

LAPORAN TAHUNAN
RISET ANDALAN PERGURUAN TINGGI DAN INDUSTRI (RAPID)



PENCIPTAAN FILM “MALIZT”
BERBASIS TEATER BONEKA MENUJU PRODUKSI INDUSTRI KREATIF
BERWAWASAN EKOLOGIS DAN BUDAYA SAING GLOBAL

Tahun ke 1 dari rencana 3 tahun

Dr. KOES YULIADI, M.Hum.
NIDN: 0022076805

PURWANTO, S.Sn., M.Sc.
NIDN: 000302026504

WIYONO, M.Sn.
NIDN: 0018016702

Dr. I Wayan Senen
NIDN: 0031125030

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PENCIPTAAN FILM "MALIZT" BERBASIS TEATER BONEKA MENUJU PRODUKSI INDUSTRI KREATIF BERWAWASAN EKOLOGIS DAN BUDAYA SAING GLOBAL

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : Dr. KOES YULIADI, M.Hum.
NIDN : 0022076805
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Seni Teater
Nomor HP : 081 826 0544
Alamat surel (e-mail) : serat_maya@yahoo.com

Anggota (1)

Nama Lengkap : PURWANTO, S.Sn., M.Sc.
NIDN : 000302026504
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Anggota (2)

Nama Lengkap : WIYONO, M.Sn.
NIDN : 0018016702
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Anggota (3)

Nama Lengkap : Dr. I Wayan Senen
NIDN : 0031125030
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Institusi Mitra

Nama Institusi Mitra : CV. PINOVE MEDIA SINERGI
Alamat : Jl. Taman Tegalsari 1/7 Semarang, Jawa Tengah.
Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 3 tahun.
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 300.000.000.-
Biaya Keseuruhan : Rp. 1.625.000.000.-

Jogjakarta, 30 Oktober 2014

Mengesah/
Dekan/Ketua

Ketua,

Prof. Dr. I Wayan Dana, SST., M.Hum.
NIP/NIK. 195603081979031001

Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.
NIP/NIK. 196807221993031006

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian

Dr. Sunarto, M.Hum.
NIP/NIK. 194902281981031002

RINGKASAN

Keberadaan kebudayaan populer di Indonesia khususnya film menunjukkan perkembangan yang menarik untuk direspon. Selain menawarkan dimensi estetika. Film juga mampu menjadi bentuk seni yang bernilai ekonomis. Hollywood menjadi salah satu produsen film yang tersebar ke seluruh dunia, termasuk ke Indonesia. Ruang sinema di Indonesia hampir selalu dipenuhi film-film dari sana. Hollywood selalu mampu menawarkan hiburan yang memikat.

Dalam kegairahan perfilman nasional, sangat jarang terlihat adanya kreativitas yang mempertunjukkan boneka. Sementara dalam perkembangan film Hollywood ada beberapa film yang mengetengahkan boneka sebagai subjek, baik dalam bentuk animasi maupun riil permainan boneka. Fenomena semacam itu sangat perlu untuk menjadi referen bahwa Indonesia bisa mengembangkan film-film sejenis.

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang berkenaan dengan boneka. Oleh karena itu penelitian ini berubaya untuk merancang sebuah film boneka dengan orientasi global namun bermateri kekayaan lokal Indonesia. Wayang golek dan topeng Bali menjadi rujukan dalam penciptaan film ini.

Selanjutnya langkah pertama untuk memproduksi film ini adalah menciptakan naskah atau skenario film berdasar dongeng yang masih populer di tengah kehidupan masyarakat saat ini. Di sisi yang lain perlu juga untuk mengamati kecenderungan dongeng yang digulirkan dalam film-film populer dari Hollywood. Setelah menuliskan cerita, langkah selanjutnya mendisain dan memproduksi boneka hingga akhirnya siap untuk menjadi tokoh-tokoh dalam film.

Tujuan utama dari produksi ini adalah membuat film panjang boneka dan akhirnya akan dijadikan industri film dengan memproduksi secara serial kedalam bentuk film televisi. Selanjutnya dalam tahap pertama baru bisa tercipta film pendek sebagai uji coba. Proses yang sangat perlu difokuskan pada tahap pertama adalah disain dan produksi boneka yang secara khusus dibuat untuk kepentingan membuat film. Ini adalah bagian yang sangat penting dalam proses menjadikan film panjang dan serial. Jika pada tahap pertama perlu memproduksi film pendek dikarenakan untuk kebutuhan uji coba dan bahan evaluasi.

KATA PENGANTAR

Penelitian yang didanai dari dana RAPID ini akhirnya terealisasi dengan target yang diinginkan. Sebagai sebuah perancangan seni, proses yang telah dilalui memberikan pengalaman-pengalaman yang beragam. Pada pembuatan naskah, pelacakan pada dongeng nusantara memberikan kesadaran bahwa dongeng-dongeng yang ada di Indonesia memiliki nilai komunikatif dan edukatif yang menarik untuk diacu kembali. Teks tersebut memiliki nilai-nilai yang sangat universal. Selanjutnya dalam proses diasin dan produksi boneka untuk kebutuhan film, memberikan pengalaman pada pemilihan bahan dan alur produksi yang kompleks. Selain harus memperhitungkan karakterisasi yang unik, wawasan pada kontruksi mekanik boneka juga harus diperhitugkan. Dalam tahap awal yang memerlukan waktu cukup panjang, sepertinya masih kurang untuk sebuah kesempurnaan.

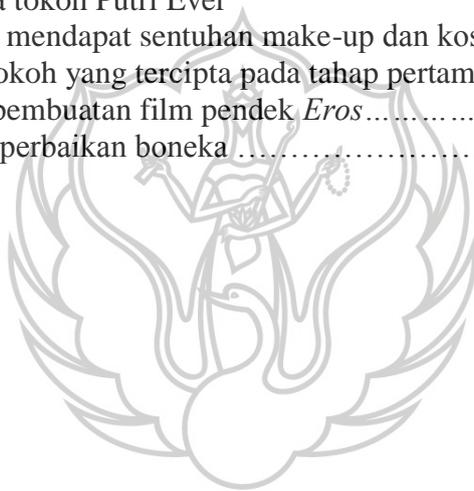
Namun pada akhirnya perlu untuk menyadari tahap-tahap yang dilakukan sebagai proses yang berkelanjutan. Pengalaman yang telah dilalui bagaimanapun juga adalah kesempatan yang sangat luarbiasa. Untuk itu perlu kita ungkapkan rasa terimakasih kepada Direktur Jenderal Perguruan Tinggi dan Direktur Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah memberikan kesempatan melakukan kegiatan ini dengan kepercayaan dan dana yang diberikan. Selanjutnya kami ucapkan terimakasih pula kepada Rektor Institut Seni Indonesia dan Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian di instansi yang sama dalam proses penelitain dan penciptaan ini. Selebihnya kami ucapkan juga terimakasih kepada fihak-fihak yang membantu proses produksi film ini.

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
RINGKASAN	3
PRAKATA.....	4
DAFTAR ISI	5
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR LAMPIRAN	7
BAB I PENDAHULUAN	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA dan KARYA	12
A. Tinjauan Pustaka	12
B. Tinjauan Karya	13
BAB II TUJUAN dan MANFAAT PENCIPTAAN	18
BAB IV METODE PENCIPTAAN	20
BAB V HASIL dan PEMBAHASAN	27
A. Skenario "Eros"	28
B. Disain Tokoh-Tokoh Cerita	29
C. Pembuatan Boneka	31
D. Pembuatan Film Pendek	35
BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	37
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 1. Pertunjukan boneka marionette dari Thailand	9
Gambar 2. Pertunjukan Wayang Kulit dari Surakarta	10
Gambar 3. Pertunjukan boneka dari China	11
Gambar 4. Shots dalam film <i>Team America</i>	14
Gambar 5. Shot dalam film <i>Maleficent</i>	17
Gambar 6. Alur Proses Penciptaan Film <i>Malizt</i>	25
Gambar 7. Hasil disain tokoh-tokoh dalam film <i>Malizt (Eros)</i>	30
Gambar 8. Wayang golek Sunda dan Topeng Bali	31
Gambar 9. Hasil pertama percobaan kepala boneka dengan bahan resin	32
Gambar 10. Proses pembuatan boneka film <i>Malizt (Eros)</i>	33
Gambar 11. Boneka tokoh Putri Ever setelah mendapat sentuhan make-up dan kostum	34
Gambar 12. Lima tokoh yang tercipta pada tahap pertama untuk pembuatan film pendek <i>Eros</i>	35
Gambar 13. Proses perbaikan boneka	36



LAMPIRAN

Skenario Film Pendek	42
Personalia Tenaga Peneliti	48



BAB I PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan film boneka menjadi sangat pesat karena kehadiran teknologi digital. Pada awalnya film boneka dibuat dengan menghadirkan boneka secara riil dalam proses pengambilan gambar. Akan tetapi saat ini boneka bisa dihadirkan melalui teknologi animasi. Pada perkembangannya kemudian dualisme ini menghadirkan spesifikasi film boneka. Ada film boneka yang cenderung sepenuhnya animasi dan selebihnya masih setia dengan menghadirkan boneka secara nyata.

Pilihan untuk menghadirkan boneka secara nyata dalam film sudah tentu memiliki berbagai kelebihan. Kebudayaan Indonesia telah memberikan tawaran yang sangat khas berkenaan dengan seni boneka. Pada masyarakat lama seperti yang ada di beberapa tempat di Indonesia Timur, boneka dibuat sebagai penanda penguasa atau seseorang yang diagungkan. Hal ini bisa dilihat misalnya pada keberadaan totem. Boneka juga hadir sebagai permainan dan secara khusus untuk dipertunjukkan. Wayang kulit juga termasuk sebagai seni boneka meskipun bentuknya dua dimensi. Boneka yang dihadirkan dalam tiga dimensi dalam pertunjukan adalah wayang golek.

Keberadaan boneka dalam pertunjukan juga dikenal pada kebudayaan-kebudayaan lain di luar Indonesia. *Bunraku* di Jepang, *marionette* yang ada di sekitar dataran Eropa dan sebagian wilayah Asia, menunjukkan bahwa seni boneka bersifat universal. Oleh karena itu kreativitas untuk mengembangkan seni

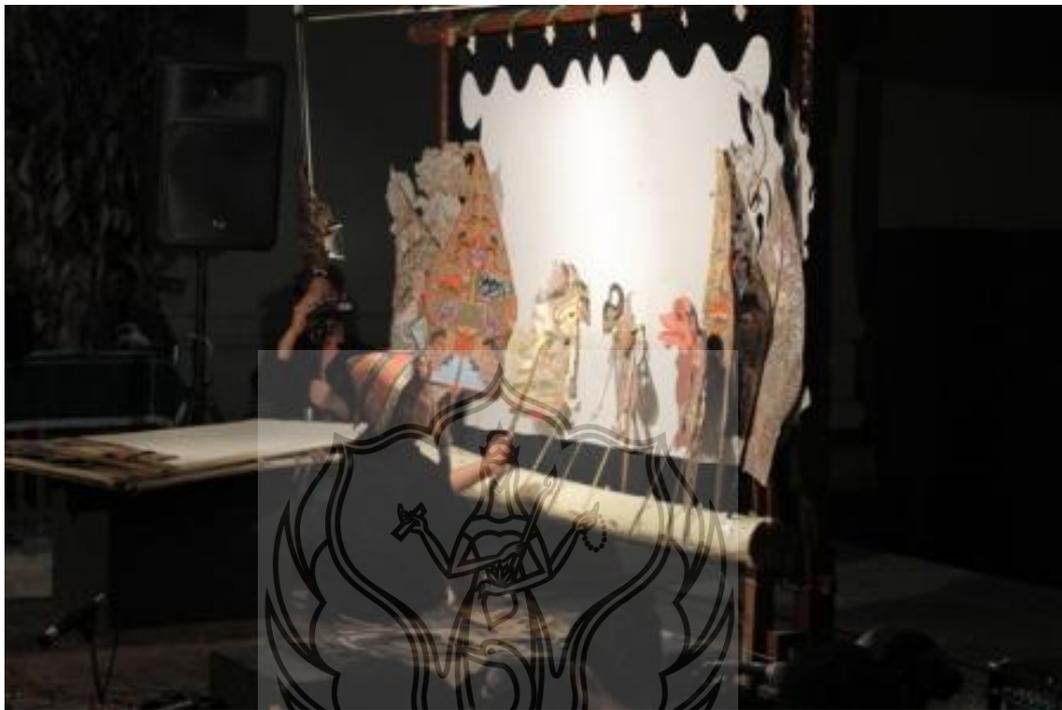
boneka dalam bentuk film sangat memungkinkan untuk mendapatkan apresiasi dari masyarakat.



Gambar 1.
Pertunjukan boneka marionette dari Thailand (Foto: Koes Yuliadi, 2014).

Satu hal yang sangat menarik ketika membicarakan boneka dalam pertunjukan maka akan selalu terkait dengan segi naratif. Boneka hadir dalam pertunjukan untuk mengemban cerita. Boneka akan menjadi hidup tidak sekedar digerakkan akan tetapi ia hadir sebagai tokoh yang hidup secara imajinatif. Boneka betul-betul mampu mewakili tokoh-tokoh selayaknya manusia. Atau dalam hal ini secara semiotik boneka menjadi wakil dari manusia maupun. Pertunjukan wayang kulit di Jawa misalnya, wayang-wayang yang dimainkan dalang adalah tokoh-tokoh yang ada dalam kitab Mahabarata. Melalui

pertunjukan wayang, imajinasi penonton dibawa kembali untuk mengenal tokoh-tokoh yang sesungguhnya.



Gambar 2.
Pertunjukan Wayang Kulit dari Surakarta (Foto: Koes Yuliadi. 2014)

Dalam fenomena ini wayang menjadi sangat simbolik. Nilai-nilai yang ditawarkan dalam pertunjukan menjadi sangat estetik sekaligus filosofis. Dunia imajinasi menjadi sangat efektif untuk menggulirkan nilai-nilai kehidupan. Dalam sebuah permainan boneka terkandung nilai-nilai kehidupan yang sangat dalam. Teks permainan wayang menunjukkan bahwa boneka dan narasi yang melatarbelakanginya mampu menjadi media edukasi yang sangat efektif sekaligus artistik.

Selain untuk kepentingan edukasi, pembuatan boneka untuk pertunjukan atau film memiliki nilai produktivitas yang tinggi secara ekonomis. Hal ini sangat menuntut jiwa kreativitas sekaligus memberikan peluang komersial. Pembuatan film boneka juga menuntut terselenggaranya distribusi film dan pemasarannya. Proses pembuatan film boneka juga melibatkan berbagai profesi yang secara langsung membutuhkan beragam sumber daya manusia. Proses ini mampu menciptakan lapangan kerja yang menuntut profesionalitas.

Selanjutnya, teknologi media saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam mendukung industri seni. Film menjadi salah satu industri kreatif yang sangat mungkin dikembangkan di Indonesia. Teknologi media maupun film sudah selayaknya harus menjadi bagian penting dalam industri seni di Indonesia. Ruang-ruang sinema dan televisi di Indonesia menjadi target dalam industri film. Selama ini materi yang ada dalam ruang sinema maupun televisi Indonesia masih membutuhkan bahan-bahan dari luar. Oleh karena itu kreativitas dan produktivitas dalam film boneka memiliki peluang untuk didistribusikan dalam ruang yang tersedia saat ini.



Gambar 3. Pertunjukan boneka dari China (Foto: Koes Yuliadi, 2014).