

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Kelahiran sinema seringkali ditandai sebagai sebuah titik tunggal dalam sejarah: penayangan film *Workers Leaving the Lumière Factory* oleh Auguste dan Louis Lumière pada tahun 1895. Momen ini tidak hanya melahirkan rumpun seni yang paling muda, tetapi juga secara fundamental membangun salah satu pilar utama wacana perfilman. Apa yang dilakukan Lumière bersaudara dengan *cinématographe* mereka adalah menangkap dan memproyeksikan penggalan realitas. Film-film awal mereka, yang dikenal sebagai *actualités*, menyajikan pemandangan pekerja pabrik yang pulang, kereta api yang tiba di stasiun, atau bayi yang sedang sarapan. Melalui pendekatan ini, mereka mengukuhkan sebuah definisi awal bagi film: sebuah medium yang mampu merekam dan merepresentasikan kenyataan secara objektif. Inilah cikal bakal dari tradisi sinema realis dan, pada perkembangannya, film dokumenter (Turten, 2022).

Namun, di saat yang bersamaan, potensi sinema untuk melampaui kenyataan segera ditemukan oleh seorang pesulap bernama Georges Méliès. Dijelaskan oleh Elizabeth Ezra dalam bukunya yang berjudul *George Méliès*, bahwa bagi Méliès kamera bukanlah alat untuk merekam dunia, melainkan sebuah tongkat sihir untuk menciptakan dunia baru. Terinspirasi oleh penayangan film Lumière, Méliès justru melihat kemungkinan untuk memanipulasi ruang dan waktu, mewujudkan apa yang hanya ada dalam imajinasi. Melalui film-film naratifnya yang penuh trik dan efek visual, ia melahirkan kutub yang berlawanan: sinema sebagai fiksi dan fantasi. Menurut Méliès, sinema adalah panggung sulap tanpa batas yang secara alamiah mempertanyakan definisi "kenyataan" itu sendiri. Dengan demikian, lahirlah tradisi film fiksi yang kita kenal hari ini, yang bertujuan membangun narasi dan tontonan yang memukau (Parker Olivia Grace, 2022).

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada pandangan pertama, Lumière (realisme) dan Méliès (fantasi) tampak seperti dua kekuatan yang saling bertentangan. Yang satu membumi pada fakta, yang lain melayang dalam imajinasi. Namun, dikotomi ini pada dasarnya adalah sebuah ilusi, karena keduanya bertemu pada satu fungsi fundamental sinema: penciptaan mitos. Mitos di sini tidak diartikan sebagai cerita bohong, melainkan sebagai sebuah narasi atau representasi yang menstrukturkan cara kita memahami dunia. Tradisi Lumière, meskipun berpretensi menangkap realitas, sejatinya sedang membangun mitos tentang objektivitas sinema. Tindakan memilih apa yang direkam, membingkai gambar (framing), dan menentukan durasi adalah sebuah proses konstruksi. *Workers Leaving the Lumière Factory* bukanlah realitas itu sendiri, melainkan sebuah representasi terkurasi dari realitas, sebuah mitos tentang dunia industri yang teratur dan modern. Di sisi lain, Méliès secara lebih eksplisit membangun mitos dalam pengertian tradisional: ia menciptakan narasi-narasi simbolis, perjalanan ke bulan, dan dongeng-dongeng visual. Ia membangun mitos tentang potensi sinema sebagai medium yang tak terbatas (Parker Olivia Grace, 2022; Turten, 2022).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sejak awal kelahirannya, film bukanlah sekadar jendela menuju realitas (Lumière) atau pelarian menuju fantasi (Méliès). Film adalah sebuah arena di mana realitas dan fantasi dinegosiasikan untuk membentuk mitos, baik mitos tentang dunia nyata maupun dunia imajiner. Keduanya menggunakan bahasa sinematik untuk menyajikan sebuah versi dari kebenaran.

Jejak sinema sebagai medium penceritaan dan pembentuk mitos tidak hanya terbatas pada perkembangannya di Eropa. Ketika teknologi sinema berhasil dibawa ke negara jajahan oleh sineas Eropa seperti L. Heuveldorp dan G. Kruger, mereka tidak memilih untuk merekam realitas sehari-hari ala Lumière, melainkan langsung terjun ke dalam ranah fiksi dengan mengadaptasi sebuah cerita rakyat Sunda yang melegenda. Film *Loetoeng Kasaroeng* (1926) menjadi bukti konkret dari persilangan antara teknologi Barat dan narasi lokal ini. (Agustini et al., 2022)

Diproduksi di Hindia Belanda, film ini secara fundamental adalah sebuah karya

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

fiksi yang mengangkat mitos ke dalam medium baru. Alih-alih mendokumentasikan, Kruger dan timnya justru menggunakan kamera untuk membangun dunia fantasi berdasarkan legenda yang sudah mengakar di masyarakat. Keputusan ini memperjelas bagaimana kedudukan mitos dalam sebuah narasi fiksi dapat menjadi penanda identitas bagi masyarakat local. *Loetoeng Kasaroeng* menjadi titik awal di mana sinema digunakan sebagai wahana untuk mentransformasikan warisan lisan menjadi sebuah mitologi visual yang modern dan dapat diakses secara massal (Apip, 2011; Nur, 2016).

Seiring berkembangnya kajian sinema, sejumlah penelitian mutakhir menegaskan bahwa mitos dalam film tidak hanya berfungsi sebagai sumber cerita, tetapi juga sebagai medium pembentukan makna sosial dan identitas budaya. Sebagaimana diuraikan dalam penelitian *The Water Myth in Cinema: From the Fountain of Youth to the Flood*, mitos yang diangkat dalam film sering kali mengalami proses reinterpretasi, di mana unsur legendarisnya dipertahankan, namun diperkaya dengan isu-isu kontemporer seperti krisis ekologi atau perubahan sosial. Perspektif ini menempatkan film mitos bukan sekadar sebagai penggambaran masa lalu, tetapi sebagai dialog dinamis antara tradisi dan kondisi masa kini (Şahin, 2023).

Kajian lain oleh *Pandora's Myth and Cultural Trauma in Alex Garland's Ex Machina* menyoroti bahwa pengolahan mitos dalam film dapat berfungsi sebagai alegori untuk membicarakan trauma kolektif, relasi kuasa, atau ketakutan teknologi. Pendekatan ini memperlihatkan bagaimana narasi mitologis mampu menjangkau konteks global sekaligus tetap relevan bagi pengalaman penonton modern (Farkas, 2023).

Sementara itu, penelitian *Visual Aesthetics and Cinematic Techniques in Indian Mythological Films* menekankan bahwa transformasi mitos ke layar lebar melibatkan strategi sinematik yang khas, mulai dari pemilihan sudut kamera, desain kostum, hingga pencahayaan yang bertujuan membangun dunia naratif yang autentik sekaligus memikat. Dalam konteks ini, kamera tidak hanya menjadi alat perekam, melainkan juga instrumen kreatif yang membentuk persepsi penonton terhadap warisan mitologis yang diangkat

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Rashmi & Jain, 2024).

Temuan-temuan ini memperkuat pandangan bahwa tradisi film mitos di Indonesia yang telah berlangsung sejak *Loetoeng Kasaroeng* hingga produksi kontemporer, sejalan dengan praktik global di mana mitos digunakan untuk memperkuat identitas kultural, menyampaikan pesan moral, dan membangun jembatan antara cerita rakyat dengan tantangan zaman modern.

Dalam filsafat Yunani, mitos berasal dari kata *Myth* yang berarti “dongeng”. Legenda, dongeng, dan kisah-kisah tertentu yang bernuansa mistis, atau misterius seringkali dihubungkan dengan mitos. Mitos adalah sistem kepercayaan dari suatu kelompok manusia yang berdiri atas sebuah landasan yang menjelaskan cerita-cerita yang suci yang berhubungan dengan masa lalu. Mitos lebih pada cerita-cerita yang menjelaskan asal-usul alam semesta, manusia, bangsa, ataupun suatu kejadian yang dijelaskan secara transendental. (Nasrimi, 2021).

Mitos menurut Levi Strauss membicarakan tentang apa yang dimiliki dan dilakukan oleh manusia pada umumnya diturunkan melalui mitos. Mitos mengajarkan manusia untuk mencari makna dan kebenaran melalui pemahaman terhadap simbol, analogi, dan metafora. Mitos pada dasarnya adalah suatu cerita yang memiliki pengaruh penting dalam masyarakat, memberitahu manusia tentang apa dan bagaimana alam bekerja, juga mengajarkan manusia cara hidup bersama alam (Blackwell Basil, 1987). Namun, ketika mitos dibawa ke dalam dimensi sinema, terutama film eksperimental, ia menghadirkan tantangan retorik dan formal yang berbeda. Di sinema eksperimental, mitos bukan lagi hanya ragam cerita yang diwariskan secara lisan, tetapi dihadirkan sebagai pengalaman estetis yang menguji batas representasi.

Christine Reeh-Peters dalam penelitiannya menawarkan tesis bahwa film mampu menghadirkan kehadiran non-manusia (seperti roh, lanskap, entitas magis) melalui teknik sinematik. Mitos di sini jadi tidak hanya dipresentasikan, tetapi dijemput sebagai bentuk relasi etis antara manusia dan “yang-lain”, sehingga kehadirannya tidak bersifat

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

representatif saja, tetapi juga mengusung cara menonton yang baru dan reflektif (Reeh-Peters, 2024).

Komparatif dengan pendekatan spektral tersebut, pendekatan lain yakni *arsipel reenactment* sebagai praktik dekolonial memosisikan film eksperimental sebagai arena negosiasi memori dan narasi dominan. Dalam paradigma ini, mitos tidak dihadirkan utuh seperti dalam kisah legenda resmi, tetapi bisa dikaji ulang melalui staging ulang. Bentuk ini menciptakan “kontra-mitologi” yang merobohkan narasi resmi dan membuka ruang untuk versi rakyat, pengalaman lokal, dan tradisi yang terpinggirkan (Harvey, 2024).

Dengan demikian, film eksperimental tidak hanya sekadar memvisualkan mitos, ia mengkontekstualisasi ulang narasi mitis melalui bahasa formal sinematik yang menyerupai puisi visual, algoritmik, atau ritual performatif. Pendekatan etika spektral dan *reenactment arsipial* memberi pijakan analitis yang kuat untuk memahami bagaimana mitos dapat “dihidupkan kembali” dengan cara yang inovatif, kritis, dan estetis dalam sinema kontemporer (Harvey, 2024; Reeh-Peters, 2024).

Mitos menggunakan analogi dan metafora untuk menyelesaikan masalah. Adanya mitos Sangkuriang sebagai asal-usul pembentukan Gunung Tangkuban Parahu menjadi bukti bahwa mitos berperan besar dalam pembentukan budaya di suatu daerah. Secara singkat, dongeng ini menceritakan tentang kisah tragis Sangkuriang yang mencintai ibunya, Dayang Sumbi. Dayang Sumbi berusaha menggagalkan pernikahan mereka dengan memberikan syarat mustahil, yaitu membangun danau serta perahu dalam semalam. Sangkuriang dan jin-jin nya melakukan perintah itu. Karena gagal, Sangkuriang marah dan menendang perahu hingga menjadi Gunung Tangkuban Parahu. Setelah itu, tidak ada yang tahu keberadaan Sangkuriang dan Dayang Sumbi. Begitu pula ruh-ruh yang membantu Sangkuriang membuat kapal tersebut (Sutarsih, 2022). Hingga saat ini, masyarakat bisa melihat Gunung Tangkuban Parahu yang menjulang tinggi dengan bentuk menyerupai perahu terbalik di sebelah utara Bandung. Bentuk itu menjadi simbol penting bagi mitos Gunung Tangkuban Parahu.

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selain itu, Gunung Tangkuban Parahu juga menjadi simbol penting bagi kehidupan dan falsafah hidup masyarakat Sunda. Setiap satu tahun sekali, masyarakat mengadakan ritual Ngertakeun Bumi Lamba, sesuai dengan yang diamanatkan dalam naskah Sanghyang Siksakandang Karesian untuk mensejahterakan bumi (Pendidikan & Kebudayaan, 1992). Ritual ini bertujuan untuk menyucikan alam, menolak bala, serta mengungkapkan rasa syukur kepada Gunung Tangkuban Parahu atas segala hasil bumi dan perlindungan yang diberikan kepada masyarakat sekitar. Melalui prosesi ini, masyarakat tidak hanya mempererat hubungan antarmanusia, tetapi juga menjalin kembali ikatan spiritual dengan alam dan para leluhur. Kehadiran ritual yang diwariskan turun-temurun menunjukkan bahwa gunung memiliki posisi sentral dalam struktur kosmologis dan budaya Sunda (Raharjo, 2017).

Pada hakikatnya, Kosmologi Sunda memposisikan gunung sebagai simbol utamanya. Gunung adalah “guru nu agung” atau “guru yang agung”. Makna gunung ini melampaui sekadar representasi dunia spiritual personal, melainkan merepresentasikan konsep fundamental yang mengandung dua prinsip utama. Kedua prinsip tersebut menyatakan bahwa hakikat kehidupan akan selalu dihadapkan dengan dua kutub yang saling membutuhkan, dan kesadaran bahwa semua paradoks ini menyingkapkan bahwa realitas tidak pernah tunggal dan saling memengaruhi (Djunatan, 2013).

Kosmologi Sunda adalah cara pandang masyarakat Sunda terhadap alam semesta, kehidupan, dan hubungan manusia dengan spiritual. Ini bukan sekadar kepercayaan, tapi mencakup cara mereka memaknai ruang dan waktu, berinteraksi dengan alam, dan membangun relasi sakral antara manusia, leluhur, dan alam. Alam bukan benda mati, melainkan bagian dari sistem spiritual yang saling terhubung antara manusia, leluhur, dan kekuatan Ilahi. Menurut Ekadjati, dapat dipahami bahwa kosmologi Sunda membagi jagat raya ke dalam tiga alam atau disebut “tritangtu”, yaitu bumi sangkala (dunia nyata, alam dunia), buana niskala (dunia gaib, alam gaib), dan buana jatinskala (dunia atau alam kemahagaiban sejati). Filosofi hidup masyarakat Sunda adalah “*Mulasara Buana*” yaitu

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memelihara alam semesta. Kosmologi sunda mempercayai bahwa gunung merupakan tempat sakral, yaitu tempat tinggal para leluhur atau roh penjaga (Ekadjati, 1984).

Hal serupa juga pencipta temukan di Gunung Kelimutu, Flores. Suku Ende- Lio yang mendiami sekitar Kelimutu memiliki kepercayaan tersendiri mengenai tiga danau atau kawah Gunung Kelimutu. Suku Ende Lio percaya bahwa danau-danau tersebut merupakan tempat bersemayamnya jiwa atau arwah orang-orang yang sudah meninggal. Ketiga danau tersebut memiliki sejarah mitos yang berbeda-beda, yaitu *Tiwu Ata Bupu* atau tempat bersemayamnya arwah Orang Tua, *Tiwu Nuwa Muri Ko'o Fai* atau yang berarti danau tempatnya para jiwa Muda Mudi, dan *Tiwu Ata Polo* atau tempatnya jiwa orang-orang meninggal yang semasa hidupnya sering melakukan kejahatan. Setiap tahun, masyarakat Ende Lio mengadakan ritual *Pati Ka Du'a Bapu Ata Mata* atau ritual memberi makan arwah. Mereka menganut ajaran yang tidak tertulis yang diturunkan pada pendahulunya. Ritual *Pati Ka Du'a Bapu Ata Mata* merupakan cerminan di mana masyarakat sangat yakin akan keberadaan roh leluhur (Rupa, 2015). Hal ini menjadi landasan bahwa alam dan budaya menjadi kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Adanya ritus dan mitos di Gunung Kelimutu memperkuat pemaknaan masyarakat Ende-Lio terhadap Gunung Kelimutu. Sama halnya pula dengan yang terjadi di Gunung Tangkuban Parahu. Dengan adanya mitos 'Sangkuriang' dan ritual Ngertakeun Bumi Lamba, keduanya menjadi simbol adanya bentuk transendensi antara manusia dengan alam. Hal ini didukung pula oleh argumen Campbell, bahwa mitos dan ritus menjadi jembatan dalam menyatukan pikiran dengan tubuh, menyelaraskan cara hidup manusia dengan siklus alam. Hal ini menggambarkan juga adanya interaksi yang sangat dekat antara kehidupan alam dan budaya (Campbell Joseph, 1994).

Sinema memiliki fungsi penting dalam melakukan eksperimentasi dan membuat realitas baru yang bersifat imajinatif, layaknya yang dipercaya oleh George Méliès. Pendekatan yang dilakukan oleh Lumiere's dan Méliès dipandang sebagai tindakan penciptaan mitos baru. Pendekatan inilah yang menjadi inti dari Sinema Mitopoetik.

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam sinema mitopoetik, mitos tidak ditelan secara utuh, namun dapat dibongkar kembali untuk dikutip elemen-elemennya, dan disejajarkan dengan narasi lain yang bersangkutan. Sebagaimana dijelaskan oleh Kriss Ravetto-Biagioli dalam buku *Mythopoetic Cinema : On The Ruins of European Identity*, praktik ini secara sadar “mengutip” dan “bermain-main” dengan mitos lama. Mitopoetik menyejajarkan lapisan mitos dan narasi lainnya untuk membongkar keterkaitan satu sama lain yang saling mengontaminasi (Ravetto-Biagioli & Kriss, 2017). Proses ‘bermain-main’ dengan mitos ini menuntut sebuah metode penciptaan yang bersumber dari material mitos itu sendiri, yaitu alam.

Expanded Nature atau *Eco Expanded Cinema* dengan menggunakan kerangka mitologis untuk mengeksplorasi narasi tentang alam dan budaya. Konsep dasar *eco cinema* berpendapat bahwa film eksperimental memulihkan koneksi dengan alam. Bukan dengan cerita atau naratif, tapi dengan melihat dan merasakan. Sinema dengan pendekatan ini menempatkan alam sebagai karakter utama yang berbicara (Murari Lucas & Noce Elio Della, 2022).

Sinema mitopoetik dan *expanded nature* dapat diturunkan menjadi pembangunan karakter untuk film mitos baru yang dimulai dari pembacaan materialitas alam, karena alam itu sendirilah yang menjadi karakter utama. Karakter dirancang dari unsur-unsur konkret, seperti pola daun, tekstur pohon, panjang akar, atau gerak daun yang tersapu angin, yang kemudian dimodifikasi menjadi bahasa visual dan gerak. Proses ini melibatkan pengamatan lapangan dan pengumpulan artefak visual yang menguji bagaimana bahan dan tekstur mengubah postur dan gerak karakter tersebut, sehingga kostum dan topeng tidak hanya menempel pada tubuh, melainkan memengaruhi perilaku tubuh dan produksi makna. Dengan begitu, karakter menjadi semacam arsip hidup, sebuah simpul antara memori kolektif dan ekologi lokus yang setiap perubahan kostum, gerak, atau settingnya memberi petunjuk bagi penonton untuk merangkai kembali mitos (Zou et al., 2024).

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sejak awal kemunculannya, sinema kerap dipandang sebagai “seni total” karena kemampuannya merangkul berbagai medium artistik. Ia bukan sekadar representasi visual, melainkan struktur estetik yang terjalin dari teater, musik, sastra, seni rupa, hingga fotografi. Dalam film, tubuh aktor, pergerakan kamera, tata suara, dan rancangan visual hadir sebagai kesatuan yang membentuk ruang multidisipliner dan memperkaya pengalaman penonton (Petrovici & Ivan, 2019).

Gagasan ini sejalan dengan konsep *Gesamtkunstwerk*, atau karya seni total yang mula-mula diperkenalkan Richard Wagner dalam teater, kemudian diadaptasi dalam teori film modern. Zhang (2024) menegaskan bahwa sinema kontemporer tidak dapat dipahami melalui satu disiplin saja, sebab ia mencakup unsur dramatik (teater), ritmis (musik), visual (seni rupa), dan naratif (sastra). Dengan demikian, film bekerja sebagai medium hibrid yang menyatukan beragam praktik seni ke dalam satu tubuh sinematik (Zhang, 2024).

Dalam kerangka ini, film berbasis *performing art* menghadirkan aksi tubuh sebagai unit naratif utama, di mana kamera merekam koreografis yang telah diasah sehingga setiap gambar bekerja sebagai bagian dari struktur dramatik. Pada format ini, kostum berfungsi ganda, yaitu untuk memodulasi gerak dan menjadi sumber suara/tekstur, sementara lokus bertindak sebagai partner koreografis. Hasilnya adalah film yang berperilaku seperti pertunjukan panggung yang telah direkam dan membuka ruang tafsir yang lebih cair. Praktik karakterisasi performatif menjadikan tubuh pemain, koreografi, dan kostum dirajut menjadi satu sistem ekspresif, yaitu koreografi mengekstrak gerak dari alam. (Tsompanaki & Pallas, 2025).

Konsep *Gesamtkunstwerk* pada film juga menjadi landasan karakterisasi mitos dengan topeng dan kostum. Film berbasis topeng dan kostum menempatkan pakaian sebagai agen naratif berupa desain kostum yang berakar pada lokus (palet warna lanskap, motif tenun lokal, bentuk batu) tidak hanya mengidentifikasi karakter, tetapi juga menyandi memori kolektif dan relasi magis. Kostum dan topeng dibuat dari material lokal

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan bermotif simbolik, membatasi atau memperluas rentang gerak sehingga muncul gestur-gestur baru yang khas. Karakterisasi performatif ini memproduksi karakter yang bukan hanya mewakili sebuah legenda, tetapi mewujudkan relasi antara manusia, lingkungan, dan entitas mitis. Penonton tidak sekadar mengikuti plot; mereka “membaca” tanda seperti warna, tekstur, ritme gerak, dan membangun tafsir naratif baru berdasarkan interaksi antara tubuh, kostum, dan lokus. Maka, kostum dan topeng ini yang membentuk narasi di dalam film (Tsompanaki & Pallas, 2025; Zou et al., 2024).

Topeng dalam tradisi Indonesia memiliki kedudukan penting sebagai media ekspresi budaya sekaligus sarana spiritual. Hampir di setiap daerah, topeng tidak hanya berfungsi sebagai properti pertunjukan, melainkan sebagai simbol yang merepresentasikan hubungan manusia dengan alam, leluhur, dan dunia gaib. Misalnya di Cirebon, misalnya, Topeng Panca Wanda menampilkan lima karakter utama, yaitu “Panji” yang melambangkan kesucian dan ketenangan jiwa, “Samba” yang menandai masa kanak-kanak penuh keceriaan, “Rumyang” yang merepresentasikan remaja dengan gejolak emosinya, “Tumenggung” yang mencerminkan kedewasaan, ketegasan, dan tanggung jawab, serta “Kelana” yang melambangkan hawa nafsu, ambisi, sekaligus sisi gelap manusia. Susunan karakter ini bukan kebetulan, melainkan narasi simbolis tentang perjalanan hidup manusia dari lahir, berkembang, hingga menghadapi tantangan batiniah (Octaviani et al., 2024).

Sementara itu, Topeng Rangda di Bali merepresentasikan Dewi Durga dalam mitologi *Calon Arang*, dengan wujud menyeramkan yang melambangkan kekuatan destruktif sekaligus pelindung. Ia bukan sekadar karya estetis, tetapi juga *tapel* sakral yang diyakini menghadirkan kekuatan niskala dalam ritual, biasanya dipasangkan dengan Barong sebagai simbol pertarungan kosmis. Menurut Artawan dkk. (2024), topeng Rangda memadukan fungsi mitologis, spiritual, dan artistik, sehingga menjadikannya bentuk seni total yang hidup dalam tradisi Bali (Alit Artawan et al., 2024). Topeng ini telah direspon dalam karya pencipta sebelumnya yang berjudul *Rwa Bhineda*.

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan demikian, topeng di Indonesia dapat dipahami memiliki lapisan makna yang kompleks. Pertama, sebagai identitas karakter yang menyusun narasi perjalanan hidup manusia, sebagaimana terlihat dalam Topeng Panca Wanda Cirebon. Kedua, sebagai simbol kosmologi yang menghadirkan pandangan tentang keseimbangan dan pertarungan antara kekuatan baik dan buruk, seperti pada Topeng Rangda yang selalu dipasangkan dengan Barong. Ketiga, sebagai medium spiritual yang dipercaya mampu menghadirkan kekuatan niskala serta menjadi penghubung antara manusia dengan dunia transenden. Lapisan-lapisan makna ini menunjukkan bahwa topeng tidak berhenti pada fungsi estetis, tetapi hadir sebagai medium hidup yang memadukan dimensi filosofis, sosial, dan spiritual (Alit Artawan et al., 2024; Octaviani et al., 2024).

Dalam *Dreams* (1990) karya Akira Kurosawa, khususnya segmen *Sunshine Through the Rain* (Pernikahan Rubah) dan *The Peach Orchard* (Arwah Pohon Persik), penggunaan kostum dan riasan berfungsi sebagai “topeng”. Walau tidak selalu berbentuk topeng fisik, keduanya menciptakan “wajah baru” yang menandai pergeseran identitas manusia ke ranah simbolik, yaitu rubah tampil sebagai makhluk gaib melalui busana dan riasannya, sementara roh pohon persik hadir dengan penampilan yang membedakan mereka dari manusia biasa. Dengan demikian, Kurosawa menempatkan “topeng” dan kostum sebagai medium transformasi, mirip fungsi topeng dalam seni pertunjukan Nusantara, yakni mengaburkan batas antara manusia dengan dunia mitologis sekaligus menghadirkan simbol kondisi universal manusia.

Hal-hal tersebut melandasi gagasan pencipta untuk membuat karya ini menjadi tugas akhir penciptaan film. Berdasarkan pengalaman pencipta dalam berinteraksi dengan praktik dan narasi yang akan dibangun, karya ini menggunakan pendekatan film eksperimental sebagai ruang eksplorasi ide dan bentuk. *Expanded nature* dan sinema mitopoetik menjadi landasan utama bagi pencipta untuk memadukan narasi alam dan budaya melalui film eksperimental. Dengan menyejajarkan mitos dan ritus narasi-narasi ini akan saling mengikat untuk mendalami dan mengeksplorasi karakter

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

melalui simbol mitos dan ritus di Gunung Tangkuban Parahu yang ingin dibawa dalam film ini. Melalui film eksperimental, Pencipta dapat bereksplorasi terhadap artistik yang lebih bebas.

Data-data yang telah dipaparkan dan simbol-simbol yang memaknai Gunung Tangkuban Parahu, pencipta merasa penting untuk mengeksplorasi hutan Gunung Tangkuban Parahu melalui mitos dan ritus melalui pendekatan kostum dan topeng.

Pendekatan ini memungkinkan penonton untuk tidak hanya memahami mitos sebagai cerita masa lalu, tetapi mengalaminya sebagai kehadiran yang nyata di ruang sinema. Dalam konteks eksperimental, perpaduan mitos, *performing art*, kostum dan topeng menciptakan narasi yang lebih cair dan multi interpretatif, di mana makna tidak hanya disampaikan melalui alur cerita, tetapi juga melalui gerak tubuh, ruang, dan simbol-simbol visual. Dengan kata lain, ruh alam yang diinterpretasikan melalui kostum bukan sekadar metafora, tetapi pintu masuk menuju tafsir baru atas hubungan manusia, budaya, dan alam, sebuah hubungan yang pada akhirnya memperlihatkan bahwa mitos adalah milik masa kini, bukan hanya masa lalu.

1.2 Batasan dan Rumusan Masalah Penciptaan

Agar penciptaan film ini tidak melebar, maka ditentukanlah batasan lingkup penciptaan sebagai fokus penciptaan. Pencipta akan membuat film eksperimental. Tema utama dalam penciptaan karya ini adalah sebuah gestur mitopoetik, di mana eksplorasi simbol-simbol hutan Gunung Tangkuban Parahu diterjemahkan secara langsung ke dalam praktik perancangan topeng dan kostum. Pendekatan gambar bergerak kemudian tidak berfungsi untuk menceritakan ulang sebuah legenda secara harfiah, melainkan untuk menghidupkan karakter-karakter simbolis ini melalui bahasa film eksperimental yang bertumpu pada kehadiran fisik dan performatif, sinematografi kontemplatif, dan desain suara non-antroposentris.

Seperti yang tertera dalam latar belakang, gagasan yang tercipta menjadi stimulus

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terciptanya karya film. Penggalan kembali makna Gunung Tangkuban Parahu melalui pandangan Bandung Selatan, sehingga dirumuskanlah masalah penciptaan sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang film eksperimental mitopoetik dengan memanfaatkan karakterisasi simbol hutan Gunung Tangkuban Parahu?
2. Bagaimana menurunkan langkah-langkah mitopoetik sinema melalui eksperimentasi karakter-karakter topeng dan kostum simbol gunung sebagai tafsiran bentuk narasi film yang baru?

1.3 Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penciptaan karya ini adalah untuk merancang sebuah film eksperimental mitopoetik yang menjadikan karakterisasi simbol hutan Gunung Tangkuban Parahu sebagai tulang punggung visual dan naratifnya, serta menurunkan langkah-langkah mitopoetik tersebut ke dalam praktik sinematik. Hal ini dicapai melalui proses eksperimentasi yang berfokus pada perancangan karakter topeng dan kostum sebagai wujud fisik dari simbol-simbol tersebut, guna menemukan sebuah bentuk narasi film baru yang bersifat non-verbal, atmosferik, dan simbolis. Secara keseluruhan, proyek ini bertujuan untuk membuktikan bahwa praktik perancangan artistik yang terikat pada lokus dapat menjadi metode yang valid untuk mereinterpretasi dan melahirkan kembali sebuah mitos dalam medium sinema.

1.4 Manfaat Penciptaan

Selain tujuan, terdapat berbagai kebermanfaatan penciptaan film ini, diantaranya :

1.4.1 Bagi Mahasiswa

Penciptaan film ini bermanfaat bagi mahasiswa dalam menambah portofolionya dan membuka kesempatan yang lebih luas dalam mengembangkan karya sesuai dengan minat mahasiswa pada konteks yang dibangun. Bilamana film akan

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

didistribusikan, mahasiswa akan mendapatkan pengalaman lain di luar akademik. Penciptaan film juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menguji dan menggali ide-ide dan mengekspresikan diri secara artistik.

1.4.2 Bagi Ekosistem Program Studi Film dan Televisi

Bagi program studi, penciptaan film ini bermanfaat untuk menunjang portofolio film dalam pengembangan kurikulum dan akreditasi program studi ke depannya. Selain itu, menambah pengetahuan dan pengalaman empirik yang dapat dibagikan kepada mahasiswa lain dalam mempertimbangkan pengambilan skripsi penciptaan film eksperimental yang mengambil metode serupa.

1.4.3 Bagi Institusi

Hasil penciptaan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dalam penelitian dan pengembangan tentang studi budaya dan disiplin ilmu lainnya melalui penciptaan film. Menumbuhkan kreativitas dan berpikir kritis juga intelektual dalam pembuatan karya akhir, sehingga memberikan gambaran capaian tugas akhir pada Angkatan selanjutnya.

1.4.4 Bagi Industri

Manfaatnya dapat memberikan kontribusi dalam pengalaman empiris dan peningkatan kualitas dalam menunjang karir atau jenjang dalam industri kreatif, khususnya film yang berdasar pada proses akademik dalam penciptaan karya intelektual dan bertanggung jawab.

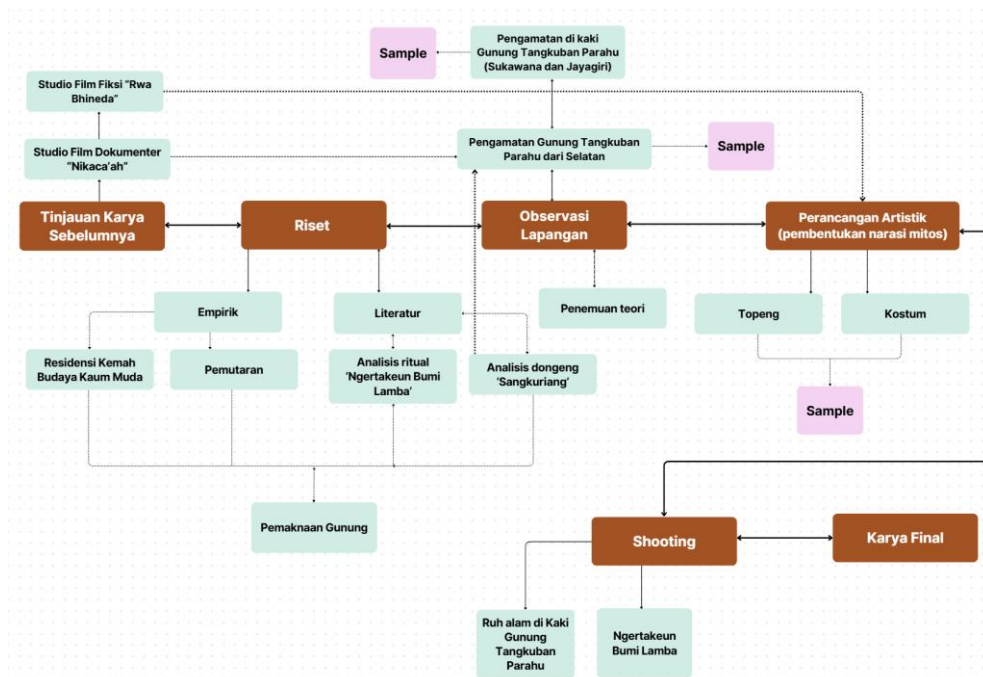
1.5 Bagan dan Alur Proses Kreasi

Berikut alur proses kreasi dalam penciptaan film.

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 1.1 Bagan dan Alur Proses Kreasi

1.6 Sistematika Pengantar Karya Penciptaan

Uraian sistematika pengantar karya yang digunakan pada skripsi ini diantaranya meliputi:

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

Memuat latar belakang penciptaan/perancangan, batasan dan rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, bagan dan alur proses kreasi, dan sistematika pengantar karya penciptaan.

BAB II LANDASAN KARYA DAN PENCIPTAAN

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menyajikan beberapa deskripsi teori dan referensi meliputi teori seni gambar bergerak atau film dan teori pendukung. Serta terdapat kaji empirik dan kaji banding seniman yang mencakup proses keputusan informasi, penciptaan yang relevan, kerangka berpikir serta hipotesis penciptaan.

BAB III PROSES BERKARYA

Membahas mengenai langkah-langkah penciptaan atau tahapan yang mencakup konsep berkarya yang berisi gagasan audio dan visual, gagasan narasi cerita, dramaturgi, sinematik. Tinjauan karya mencakup rencana penciptaan dan teknik pengumpulan data.

BAB IV PRESENTASI DAN DESKRIPSI KARYA

Menjabarkan analisis atau pembahasan dan diskusi atas data penciptaan yang diperoleh berdasarkan data lapangan secara deskriptif dan dapat menjawab pertanyaan yang dirumuskan sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Membuat kesimpulan dan mengajukan saran yang dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

BAB VI DAFTAR PUSTAKA

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu