

BAB III

PROSES BERKARYA

3.1 Konsep Karya

3.1.1 Gagasan Narasi Cerita dan Dramaturgi

Pengalaman akademik maupun non akademik serta tinjauan karya sebelumnya berpengaruh sangat banyak dalam pembentukan gagasan narasi cerita film ini. Film dokumenter “Nikaca’ah” memberikan perspektif bahwa konsep geografis sangat berpengaruh besar terhadap kualitas hidup masyarakat. Bandung Utara yang berada di dataran tinggi dan menjadi area resapan menempati posisi substansial dalam keberlangsungan masyarakat yang tinggal di Selatan (daerah bawah Bandung). Gunung Tangkuban Parahu yang berada di Utara, memegang peranan penting bukan hanya perihal geografis, tetapi juga dalam kepercayaan sunda. Film “Rwa Bhineda” menunjukkan bahwa masyarakat Hindu Bali memiliki prinsip hidup yang sangat memuliakan alam, serta mengadaptasi strktur dongeng ‘Calonarang’ sebagai kerangka cerita.

Aspek pendukung lainnya pencipta temukan dalam pengalaman empiris yang pencipta dapatkan saat mengikuti Kemah Budaya Kaum Muda di Nusa Tenggara Timur. Meski berada di luar konteks kesundaan, pengalaman tersebut memberikan perspektif dari sudut yang berbeda mengenai pentingnya gunung untuk memenuhi hajat hidup orang banyak dari segi spiritual dan duniawi. Selain itu, ritual yang dilakukan masyarakat Desa Langagedha, yaitu memperbaiki dan membuat Ngadu-Bhaga (simbol leluhur) memperlihatkan masih adanya kepercayaan yang kuat terhadap simbol-simbol adat. Tentunya hal tersebut penting untuk dilakukan demi menjaga memori kolektif masyarakat agar terus mengingat pendahulunya. Pencipta memperpanjang pengalaman-pengalaman tersebut menjadi sebuah gagasan karya film eksperimental. Ide-ide tersebut diolah,

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

hingga menjadi buah pikiran untuk mengeksplorasi makna Gunung Tangkuban Parahu yang dianalisis melalui mitos atau dongeng ‘Sangkuriang’ dan ritual Ngertakeun Bumi Lamba. Pencipta membaginya ke dalam tiga bagian.

Bagian pertama, pencipta memperkenalkan gunung sebagai karakter utama yang akan dibicarakan, melihat menggunakan perspektif manusia. gunung terlihat sebagai entitas yang besar. Saat ditatap dari jauh, terlihat seperti perahu terbalik. Lapisan ini membahas bagaimana Gunung Tangkuban Parahu menjadi bentuk fisik dari memori mitos ‘Sangkuriang’. Diceritakan bahwa adanya ego Sangkuriang untuk ‘menaklukkan’ alam melalui ambisinya untuk menikahi Dayang Sumbi. Apabila disandingkan dengan isu modern, dongeng ‘Sangkuriang’ menjadi kritik bagi manusia masa kini yang merasa bisa menaklukkan alam dengan membabat hutan hijau di sekitar Gunung Tangkuban Parahu atau Bandung Utara. Bagian kedua, narasi dibawa ke bagian tengah antara manusia dengan alam, yaitu ritual Ngertakeun Bumi Lamba. budaya yang berperan sebagai “mediator” atau penghubung antara masyarakat sunda dengan alam. Menurut Levi Strauss dalam teorinya tentang mitos, oposisi biner memerlukan mediator untuk menambal “jurang” logika yang ada antara alam dan budaya. Ngertakeun Bumi Lamba berperan dalam hal ini. Bagian ketiga menyentuh bagian dalam gunung, hutan, dan non-manusia, yaitu ruh alam. Bagian ini menjadi ruang kontemplasi bagi manusia untuk menyadari bahwa ada bagian yang tidak tersentuh oleh manusia, yang perlu dijaga dan dihormati sebagai bagian dari kehidupan. Bagian ini menjadi ruang kontemplasi bagi manusia untuk menyadari bahwa ada bagian yang tidak tersentuh oleh manusia, yang perlu dijaga dan dihormati sebagai bagian dari kehidupan.

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 3 1 Potongan Deck "Story & Treatment" (Sumber: Catatan Pencipta)

Pencipta mengambil salah satu elemen dari dongeng ‘Sangkuriang’, yaitu jin yang membantu Sangkuriang mewujudkan sebuah perahu raksasa. Elemen ‘jin’ tersebut pencipta sejajarkan dengan kosmologis sunda yang menganggap gunung sebagai ‘guru nu agung’. Dari hasil analisis, pencipta menginterpretasikan bahwa ‘jin’ tersebut adalah leluhur alam yang telah menghuni Gunung Tangkuban Parahu dan tinggal di dalam unsur alam, seperti daun, tanah, pohon, lumut yang ada di kaki Gunung Tangkuban Parahu. Seperti yang dipercayai sinema mitopoetik bahwa ketika suatu narasi telah diolah dalam pemikiran suatu individu, maka narasi tersebut bisa diinterpretasikan dengan cara yang berbeda secara subjektif, berdasarkan pemahaman dan penemuan individu tersebut.

3.1.2 Gagasan Artistik

Selain narasi cerita, gagasan artistik memegang peran vital dalam eksplorasi bentuk ruh alam yang pencipta interpretasikan ke dalam 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 3 2 Potongan Deck "Referensi Kostum" (Sumber: Catatan Pencipta)

Pencipta ingin menginterpretasikan bahwa unsur-unsur alam ini hidup dan memiliki realitasnya sendiri melalui topeng kertas. Kertas berasal dari serat-serat pohon, sehingga mengembalikan apa yang telah diolah manusia kepada alam. Pencipta mengadaptasi tekstur-tekstur yang ada di alam Gunung Tangkuban Parahu, seperti daun, lumut, tanah, pohon, dan lain sebagainya ke dalam wujud topeng.



Gambar 3 3 Potongan Deck "Referensi Kostum" (Sumber: Catatan Pencipta)

Selain topeng, ruh alam menampilkan wujudnya dengan bentuk yang menyerupai pohon dengan daun lebat di tubuhnya. Kehadirannya bukanlah sebuah penampakan acak, melainkan sebuah respons. Ia muncul untuk memperlihatkan kehadirannya yang penting bagi kehidupan di gunung.

3.1.3 Gagasan Visual dan Sinematik

Anisah Rizki Fadika, 2025

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

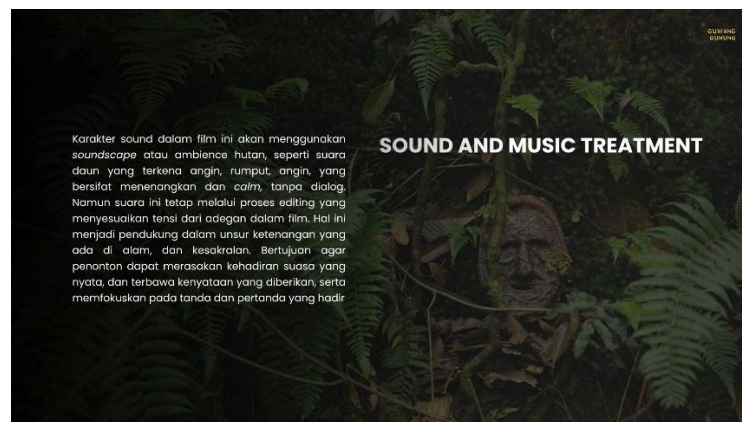
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3 4 Potongan Deck "Referensi Shot" (Sumber: Catatan Pencipta)

Pendekatan sinematik film ini adalah memberikan posisi sentral kepada alam, memposisikannya sebagai aktor utama. Secara visual, gagasan ini melalui ritme yang meditatif, menggunakan *long take* dan komposisi *still* untuk merefleksikan realitas hutan yang sunyi dan magis. Untuk merepresentasikan skala, digunakan lensa sudut lebar dan *low angle* untuk menciptakan kesan monumental. Hal ini kemudian dikontraskan dengan eksplorasi detail secara mikro, fokus pada tekstur, flora, dan fauna, guna menyajikan realitas ekosistem hutan Gunung Tangkuban Parahu secara komprehensif.

3.1.4 Gagasan Audio



Gambar 3 5 Potongan Deck "Sound and Music Treatment" (Sumber: Catatan Pencipta)

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

Memberikan peran utama kepada alam berarti memberinya panggung suara yang megah dan otentik. Gagasan ini akan diwujudkan dengan menjadikan rekaman *ambience* hutan sebagai elemen audio yang paling fundamental dan ekspresif dalam film. Setiap komponen suara mulai dari desau angin, suara daun, hingga gemericik air akan diperlakukan bukan sebagai latar belakang, melainkan sebagai dialog internal dari sang protagonis utama: hutan itu sendiri. Suara-suara ini akan menjadi penanda waktu, pembawa emosi, dan saksi bisu dari segala peristiwa. Di sisi lain, 'Sangkuriang' akan dinarasikan melalui *voiceover*. Penempatan *voiceover* ini dilakukan secara sadar diposisikan sebagai elemen sekunder dalam hierarki audio film. Strategi ini secara efektif menciptakan sebuah oposisi biner aural antara narasi kultural (manusia) dan narasi natural (alam).

3.1.5 Instalasi Karya

Penyajian karya tugas akhir ini diwujudkan dalam format instalasi di ruang galeri, sebuah keputusan konseptual yang menjadi satu kesatuan tak terpisahkan dengan karya film "Guriang Gunung". Pemilihan ruang ini didasarkan pada karakteristik ruang galeri yang menuntut kesadaran akan lingkungan sekitar yang dirasakan pengunjung. Atmosfer ini sangat selaras dengan sifat kontemplatif yang menjadi inti dari pengalaman sinematik yang ingin dicapai. Di dalam ruang ini, akan dihadirkan dua elemen utama yang saling berdialog, yaitu instalasi video dan instalasi objek.

Elemen pertama adalah instalasi video satu kanal (*single-channel*), yang dipilih untuk menjaga fokus penonton agar tidak terpecah dan dapat tenggelam sepenuhnya dalam pengalaman visual-aural yang disajikan. Film akan diproyeksikan dengan format 16:9 pada dinding, menggunakan proyektor *short throw*.

Elemen kedua adalah kehadiran fisik kostum 'Guriang'. Kostum ini tidak hanya berfungsi sebagai properti, tetapi sebagai artefak dan pameran proses yang mengungkap jejak material penciptaan (tekstur kayu, serat alam), sekaligus

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

menegaskan posisi karya ini dalam ranah penelitian berbasis praktik.

Pemilihan ruang galeri dibandingkan *black box* bioskop juga didasarkan pada pertimbangan fundamental mengenai agensi penonton dan pengalaman yang mewujudkan (*embodied experience*). Berbeda dari penonton bioskop yang cenderung pasif, audiens di galeri memiliki kuasa penuh atas tubuhnya. Mereka dapat bergerak bebas, memilih jarak pandang, mendekat untuk mengamati detail, mundur untuk merasakan skala, sehingga interaksi fisik dan kesadaran spasial menjadi bagian esensial dari cara karya ini dialami. Format pameran ini juga membuka ruang untuk dialog dua arah antara audiens dengan karya, bahkan dengan Pencipta, yang dapat menjadi bahan pengembangan artistik di masa depan.

Lebih jauh lagi, format instalasi galeri membebaskan karya ini dari tirani waktu linear yang melekat pada pemutaran bioskop. Film disajikan dalam format perulangan (*looping*) tanpa akhir, yang secara formal merefleksikan tema utama film mengenai siklus alam dan proses kontemplasi yang tidak memiliki titik akhir yang pasti. Audiens dapat masuk dan keluar dari ‘siklus’ naratif ini secara bebas, sesuai dengan ritme pemahaman mereka sendiri. Hal ini pada akhirnya menciptakan sebuah pengalaman yang intim dan personal. Alih-alih menjadi pengalaman komunal untuk konsumsi massa, ruang galeri menyediakan momen hening bagi penonton untuk membangun hubungan satu-lawan-satu dengan karya, sebuah syarat mutlak untuk mencapai refleksi mendalam yang menjadi tujuan utama film ini.

3.2 Tinjauan Karya Sebelumnya

3.2.1 Studio Film Dokumenter : “Nikaca’ah”

Penelitian karya tugas akhir ini berakar dari pengalaman dan temuan Pencipta dalam proyek sebelumnya, yaitu sebuah film dokumenter pendek berjudul "Nikaca'ah" (25 menit). Proyek yang diselesaikan pada semester ketiga

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

tersebut mengkaji fenomena banjir di Dayeuhkolot secara komprehensif, mencakup aspek sosial, sejarah, dan geografis. Keterlibatan Pencipta sebagai sinematografer dan periset lapangan dalam film tersebut memberikan wawasan mendalam mengenai strategi adaptasi masyarakat.



Gambar 3 6 Potongan Gambar Film 'Nikaca'ah' (Sumber: Film Nikaca'ah)

Temuan utama dari proyek tersebut adalah adanya fenomena habituasi bencana, di mana masyarakat Dayeuhkolot telah beradaptasi dan mengembangkan persepsi kolektif yang unik dalam menghadapi banjir yang terjadi secara rutin. Pemahaman mengenai hubungan erat antara kondisi lingkungan dan cara pandang masyarakat ini kemudian menjadi titik tolak konseptual. Gagasan ini semakin berkembang melalui observasi geografis di lokasi penelitian, yakni Cekungan Bandung Selatan. Dari area ini, teridentifikasi sebuah korelasi visual-simbolis yang kuat antara fenomena banjir dengan siluet Gunung Tangkuban Parahu. Bentuk gunung yang secara ikonik menyerupai 'perahu terbalik' merupakan citra yang melahirkan mitos 'Sangkuriang'. Keterkaitan antara realitas geologis (cekungan banjir) dan wacana mitologis (legenda Sangkuriang) inilah yang menjadi landasan utama untuk memilih dongeng 'Sangkuriang' sebagai salah satu elemen utama dalam penelitian karya ini.

3.2.2 Studio Film Fiksi “Rwa Bhineda

Pemahaman konseptual mengenai hubungan antara lingkungan dan
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

persepsi masyarakat yang diperoleh dari film 'Nikaca'ah' kemudian diperluas melalui proyek pada semester keempat. Dalam mata kuliah Studio Film Fiksi (2023), Pencipta menghasilkan sebuah karya fiksi berdurasi 15 menit berjudul “Rwa Bhineda”. Film ini berpusat pada kisah seorang petani perempuan di Bali yang sangat memuliakan beras, melihatnya sebagai manifestasi anugerah dari Dewi Sri. Konflik dalam film dipicu oleh tindakan yang menodai nilai sakral tersebut, yang kemudian direspons melalui sebuah ritual sebagai bentuk penegakan kembali tatanan kosmos.



Gambar 3 7 Potongan Gambar Film 'Rwa Bhineda' (Sumber: Film Rwa Bhineda)

Melalui riset dan proses penciptaan film yang berlatar budaya Hindu Bali ini, Pencipta mengidentifikasi adanya paralelisme kultural antara falsafah hidup Hindu Bali dengan budaya Sunda. Keduanya sama-sama menunjukkan adanya kedekatan kosmologis dengan alam, di mana alam tidak dipandang sebagai objek eksploitasi, melainkan sebagai bagian integral dari tatanan spiritual yang harus dihormati dan dijaga. Kepercayaan terhadap entitas dewa-dewi penjaga alam, seperti Dewi Sri, adalah salah satu manifestasi dari pandangan ini. Pengalaman ini memperkuat keyakinan Pencipta bahwa mitos dan narasi lokal (seperti Dewi Sri di Bali atau Sangkuriang di Sunda) berfungsi sebagai instrumen krusial bagi sebuah budaya untuk memaknai lingkungannya. Hal ini semakin memantapkan relevansi pemilihan dongeng ‘Sangkuriang’ sebagai kerangka analisis untuk 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

tugas akhir, karena ia tidak hanya berakar pada geografi, tetapi juga pada spiritualitas masyarakatnya.

3.3 Langkah-Langkah Penciptaan

Langkah-langkah penciptaan karya ini menggabungkan pendekatan riset kualitatif dengan praktik artistik berbasis penelitian (*practice-based research*). Setiap tahapan saling berkaitan dan menjadi landasan bagi tahapan berikutnya, dimulai dari pendalaman konseptual hingga realisasi karya dan presentasi akhir. Berikut adalah uraian dari setiap tahapan tersebut. Langkah-langkah penciptaan ini terdiri dari (1) Riset dan Observasi, (2) Sampling, (3) Pra Produksi, (4) Produksi, (5) Pasca Produksi.

3.3.1 Riset dan Observasi

Tahap riset merupakan proses pencarian, pengumpulan, dan analisis informasi atau data secara sistematis untuk memahami suatu fenomena, masalah, atau topik tertentu. Pencipta melakukan riset dalam dua tipe yang memiliki tujuan dan fungsinya masing-masing, yaitu riset literatur dan empirik.

Pertama, pencipta melakukan riset literatur yang bertujuan untuk memberikan landasan pengetahuan pada topik yang ingin diambil, memahami konteks melalui penelitian terdahulu, menemukan pola atau hubungan antarvariabel, dan mengidentifikasi peluang atau masalah sehingga dapat menemukan *gap research*. Riset ini dilakukan dengan membaca jurnal serta buku untuk menganalisis fungsi budaya dan mitos sebagai mitigasi bencana dan sarana menjaga alam, dan analisis simbol-simbol yang ada pada dongeng ‘Sangkuriang’.

Tahap riset kedua, setelah membaca melalui literatur, pencipta menilik ke belakang perihal pengalaman-pengalaman pencipta yang berjalan linear dengan topik yang akan pencipta dalam. Kaji empirik ini bertujuan untuk menyusun strategi yang tepat, dan memvalidasi asumsi melalui interaksi publik sehingga dapat menyediakan bukti yang dapat dipertanggungjawabkan. Pada tahap ini, pencipta melakukan riset dengan mengadakan pemutaran berjudul “Kisah Dalam

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

Jejak Alam” bersama Re : Discovering Memories dan mengikuti residensi Kemah Budaya Kaum Muda 2024. Film-film yang ditayangkan dan data yang diperoleh dari residensi menunjukkan bahwa budaya/mitos berpengaruh besar dalam mitigasi bencana dan menjaga alam.

Tahap observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung objek dan situasi di lapangan. Pertama, pencipta melakukan observasi dengan mengamati bentuk Gunung Tangkuban Parahu dari Bandung Selatan, yaitu Soreang, Dayeuhkolot, Bojongsoang, Kopo. Kemudian pencipta melakukan observasi dengan mengunjungi secara langsung Gunung Tangkuban Parahu melalui Sukawana hingga puncak, dan Jayagiri (kaki Gunung Tangkuban Parahu) untuk mengetahui suasana dan atmosfer secara langsung.

Kedua observasi ini bertujuan untuk membandingkan kondisi nyata dengan teori atau asumsi, serta memberikan gambaran visual dan kontekstual terhadap fenomena, dan memperoleh pemahaman langsung tentang objek yang diteliti. mendokumentasikan kondisi atau interaksi secara natural, memperoleh pemahaman langsung tentang objek yang diteliti, mendokumentasikan kondisi atau interaksi secara natural. Melalui proses ini, pencipta menemukan pendekatan penggunaan topeng dan kostum dalam pembentukan narasi dan artistik yang tepat dalam pembentukan karakter.

3.3.2 Sampling



Gambar 3 8 Dokumentasi Pengambilan Sampling (Sumber: Catatan Pencipta)

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

Kemudian hasil riset dan observasi, pencipta melakukan *sampling*, yaitu proses pemilihan dan pengambilan cuplikan, potongan, atau representasi visual tertentu dari objek, peristiwa, atau fenomena yang telah diamati untuk dijadikan bahan analisis atau elemen karya. Sampling berfungsi sebagai metode penyaringan agar hanya bagian-bagian yang paling relevan, representatif, atau memiliki kekuatan estetis dan makna yang kuat yang diambil dari keseluruhan data visual yang terkumpul. Tujuannya adalah untuk memfokuskan perhatian pada aspek-aspek kunci yang mendukung narasi, konsep, atau pesan karya, sekaligus mengelola volume data agar lebih efisien digunakan dalam tahap produksi atau penyusunan komposisi visual akhir.

1. Sampling di kaki gunung tangkuban parahu sampai puncak untuk mengetahui suasana dan bentuk Gunung Tangkuban Parahu.
2. Sampling hasil pengamatan Gunung Tangkuban Parahu (simbol dongeng Sangkuriang).



Gambar 3 9 Still Image Sample 2 (Sumber: Catatan Pencipta)

3. Sampling *performing*

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

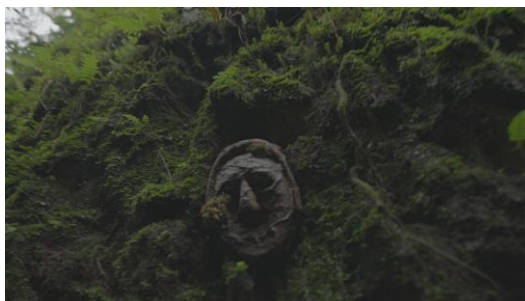


Gambar 3 10 Still Image Sample 3 (Sumber: Catatan Pencipta)

4. Sample topeng



Gambar 3 11 Still Image Sample 4 (Sumber: Catatan Pencipta)



Gambar 3 12 Still Image Sample 5 (Sumber: Catatan Pencipta)

3.3.3 Pra Produksi

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 3 13 Recce & Rehearsal (Sumber: Catatan Pencipta)

Setelah melakukan riset, observasi, dan *sampling*, pencipta memasuki tahap perencanaan dan persiapan sebelum *shooting* dimulai, atau disebut tahap pra produksi. Tahap ini mencakup *pre production meeting*, *recce* dan *rehearsal*, serta pembuatan artistik topeng dan kostum yang membutuhkan waktu 1 bulan. Selain itu, dilakukan pembuatan *shotlist* sebagai rencana kasar pengambilan gambar, penyusunan anggaran guna memperkirakan dan membagi biaya sesuai kebutuhan, serta perencanaan produksi melalui pembuatan jadwal yang mengatur urutan dan waktu pelaksanaan setiap kegiatan.



Gambar 3 14 Pre Production Meeting (Sumber: Catatan Pencipta)

Dalam tahap pra-produksi ini, pencipta meninjau kembali berbagai temuan yang diperoleh saat melakukan *sampling* di tahap awal pengajuan konsep gagasan, dan menelaah data hasil riset dan observasi. Proses ini menjadi langkah untuk mengintegrasikan seluruh hasil kerja sebelumnya, sehingga data tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut dalam proses produksi.

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

3.3.4 Produk Produksi (Shooting)

Tahap produksi utama akan dibagi menjadi dua fase yang berbeda secara tematis dan logistik.

1. Fase pertama berfokus pada pengambilan gambar di kawasan hutan yang telah dipilih untuk merekam visualisasi 'ruh alam' sebagai protagonis utama. Fase ini menekankan pada keheningan, tekstur, dan keagungan alam.
2. Fase kedua adalah perekaman peristiwa ritual *Ngertakeun Bumi Lamba*, yang dijadwalkan berlangsung pada 22 Juni 2025. Perekaman ini akan berfungsi sebagai salah satu adegan kunci yang merepresentasikan hubungan spiritual antara masyarakat dengan alamnya.

3.3.5 Pasca Produksi

Tahap pascaproduksi merupakan fase sintesis krusial di mana seluruh materi mentah visual dan audio diolah menjadi sebuah kesatuan karya yang utuh dan bermakna. Proses ini diawali dengan penyuntingan luring (*offline editing*), yang berfokus pada pembangunan kerangka naratif film. Pada fase ini, Pencipta melakukan seleksi bidikan terbaik dari setiap adegan dan menyusunnya secara berurutan untuk membentuk struktur tiga babak yang telah dirancang. Sebuah langkah penting dalam tahap ini adalah mengintegrasikan adegan-adegan yang diproduksi dengan estetika *salt print* dengan rekaman dokumenter dari riset lapangan. Penjalinan kedua jenis materi ini bertujuan untuk menciptakan dialog antara elemen yang puitis dan simbolis dengan elemen yang otentik dan kontekstual. Sembari menyusun gambar, dilakukan pula eksplorasi audio awal dengan meletakkan draf narasi dan sketsa musik gamelan untuk menguji ritme serta atmosfer adegan. Keseluruhan proses ini dimantapkan hingga tercapainya status *picture lock*, sebuah keputusan final yang mengunci struktur dan durasi visual film.

Setelah struktur visual final melalui *picture lock*, proses berlanjut ke tahap

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

penyempurnaan teknis dan audio. Tahap pertama adalah penyuntingan daring (*online editing*), di mana pewarnaan (*color grading*) menjadi fokus utamanya. Melalui penyesuaian warna, kontras, dan saturasi, Pencipta akan merancang palet visual yang konsisten untuk memperkuat *mood* dan memberikan identitas khas pada setiap babak film. Secara paralel, dilakukan pula pembangunan dunia audio secara menyeluruh. Tahap ini mencakup desain suara (*sound design*) dengan melapisi gambar menggunakan *ambience* hutan otentik, penyempurnaan dan perekaman final tata musik (*scoring*) gamelan, serta perekaman profesional narasi sloka yang berfungsi sebagai pemandu struktur dan makna filosofis film. Sebagai langkah pamungkas, seluruh elemen suara tersebut yaitu narasi, musik, dan *ambience* akan diseimbangkan melalui proses pencampuran audio akhir (*final audio mixing*) untuk menghasilkan sebuah pengalaman audiovisual yang seimbang dan imersif bagi penonton.

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