

**BURUNG PHOENIX DALAM KARYA SENI BATIK  
KAIN PANJANG**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Khusnul Qotimah Hadiningsih**

**NIM 1011536022**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni  
2015**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

**BURUNG PHOENIX DALAM KARYA SENI BATIK KAIN PANJANG**  
diajukan oleh Khusnul Qotimah Hadiningsih, NIM 1011536022, Program Studi  
S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Penguji Jurusan Tugas Akhir pada  
tanggal.....

Pembimbing I/ Anggota

Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum

NIP 19600218 198601 2 001

Pembimbing II/ Anggota

Joko Subiharto, SE., M.Sc

NIP 19750314 199903 1 002

Cognate/ Anggota

Sugeng Wardoyo, S.Sn, M.Sn

NIP 19751019 200212 1 003

Ketua Jurusan/ Ketua Prodi  
S-1 Kriya Seni/ Anggota

Arif Suharson, S.Sn., M.Sn

NIP 19750622 200312 1 003

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

## **PERSEMBAHAN/ MOTTO**

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk Mama dan Keluarga Besar

Selalu jujur, bersyukur dan semangat



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 15 Januari 2015

Khusnul Qotimah Hadiningsih

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Penciptaan dengan baik. Penyusunan laporan ini untuk memenuhi mata kuliah Tugas Akhir Minat Utama Kriya Tekstil pada Program Studi Kriya Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyelesaian laporan yang berjudul “Burung Phoenix dalam Karya Seni Batik Kain Panjang” tidak lepas dari pihak yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan pembuatan laporan. Untuk itu perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Arif Suharson, M.Sn selaku Ketua Jurusan Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Dra. Djanjang P S, M.Hum selaku dosen Pembimbing I.
5. Bapak Joko Subiharto, SE, M.Sc selaku dosen Pembimbing II.
6. Ibu Dra. Titiana Irawani, M.Sn selaku dosen Wali.

7. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas semua ilmu dan bimbingannya.
8. Seluruh Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini.

Sebaik-baik laporan disusun pasti ada kekurangannya. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi rekan-rekan yang membutuhkan wawasan . Amin

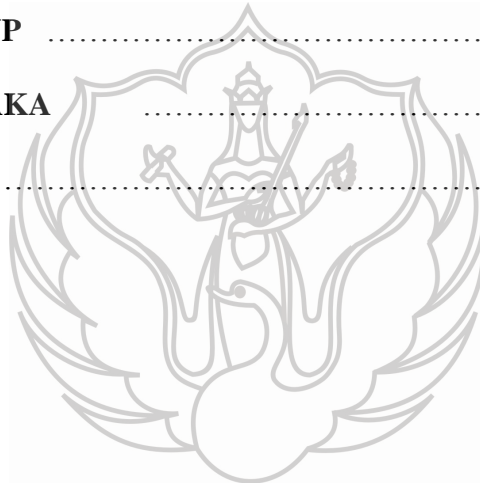
Yogyakarta, 15 Januari 2015

Khusnul Qotimah Hadiningsih  
NIM. 1011536022

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM	.....i
HALAMAN PENGESAHAN	.....ii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	.....iii
PERNYATAAN KEASLIAN	.....iv
KATA PENGANTAR	.....v
DAFTAR ISI	.....vii
DAFTAR TABEL	.....ix
DAFTAR GAMBAR	.....x
DAFTAR LAMPIRAN	.....xv
INTISARI (ABSTRAK)	.....xvi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan	.....1
B. Tujuan dan Manfaat	.....3
C. Metode Pendekatan dan Penciptaan	.....4
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b>	
A. Sumber Penciptaan	.....9
B. Landasan Teori	.....16
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b>	
A. Data Acuan	.....19
B. Analisis	.....25

C. Rancangan Karya .....	30
D. Proses Perwujudan .....	51
1. Bahan dan Alat .....	51
2. Teknik Pengerjaan .....	63
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	69
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b>	
A. Tinjauan Umum .....	77
B. Tinjauan Khusus .....	78
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	97
<b>LAMPIRAN</b> .....	99





## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 1	.....71
Tabel 2.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 2	.....72
Tabel 3.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 3	.....73
Tabel 4.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 4	.....74
Tabel 5.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 5	.....75
Tabel 6.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 6	.....76
Tabel 7.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 7	.....77
Tabel 8.Kalkulasi Biaya Tugas Akhir Karya 8	.....78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Patung burung Phoenix yang terbuat dari porselen khas China	.....13
Gambar 2. Batik Pekalongan dengan ragam hias burung Phoenix	.....14
Gambar 3. Batik Lasem motif burung Phoenix	.....14
Gambar 4. Motif burung Phoenix asal Banyumas	.....15
Gambar 5. Motif Burung Phoenix asal Kudus	.....15
Gambar 6. Motif pada pakaian adat pernikahan China/ <i>bridal skirt panel</i>	.....19
Gambar 7. Relief burung Phoenix dan Naga dalam benda peninggalan China	....20
Gambar 8. Patung Burung Phoenix terbuat dari kayu di Cirebon	.....20
Gambar 9. Lukisan burung Phoenix di China	.....21
Gambar 10. Ornamen burung Phoenix	.....21
Gambar 11. Motif hias burung Phoenix terdapat dalam jambangan porselen asal China yang ditemukan di Palembang	.....22
Gambar 12. Kain panjang pagi sore motif buketan asal Kudus koleksi H. Santosa Doelah	.....22
Gambar 13. Kain panjang batik bang-biru-ijo dari Lasem	.....23
Gambar 14. Kain panjang batik jlamprang dari Pekalongan	.....23
Gambar 15. Kain panjang berpola lung-lungan dengan motif merak ngipel asal Surakarta koleksi H. Santosa Doelah	.....24
Gambar 16. Kain panjang pagi sore motif batik djawa hokokai asal Pekalongan koleksi H. Santosa Doelah	.....24

Gambar 17. Kain panjang pagi sore pola pring sedapur asal Surakarta koleksi H. Santosa Doelah .....	25
Gambar 18. Rancangan Alternatif 1 .....	30
Gambar 19. Rancangan Alternatif 2 .....	30
Gambar 20. Rancangan Alternatif 3 .....	31
Gambar 21. Rancangan Alternatif 4 .....	31
Gambar 22. Rancangan Alternatif 5 .....	32
Gambar 23. Rancangan Alternatif 6 .....	32
Gambar 24. Rancangan Alternatif 7 .....	33
Gambar 25. Rancangan Alternatif 8 .....	33
Gambar 26. Rancangan Alternatif 9 .....	34
Gambar 27. Rancangan Alternatif 10 .....	34
Gambar 28. Rancangan Terpilih 1 .....	35
Gambar 29. Rancangan Terpilih yang sudah diperbesar dengan skala 1:5 .....	36
Gambar 30. Rancangan Terpilih 2 .....	37
Gambar 31. Rancangan Terpilih yang sudah diperbesar dengan skala 1:5 .....	38
Gambar 32. Rancangan Terpilih 3 .....	39
Gambar 33. Rancangan Terpilih yang sudah diperbesar dengan skala 1:5 .....	40
Gambar 34. Rancangan Terpilih 4 .....	41
Gambar 35. Rancangan Terpilih yang sudah diperbesar dengan skala 1:5 .....	42
Gambar 36. Rancangan Terpilih 5 .....	43

Gambar 37. Rancangan Terpilih yang sudah diperbesar dengan skala 1:5	.....44
Gambar 38. Rancangan Terpilih 6	.....45
Gambar 39. Rancangan Terpilih yang sudah diperbesar dengan skala 1:5	.....46
Gambar 40. Rancangan Terpilih 7	.....47
Gambar 41. Rancangan Terpilih yang sudah diperbesar dengan skala 1:5	.....48
Gambar 42. Rancangan Terpilih 8	.....49
Gambar 43. Rancangan Terpilih yang sudah diperbesar dengan skala 1:5	.....50
Gambar 44. Kain mori primisima	.....51
Gambar 45. Kertas kalkir	.....52
Gambar 46. Malam atau lilin	.....53
Gambar 47. Pewarna Naptol dan Indigosol	.....54
Gambar 48. Pewarna Remasol, kostik, soda kue, nitrit, TRO	.....55
Gambar 49. Pensil	.....56
Gambar 50. Spidol	.....56
Gambar 51. Gunting	.....57
Gambar 52. Meteran	.....57
Gambar 53. Canthing	.....58
Gambar 54. Kuas	.....59
Gambar 55. Wajan	.....59
Gambar 56. Kompor listrik	.....60
Gambar 57. Kompor gas	.....60

Gambar 58. Bak air	61
Gambar 59. Balok kayu	61
Gambar 60. Pemolaan	62
Gambar 61. Pencanthingan	63
Gambar 62. Pewarnaan dengan teknik colet	64
Gambar 63. Pewarnaan celup	65
Gambar 64. Nembok atau menutup warna menggunakan malam	66
Gambar 65. Pelorodan dan penyucian kain	67
Gambar 66. Kain panjang batik tulis	68
Gambar 67. “ Queen of Bird”	79
Gambar 68. Penerapan kain panjang yang dipadukan dengan kebaya	80
Gambar 69. “ Kekuatan”	81
Gambar 70. Penerapan kain panjang dengan teknik lilit kain	82
Gambar 71. “ Kesuburan dan Kemakmuran	83
Gambar 72. Penerapan kain panjang dengan teknik lilit kain	84
Gambar 73. “ Penguasa Angkasa”	85
Gambar 74. Penerapan kain panjang dipadukan dengan bustier	86
Gambar 75.” Bird of Paradise”	87
Gambar 76. Penerapan kain panjang dengan teknik lilit kain	88
Gambar 77.” Kebahagiaan “	89
Gambar 78. Penerapan kain panjang dengan teknik lilit kain	90

Gambar 79. “Keberhasilan” .....	91
Gambar 80. Penerapan kain panjang dengan teknik lilit kain .....	92
Gambar 81. “ Burung Pengharapan” .....	93
Gambar 82. Penerapan kain panjang dengan teknik lilit kain .....	94



## DAFTAR LAMPIRAN

- A. Foto Poster Pameran
- B. Foto Situasi Pameran
- C. Katalogus
- D. Biodata (CV)
- E. CD



## INTISARI ( ABSTRAK )

Salah satu motif khas China adalah motif burung Phoenix. Burung Phoenix ( *feniks* ) atau burung Hong ( *fenghuang* ) dikenal di China sebagai burung surga yang melambangkan dunia atas atau khayangan serta burung mitologi yang melambangkan keberuntungan.<sup>1</sup>. Burung Phoenix merupakan burung khayal atau mitologi yang memiliki keunikan dari segi visual maupun simbol. Nilai visual dan simbol dalam burung Phoenix adalah hal yang melatarbelakangi penulis untuk menjadikan burung Phoenix sebagai sumber inspirasi. Tujuan pembuatan Tugas Akhir ini yaitu menciptakan karya seni batik kain panjang dengan motif burung Phoenix yang memiliki nilai estetis dan simbolis. Makna estetis diidentifikasi menggunakan metode pendekatan estetika sedangkan makna simbolis diidentifikasi menggunakan metode pendekatan semiotika. Berhubungan dengan karya yang diciptakan merupakan karya seni fungsional maka metode penciptaannya menggunakan metode ergonomis dan metode penciptaan SP Gustami.

Proses perwujudan menggunakan teknik batik tulis dengan pewarnaan sintetis. Teknik pewarnaan yang digunakan yaitu celup dan *colet*. Tahapan perwujudan karya mulai dari pemolaan, pencanthingan, pewarnaan dan *penembokan*, *pelorodan* dan *finishing*. Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini menghasilkan 8 karya bermotif burung Phoenix dengan makna-makna yang terkandung didalamnya, selain mewujudkan karya yang memiliki nilai estetis, juga mengandung makna simbolis yang mendalam serta tepat guna sehingga selain berfungsi sebagai benda seni sekaligus sebagai benda fungsional.

---

<sup>1</sup>AryoSunaryo, *Ornamen Nusantara KajianKhusustentangOrnamen Indonesia*, ( Semarang: Dahara Prize, 2009 ), h. 81



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Beragam saluran televisi hadir untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, baik berita maupun hiburan. Berbagai macam program televisi dibuat dan disajikan dengan cara yang berbeda-beda, serta dengan tujuan yang berbeda-beda pula. Tema-tema yang diangkat dalam setiap program televisi mengandung informasi penting bagi penontonnya, tidak terkecuali program hiburan. Kemasan dalam setiap konten yang disajikan bisa bertujuan untuk menarik perhatian. Penonton disugahi cerita tidak nyata dari representasi kehidupan nyata, pada program cerita atau fiksi. Program cerita atau fiksi di televisi tentu menghadirkan wacana-wacana sosial yang dikemas dengan gaya yang bermacam-macam dan dengan konten yang berbeda-beda. Tayangan fiksi di televisi tidak terbatas pada produksi untuk televisi saja. Beberapa stasiun televisi pun menghadirkan film-film bioskop yang kemudian ditayangkan kembali di stasiun televisi sebagai medium distribusi lain. Ada pula film yang sengaja dibuat hanya untuk kepentingan distribusi di televisi. Film-film yang dibuat untuk kepentingan distribusi televisi biasa disebut film televisi (FTV).

Film televisi sering kali menghadirkan tayangan-tayangan dengan konten percintaan remaja. Konten percintaan remaja ada yang dikemas dalam drama komedi romantis dan drama yang mengharukan. Film televisi yang dimaksud adalah film cerita yang tidak bersambung atau seri, dan ceritanya langsung selesai. Banyak persoalan yang bisa diangkat dalam medium film cerita. Tidak hanya permasalahan percintaan remaja saja, namun ada pula permasalahan yang lain. Terkadang persoalan cinta remaja hanya salah satu konten untuk membungkus permasalahan lain yang menjadi premis dalam film yang ditayangkan. Seperti film televisi berjudul "Garis Finish" yang bertemakan perjuangan bercerita tentang perjuangan lari maraton. Film ini diproduksi pada tahun 2012 mendapat beberapa penghargaan di dalam negeri seperti FFI, FFB, dan piala Vidia. Salah satu yang

ingin diangkat kedalam film adalah persoalan-persoalan ekonomi. Terlebih lagi yang berhubungan dengan kesenjangan sosial akibat dari perbedaan tingkat kekayaan pribadi. Ada banyak paham yang berhubungan dengan dunia perekonomian, misalnya saja kapitalisme, sosialisme, liberalisme, dan komunisme.

Berdasarkan data film yang didapat di situs [filmindonesia.or.id](http://filmindonesia.or.id) dan lembaga sensor film, beberapa film komedi bioskop di Indonesia masih berkulat soal hantu dan percintaan. Genre komedi tersebut dimasukkan sebagai subgenre dalam film. Namun ada beberapa film yang secara sengaja menggunakan genre komedi untuk membungkus keseluruhan cerita dalam film. Tahun 2009 muncul film berjudul "*Preman in Love*" yang disutradarai oleh Rako Prijanto. Film ini bercerita tentang persaingan preman kampung dengan seorang pengusaha yang berusaha untuk mendapatkan anak kepala desa, dengan syarat dapat menggantikan jabatan kepala desa. Walaupun dibalut dalam masalah percintaan namun disisi lain, film ini menceritakan persaingan antara preman jujur dan pengusaha curang yang berusaha memimpin desa lewat sayembara menjadi kepala desa. Setelah itu muncul film-film dengan tema dan genre serupa seperti *Wakil Rakyat* (2009), *Calo Presiden* (2009), *Kabayan Jadi Miliuner* (2010), dan *Bebek Belur* (2010). Selebihnya adalah film-film komedi yang sekedar menampilkan hal-hal lucu dari tema hantu dan percintaan.

Film komedi merupakan salah satu genre yang menghadirkan hal-hal lucu dengan tujuan membuat penonton tersenyum bahkan tertawa terbahak-bahak. Tidak semua film komedi menceritakan hal yang benar-benar lucu, banyak pula film-film komedi yang menghadirkan kelucuan ditengah persoalan yang besar dengan tujuan mengkritik. Seperti karikatur, karya seni yang melebih-lebihkan ciri khusus dari objek penciptaannya dengan tujuan memunculkan kelucuan. Karikatur sering muncul di koran-koran untuk menggambarkan berita politik yang tengah terjadi di masanya. Karya seni visual komedi satir ini memberikan lelucon pada penikmatnya terhadap objek dan persoalan yang sedang digambarkan. Misalnya kasus-kasus korupsi di lingkungan pemerintahan, penggambarannya bisa berupa

tersangka korupsi dengan kepala besar dan senyum sangat lebar kemudian membawa karung besar berisi uang, didepannya orang kurus sedang mengemis. Penggambaran tersebut merupakan salah satu upaya untuk menertawakan objek yang sedang diangkat beserta permasalahan yang sedang dikritik. Kritik-kritik tersebut juga bisa muncul di bidang kesenian lain, baik seni rupa, pertunjukan, maupun seni media baru. Karikatur secara satir menyindir dan menonjolkan ciri-ciri khusus dari objek yang sedang diangkat kedalam karya seni tersebut, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. 1. Karikatur karya Agus di inilah.com

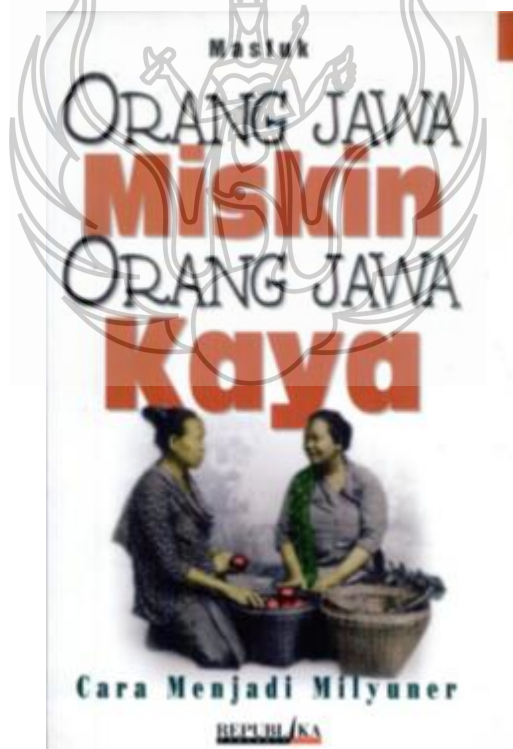
Contoh karikatur di atas adalah salah satu bentuk kritik sindiran kepada suatu permasalahan politik di Indonesia. Penggambaran berlebihan terdapat pada ukuran kepala beserta wajah yang jelas dari salah satu politisi. Selain itu, permasalahan yang tengah dikritik pun digambarkan secara berlebihan dengan tokoh politisi tersebut membawa karung berukuran besar bertuliskan “Kepentingan Partai” dan di depannya ada penunjuk jalan dengan arah yang berbeda dalam konteks visi dan misi partai tersebut. Kemudian di sebelah kanan ada orang yang menanyakan “mau dibawa kemana pak?”. Gambar tersebut menunjukkan bahwa si kreator sedang mengkritik salah satu politisi yang berada diantara dua pilihan dalam membawa kepentingannya serta menanyakan kembali akan dibawa kemana kepentingan partai tersebut, dakwah atau politik.

Tema politik dalam kehidupan bermasyarakat dapat menjadi menarik disampaikan dalam bentuk karikatur dan sindiran-sindiran. Karikatur membuatnya menjadi lebih ringan dinikmati. Karya karikatur semacam ini tentu dapat

diterapkan dalam medium kesenian yang lain dengan tujuan untuk menyindir sesuatu yang ingin diangkat. Hasil dari karikatur ini pun dapat bersifat satir dan sarkas. Sindiran yang dibuat dengan tujuan untuk mengkritik politik atau ketatanegaraan tentu membuat penikmatnya tersenyum atau tertawa sengit. Satir merupakan salah satu bentuk kelucuan yang dibuat dengan tujuan mengkritik suatu hal seperti halnya karikatur yang bertema politik.

## B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan karya berawal dari sebuah buku jurnal yang dikarang Masfuk terbitan Republika berjudul “Orang Jawa Kaya, Orang Jawa Miskin”. Buku jurnal ini memberi inspirasi untuk membuat sebuah cerita tentang seluk-beluk kehidupan si kaya dan si miskin untuk dijadikan sebuah film.



Gambar 1. 2. Cover buku “Orang Jawa Kaya, Orang Jawa Miskin”

Walaupun buku tersebut tidak menceritakan Jawa dan orang-orang Jawa, namun buku ini membahas lebih jauh sisi kehidupan orang Indonesia dilihat dari tingkat ekonominya. Buku ini bercerita tentang berbagai sisi kehidupan

masyarakat mulai dari ekonomi menengah kebawah, menengah, hingga menengah ke atas.

Tidak hanya dari sebuah catatan pengamatan orang lain, namun juga berdasarkan pengalaman pribadi. Hasil yang diamati di lingkungan sekitar itu tentang pola kehidupan bermasyarakat orang Jawa masa kini di sekitarnya. Cerita-cerita itu kemudian disusun membentuk satu kesatuan cerita dengan judul "*Ambyar*".

Karya seni membutuhkan pencapaian yang konkrit agar pesan-pesan yang ada didalamnya dapat tersampai dengan baik. Setiap pemikiran dan gagasan pun tidak serta-merta dituangkan secara gamblang. Simbol-simbol dalam bentuk komedi satir dan sindiran halus bisa memberikan tafsiran yang berbeda-beda, tergantung cara pandang penikmatnya.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Salah satu hal penting dalam berkarya adalah pencapaian. Sebelum jauh melangkah pada misi, tentunya pembuat karya seni menargetkan visi terlebih dahulu. Visi tersebut terangkum dalam tujuan dan manfaat yang dibuat sebagai tolok ukur keberhasilan dalam membuat sebuah karya seni. Visi ini yang kemudian akan dipertanggungjawabkan secara akademis.

#### **1. Tujuan**

- a. Membuat sebuah film komedi yang bertemakan ekonomi, politik dan kesenjangan sosial.
- b. Menyindir masalah pekerjaan, kesenjangan sosial, dan politik perdagangan yang terjadi di Indonesia.
- c. Mengemas permasalahan ekonomi, politik dan kesenjangan sosial dalam film komedi satir.

## 2. Manfaat

- a. Memahami lebih jauh bagaimana cara menyajikan pesan sosial melalui sebuah film.
- b. Memberikan hiburan film yang ringan kepada penonton mengenai persoalan politik dan ekonomi dalam skenario film “*Ambyar*”.
- c. Memahami tahap membuat film ringan dari persoalan politik dan ekonomi dari skenario film “*Ambyar*”.
- d. Memahami persoalan pekerjaan dan kesenjangan sosial yang terjadi di Indonesia.

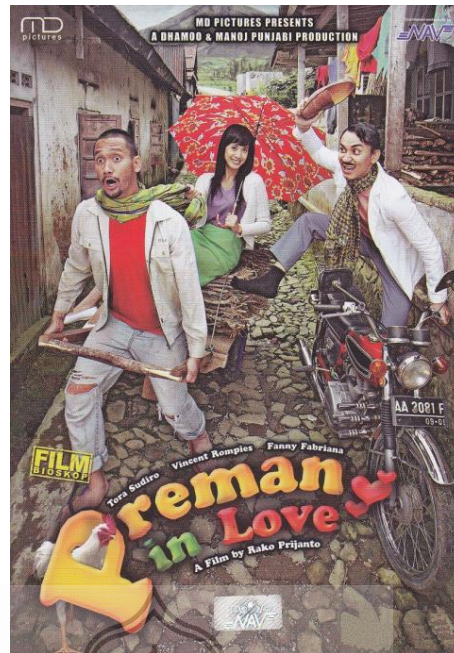
## D. Tinjauan Karya

Perwujudan suatu karya diawali dengan berbagai tahapan salah satunya adalah meninjau dari karya-karya yang sudah ada. Tinjauan karya yang sudah ada sebelumnya ini membantu mengarahkan proses perwujudan karya baru sehingga karya itu terwujud, baik dalam melihat kesamaan-kesamaannya maupun perbedaan-perbedaannya. Berikut beberapa karya film yang membantu dalam proses perwujudan karya film cerita “*Ambyar*”.

### 1. “*Preman in Love*” (2009)

- Produksi : *MD Pictures*, Indonesia
- Sutradara : Rako Prijanto
- Durasi : 83 menit

Film “*Preman in Love*” adalah film tahun 2009 yang disutradarai oleh Rako Prijanto. Film ini berkisah tentang preman jujur dan pengusaha curang yang bersaing mendapat suara terbanyak menggantikan posisi kepala desa untuk mendapatkan anak kepala desa yang lama. Film ini memang bertema hampir sama dengan “*Ambyar*” namun yang membedakan adalah konflik-konflik yang dibuat. Secara karakter dan genre yang diusung juga serupa yaitu komedi satir. *Setting* yang dibuat pada film ini menarik karena dekat dengan latar desa. Film ini berlatar Wonosobo, dengan *setting* pedesaan yang masih asri dan banyak sawah.



Gambar 1. 3. Poster film *PremanIn Love*

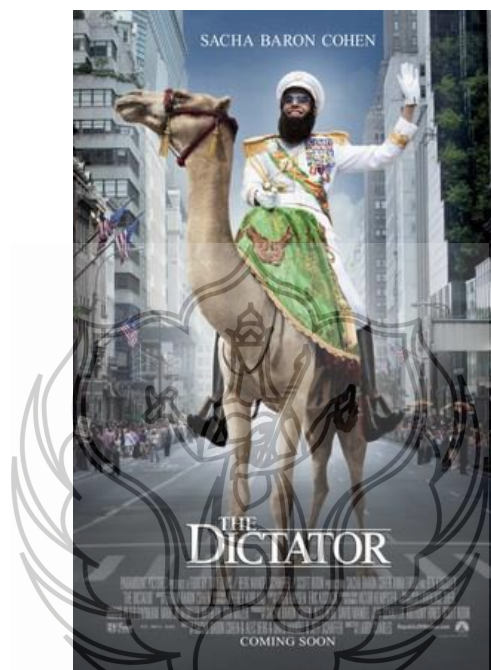
*Setting* dalam film ini dapat dijadikan acuan untuk menggambarkan suasana pedesaan dalam film “*Ambyar*”. Selain itu, film “*Ambyar*” juga mengambil konsep tata rias dan busana dalam film ini.

Tata busana di setiap tokohnya pun dibuat unik namun tidak melepaskan karakter yang dibangun. Set artistik, kostum, dan rias dalam film ini mencerminkan karakter dan tetap terlihat menyindir. Kemunculan pengadeganan dan pembawaan karakter juga perlu dilebih-lebihkan untuk menambah kelucuan. Latar belakang set dalam film diceritakan dengan jelas, yaitu di desa Demolong kaki gunung Sumbing, namun penggunaan bahasanya tidak menggunakan bahasa keseharian di Wonosobo, malah menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini membuat film “*Preman in Love*” berbeda dengan film “*Ambyar*”. Film “*Ambyar*” menggunakan bahasa Jawa kultur Solo, Jawa Tengah.

## 2. *The Dictator* (2012)

- Produksi : *For by two films*, Amerika Serikat
- Sutradara : Larry Charless
- Durasi : 83 menit

Film ini adalah salah satu film Amerika bergenre komedi yang disutradarai oleh Larry Charless dan diproduksi pada tahun 2012. Dari segi cerita berbeda dengan “*Ambyar*”. Film ini berkisah tentang presiden Republik Wadya (negara rekaan di timur tengah) yang diculik dan dibuang di Amerika setelah menghadiri pertemuan kenegaraan. Hampir semua tokoh yang dibuat didalamnya diciptakan untuk menyindir profesi mereka masing-masing.



Gambar 1. 4. Poster film *the Dictator*

Film komedi ini cukup menginspirasi terutama pada karakter yang dibuat oleh sutradaranya. Karakter yang paling lucu adalah tokoh utamanya Aladeen sebagai presiden yang konyol dan melakukan keputusan-keputusan yang diluar akal sehat. Karakter dalam film ini dibuat hiperbola untuk menunjukkan tingkah lucu mereka sekaligus menyindir pemimpin negara dan sistem ketatanegaraan.

Film ini secara berlebihan juga mengangkat konteks sosial-politik yang terjadi di dunia terkait dengan kasus-kasus perang minyak antara Amerika dan beberapa negara di timur tengah. Bahkan persoalannya pun secara berlebihan digambarkan para kelompok politisi yang saling serang, mulai dari jalur diplomasi sampai ke jalur kekerasan. Ada kesamaan perwujudan dengan film “*Ambyar*” dalam konteks pembangunan identitas. Film “*The Dictator*” membuat negara

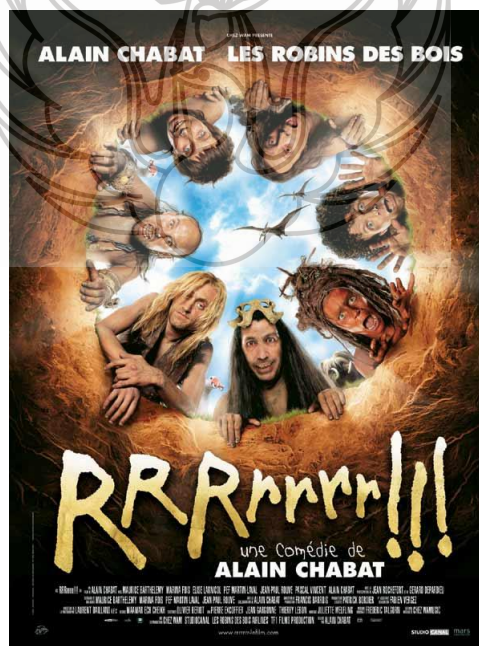


rekaan dengan latar belakang timur tengah, film “Ambyar” juga menggunakan latar belakang Jawa namun identitas desa merupakan rekaan. Penerapan teknis dalam konteks sindiran di film “Ambyar” sendiri tentu berbeda dengan film “The Dictator”. Film “Ambyar” dibuat lebih sederhana dengan permasalahan yang lebih lokal untuk menunjukkan bahwa film “Ambyar” sedang menyindir persoalan tanah dan pekerjaan pada perilaku sosial masyarakat Jawa.

### 3. “RRRrrrr!!!” (2004)

- Produksi : Studio Canal, Prancis
- Sutradara : Alain Chabat
- Durasi : 94 menit

Film ini merupakan film Prancis yang bergenre komedi. Film yang disutradarai Alain Chabat ini diproduksi tahun 2004. Film ini berkisah tentang awal mula kejahatan muncul diantara manusia disebuah koloni.



Gambar 1. 5. Poster Film “RRRrrrr!!!”

Film ini ber-*setting* jaman purba. Kebebasan berekspresi sang pembuat film sangat terlihat ketika ia mampu menempatkan properti-properti yang berbeda jauh dengan ekspektasi konvensional. Misalnya, di awal film menggambarkan

keadaan dunia purba menurut sudut pandang si pembuat film dengan cara membuat semua hewan purba memiliki gading seperti gajah. Sedangkan menurut literatur keilmuan arkeologi berbeda. Pembuat film seperti membuat dunianya sendiri dan mengajak penonton untuk menikmati cerita dalam dunia yang dibuatnya. Dilihat dari segi tema dan penceritaan, film “RRRrrr!!!” tidak menjadi acuan dalam pembuatan cerita di film “Ambyar”. Namun konsep satir dalam menggambarkan dunia dalam film sendiri itu sendiri patut untuk dipertimbangkan.

