

Riset Andalan Perguruan Tinggi Dan Industri (RAPIT)

**Film Seri SAM Berbasis Potehi Sebagai Produk Industri Kreatif Dan Media Pendidikan
Budi Pekerti Anak Berbudaya Indonesia**

Kode>Nama Rumpun Ilmu* : 688/Seni Intermedia
Bidang RAPID: Seni dan Industri Kreatif

LAPORAN TAHUNAN
RISET ANDALAN PERGURUAN TINGGI DAN INDUSTRI (RAPID)



FILM SERI SAM BERBASIS POTEHI SEBAGAI PRODUK INDUSTRI
KREATIF DAN MEDIA PENDIDIKAN BUDI PEKERTI ANAK
BERBUDAYA INDONESIA

Tahun Ke-1 dari Rencana 3 Tahun

TIM PENELITI:

Prof. Drs. SOEPRAPTO SOEDJONO, MFA, Ph.D. (Ketua, NIDN 00-2802-4904)
Dr. NOOR SUDIYATI, M.Sn. (Anggota, NIDN 00-1411-6206) PURWANTO,
S.Sn., M.Sn., M.Sc. (Anggota, NIDN 00-1302-6504) Drs. TRI GIOVANNI
(Anggota, Wakil Industri)

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN INSTITUT SENI
INDONESIA YOGYAKARTA**

Nopember 2014

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Kegiatan : FILM SERI SAM BERBASIS POTEHI SEBAGAI PRODUK
INDUSTRI KREATIF DAN MEDIA PENDIDIKAN BUDI PEKERTI
ANAK BERBUDAYA INDONESIA

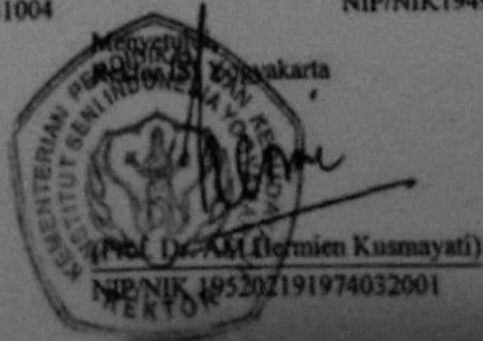
Peneliti / Pelaksana : Prof.,Drs. SOEPRAPTO SOEDJONO MFA., Ph.D.
Nama Lengkap : 0028024904
NIDN :
Jabatan Fungsional : Penciptaan Dan Pengkajian Seni
Program Studi : 08164263841
Nomor HP : profsoesoe@ymail.com
Surel (e-mail)
Anggota Peneliti (1) : Dr.Dra. NOOR SUDIYATI M.Sn.
Nama Lengkap : 0014116206
NIDN : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Perguruan Tinggi : PURWANTO S.Sn.,M.Sn.,M.Sc.
Anggota Peneliti (2) : 0003026504
Nama Lengkap : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIDN :
Perguruan Tinggi : PT Dreamlight World Media
Institusi Mitra (jika ada) : Jalan Ki Sarino Mangun Pranoto No. 18 A Ungaran
Nama Institusi Mitra :
Alamat :
Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 3 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 300.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp. 1.573.000.000,00

Mengetahui
Ketua ISI Yogyakarta



Yogyakarta, 4 - 11 - 2014,
Ketua Peneliti,

(Prof.,Drs. SOEPRAPTO SOEDJONO MFA.,
Ph.D.)
NIP/NIK 194902281981031002



RINGKASAN

PT Dreamlight World Media sebuah perusahaan produksi siaran televisi berdiri sejak 2002 dan mulai produktif membuat tayangan reality show tahun 2005 yang sukses seperti Minta Tolong, Tukar Nasib, Si kecil Berhati Besar, Lunas, Bedah Rumah, dan sebagainya. Kini PT DWM sejak 2011 membuat devisi film animasi D2 (Dufan Defenter) untuk Indosiar. Tentu saja, boneka potehi sebagai produk animasi awal, sebagaimana TVRI pernah menayangkan *Si Unyil* (1979) yang mengemban misi edukatif dan toleran antar suku, sukses hingga 1988 dan 2007. Untuk memberdayakan PT Dreamlight sebagai perusahaan tayangan televisi yang produktif dan kreatif, serta memberdayakan perangkat audio, audiovisual, dan editing juga memiliki studio produksi di Yogyakarta maka perlu dibuat penelitian untuk penciptaan film dan film seri SAM berbasis boneka potehi. Model penciptaan dan proses produksinya mengacu pada film *Si Unyil* produksi PPFN (Pusat Produksi Film Negara). Film anak serial SAM dibuat berdasarkan hasil penelitian awal naskah drama radio SAM berlatar budaya Tionghoa dan merevitalisasi keberadaan potehi ke dalam film tunggal dan film serial. Dukungan ISI Yogyakarta dan PT Dreamlight World Media dengan dana dan sumber daya yang bermomitmén bekerja sama untuk mewujudkan film seri anak SAM dapat menjadi model pembuatan film boneka yang edukatif dan berkepribadian bangsa, juga mengembangkan ekonomi kreatif melalui produk karya seni film sehingga akan diperoleh dampak positif bagi perguruan tinggi, dunia industri, dan pelestarian serta pengembangan budaya Tionghoa di Indonesia.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Kuasa bahwa pembuatan film boneka berbasis riset SAM (San Ai Meng) dengan mitra industri PT Dreamlight World Media, Ungaran, Jawa Tengah berlangsung lancar. Beberapa kendala yang bersifat teknis dan penerapan teknologi berhasil diusahakan untuk diatasi bersama. Masing-masing pihak telah menerima manfaat dan meningkatkan diri dalam proses produksi film SAM tersebut selama 10 bulan sejak Pebruari hingga Desember 2014.

Sebuah film memang berkorelasi dengan biaya yang besar, namun upaya untuk menciptakan film berkualitas dengan biaya rendah harus terus dilakukan, Kreativitas adalah kata kunci, dan kemauan kerja keras adalah jalan untuk membuka kemungkinan yang berbeda dan sepenuh hati untuk menghasilkan karya seni film yang inovatif, edukatif, dan profit. Sebuah rumusan Produksi film yang mudah diucapkan tetapi sangat sulit dihadirkan sebagai karya film, terlebih film boneka anak-anak. Namun, semua adalah tantangan dan bukan sebagai halangan untuk melangkah lebih maju serta berdaya guna.

Skenario film SAM, berdurasi 75 menit atau 100 halaman telah dibuat sebagai dasar cerita selanjutnya. Demikian juga sampel film SAM berdurasi 75 menit terus diupayakan untuk disiapkan. Sementara, peningkatan kualitas produk film ternyata berkaitan dengan lisensi program software yang harus original dalam pengeditan audio maupun visualnya. Kendal inilah yang tak terduga karena untuk editing suara di Bangkok, Thailand dengan paket film seharga Rp 300 juta tentu akan memberatkan biaya produksi. Memang idealnya SAM dibuat dengan standart internasional dan setidaknya menelan biaya Rp 1,5 milyar untuk karya 75 menit.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Dilitabmas Kemendikbud yang telah memberikan dana penelitian multitalahun semoga dapat terus berlanjut dan mencapai titik kulminasi yang menjadi film SAM dapat dikagumi dan dijadikan acuan program pendidikan budi pekerti anak berjiwa Indonesia yang produktif dan positif jiwanya. Selain itu, kami ucapkan pula kepada Pak Eko selaku pemilik usaha kreatif PT Dreamlight World Media, dan Mas Heru Tanaya sebagai CEO yang dengan kerja keras serta sambutan baik melancarkan tugas-tugas kerja sama tersebut. Kepada semua pendukung produksi sejak awal perancang boneka SAM Mas Dwi Suyamto, S.Pd.,

M.Sn., Mas Samto selaku pembuat boneka SAM, Mas Lephen Purwanto selaku penggagas dan pemilik ide SAM dari drama audio sehingga berkembang ke arah industri kreatif yang produktif, inovatif, dan memberikan kontribusi bagi bangsa dan negara.

Kok Keke guru potehi dari Surabaya dan kepada semua teman produksi: Mas Bosky, Mas Iwan, Mas Pampam, Mas Gadul, Mas Dedy, Mbak Yeni, Mbak Ari, Mas Slamet Riyadi, Mas Wahyu, Mas Vio, Mas Khan, Mas Wahyu Kurnia, Mbak Ditta, Mbak Meggy, Mbak Krisna, Mbak Yani, Mas Teguh, Mbak Nita dan Mbak Sista. Juga para pengisi suara yaitu Mbak Mega, Mas Ibrahim, Mbak Iin, Mbak Ayu, Mbak Tiara, Mbak Chacha, dan semua pihak yang tak dapat disebut satu per satu. Semua diucapkan terima kasih teriring maaf dan tetap bersama bekerja untuk menjalankan kerja kreatif ini dengan baik dan mencapai hasil yang optimal.

Kami juga mengucapkan terima aksih kepada Rektor ISI Yogyakarta yang telah memebrikan dana dan fasilitas pada program RAPID Film SAM tersebut di tahun 2014. Selanjutnya, kepada ti peneliti Dr. Noor Sudiyati, M.Sn. dan Drs. Tri Giovanni serta Lephen Purwanto, M.Sn. diucapkan banyak terima kasih. Semoga kerjsa sama dan kerjsa keras tersebut membuahkan hasil yang baik dan berfaedah.

Terima kasih.

Yogyakarta, 11 Nopember 2014

Ketua Peneliti

Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D.

Halaman Pengesahan ---	1
Ringkasan ---	2
Prakata ---	4
DAFTAR ISI ---	6
BAB 1. PENDAHULUAN ---	7
A. Latar Belakang Penciptaan ---	7
B. Tujuan Umum Riset ---	11
C. Tujuan Riset dan Teknologi Terbaru ---	15
D. Rumusan Penciptaan ---	15
E. Target RAPID per tahun ---	18
BAB 2. PETA JALAN RISET DAN TEKNOLOGI ---	20
BAB 3. HASIL YANG DIJANJIKAN ---	22
BAB 4. TINJAUAN PUSTAKA ---	25
BAB 5. METODE PENELITIAN ---	28
BAB 6. HASIL YANG DICAPAI ---	31
A. Konsep Penciptaan Film SAM ---	31
B. Sumber Penciptaan ---	34
1. Nilai Budaya Jawa ---	35
2. Nilai Budaya Tionghoa ---	45
3. Nilai Budaya Jawa-Tionghoa (Jati) ---	47
C. Proses Penciptaan Skenario Film SAM ---	49
D. Skenario Film SAM ---	50
E. Produksi Film SAM ---	150
BAB 7. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA ---	190
BAB 8. KESIMPULAN DAN SARAN ---	192
DAFTAR PUSTAKA ---	193
DAFTAR LAMPIRAN ---	194

produced during the production phase, which consists of the creation of the scenario as the story of film being carried out and the creation of doll puppets with its accessories along with its stage set. Meanwhile other values are revealed, during the production phase, which consists of the puppeteer plays the doll puppets on stage whilst the cameraman transformed and recorded all acts and movements occurrences on stage which were later, will be edited to become a new film of Potehi that can be viewed adequately. These transformations of aesthetics have been justified by various ways of artist's efforts creatively in transforming a performing art into the audio visual art of a new film of Potehi puppet show.

References

- Benjamin, Walter (1999). *Illuminations*, London: Pimlico.
- Fiske, John (1990). *Cultural and Communication Studies*, New York: Routledge.
- Gane, Nicholas and David Beer (2008). *New Media: The Key Concepts*, New York: Berg.
- Hadiprayitno, Kasidi (2014). "The Values of Philosophical and Character Building Development of the Puppet", *Journal of Urban Society's Arts (JUSA)*, Vol.14, Special Edition - May 2014, ISI Yogyakarta.
- Hatley, Barbara (2008). *Javanese Performances on an Indonesian Stage, Contesting Culture, Embracing Change*, Singapore: NUS Press.
- Hutcheon, Linda (2006). *A Theory of Adaptation*, New York: Routledge.
- Kellison, Cathrine (2009). *Producing for TV and New Media, A Real-World Approach for Producers*, New York & London: Focal Press & Elsevier.
- Kuardhani, Hirwan (2012). *Mengenal Wayang Potehi di Jawa*, Yogyakarta: GudoYensen Project.

(2012). "Panggung Teater Boneka Potehi: Sebuah Kajian Semiotika", *Fenomen*, Jurnal Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Vol.8, No.9, November 2012.

Littlejohn, Stephen W. & Karen A. Foss (2008). *Theories of Human Communication*, Belmont, CA: Thomson Wadsworth.

Murray, Timothy (2008). *Digital Baroque: Media Art and Cinematic Folds*, Minneapolis: Univ. of Minnesota Press.

Ramachandran, Sandhya (2006). "Design Assumptions by „Adult“ Designers versus „Child“ User Behavior", *Journal of Creative Communications*, 1:1 (2006), New Delhi: Sage Publications.

Salmon, Claudine (1985). *Sastra Cina Peranakan dalam Bahasa Melayu*. Jakarta: Balai Pustaka.

Singer, Irving (1998). *Reality Transformed: Film as Meaning and Technique*, Cambridge, MA: The MIT Press.

Tomlinson, John (1999). *Globalization and Culture*, Chicago: The University of Chicago Press.

Abstrak

PT Dreamlight World Media sebuah perusahaan produksi siaran televisi berdiri sejak 2002 dan mulai produktif membuat tayangan reality show tahun 2005 yang sukses seperti *minta Tolong*, *Tukar Nasib*, *Si Kecil Berhati Besar*, *Lunas*, *Bedah Rumah*, dan sebagainya. Kini PT DWM sejak 2011 membuat devisa film animasi D2 (*Dufan Defenter*) untuk Indosiar. Tentu saja, boneka potehi sebagai produk animasi awal, sebagaimana TVRI pernah menayangkan *Si Unyil* (1979) yang mengemban misi edukatif dan toleran antar suku, sukses hingga 1988 dan 2007. Untuk memberdayakan PT Dreamlight sebagai perusahaan tayangan televisi yang produktif dan kreatif, serta memberdayakan perangkat audio, audio visual, dan editing juga memiliki studio produksi di Yogyakarta maka perlu dibuat penelitian untuk penciptaan film dan film seri SAM berbasis boneka potehi. Model penciptaan dan proses produksinya mengacu pada film *Si unyil* Produksi PPFN (Pusat Produksi Film Negara). Film anak serial SAM dibuat berdasarkan hasil penelitian awal naskah drama radio SAM berlatar budaya Tionghoa dan merevitalisasi keberadaan potehi ke dalam film tunggal dan film serial. Dukungan ISI Yogyakarta dan PT Dreamlight World Media dengan

dana dan sumber daya yang berkomitmen bekerjasama untuk mewujudkan film seri anak SAM dapat menjadi model pembuatan film boneka yang edukatif dan berkepribadian bangsa, juga mengembangkan ekonomi kreatif melalui produk karya seni film sehingga akan diperoleh dampak positif bagi perguruan tinggi, dunia industri dan pelestarian serta pengembangan budaya Tionghoa di Indonesia.

References

Benjamin, Walter (1991). *Illumination*, London: Pimlico

Fiske, John (1990). *Cultural and Communication Studies*, New York: Routledge.

Gane. Nicholas and David Beer (2008) . *New Media: The Key Concepts*, New York: Berg.

Hadiprayitno, Kasidi (2014). "The values of Philosophical and Character Building Development of the Puppet" , *Juornal of Urban Society's Arts (JUSA)*, Vol. 14, Special Edition – May 2014, ISI Yogyakarta.

Hatle, Barbara (2008), *Javanese Performances on an Indonesiaan Stage, Contesting Culture, Embracing Change*, Singapore : NUS Press.

Hutcheon, Linda (2006). *A Theory of Adaption*, New York: Routledge.

Kellison, Cathrine (2009). *Producing for TV and New Media, A Real-World Approach for Producers*, New York & London: Focal Press & Elsevier.

Kuardani, Hirwan (2012) *Mengenal Wayang Potehi di Jawa*, Yogyakarta: Gudo Yensen Project.

----- (2012). "Panggung Teater Boneka Potehi: Sebuah Kajian Semiotika", *Fenomen*, Jurnal Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Vol.8. No. 9. November 2012.

Littlejohn, Stepen W. & Karen A. Foss (2008). *Theories of Human Communication*, Belmont, .CA: Thomson Wadsworth.

Murray, Thimoty (2008). *Digital Baroque: Media Art and Cinemac Folds*, *Minneapolis*: Univ. of Minnesota Press.

Salmon, Claudine (1985). *Sastra Cina Peranakan dalam Bahasa Melayu*. Jakarta: Balai Pustaka.

Singer, Irving (1998). *Reality Transformed: Film as Meaning and Technique*, Cambridge, MA: The MIT Press.

Tomlinson. John (1999). *Globalization and Culture*, Chicago: The University of Chicago Press.