

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER KAIN TAPIS  
LAMPUNG DALAM PERSPEKTIF HISTORIS DAN FUNGSI**



**KARYA DESAIN**

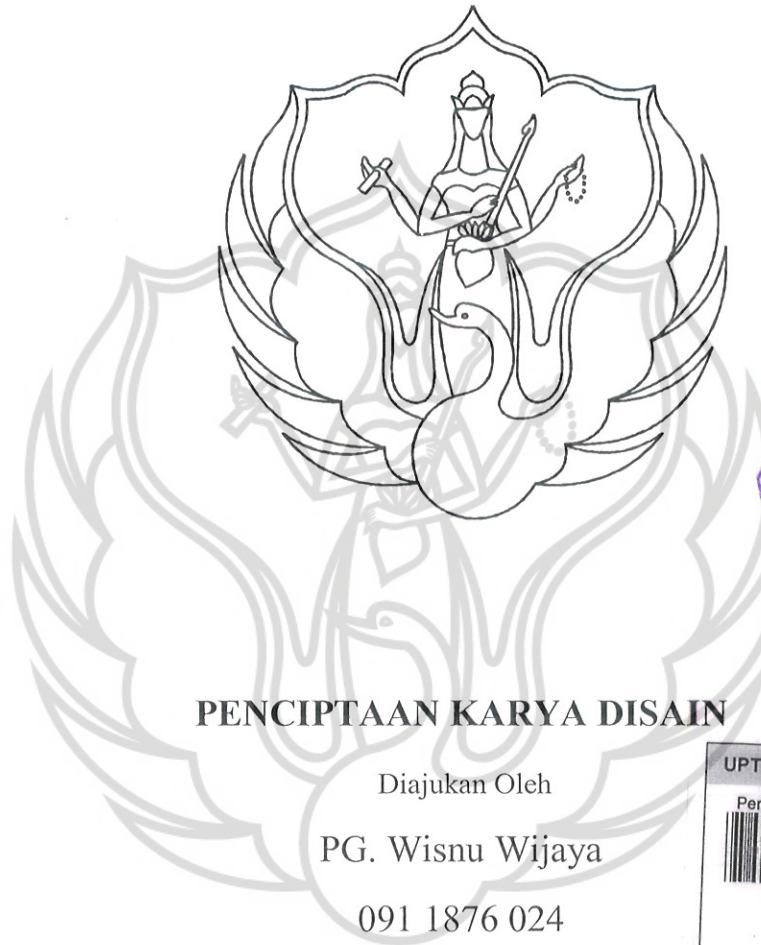
**PG. WISNU WIJAYA**

**NIM. 0911876024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2014**

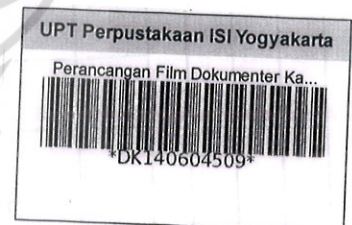
|        |                    |        |
|--------|--------------------|--------|
| NOV.   | 7.509 / HIS / 2019 |        |
| KLAS   |                    |        |
| TERIMA | 15-7-2019          | 110 ab |

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER KAIN TAPIS  
LAMPUNG DALAM PERSPEKTIF HISTORIS DAN FUNGSI**



**PENCIPTAAN KARYA DISAIN**

Diajukan Oleh  
**PG. Wisnu Wijaya**  
 091 1876 024



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
 Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam  
 Bidang Disain Komunikasi Visual  
 2014

Tugas Akhir Karya Disain berjudul:

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER KAIN TAPIS LAMPUNG  
DALAM PERSPEKTIF HISTORIS DAN FUNGSI,**

diajukan oleh PG. Wisnu Wijaya, NIM 0911876024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Pembimbing I dan II dan mengetahui Kaprodi pada tanggal 5 Februari 2014 dan dinyatakan telah memenuhi Syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Baskoro SB M.Sn

NIP. 19650622 199203 1 003

Pembimbing II / Anggota



Andi Haryanto, M.Sn

NIP. 19801125 200812 1 003

Cognate / Anggota



Drs. Arief Agung Suwasana, M.Sn

NIP. 19671116 199303 1 001

Kaprodi DKV / Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain / Ketua / Anggota



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP. 19701019 199903 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastawi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

*Ayah yang selalu membakar semangat ...*

*Ibu sebagai tempatku bernaung.*



## KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis diperkenankan untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER KAIN TAPIS LAMPUNG DALAM PERSPEKTIF HISTORIS DAN FUNGSI**", yang merupakan karya evaluasi selama mengikuti pendidikan di Program Studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Keberadaan Disain Komunikasi Visual dalam dunia industri kreatif sudah mendapat tempat nyaman sebagai Program Studi yang telah banyak melahirkan insan-insan profesional yang kreatif, inventif dan memenuhi standart kompetensi tentang Disain Komunikasi Visual. Ada banyak pilihan yang ditawarkan PRODI ini, dan secara umum, karya-karya kreatif Disain Komunikasi Visual memadukan unsur verbal dan visual. Kedua unsur elementer tersebut menjadi metodologi awal sebuah penciptaan perancangan disain. Pada kesempatan penyelesaian Tugas Akhir, penulis juga memanfaatkan dan memadupadankan dua elemen dasar itu kemudian dikemas dengan *frame* estetik berupa film dokumenter.

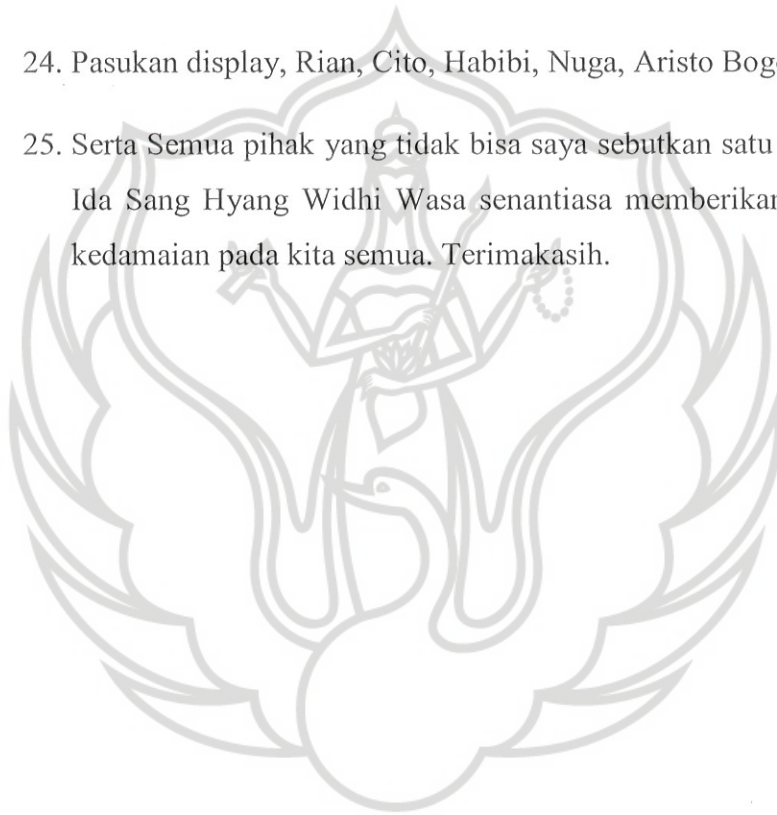
Pada perancangan ini penulis menggagas satu dari sekian banyak kearifan lokal yang menjadi karakteristik dan hasil budaya daerah Lampung, walaupun pada kenyataannya wastra sebagai hasil budaya tersebut belum banyak dijamah para ilmuwan. Wastra Lampung. Wastra yang kerap dikenal dengan istilah kain tapis (kain tenun sulam). Kain tapis ternyata memiliki kekayaan filosofis di dalam setiap bentuk maupun motifnya, dan hal itu juga jarang terbaca oleh orang-orang. Perancangan ini juga berangkat untuk menjawab persoalan itu. Walau tidak membahas secara keseluruhan, akan tetapi gagasan ini serupa usaha provokatif, dan menunggu letupan-letupan semangat lain bermunculan. Upaya ini juga merupakan bentuk pendokumentasian atas artefak intenjibel sebagai manifestasi apresiasi dan inventarisasi warisan leluhur daerah Lampung. Jalur pendokumentasian yang ditempuh adalah film dokumenter. Sejalan dengan jalur tersebut diharapkan mampu membangun citra kain Tapis, sehingga mampu menjadi ikon daerah Lampung.

Atas semua proses yang telah dilalui, dan terselesaikannya Tugas Akhir ini tepat pada waktunya, penulis ingin mensyukurinya dengan berterimakasih kepada semua pihak yang telah membantu ataupun tidak sempat membantu. Menyadari hal itu, penulis juga sekaligus meminta maaf atas segala kekurangan, kekhilafan dalam proses penyelesaian Tugas akhir (kiranya dimaafkan?). Semoga karya yang dirancang nantinya dapat memberi faedah dan menginspirasi civitas akademik maupun masyarakat secara umum. Secara khusus penulis ingin berterimakasih kepada semua pihak yang sudah barang tentu tidak bisa diuraikan satu-persatu, terimakasih yang sedalam-dalamnya penulis ucapkan kepada:

1. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual yang telah banyak memberi *support* baik secara mental dan material melalui kelancaran proses studi.
3. Drs. Baskoro SB. M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang berkenan menyediakan waktu serta penuh kesabaran berbagi ilmu, pengalaman, dan memberi masukan yang mengarahkan penulisan ini demi tercapainya karya Tugas Akhir yang diharapkan.
4. Andi Haryanto M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, dengan sikap bijaksana memberi dorongan moral serta bimbingan agar penulis dapat menyelesaikan karya dengan sebaik-baiknya sesuai dengan yang diharapkan.
5. Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Dosen Wali yang selalu membantu dan mempermudah dalam proses pengambilan keputusan serta kelancaran studi disetiap semesternya hingga akhir masa perkuliahan.
6. Bapak Koskow, selaku Dosen yang berkenan memberikan waktu kapan pun dan di mana pun untuk memberi masukan, dan juga buku-bukumu yang selalu sepi-sepi.

7. Bapak Gogor dan yang tak pernah henti memburu dan memberi informasi seputar Tugas Akhir dan seluruh Dosen dan staf di Prodi DKV ISI Yogyakarta.
8. Bapak Sumbo atas didikan dan pengalaman selama proses belajar.
9. Bapak dan Ibu yang selalu setia berdoa dan memberi dukungan secara moral serta dengan restunya memungkinkan penulis menyelesaikan proses studi, sehat selalu.
10. Saudara serahimku, atas dukungan dan doanya.
11. Aura Hening WD tempat berbagi rasa suka dan duka.
12. Keluarga Sanggar Dewata Indonesia.
13. Pak de Namuri dan Pak Doel Instingblues sahabat seperjuangan, saudara sepenangungan.
14. Pak dek Koyo, Bli Pageh atas didikan dan pengalaman yang telah diajarkan.
15. Mas Dody Oktavian, atas pengalaman berharga dan proses yang berharga yang diberikan.
16. Pasukan NASA 09, Punggawa DISKOMFEST #5, teman-teman Tigerfish, Finisthem konco bien, konco saiki, konco sak lawase.
17. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir 2014, Ica, Meda, Kiki, Dinda.
18. Keluarga besar Komunitas TITIKAPI atas pengalaman berkaryaku.
19. Keluarga Besar Raswan Tapis atas wejangan dan bimbingan selama proses produksi film ini.
20. Keluarga Besar Pak Yusri dan Engah desa Way Syndi Krui yang selalu siap sedia dan selalu direpotkan dalam proses produksi.

21. Keluarga Besar Riski Febrian sebagai donatur tempat tinggal selama proses produksi.
22. Ibu Mastoh, Bang Jul, Om Jahe atas bantuan selama proses produksi.
23. Crew INUH PICTURES, Kamil, Danu, Fajareka, M. Adhan Lahandue Fikri, Bagus Lotus, Fikri Nanda, Kadek Anggara (pier), Dally Purnama Ridho Kurniwan, Dio Malaputra, Lek sur dan teman-teman Sanggar Wisnu.
24. Pasukan display, Rian, Cito, Habibi, Nuga, Aristo Bogel, Lambang.
25. Serta Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, semoga Ida Sang Hyang Widhi Wasa senantiasa memberikan keindahan dan kedamaian pada kita semua. Terimakasih.





## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

### **PERANCANGAN FILM DOKUMENTER KAIN TAPIS LAMPUNG DALAM PERSPEKTIF HISTORIS DAN FUNGSI**

Perancangan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 10 Januari 2014

PG. Wisnu Wijaya

NIM. 091 1876 024

## INTISARI

### **Perancangan Film Dokumenter Kain Tapis Lampung Dalam Perspektif Historis Dan Fungsi**

**Oleh: PG. Wisnu Wijaya**

Pada perkembangannya, generasi-generasi muda selaku ahli waris kebudayaan umumnya dalam konteks masyarakat asli Lampung, sedikit kekurangan referensi teoretik, falsafah, maupun ketidakpahaman atas nilai-nilai intrinsik yang tersirat dalam motif-motif kain tapis. 'Kemiskinan' pemahaman tentang nilai filosofis yang terkandung dalam kain tapis Lampung menjadi salah satu faktor mengapa kain tapis Lampung belum banyak dilirik dan dikenal oleh masyarakat luas. Solusi yang penulis realisasikan dalam bentuk film dokumenter kain tapis Lampung diharapkan mampu menyampaikan informasi yang lebih renyah, lugas, komprehensif, dan memampukan sekaligus mempermudah masyarakat asli Lampung dalam mengakses informasi tentang kain Tapis. Melalui realisasi film dokumenter ini, segi edukatif, dan kognitif dalam kandungan kain tapis dapat dibuka lebih lebar sebagai sarana pembelajaran.

Film dokumenter merupakan salah satu wujud bentuk komunikasi visual dan verbal, dengan mewujudkan kedua elemen ini diharapkan informasi yang akan ditranformasikan ke penonton dapat ditangkap dengan baik, penggunaan film dokumenter dengan perpaduan beberapa teori-teori dalam film film dokumenter seperti, cara bertutur direct cinema yang dikompilasikan dengan jenis dokudrama serta ditambah dengan elemen animasi dalam upaya merekonstruksi kejadian masa lampau diharapkan menambah kasanah dan memberi varian baru dalam penciptaan sebuah karya film dokumenter.

Kata Kunci : Film Dokumenter, Direct Cinema, Rekontruksi, Dokudrama, Kain Tenun, Tapis Lampung

## *ABSTRACT*

### **Designing Documentary Film Kain Tapis Lampung In Historical and Functional Perspective**

**By: PG. Wisnu Wijaya**

In general, in its development the younger generations as heirs to culture in the context of indigenous people of Lampung, quite lack of theoretical and philosophical reference and also incomprehension over the intrinsic value reflected on the motifs of Tapis fabric. The 'Lack' of understanding the philosophical values contained in Lampung Tapis fabric is one of the factors why the filter fabric Lampung has not been noticed and recognized by the public. The solution that the writer realized in the form of a documentary film of Lampung Tapis fabric is expected to convey information more straightforward, comprehensive, and at the same time enabling to facilitate indigenous people of Lampung in accessing information about Tapis fabric. Through the realization of this documentary film, the educational and cognitive aspect contained in Tapis fabric can be opened wider as a learning tool.

The documentary film is one of visual and verbal form of communication, by realizing these two elements, the information that is transformed to the audience is expected to be captured well. The use of documentary film with a coherence of some of the theories in documentary films such as direct cinema narration compiled with the kind of docudrama added with animated elements in an effort to reconstruct past events are expected to expand the repertoire and gives a new variant in the creation of a documentary film work.

Keywords : Documentary Film, Direct Cinema, Recontruction, Dokudrama, Woven, Tapis Lampung.

## DAFTAR ISI

|   |          |
|---|----------|
| HALAMAN JUDUL .....                           | i        |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                      | ii       |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                     | iii      |
| KATA PENGANTAR .....                          | iv       |
| PERNYATAAN KEASLIAN .....                     | viii     |
| INTISARI .....                                | ix       |
| <i>ABSTRACT</i> .....                         | x        |
| DAFTAR ISI .....                              | xi       |
| DAFTAR GAMBAR .....                           | xvii     |
| DAFTAR TABEL .....                            | xx       |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                 | <b>1</b> |
| Latar Belakang Masalah.....                   | 1        |
| A. Rumusan Masalah .....                      | 4        |
| B. Tujuan Perancangan .....                   | 4        |
| C. Batasan Ruang Lingkup Perancangan .....    | 4        |
| D. Manfaat Perancangan .....                  | 4        |
| E. Metode Perancangan .....                   | 5        |
| F. Skematika Perancangan .....                | 7        |
| <b>BAB II INVENTARISASI DAN ANALISIS DATA</b> | <b>8</b> |
| A. Tinjauan Tentang Tenun .....               | 8        |
| 1. Pengertian Tenun .....                     | 8        |
| a. Tenun Datar .....                          | 9        |
| b. Tenun Ikat Lungsi .....                    | 9        |
| c. Tenun Ikat Pakan .....                     | 10       |
| d. Tenun Ikat Ganda .....                     | 10       |
| e. Tenun Ikat Songket .....                   | 10       |
| 2. Sejarah Kain Tapis Lampung .....           | 11       |
| a. Menurut Daerah Asalnya .....               | 12       |
| b. Menurut Cara Pemakaiannya .....            | 13       |

## DAFTAR ISI

|   |          |
|---|----------|
| HALAMAN JUDUL .....                           | i        |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                      | ii       |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                     | iii      |
| KATA PENGANTAR .....                          | iv       |
| PERNYATAAN KEASLIAN .....                     | viii     |
| INTISARI .....                                | ix       |
| <i>ABSTRACT</i> .....                         | x        |
| DAFTAR ISI .....                              | xi       |
| DAFTAR GAMBAR .....                           | xvii     |
| DAFTAR TABEL .....                            | xx       |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                 | <b>1</b> |
| Latar Belakang Masalah.....                   | 1        |
| A. Rumusan Masalah .....                      | 4        |
| B. Tujuan Perancangan .....                   | 4        |
| C. Batasan Ruang Lingkup Perancangan .....    | 4        |
| D. Manfaat Perancangan .....                  | 4        |
| E. Metode Perancangan .....                   | 5        |
| F. Skematika Perancangan .....                | 7        |
| <b>BAB II INVENTARISASI DAN ANALISIS DATA</b> | <b>8</b> |
| A. Tinjauan Tentang Tenun .....               | 8        |
| 1. Pengertian Tenun .....                     | 8        |
| a. Tenun Datar .....                          | 9        |
| b. Tenun Ikat Lungsi .....                    | 9        |
| c. Tenun Ikat Pakan .....                     | 10       |
| d. Tenun Ikat Ganda .....                     | 10       |
| e. Tenun Ikat Songket .....                   | 10       |
| 2. Sejarah Kain Tapis Lampung .....           | 11       |
| a. Menurut Daerah Asalnya .....               | 12       |
| b. Menurut Cara Pemakaiannya .....            | 13       |

|    |   |    |
|----|---|----|
| 3. | Ragam Hias Kain Tapis Lampung .....       | 15 |
| a. | Tapis Raja Tunggal .....                  | 16 |
| b. | Tapis Jung Syarat .....                   | 16 |
| c. | Tapis Lima Sekembar .....                 | 16 |
| d. | Tapis Balak .....                         | 16 |
| e. | Tapis Laut Linau.....                     | 16 |
| f. | Tapis Bintang Perak .....                 | 17 |
| g. | Tapis Areng .....                         | 17 |
| 4. | Proses Pembuatan Kain Tapis Lampung ..... | 17 |
| a. | Alat dan Bahan .....                      | 17 |
| b. | Proses Menenun .....                      | 17 |
| B. | Tinjauan Tentang Film .....               | 23 |
| 1. | Sejarah .....                             | 23 |
| 2. | Pengertian Film .....                     | 28 |
| 3. | Jenis-Jenis Film .....                    | 29 |
| a. | Film Dokumenter .....                     | 30 |
| b. | Film Fiksi .....                          | 32 |
| c. | Film Eksperimental .....                  | 33 |
| d. | Film Animasi .....                        | 34 |
| C. | Studi Literatur .....                     | 39 |
| 1. | Sejarah Film Dokumenter .....             | 39 |
| 2. | Bentuk - Bentuk Film Dokumenter .....     | 42 |
| a. | Cinema Verite .....                       | 43 |
| b. | Direct Cinema / Observasional .....       | 46 |
| c. | Expository .....                          | 48 |
| 3. | Gaya Bertutur Film Dokumenter .....       | 49 |
| a. | Laporan Perjalanan .....                  | 49 |
| b. | Sejarah .....                             | 50 |
| c. | Potret / Biografi .....                   | 50 |
| d. | Perbandingan .....                        | 51 |
| e. | Kontradiksi .....                         | 51 |

|   |           |
|---|-----------|
| f. Ilmu Pengetahuan.....                            | 52        |
| g. Nostalgia .....                                  | 52        |
| h. Rekonstruksi .....                               | 52        |
| i. Investigasi .....                                | 53        |
| j. Asosiasi Picture Story .....                     | 53        |
| k. Buku Harian.....                                 | 53        |
| l. Dokudrama .....                                  | 54        |
| 4. Tiga Struktur Berturut.....                      | 54        |
| a. Secara Kronologis .....                          | 55        |
| b. Secara Tematis .....                             | 55        |
| c. Secara Dialektik .....                           | 55        |
| 5. DKV dalam Film Dokumenter .....                  | 56        |
| a. Prinsip-prinsip Dasar Tata Rupa dan Disain ..... | 56        |
| b. Unsur - unsur dalam DKV .....                    | 57        |
| D. Data Lapangan .....                              | 58        |
| a. Tinjauan tentang Lampung .....                   | 58        |
| b. Tinjauan tentang Lampung Barat .....             | 60        |
| c. Pariwisata di Lampung Barat .....                | 62        |
| E. Data Perusahaan .....                            | 63        |
| F. Analisis data .....                              | 65        |
| G. Kesimpulan .....                                 | 66        |
| <b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>             | <b>68</b> |
| A. Pra Produksi .....                               | 68        |
| 1. Tujuan Komunikasi .....                          | 68        |
| 2. Strategi Komunikasi .....                        | 68        |
| 3. Tujuan Media .....                               | 69        |
| 4. Konsep Media .....                               | 70        |
| 5. Konsep Kreatif .....                             | 73        |
| 6. Target Audience.....                             | 80        |
| 7. Program Visual .....                             | 81        |
| a. Film Dokumenter.....                             | 81        |

|  |            |
|--|------------|
| 1) Camera Angle.....                           | 83         |
| 2) Compotition.....                            | 83         |
| 3) Motion graphic.....                         | 84         |
| 4) Typografi.....                              | 84         |
| 5) Logo Film dan logo produksi.....            | 85         |
| 6) Elemen audio.....                           | 85         |
| b. Media pendukung.....                        | 87         |
| 8. Sinopsis.....                               | 89         |
| 9. Storyline.....                              | 89         |
| 10. Script.....                                | 93         |
| 11. Storyboard.....                            | 110        |
| 12. Format.....                                | 110        |
| B. Produksi.....                               | 111        |
| 1. Penjadwalan.....                            | 111        |
| 2. Peralatan dan Kebutuhan dalam produksi..... | 112        |
| 3. Biaya produksi.....                         | 115        |
| C. Pasca Produksi.....                         | 117        |
| 1. Naskah editing.....                         | 117        |
| 2. Editing Offline .....                       | 118        |
| 3. Sound mixing .....                          | 118        |
| 4. Editing Online.....                         | 118        |
| 5. Teknis Editing.....                         | 119        |
| <b>BAB IV VISUALISASI.....</b>                 | <b>120</b> |
| A. Data Visual Kain Tapis Inuh.....            | 120        |
| B. Studi Tipografi.....                        | 120        |
| C. Logo Film dan Logo Production.....          | 121        |
| 1. Logo Film.....                              | 121        |
| a. Penjaringan Ide.....                        | 121        |
| b. Pengolahan data.....                        | 122        |
| c. Pengembangan Ide.....                       | 122        |
| d. Alternatif Disain Logo.....                 | 123        |



|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| e. Logo Terpilih.....              | 124 |
| f. Bidang Positif dan negatif..... | 124 |
| g. Grid Sistem.....                | 125 |
| h. Studi Ukuran.....               | 125 |
| i. Studi Warna.....                | 126 |
| 2. Logo Produksi.....              | 126 |
| a. Penjaringan Ide.....            | 126 |
| b. Pengolahan data.....            | 127 |
| c. Pengembangan Ide.....           | 127 |
| d. Logo Terpilih.....              | 128 |
| D. Media Pendukung.....            | 129 |
| 1. Poster.....                     | 129 |
| a. Layout Komprehensif.....        | 129 |
| b. Final Disain .....              | 130 |
| 2. Cover DVD.....                  | 131 |
| a. Layout Komprehensif.....        | 131 |
| b. Final Disain.....               | 132 |
| 3. Stiker Label DVD.....           | 133 |
| c. Layout Komprehensif.....        | 133 |
| d. Final Disain.....               | 134 |
| 4. Katalog.....                    | 135 |
| a. Layout Komprehensif.....        | 135 |
| b. Final Disain .....              | 135 |
| 5. X - Banner.....                 | 136 |
| a. Layout Komprehensif.....        | 136 |
| b. Final Disain.....               | 137 |
| 6. Storyboard.....                 | 138 |
| 7. Screenshot.....                 | 142 |

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| <b>BAB V PENUTUP.....</b> | <b>188</b> |
| A. Kesimpulan.....        | 188        |
| B. Saran.....             | 190        |
| DAFTAR PUSTAKA .....      | 191        |
| PERTAUTAN .....           | 121        |



## DAFTAR GAMBAR

|            |  |    |
|------------|--|----|
| Gambar 1.  | <i>Nyucuk</i> .....                                    | 11 |
| Gambar 2.  | <i>Sekeli</i> .....                                    | 20 |
| Gambar 3.  | <i>Mattakh</i> .....                                   | 21 |
| Gambar 4.  | <i>Tekang</i> .....                                    | 21 |
| Gambar 5.  | Proses <i>Mattakh</i> .....                            | 22 |
| Gambar 6.  | Proses <i>Pemindang</i> .....                          | 22 |
| Gambar 7.  | Adegan dalam film " <i>Loetoeng Kasaroeng</i> " .....  | 25 |
| Gambar 8.  | Adegan dalam film " <i>Matjan Berbisik</i> " .....     | 26 |
| Gambar 9.  | Adegan dalam film " <i>Pagar Kawat Berduri</i> " ..... | 27 |
| Gambar 10. | Cover Film Pahlawan Goa Selarong .....                 | 27 |
| Gambar 11. | Cover Film " <i>Nanook of The North</i> " .....        | 31 |
| Gambar 12. | Cover Film " <i>Touching the Void</i> " .....          | 32 |
| Gambar 13. | Cover Film " <i>United 93</i> " .....                  | 33 |
| Gambar 14. | Cover Film " <i>Ballet Mecanique</i> " .....           | 34 |
| Gambar 15. | Cover Film " <i>Betty Boop</i> " .....                 | 36 |
| Gambar 16. | Cover Film " <i>Mickey Mouse</i> " .....               | 37 |
| Gambar 17. | Cover Film " <i>Anak Seribu Pulau</i> " .....          | 41 |
| Gambar 18. | Cover Film " <i>Si Bolang</i> " .....                  | 41 |
| Gambar 19. | Dziga Vertov / Denis Abramovich .....                  | 43 |

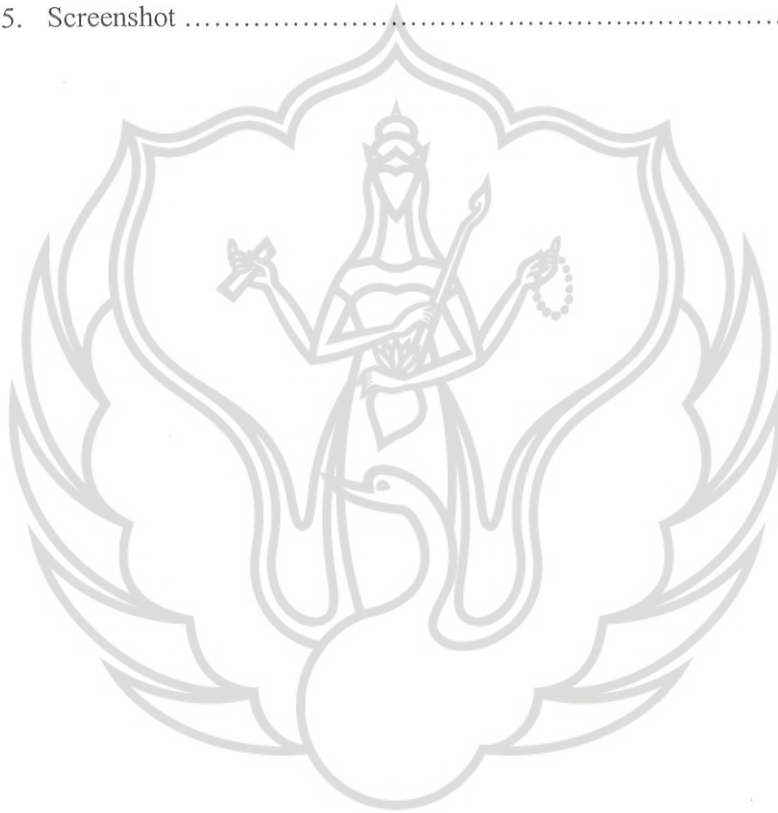
|            |  |     |
|------------|--|-----|
| Gambar 20. | <i>Kino Eye</i> .....                      | 44  |
| Gambar 21. | <i>Cover Film " High School "</i> .....    | 45  |
| Gambar 22. | <i>Cover Film " Dont Look Back "</i> ..... | 48  |
| Gambar 23. | <i>Cover Film " Easy Rider"</i> .....      | 41  |
| Gambar 24. | Peta Provinsi Lampung.....                 | 59  |
| Gambar 25. | Peta Provinsi Lampung.....                 | 61  |
| Gambar 26. | Kain Kapal dan Kain Tapis Inuh .....       | 120 |
| Gambar 27. | Kain Kapal .....                           | 121 |
| Gambar 28. | Sketsa Ikonik Logo .....                   | 122 |
| Gambar 30. | Sketsa <i>Logotype</i> .....               | 122 |
| Gambar 31. | Logo Terpilih .....                        | 124 |
| Gambar 32. | Bidang Positif Negatif .....               | 124 |
| Gambar 33. | <i>Grid</i> Sistem .....                   | 125 |
| Gambar 34. | Studi Ukuran .....                         | 125 |
| Gambar 35. | Studi Warna .....                          | 126 |
| Gambar 36. | Sketsa Ikonik Logo Produksi .....          | 126 |
| Gambar 37. | Alternatif Logo Produksi .....             | 127 |
| Gambar 38. | Alternatif Logo Produksi .....             | 127 |
| Gambar 39. | Logo Produksi .....                        | 128 |
| Gambar 40. | Layout Komprehensif Poster .....           | 128 |
| Gambar 41. | Poster .....                               | 129 |

|            |                                     |     |
|------------|-------------------------------------|-----|
| Gambar 42. | Layout Komprehensif Cover DVD ..... | 130 |
| Gambar 43. | <i>Cover DVD</i> .....              | 131 |
| Gambar 44. | Layout Komprehensif Label DVD.....  | 132 |
| Gambar 45. | Label DVD .....                     | 133 |
| Gambar 46. | Layout Komprehensif X-Banner .....  | 134 |
| Gambar 47. | Layout Komprehensif Poster .....    | 135 |



## DAFTAR TABEL

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| Tabel 1. Script Film .....        | 93  |
| Tabel 2. Jadwal Produksi .....    | 111 |
| Tabel 3. Peralatan Produksi ..... | 113 |
| Tabel 4. Kebutuhan Produksi ..... | 114 |
| Tabel 5. Biaya Produksi .....     | 116 |
| Tabel 6. Storyboard .....         | 140 |
| Tabel 5. Screenshot .....         | 184 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kain tapis merupakan kain tenun yang menjadi salah satu produk budaya sekaligus identitas etnis bagi masyarakat Lampung. Sejarah kain tapis Lampung bermula dari adanya dua suku Lampung beradat *pepadun* yang berada di daerah pedalaman dan suku *saibatin* (masyarakat pinggiran) yang menetap di daerah pesisir pantai. Kelompok tersebut terbagi lagi menjadi kelompok yang lebih kecil yang disebut *buay*/marga, marga terdiri dari beberapa *tiyuh* atau kampung, dan dihuni oleh beberapa suku yang menjadi bagian dari *buay*. Maka secara makro pembagian adat Lampung terdiri dari dua, yaitu orang Lampung yang beradat *pepadun* dan yang beradat *saibatin*.

Salah satu ciri perbedaan kedua kelompok etnis ini dapat diketahui dari kerajinan tenunnya, masyarakat Lampung beradat *pepadun* mengenal kain tapis sedangkan masyarakat *saibatin* mengenal kain kapal, dan kain *inuh* dalam aktivitas adat istiadatnya.

Kain tapis adalah pakaian yang dikenakan wanita suku Lampung, berbentuk kain sarung yang terbuat dari tenun benang kapas bermotif tenun garis polos, membentuk bidang-bidang warna dan diberi motif atau hiasan bahan benang emas, benang perak, dan benang sugi dengan teknik sulam (*Lampung: nyucuk*). Kain dasar tapis merupakan hasil tenun benang kapas dengan alat tenun *gedogan*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kain tapis merupakan kain tenun yang menjadi salah satu produk budaya sekaligus identitas etnis bagi masyarakat Lampung. Sejarah kain tapis Lampung bermula dari adanya dua suku Lampung beradat *pepadun* yang berada di daerah pedalaman dan suku *saibatin* (masyarakat pinggiran) yang menetap di daerah pesisir pantai. Kelompok tersebut terbagi lagi menjadi kelompok yang lebih kecil yang disebut *buay/marga*, marga terdiri dari beberapa *tiyuh* atau kampung, dan dihuni oleh beberapa suku yang menjadi bagian dari *buay*. Maka secara makro pembagian adat Lampung terdiri dari dua, yaitu orang Lampung yang beradat *pepadun* dan yang beradat *saibatin*.

Salah satu ciri perbedaan kedua kelompok etnis ini dapat diketahui dari kerajinan tenunnya, masyarakat Lampung beradat *pepadun* mengenal kain tapis sedangkan masyarakat *saibatin* mengenal kain kapal, dan kain *inuh* dalam aktivitas adat istiadatnya.

Kain tapis adalah pakaian yang dikenakan wanita suku Lampung, berbentuk kain sarung yang terbuat dari tenun benang kapas bermotif tenun garis polos, membentuk bidang-bidang warna dan diberi motif atau hiasan bahan benang emas, benang perak, dan benang sugi dengan teknik sulam (*Lampung: nyucuk*). Kain dasar tapis merupakan hasil tenun benang kapas dengan alat tenun *gedogan*



yang disebut *pattek (pathok)*. Warna yang digunakan pada kain dasar tapis umumnya merah dan coklat dari getah buah *sepang (caeselpinia sappau)* akar mengkudu (*marinda citriflora*) dan asam jawa (*tamarindus indica*), warna kuning menggunakan kunyit (*curcuma domestica*), sedangkan warna biru dari indigo (*indigofera*), daun *talom* atau buah *dedukhuk*. (Sinuraya, 2005:1-7).

Kain tapis adalah hasil tenun yang sarat akan nilai-nilai luhur dalam kebudayaan Lampung. Ragam motif-motif ornamental menjadi bahasa simbolik yang mencerminkan latar belakang kebudayaan, mengait tata nilai adat masyarakat asli Lampung, juga dapat dibaca pula sebagai benda hias di luar fungsi sentralnya dalam upacara adat di Lampung.

Beberapa motif atau ragam hias yang terdapat dalam kain tapis Lampung yaitu

1. Ragam hias geometris yang terdapat pada motif hias tumpal atau tapis pucuk rebung. Motif ini sudah ada sejak zaman perundagian (pengaruh kebudayaan *dongson*). Penggunaan ragam hias tumpal pada dasar dapat diletakkan saling behadapan dengan berbagai variasi, diantaranya : tajuk bertemu, tajuk ombak, tajuk berayun, tajuk bertali satu, tajuk berketik, tajuk bersarung dan tajuk rangkai.
2. Ragam hias naturalis yang berupa motif manusia terdapat pada kain tapis raja tunggal, tapis raja medal dan tapis ratu tulang bawang. Sedangkan untuk motif hewan, terdapat pada kain tapis raja tunggal, raja medal dan tapis gajah mekhem. Motif burung terdapat pada kain tapis yang digunakan para tetua wanita dan menggunakan warna dasar tua, pada motif burung ini diadopsi dari

bentuk-bentuk burung salah satunya garuda yang dalam filosofi agama Hindhu garuda merupakan kendaraan dewa Wisnu. Selain itu terdapat motif naga yang merupakan perlambang dunia bawah atau permpuan dan kesuburan, adanya motif garuda ini menunjukkan bahwa adanya interaksi perdagangan dan kebudayaan antara Lampung dan Tiongkok.

3. Ragam hias tanaman atau tumbuhan terdapat pada kain tapis tuho yang memunculkan motif bunga sedangkan untuk tapis cucuk andak digunakan ragam hias bermotif sulur.
4. Ragam hias bintang dan bulan yang digunakan pada tapis lima sekembar.
5. Ragam hias motif perahu yang digunakan pada kain tapis raja tunggal, tapis nyilem di liwet timbul di gunung. (Sinuraya, 2005:1-7).

Pada perkembangannya, generasi-generasi muda selaku ahli waris kebudayaan umumnya dalam konteks masyarakat asli Lampung, sedikit kekurangan referensi teoretik, falsafah, maupun ketidakpahaman atas nilai-nilai intrinsik yang tersirat dalam motif-motif kain tapis. 'Kemiskinan' pemahaman tentang nilai filosofis yang terkandung dalam kain tapis Lampung menjadi salah satu faktor mengapa kain tapis Lampung belum banyak dilirik dan dikenal oleh masyarakat luas. Solusi merealisasikan dalam bentuk film dokumenter kain tapis Lampung diharapkan mampu menyampaikan informasi yang lebih renyah, lugas, komprehensif, dan memungkinkan sekaligus mempermudah masyarakat asli Lampung dalam mengakses informasi tentang kain Tapis. Melalui realisasi film dokumenter ini, segi edukatif, dan kognitif dalam kandungan kain tapis dapat dibuka lebih lebar sebagai sarana pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang film dokumenter kain tapis Lampung sehingga menjadi sarana edukatif, kognitif, atau pembelajaran dalam preferensi kemasan yang bernas?

## **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan film dokumenter adalah merancang sebuah film yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat di seluruh Indonesia dan manca negara mengenai asal usul kain tapis mulai dari sejarah, proses pembuatan, motif-motif kain tapis hingga pengaplikasian kain tapis tersebut, dan juga menginventarisasi dan mendokumentasi melalui film dokumenter sebagai usaha pelestarian warisan budaya hingga kain tapis Lampung akan lebih banyak digunakan dan dikenal oleh masyarakat luas.

## **D. Batasan Ruang Lingkup Perancangan**

Wilayah yang akan diteliti dalam perancangan film dokumenter ini adalah Kabupaten Pesisir Barat . Melalui *Survey*, wawancara dan pengambilan gambar (video) akan dilakukan terhadap perajin maupun konsumen Kain Tapis itu sendiri dan juga saat proses pengolahan bahan mentah menjadi bahan jadi hingga digunakan oleh konsumen.

## **E. Manfaat Perancangan**

### **1. Bagi Masyarakat**

Film Dokumenter ini diharapkan bisa menjadi referensi dan sebagai dokumentasi yang nantinya mampu memberikan informasi tentang kain tapis

Lampung secara komprehensif, terutama pada sejarah, proses pembuatan hingga menjadi barang siap pakai. Perancangan film dokumenter ini menjadi rel baru dalam mensosialisasikan ikhwal kain tapis kepada masyarakat dalam bentuk yang lebih cair.

## 2. Bagi Perancang

Perancangan film dokumenter ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan dan pengalaman baru tentang bagaimana awal mula kain tapis ini muncul hingga di produksi menjadi bahan jadi, dan juga memberikan kesempatan kepada perancang untuk mengenalkan kain tapis kepada masyarakat luas.

## 3. Bagi Lembaga DKV ISI

Bagi Lembaga Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta Film dokumenter ini dapat menjadi sumber informasi dan referensi bagi mahasiswa.

## F. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan kain tapis akan dilakukan melalui studi pustaka atau referensi dari berbagai macam buku, makalah, artikel, internet serta hasil wawancara dengan orang-orang yang berkompeten dalam bidang kain tapis dan dilengkapi dengan analisis kondisi di lapangan. Analisis tersebut akan mengacu pada bagaimana kain tersebut diproduksi hingga dipasarkan, dan semuanya mencakup karakter *target market* dan *target audience* nantinya.

## 2. Metode Analisis data

Analisis data akan di lakukan secara kualitatif, ini dilakukan untuk mendapatkan suatu kesimpulan mengenai isi pesan yang relevan untuk mempromosikan film dokumenter kain tapis tersebut. Selain itu juga akan digunakan metode wawancara dengan pendekatan 5W + 1H guna menunjang informasi agar lebih aktual.

## 3. Konsep Perancangan

Konsep yang akan digunakan dalam menampilkan sebuah film dokumenter adalah konsep dokumentasi tentang kain tapis Lampung. Melalui medium audio visual yang memanfaatkan unsur-unsur *motion graphic* dapat memberikan kesan visual yang lebih menarik, sehingga menjadikan film dokumenter ini bersifat informatif, dan sejalan dengan misi pelestarian kain tapis Lampung sebagai salah satu warisan budaya yang ada di Provinsi Lampung.

Rancangan penyusunan adegan/scene Film Dokumenter :

- Sejarah kain tapis
- Teknik/proses pembuatan kain tapis
- Fungsi kain tapis
- Aplikasi kain tapis
- Daftar pustaka

## G. Skematika Perancangan

