

**PERANCANGAN TOPENG DAN KOSTUM BERBASIS EKSPLORASI
SIMBOL HUTAN GUNUNG TANGKUBAN PARAHU UNTUK
PENCIPTAAN FILM EKSPERIMENTAL MITOPOETIK**



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan untuk sebagian salah satu syarat memperoleh gelar sarjana seni pada
Program Studi Film dan Televisi

Diajukan oleh :

ANISAH RIZKI FADIKA

NIM. 2102763

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

**PERANCANGAN TOPENG DAN KOSTUM BERBASIS EKSPLORASI
SIMBOL HUTAN GUNUNG TANGKUBAN PARAHU UNTUK
PENCIPTAAN FILM EKSPERIMENTAL MITOPOETIK**

Oleh
Anisah Rizki Fadika

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Seni pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Anisah Rizki Fadika 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
September 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

PERANCANGAN TOPENG DAN KOSTUM BERBASIS EKSPLORASI
SIMBOL HUTAN GUNUNG TANGKUBAN PARAHU UNTUK
PENCiptaan FILM EKSPERIMENTAL MITOPOETIK

Oleh:

Anisah Rizki Fadika

NIM. 2102763

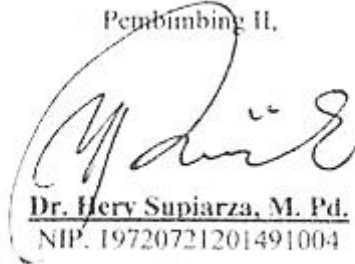
Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I,



Dipl. -Kunst. Erik Muhammad Pauhrizi, S.Ds., M.Sch
NIP. 920200819810601101

Pembimbing II,



Dr. Herv Supiarza, M. Pd.
NIP. 19720721201491004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Dr. Harry Tjahjodiningrat, M.Pd.
NIP. 197207222000121002

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

PERANCANGAN TOPENG DAN KOSTUM BERBASIS EKSPLORASI
SIMBOL HUTAN GUNUNG TANGKUBAN PARAHU UNTUK
PENCIPTAAN FILM EKSPERIMENTAL MITOPOETIK

Oleh:

Anisah Rizki Fadika

NIM. 2102763

Disetujui dan disahkan oleh :

Penguji I,



Dr. Tri Karyono, M.Sn.
NIP. 196611071994021001

Penguji II,



Dr. Nala Nandana Undiana, S.Pd., M.A.
NIP. 920190219850916101

Penguji III,



Muhammad Akbar, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0425018405

ABSTRAK

Penelitian penciptaan ini mengolah simbol-simbol Gunung Tangkuban Parahu menjadi film eksperimental mitopoetik melalui perancangan topeng dan kostum yang merepresentasikan hutan gunung tersebut. Berangkat dari dekonstruksi mitos Sangkuriang, dua simbol kunci yaitu “perahu terbalik” dan sosok *jin* diinterpretasi ulang menjadi karakter Guriang, dengan ritual *Ngertakeun Bumi Lamba* sebagai penguat representasi hubungan sakral manusia dan alam. Eksperimentasi performatif menghasilkan narasi non-verbal berstruktur tiga bagian: realitas manusia, jembatan ritual, dan ruang mitos. *Guriang Gunung* merevitalisasi fungsi purba mitos sebagai pengingat sekaligus kritik ekologis di era kontemporer.

Kata kunci: film eksperimental, mitopoetik, topeng, kostum, Gunung Tangkuban Parahu

ABSTRACT

This practice-based research transforms the symbols of Mount Tangkuban Parahu into a mythopoetic experimental film through the design of masks and costumes that represent the mountain forest. Departing from the deconstruction of the Sangkuriang myth, two key symbols: “the overturned boat” and the jin figure are reinterpreted into the character Guriang, with the ritual Ngertakeun Bumi Lamba reinforcing the sacred relationship between humans and nature. Performative experimentation generates a non-verbal narrative structured in three parts: human reality, the ritual bridge, and the mythic realm. Guriang Gunung revitalizes the ancient function of myth as both a reminder and an ecological critique in the contemporary era.

Keywords: *experimental film, mythopoetic, mask, costume, Mount Tangkuban Parahu*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan.....	1
1.2 Batasan dan Rumusan Masalah Penciptaan	12
1.3 Tujuan Penciptaan	13
1.4 Manfaat Penciptaan	13
1.4.1 Bagi Mahasiswa	13
1.4.2 Bagi Ekosistem Program Studi Film dan Televisi	14
1.4.3 Bagi Institusi	14
1.4.4 Bagi Industri.....	14
1.5 Bagan dan Alur Proses Kreasi	14
1.6 Sistematika Pengantar Karya Penciptaan.....	15
BAB II.....	17
LANDASAN KARYA DAN PENCIPTAAN	17
2.1 Teori Seni Gambar Bergerak	17
2.1.1 Teori Film Sebagai Seni.....	18
2.2 Film Eksperimental	19
2.2.1 <i>Expanded Nature</i>	20

2.2.2	Sinema Mitopoetik	22
2.2.3	Film Dokumenter Mitos	24
2.2.4	Mitos Sebagai Narasi Film	25
2.3	Teori Pendukung	27
2.3.1	Mitos oleh Levi Staruss	27
2.3.2	Teori Ingatan, Pengalaman, dan Mimpi	28
2.4	Kaji Empirik	29
2.4.1	Kemah Budaya Kaum 2024	30
2.4.2	Pemutaran Re : Discovering Memories “Kisah Dalam Jejak Alam”	32
2.4.3	Pemutaran Re : Discovering Memories Jepang	33
2.4.4	Kajian Karya Sebagai Referensi	34
2.4.4.1	The Origin of the Night (1978)	34
2.4.4.2	Dreams (1990)	36
BAB III		38
PROSES BERKARYA		38
3.1	Konsep Karya	38
3.1.1	Gagasan Narasi Cerita dan Dramaturgi	38
3.1.2	Gagasan Artistik	40
3.1.3	Gagasan Visual dan Sinematik	41
3.1.4	Gagasan Audio	42
3.1.5	Instalasi Karya	43
3.2	Tinjauan Karya Sebelumnya	44
3.2.1	Studio Film Dokumenter : “Nikaca’ah”	44
3.2.2	Studio Film Fiksi “Rwa Bhineda	45
3.3	Langkah-Langkah Penciptaan	47
3.3.1	Riset dan Observasi	47
3.3.2	Sampling	48
3.3.3	Pra Produksi	50
3.3.4	Produk Produksi (Shooting)	52
3.3.5	Pasca Produksi	52
BAB IV		54

PRESENTASI DAN DESKRIPSI KARYA.....	54
4.1 Konsep dan Landasan Penciptaan Karya "Guriang Gunung"	54
4.1.1 Simbolisme dalam Dongeng 'Sangkuriang'.....	54
4.1.2 Makna Ritual 'Ngertakeun Bumi Lamba'.....	55
4.1.3 Perancangan Mitos Baru: Kelahiran Karakter 'Guriang'	59
4.2 Proses Perancangan dan Eksperimentasi Artistik Topeng dan Kostum.....	60
4.3 Eksperimentasi Karakterisasi Simbol	68
4.3.1 Visual	68
4.3.2 Audio.....	72
4.3.3 Penyuntingan.....	74
4.4 Implementasi Kerangka Teoretis pada Bahasa Layar	76
4.4.1 Sinema Mitopoetik dalam Praktik.....	76
4.4.2 Konsep Expanded Nature dalam Representasi Hutan.....	77
4.4.3 Praktik Penciptaan Mitos sebagai Gestur Artistik	78
BAB V.....	80
KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
5.1 Simpulan	80
5.2 Keterbatasan.....	83
5.3 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	89
Lampiran 1 : Dokumentasi shooting.....	89
Lampiran 2 : Dokumentasi Pameran.....	90
Lampiran 3 : Dokumentasi Ngertakeun Bumi Lamba	91
Lampiran 4 : Surat Keterangan Pembimbing.....	93
Lampiran 5: Matriks Kritik dan Saran Perbaikan dari Penguji.....	96
Lampiran 6 : Turnitin	100
Lampiran 7 : Biografi dan Filmografi.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan dan Alur Proses Kreasi.....	15
Gambar 2. 1 Simbol 'Ngadu' dan 'Bhaga' (Sumber Arsip Pencipta	30
Gambar 2. 2 Informasi Pati Ka Du'a Ata Mata di Taman Nasional Kelimutu (sumber: Arsip Pencipta).....	31
Gambar 2. 3 Kawah Gunung Kelimutu (sumber: Arsip Pencipta)	31
Gambar 2. 4 Diskusi pemutaran "Kisah dalam Jejak Alam" (Sumber: Arsip Re:Discovering Memories)	32
Gambar 2. 5 Diskusi Pemutaran Re: Discovering Memories Jepang (Sumber: Arsip Re:Discovering Memories)	34
Gambar 2. 6 Potongan gambar "The Origin of the Night" karya Lothar Baumgarten (Sumber: Vimeo).....	35
Gambar 2. 7 Potongan gambar "Sunshine Thorough the Rain" karya Akira Kurosawa (sumber : google)	36
Gambar 2. 8 Potongan gambar "The Peach Orchard" karya Akira Kurosawa (sumber : google).....	37
Gambar 3 1 Potongan Deck "Story & Treatment" (Sumber: Catatan Pencipta).....	40
Gambar 3 2 Potongan Deck "Referensi Kostum" (Sumber: Catatan Pencipta).....	41
Gambar 3 3 Potongan Deck "Referensi Kostum" (Sumber: Catatan Pencipta).....	41
Gambar 3 4 Potongan Deck "Referensi Shot" (Sumber: Catatan Pencipta)	42
Gambar 3 5 Potongan Deck "Sound and Music Treatment" (Sumber: Catatan Pencipta).....	42
Gambar 3 6 Potongan Gambar Film 'Nikaca'ah' (Sumber: Film Nikaca'ah)	45
Gambar 3 7 Potongan Gambar Film 'Rwa Bhineda' (Sumber: Film Rwa Bhineda)...	46
Gambar 3 8 Dokumentasi Pengambilan Sampling (Sumber: Catatan Pencipta)	48
Gambar 3 9 Still Image Sample 2 (Sumber: Catatan Pencipta)	49
Gambar 3 10 Still Image Sample 3 (Sumber: Catatan Pencipta)	50
Gambar 3 11 Still Image Sample 4 (Sumber: Catatan Pencipta)	50
Gambar 3 12 Still Image Sample 5 (Sumber: Catatan Pencipta)	50
Gambar 3 13 Recce & Rehersal (Sumber: Catatan Pencipta).....	51
Gambar 3 14 Pre Production Meeting (Sumber: Catatan Pencipta)	51
Gambar 4 1 Dokumentasi Ngertakeun Bumi Lamba (Sumber: Catatan Pencipta).....	56
Gambar 4 2 Screenshoot Voice Record Wawancara (Sumber: Catatan Pencipta)	59
Gambar 4 3 Proses Pembuatan Topeng (Sumber: Catatan Pencipta)	61
Gambar 4 4 Cetakan Clay & Proses Cetak Silikon (Sumber: Catatan Pencipta).....	62
Gambar 4 5 Kumpulan Hasil Topeng (Sumber: Catatan Pencipta)	62
Gambar 4 6 Topeng (Sumber: Catatan Pencipta)	65
Gambar 4 7 Pertumbuhan Jamur Pada Topeng (Sumber: Catatan Pencipta).....	65
Gambar 4 8 Guriang (Sumber: Catatan Pencipta).....	66
Gambar 4 9 Proses Pembuatan Kostum 'Guriang' (Sumber: Catatan Pencipta)	67
Gambar 4 10 Proses Touch up Kostum di Set (Sumber: Catatan Pencipta)	68

Gambar 4 11 Visual 1 Bagian I 'Gunung Tangkuban Perahu' (Sumber: Catatan Pencipta).....	69
Gambar 4 12 Visual Bagian 2 'Ngertakeun Bumi Lamba' (Sumber: Catatan Pencipta)	69
Gambar 4 13 Visual Bridging Bagian 3 'Guriang' (Sumber: Catatan Pencipta)	70
Gambar 4 14 Visual Bagian 3 'Master Footage' (Sumber: Catatan Pencipta)	70
Gambar 4 15 Visual Bagian 3 'Lanskap Hutan' (Sumber: Catatan Pencipta)	71
Gambar 4 16 Visual Bagian 3 'Detail Shot' (Sumber: Catatan Pencipta)	71
Gambar 4 17 Visual Bagian 3 'Topeng' (Sumber: Catatan Pencipta)	71
Gambar 4 18 BTS Shooting (Sumber: Catatan Pencipta).....	72
Gambar 4 19 Workspace Studio One, Pengolahan Sound (Sumber: Catatan Pencipta)	72
Gambar 4 20 Arsip Sound Shooting (Sumber: Catatan Pencipta)	73
Gambar 4 21 Proses Penyuntingan (Sumber: Catatan Pencipta)	75
Gambar 4 22 Kumpulan Draft Editing (Sumber: Catatan Pencipta).....	75
 Gambar 5 1 Perencanaan Instalasi	 82
Gambar 5 2 Instalasi Karya.....	83

DAFTAR TABEL

Table 1 Penerapan Tekstur Pada Topeng (Sumber: Catatan Pencipta).....	64
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Dokumentasi shooting	89
Lampiran 2 : Dokumentasi Pameran.....	90
Lampiran 3 : Dokumentasi Ngertakeun Bumi Lamba	91
Lampiran 4 : Surat Keterangan Pembimbing.....	93
Lampiran 5: Matriks Kritik dan Saran Perbaikan dari Penguji.....	96
Lampiran 6 : Turnitin	100
Lampiran 7 : Biografi dan Filmografi.....	101

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, A., Dahlan, D., & Hanum, I. S. (2022). BANDINGAN NILAI BUDAYA DALAM CERITA RAKYAT LUTUNG KASARUNG DAN SUNDARA KANDA. *Ilmu Budaya*, 6(1), 155–169.
- Alit Artawan, C., Wayan Mudra, I., Ketut Muka, I., & Wayan Karja, I. (2024). TOPENG RANGDA AS METAPHOR OF DEWI DURGA BY TJOKORDA OKA TUBLEN. *Proceedings Bali-Bhuwana Waskita: Global Art Creativity Conference*, 4, 65–76.
- Angeline, M. (2015). MITOS DAN BUDAYA. *Humaniora*, 6(2), 190–200.
- Apip. (2011). Representasi Mitos dalam Film Dokumenter. *Panggung*, 21(1).
- Blackwell Basil. (1987). *Anthropology and Myth*.
- Branco, P. C. (2022). Kant and Burke’s Sublime in Werner Herzog’s Films: The Quest for an Ecstatic Truth. *Film-Philosophy*, 26(2), 149–170.
<https://doi.org/10.3366/film.2022.0193>
- Campbell Joseph. (1994). *JOSEPH CAMPBELL ON MYTH & MYTHOLOGY*.
- Djunatan, S. (2013). KEKOSONGAN YANG PENUH: SEBUAH TAFSIRAN ATAS KOSMOLOGI SUNDA 1. *Melintas*, 29(3), 288–314.
- Ekadjati, E. S. (1984). *Masyarakat Sunda dan Kebudayaannya*. Jakarta : Girimukti Pasaka.
- Fabrizi Elisabetta. (2023). Rising from the ashes of the film museum: the role of individual habitus and political-economic structures in the shaping of the British Film Institute’s curatorial strategies and the establishment of the BFI Gallery. *Museum History Journal*, 16(1), 81–98.
- Farkas, B. (2023). Pandora’s Myth and Cultural Trauma in Alex Garland’s *Ex Machina*. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 24(1), 203–216.
<https://doi.org/10.2478/ausfm-2023-0021>
- Fingerhut, J. (2020). Twofoldness in Moving Images The Philosophy and Neuroscience of Filmic Experience. *Projections (New York)*, 14(3), 1–20.
<https://doi.org/10.3167/proj.2020.140302>
- Hamby Iyanna Charise. (2024). *Returning to the Vessel: Archival Opacities & Fabulating Black Futures Post-Reconstruction to Present*.
- Harvey, J. (2024). Archival reenactments: decolonising a documentary convention. *Studies in Documentary Film*, 19(1), 50–69.
<https://doi.org/10.1080/17503280.2024.2426306>
- Koutras, K. (2024). The Politics of Film Aesthetics: Filmosophy, Post-Theory, and Rancière. *Philosophies*, 9(2). <https://doi.org/10.3390/philosophies9020050>
- Kružić, D. (2018). Experimental (Structural Film) as the Concept of Film Innovation (Mihovil Pansini and Geff). *AM Journal of Art and Media Studies*, 15, 11–22.
<https://doi.org/10.25038/am.v0i15.226>
- Leach Edmund. (1967). *The Structural Study of Myth and Totemism*.
- Ling, Y., Ye, X., & Wang, J. (2023). Constructing aesthetic experience through biology learning from Dewey’s perspective. *Journal of Biological Education*, 57(4), 836–848. <https://doi.org/10.1080/00219266.2021.1979629>
- Ljungbäck, H. (2018). From Art Gallery to Movie Theatre: Spectatorship in Julian

- Rosefeldt's Manifesto. *AM Journal of Art and Media Studies*, 15, 135–146.
<https://doi.org/10.25038/am.v0i15.237>
- Murari Lucas, & Noce Elio Della. (2022). *Expanded Nature – Écologies du cinéma expérimental*.
- Nasrimi. (2021). Mitos-mitos dalam Kepercayaan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 9(11), 2109–2116.
- Nur, A. (2016). PERAYAAN MITOS DALAM FILM HOROR INDONESIA. *Al-Ibrah*, 1(1).
- Octaviani, A., Ibban Syarif Jurusan Seni Rupa, M., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Semarang, U. (2024). Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni ESTETIKA VISUAL DAN MAKNA TOPENG BABAKAN PANCA WANDA GAYA SLANGIT PRODUKSI HOME INDUSTRY WAS GALLERY CIREBON. *Eduarts*, 13(2).
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Pace-Schott, E. F. (2013). Dreaming as a story-telling instinct. *Frontiers in Psychology*, 4(APR). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00159>
- Parker Olivia Grace. (2022). *TO THE MOON AND BACK: DEVISING THEATRE WITH GEORGE MÉLIÈS A TRIP TO THE MOON*.
- Pendidikan, D., & Kebudayaan, D. (1992). *SERAT SIKSA KANDA KARESIAN*.
- Petrovici, I., & Ivan, D. (2019). Film as Aesthetic Experience and Work of Art. *Postmodern Openings*, 10(3), 135–150. <https://doi.org/10.18662/po/86>
- Raharjo, R. P. (2017). *KEARIFAN LOKAL MITOS GUNUNG KELUD DAN GUNUNG TANGKUBAN PERAHU*.
- Ramos D. R. (2022). Memory and Perception in the Digital Context from the Philosophy of Henri Bergson. *The Journal of Communication and Media Studies*, 7(1).
- Rashmi, C. P., & Jain, L. (2024). Visual Aesthetics and Cinematic Techniques in Indian Mythological Films: An In-Depth Exploration. *International Journal of Media and Information Literacy*, 9(2), 413–423. <https://doi.org/10.13187/ijmil.2024.2.413>
- Ravetto-Biagioli, & Kriss. (2017). *Mythopoetic Cinema On The Ruins Of European Identity*.
- Reeh-Peters, C. (2024). The Non-Anthropocentric Other in Film: Towards a Spectral Ethics of Film. *Philosophies*, 9(5). <https://doi.org/10.3390/philosophies9050147>
- Rupa, I. Wayan. (2015). *Tradisi memberi makan (persembahan) kepada roh leluhur (pati ka du'a bapu ata mata) di Kecamatan Kelimutu, Kabupaten Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Balai Pelestarian Nilai Budaya Bali.
- Şahin, M. (2023). The Water Myth in Cinema: From the Fountain of Youth to the Flood – the Hero's Journey in Films. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(2), 83–101. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i2.365>
- Sartini. (2014). MITOS: EKPLORASI DEFINISI DAN FUNGSINYA DALAM KEBUDAYAAN. *Jurnal Filsafat*, 24(2), 192–210.
- Slugan, M. (2023). Fiction as a challenge to text-oriented film studies. *New Review of Film and Television Studies*, 21(3), 427–450.
<https://doi.org/10.1080/17400309.2022.2132072>
- Sutarsih. (2022). LEGENDA SANGKURIANG : ASAL TANGKUBAN PERAHU DALAM ANALISIS BAHASA. *PROSIDING BINA BASA V*, 35–44.

- Šuvaković, M. (2018). Fragments Over Experimental Film: Liminal Zones of Cinema, Art and Theory. *AM Journal of Art and Media Studies*, 15, 1–10. <https://doi.org/10.25038/am.v0i15.225>
- Tsompanaki, Eleni, & Pallas, Haris. (2025). Art-based research on performative ways of portraying lived experiences: The dance film “POSI+IVE.” *Policy Futures in Education*, 23(5), 1007–1020. <https://doi.org/10.1177/14782103251322574>
- Türkmen, A. (2024). Representation of space in pre-cinema moving image devices. *JOURNAL OF ARTS*, 7(3), 109–124. <https://doi.org/10.31566/arts.2391>
- Turten, B. (2022). *Cinema Studies*. M3 Publishing. <https://doi.org/10.5038/9781955833073>
- Zhang, Y. (2024). Film as Art: From Art Theory to Film Theory. In *Scientific and Social Research* (Vol. 6, Issue 2). <https://ojs.bbwpublisher.com/index.php/SSR>
- Zou, Y., Zhao, C., Childs, P., & Luh, D. B. (2024). Cross-cultural design in costume: case study on totemic symbols of China and Thailand. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03707-w>