

PERANCANGAN FILM *FEATURE* TEPAK SIRIH PALEMBANGSatria Nugraha<sup>1)</sup>, Mukhsin Patriansyah<sup>2)</sup>, Hardono Wisnu W<sup>3)</sup><sup>1), 2) 3)</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri  
Jl Jend. Sudirman No. 629 KM. 4 Palembang Kode Pos 30129Email : [satria.dekya.nugraha@gmail.com](mailto:satria.dekya.nugraha@gmail.com)<sup>1)</sup>, [mukhasinpatriansyah8@gmail.com](mailto:mukhasinpatriansyah8@gmail.com)<sup>2)</sup>, [winujaya@gmail.com](mailto:winujaya@gmail.com)<sup>3)</sup>

## ABSTRACT

*Cultural assets in the form of Tepak sirih Palembang is one of the nation's identity should be maintained existence, because Tepak sirih has historical and philosophical significance that is very interesting to know. But now the existence of tepak sirih already begun eliminated by more modern decorative objects more attractive. One way to maintain, inform and develop is through the medium of visual communication in the form of films. Feature films chosen for this film can inform the facts according to the director wishes to show a more interesting storyline. Through a feature film Tepak sirih Palembang expected the public will become more aware of and interested in the cultural assets of the town of Palembang, moreover, the hope is that people and governments can participate preserve and develop the cultural assets typical of Palembang through various media. Make a distinctive cultural assets Palembang remain, grow and be able to compete with the craft from abroad or modern. Cultural assets of the nation is in need of attention from the public, especially the younger generation, to arts and crafts typical of Indonesia could always be this nation's identity. National identity is indispensable in today's modern era of globalization, to maintain the values of noble traditions of Indonesia that has existed since time immemorial.*

**Keywords :** *Movie, Feature, Tepak Sirih.*

## 1. Pendahuluan

Wadah peralatan menyirih atau tempat kinang di masyarakat Palembang biasa disebut Tepak Sirih. Tepak Sirih adalah wadah untuk penyimpanan, membawa peralatan kinangan dari satu tempat ke tempat yang lain. Tepak Sirih itu sendiri sebagai wadah kinang atau peralatan menginang, tentunya tercipta sesudah ada kebiasaan menginang. Kebiasaan ini tentu sudah menjadi tradisi yang diwariskan nenek moyang orang Palembang dari zaman dahulu sampai sekarang.

Tepak Sirih sebagai wadah kinangan, berfungsi juga untuk meletakkan kinangan sebagai hidangan penghormatan, bahkan untuk keperluan upacara ritual dan sesaji yang menyangkut kebudayaan kota Palembang, sehingga perlu upaya untuk melestarikan adat istiadat yang sudah menjadi kebudayaan tersebut.

Motif hias tepak sirih di Palembang ada berbagai macam ragam hias, misalnya bunga melati sebagai ucapan selamat datang, bunga matahari melambangkan kehidupan dan daun yang melambangkan makna kehidupan seperti daun pakis. Kemudian ragam hias sulur-suluran tanaman, daun ataupun bunga bagi masyarakat Palembang mengandung makna keabadian dan kelestarian hidup. Selain itu ada juga ragam hias geometris motif tumpul atau pucuk rebung yang sering dikombinasikan dengan hias sulur-suluran, sehingga dengan sendirinya mengandung makna keabadian. Atau ragam hias geometris lain seperti swastika yang secara umum melambangkan perputaran yang tiada hentinya, mengandung makna keabadian [1].

Minimnya usaha pengenalan, pelestarian dan promosi Tepak Sirih yang dilakukan menjadi alasan dasar bagi penulis untuk mengangkat aset budaya Palembang, khususnya Tepak Sirih agar masyarakat tetap mengetahui

akan sejarah, fungsi dan makna dibalik ragam hias kerajinan Tepak Sirih Palembang. Kemudian penulis mempunyai tujuan agar masyarakat lokal dapat lebih mengapresiasi Tepak Sirih Palembang dengan cara menjadikan Tepak Sirih Palembang sebagai salah satu hiasan atau ornamen rumah yang harus dimiliki dan dibanggakan. Selain itu harapan penulis agar pemerintah daerah bisa meningkatkan promosi kerajinan khas Palembang khususnya Tepak Sirih yang menjadi salah satu komoditas unggulan kota Palembang.

Media utama yang akan digunakan penulis adalah Perancangan Film *Feature* Tepak Sirih Palembang, dimana film ini akan menjelaskan sejarah, jenis, makna ragam hias, proses pembuatan, fungsi awal hingga pergeseran nilainya saat ini dan upaya promosi Tepak Sirih Palembang kepada masyarakat. Selain itu beberapa media pendukung lainnya sebagai penunjang seperti kalender, poster, *t-shirt*, mug, teaser, gantungan kunci, totebag, stiker, packaging DVD.

Film *Feature* merupakan suatu bentuk dokumenter berita yang menyuguhkan suatu tema atau topik tertentu dengan mengadakan wawancara, dilengkapi komentar atau narasi. Intinya, film *feature* tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin.

Perancangan Film *Feature* Tepak Sirih Palembang ini diharapkan dapat menggugah dan meningkatkan kesadaran masyarakat Indonesia khususnya Palembang untuk menghargai Tepak Sirih sebagai aset budaya Palembang, sehingga mampu menjadikan Tepak Sirih sebagai ornamen atau hiasan yang harus dimiliki dan dapat dibanggakan.

## Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang film *feature* yang dapat menarik perhatian masyarakat di kota Palembang

akan pentingnya memelihara dan mengembangkan aset budaya Tepak Sirih Palembang.

2. Bagaimana sejarah, fungsi dan makna filosofi yang terkandung di dalam motif hias Tepak Sirih Palembang dikaji melalui film *feature* ini.

#### Tujuan Perancangan

1. Film yang dibuat nantinya bukan hanya sebagai media perekam sejarah dan penyampaian fakta, tapi juga menjadikannya sebagai media yang menarik untuk dijadikan sebagai alat promosi bagi kerajinan Tepak Sirih Palembang.
2. Memanfaatkan film *feature* untuk dapat mempromosikan kerajinan tangan Tepak Sirih khas Palembang dimasyarakat.

#### Tinjauan Ide Perancangan

Penulis melakukan perancangan pembuatan film *feature* ini dengan cara melakukan observasi melalui buku, majalah, surat kabar, internet, survei langsung ke museum Balaputra Dewa dan daerah pengrajin Tepak Sirih di Palembang. Dari buku yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Bagian Proyek Pembinaan Permuseuman Sumatera Selatan 1992/1993 buku ini menceritakan perkembangan budaya menginang, macam-macam bentuk tepak, makna motif pada Tepak dan perkembangan fungsinya pada masyarakat Sumatera Selatan [2].

Survei langsung yang dilakukan penulis berupa dokumentasi yaitu foto-foto Tepak pada Museum Balaputra Dewa dan pengrajin Tepak Sirih di Palembang, kemudian wawancara singkat dengan Dra. Warsita Koordinator Koleksi Museum Balaputra Dewa dan penjual Tepak Sirih di daerah 19 Ilir Palembang. Langkah survei yang telah dilakukan ini sangat membantu dalam tahap merancang pembuatan Film *Feature* Tepak Sirih Palembang.

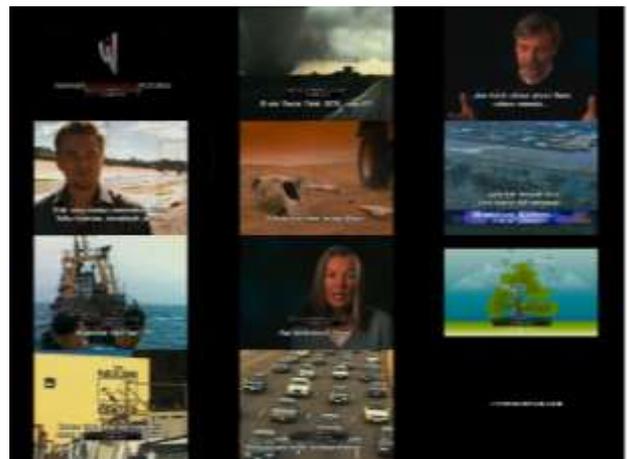
Upaya menggali referensi dalam Perancangan Film *Feature* Tepak sirih Palembang, penulis mengambil contoh "Penciptaan Film Dokumenter Ukiran Palembang" dari Tugas Akhir mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Pemerintah dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri Palembang sebagai media pembanding, baik dari segi konsep, tema, gagasan, metode, gaya dan tampilan visual, namun memiliki perbedaan dalam hal orisinalitas karya. Di samping itu penulis juga mengambil referensi dari objek visual Tepak Sirih Lakuer Palembang sebagai tema yang diangkat.

Gambar di atas adalah potongan gambar dari film dokumenter ukiran Palembang, film ini bertujuan sebagai pembanding dalam Perancangan *Film Feature* Tepak Sirih Palembang, pada film dokumenter Ukiran Palembang ini memiliki beberapa kemiripan yang dapat menjadi referensi atau acuan dalam Perancangan *Film Feature* Tepak Sirih Palembang khususnya dari segi tema yang ditampilkan pada film dokumenter yaitu menampilkan tema aset budaya Palembang



**Gambar 1.** Film Dokumenter *Ukiran Palembang* (Sumber : Tugas Akhir Farid Eko Saputra).

Berdasarkan pengamatan penulis, film *Ukiran Palembang* ini menceritakan permasalahan berkurangnya minat masyarakat lokal terhadap aset budaya Palembang, bisa dilihat dari pengrajin ukiran yang menggunakan motif ukiran khas Palembang saat ini jumlahnya semakin sedikit. Namun ada beberapa hal yang masih perlu ditambahkan dalam film dokumenter ini seperti kesimpulan pada akhir film.



**Gambar 2.** Film Dokumenter *The 11<sup>th</sup> Hour* (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?>)

Potongan gambar dari film dokumenter *The 11<sup>th</sup> Hour* di atas bertujuan sebagai referensi teknik dalam pengambilan gambar dan struktur cerita yang akan diadopsi oleh penulis untuk Perancangan *Film Feature* Tepak Sirih Palembang. Film dokumenter *The 11<sup>th</sup> Hour* ini menggunakan teknik pengambilan gambar yang menarik, sehingga dapat menjadi referensi atau acuan penulis dalam Perancangan *Film Feature* Tepak Sirih Palembang. Struktur cerita dalam film dokumenter *The 11<sup>th</sup> Hour* memiliki alur yang sederhana, sehingga memudahkan penonton dalam mencerna pesan yang disampaikan. Akhir film dokumenter *The 11<sup>th</sup> Hour* sangat baik menurut penulis, karena menampilkan rangkuman yang jelas.

Kemudian penulis juga menjadikan ragam hias Tepak Sirih Lakuer sebagai bahan referensi tampilan ide visual.

Penulis di sini menjadikan motif sulur-suluran dan bunga matahari yang memiliki nilai kehidupan dan keabadian sebagai simbol pelestarian aset budaya Tepak Sirih Palembang.

Penyajian informasi dan pengetahuan kepada masyarakat luas melalui Film *Feature* Tepak Sirih Palembang ini, penulis mengharapkan kerajinan Tepak Sirih Palembang dapat menarik perhatian masyarakat lokal ataupun mancanegara agar lebih mengenal dan mengapresiasi Seni Kerajinan Tangan Khas Palembang.

## 2. Pembahasan

Tepak Sirih di Palembang memiliki beberapa macam bentuk tepak, bahan dan teknik hias, yang digunakan. Pertama Tepak Sirih Lak yang dibuat dengan teknik lukis lakuer, terbuat dari kayu Tembesu, Sungkit atau Mahoni. Tepak Sirih Lak ini berfungsi untuk menjamu undangan pada upacara-upacara tertentu khususnya di daerah Palembang [3].



**Gambar 3.** Tepak Lak Motif Sulur-suluran, Flora & Fauna. (Sumber Foto : Satria Nugraha, 2015).

Kedua Tepak Sirih Giwang, terbuat dari kayu Mahoni berbentuk empat persegi panjang dan diberi hiasan giwang atau kulit lokan berukir yang ditanamkan ke dalam kayu setelah terlebih dahulu dilubangi. Tepak ini digunakan untuk upacara perkawinan atau menyambut tamu terhormat [4].



**Gambar 4.** Tepak Giwang Motif Pucuk Rebung. (Sumber Foto : Satria Nugraha, 2015).

Ketiga Tepak Sirih Ukiran, terbuat dari kayu mahoni, berbentuk empat persegi panjang menyerupai limas terpancung. Pada keempat bidang bagian badan tepak terdapat hiasan bunga matahari yang menyimbolkan kehidupan. Sedangkan pada tutup bagian atas terdapat tulisan Arab berbunyi; *Bismillahirrohmannerrohim*. Hiasan-hiasan tersebut keseluruhannya diberi cat khusus berwarna kuning emas. Fungsi tepak ini hanya digunakan untuk upacara ritual [5].



**Gambar 5.** Tepak Ukiran Motif Bunga Matahari. (Sumber Foto : Satria Nugraha, 2015).

Keempat Tepak Sirih Kuningan Polos, terbuat dari kuningan dengan bentuk trapesium terbalik serta mempunyai tutup. Teknik pembuatan merupakan teknik tuang pada cetakan dimana pada badan-badan tidak terdapat ragam hias, hanya pada bagian sudut kaki terlihat lekukan serupa sulur-sulur tanaman. Pada keempat sudut kakinya mempunyai roda. Fungsi tepak ini dipergunakan khusus pada upacara-upacara adat seperti melamar, menyambut besan, dan perkawinan [6].



**Gambar 6.** Tepak Sirih Kuningan Polos. (Sumber Foto : Satria Nugraha, 2015).

Penulis memilih Tepak Sirih Lak dengan teknik lakuer sebagai objek utama pada Perancangan Film *feature* Tepak Sirih Palembang, karena Tepak Sirih ini masih dikenal masyarakat dan banyak diproduksi oleh pengrajin saat ini.

Faktor penyebab minimnya pengrajin tepak sirih di Palembang adalah kurangnya permintaan masyarakat

terhadap kerajinan ini. Pergeseran nilai tepak dan kurangnya apresiasi masyarakat terhadap aset budaya menjadi alasan utama tepak sirih semakin jarang diproduksi dan diminati masyarakat.

Tepak Sirih sebagai wadah kinangan, saat ini mengalami perubahan fungsi, kebanyakan fungsi tepak saat ini hanyalah sebagai properti tari penyambutan untuk meletakkan kinangan sebagai hidangan penghormatan bagi tamu terhormat dan benda koleksi bagi kolektor barang antik. Tepak tidak lagi menjadi kebutuhan masyarakat, dikarenakan kebiasaan menginang sudah jarang ditemui saat ini.

Dalam buku *Mari Membuat Film* Heru Effendy menuliskan bahwa :

Dokumenter sendiri menjadi sebuah tren tersendiri dalam perfilman dunia para pembuat film bisa bereksperimen dan belajar tentang banyak hal ketika terlibat dalam produksi film dokumenter. Tak hanya itu, film dokumenter juga dapat membawa keuntungan dalam jumlah yang cukup memuaskan. Ini bisa dilihat dari banyaknya film dokumenter yang bisa kita saksikan melalui saluran televisi seperti program *National Geographic* dan *Animal Planet*. Bahkan saluran televisi *Discovery Channel* pun mantap menasbih diri sebagai saluran televisi yang hanya menayangkan program dokumenter tentang keragaman flora dan fauna. Selain unttuk konsumsi televisi film dokumenter juga lazim diikutsertakan dalam berbagai festival film di dalam dan luar negeri. Sampai napas penghabisannya ditahun 1992, Festival Film Indonesia (FFI) memiliki kategori untuk penjurian jenis film dokumenter [7].

Kutipan di atas menjelaskan bahwa film dokumenter sudah memiliki segmen pasar tersendiri yang dapat membawa keuntungan bagi pembuat film maupun objek yang diangkat dalam film. Bahkan di Indonesia film dokumenter telah menjadi salah satu warna yang ikut meramaikan dunia perfilman di Indonesia.

## Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan data melalui proses riset data dari media buku, internet dan wawancara. Setelah itu mencoba menelaah lebih lanjut tentang strategi perancangan serta mencoba mengumpulkan beberapa referensi perancangan film yaitu dalam bentuk film dokumenter.

### 2. Metode Analisis Data

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memperkuat analisis data. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif, data yang dianalisis pada penelitian kualitatif tidak untuk menerima atau menolak hipotesis, melainkan hasil analisis berupa deskripsi dari gejala-gejala yang diamati. Penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif untuk menganalisa pengapresiasian Tepak Sirih di Palembang dan kesimpulannya pengapresiasian masyarakat kota Palembang terhadap Tepak Sirih sangat minim. Oleh karena itu penulis merancang film *feature* Tepak Sirih Palembang

sebagai media pengingat sejarah dan pengapresiasian aset budaya.

### 3. Pra Produksi

Pada tahap Pra Produksi proses Perancangan Film *Feature* Tepak Sirih Palembang melalui langkah-langkah sebagai berikut :

#### a. Menentukan ide

Ide menjadi hal pokok dalam pembuatan film, dikarenakan sebuah cerita dalam film berangkat dari sebuah ide. Dalam Perancangan Film *Feature* Tepak Sirih Palembang ini ide yang akan diangkat adalah nilai sejarah, nilai estetik Tepak Sirih Palembang, makna, simbol kemudian perkembangannya dalam kehidupan masyarakat Palembang.

#### b. Menuliskan Film Statement

Film *Statement* adalah intisari dari film yang akan diungkapkan dengan kalimat singkat mengenai inti cerita dari film tersebut. Pokok dan ide permasalahan yang ada pada tepak sirih Palembang diungkapkan dalam kalimat singkat yang nantinya akan berkembang menjadi *script* dalam Perancangan Film *Feature* Tepak Sirih Palembang.

#### c. Membuat Treatment dan outline

*Treatment* atau struktur cerita berfungsi sebagai skrip dalam film *feature*. *Treatment* disusun berdasarkan buku, hasil riset yang telah dilakukan, ataupun referensi film-film dokumenter. *Treatment* menggambarkan struktur cerita Film *Feature* Tepak Sirih Palembang dari awal sampai akhir. Dan *outline* adalah sebuah cerita buatan sehingga alur dalam Film *Feature* Tepak Sirih Palembang dapat terbentuk dan dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat dengan jelas.

#### d. Mencatat Shooting List

*Shooting List* adalah perkiraan-perkiraan apa saja gambar yang dibutuhkan untuk film nantinya berdasarkan *outline* yang telah dibuat. Hal yang penting dalam *Shooting List* yaitu mengurutkan dari yang paling penting atau momen yang tidak bisa diulang dan jangan melupakan detail visual. *Shooting List* dalam Perancangan Film *Feature* Tepak Sirih Palembang sangat berguna, seperti pengambilan momen pada saat *Cap Gomee* yang tidak bisa diabadikan setiap harinya atau pengambilan gambar suasana masjid pada hari Jumat yang biasanya lebih ramai dari hari biasanya.

#### e. Survey dan Hunting Lokasi

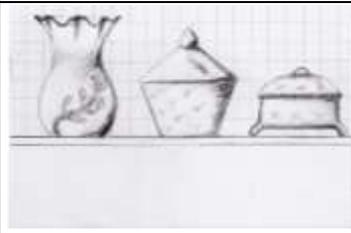
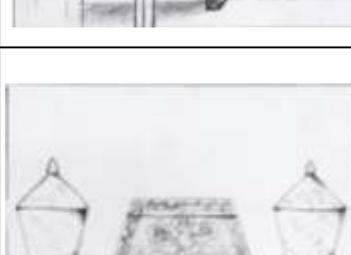
Bertujuan untuk mencari di mana saja lokasi tempat penjualan tepak sirih Palembang dan pengrajin yang membuat tepak sirih Palembang, dan narasumber yang sesuai dengan kebutuhan *treatment*.

#### f. Membuat Storyboard

*Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, apa saja yang akan ditampilkan dalam film *feature* tepak sirih Palembang. Karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita yang

akan disampaikan kepada masyarakat dalam Film *Feature* Tepak Sirih Palembang tersebut nantinya.

Tabel 1. *Storyboard*

Visual	Keterangan
	<b>Medium Shoot:</b> Benda hias rumah tangga modern. <b>Audio:</b> Ilustrasi musik, narasi <b>Optical effect:</b> <i>Cut to cut</i>
	<b>Long shot:</b> Ikon-Ikon kota Palembang, menunjukkan identitas. <b>Audio:</b> Ilustrasi musik, narasi <b>Optical effect:</b> <i>Cut to cut</i>
	<b>Medium Shoot</b> Bapak Erwan Suryanegara menjelaskan sejarah Tepak Sirih Palembang. <b>Audio:</b> Wawancara <b>Optical effect:</b> <i>Cut to cut</i>
	<b>Long shot</b> Tari sambut dan Tepak Sirih Palembang yang dipajang. <b>Audio:</b> Ilustrasi musik, narasi <b>Optical effect:</b> <i>Cut to cut</i>
	<b>Close up</b> Pengrajin sedang membuat Tepak Sirih <b>Audio:</b> Wawancara <b>Optical effect:</b> <i>Dip to black, cut to cut</i>
	<b>Medium Shot</b> Tepak Sirih dipajang bersebelahan dengan benda hias rumah tangga modern. <b>Audio:</b> Ilustrasi musik, narasi <b>Optical effect:</b> <i>Cut to cut</i>

**4. Produksi**

Produksi merupakan tahap lanjutan dari pra produksi, di mana rancangan-rancangan yang sudah dibuat pada saat pra produksi akan dilaksanakan pada tahap ini. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses produksi antara lain :

**a. Pembentukan kru**

Pembentukan kru adalah pembagian tim dalam pembuatan film *feature* tepak sirih Palembang, dimulai dari Produser, Sutradara, *Scriptwriter*, hingga Kameramen yang akan berperan aktif dalam penciptaan film *feature* Tepak Sirih Palembang.

**b. Shooting**

*Shooting* atau pengambilan gambar mulai dari awal, tengah dan akhir. Mengaplikasikan sketsa gambar pada *Storyboard* yang telah dibuat. Sketsa gambar pada *storyboard* nantinya akan mengalami improvisasi, mengingat *storyboard* merupakan sketsa awal.

**5. Pasca Produksi**

**a. Capturing**

*Capturing* adalah proses memindahkan sumber gambar dari pita video atau media penyimpanan lain ke dalam data komputer dan disimpan di ruang *hardisk*. Pada proses *capturing* ini menggunakan *software final cut Pro X*.

**b. Editing**

Setelah proses *capturing* selesai dilakukan, maka produksi film akan memasuki tahap *editing*, dalam tahap ini *shot-shot* yang telah diambil dipilih, diolah dan dirangkai menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh diolah melalui *software final cut Pro X*.

**c. Rendering**

Proses *rendering* merupakan proses yang membentuk sebuah penggabungan *file-file* menjadi satu *file* yang bisa dibuka atau di edit. *Rendering* bisa diartikan sebagai format yang menggabungkan *file-file* yang sudah diedit dan dijadikan satu format file.

**d. Mastering**

*Mastering* merupakan proses di mana *file* yang telah di *render* dipindahkan ke dalam media kaset, VCD, DVD atau media lainnya. Film *feature* ini menggunakan media DVD yang siap dipromosikan kepada masyarakat menggunakan media-media sesuai dengan kebutuhan pada Perancangan Film *feature* Tepak Sirih Palembang nantinya.

**Perencanaan Media**

**1. Tujuan Media**

Tujuan media dari perancangan ini adalah menghasilkan sebuah media utama berupa Film *Feature* Tepak Sirih Palembang yang mampu menceritakan sejarah, makna dan fungsi tepak sirih Palembang. Pembuatan media utama berupa Film *Feature* Tepak Sirih Palembang ini diharapkan mampu memberi semangat untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat serta melakukan dokumentasi terhadap seni kerajinan yang ada di kota Palembang.

## 2. Strategi Media

Penerapan strategi media untuk Film *Feature* Tepak Sirih Palembang adalah sebagai berikut :

### a. Aspek Demografis

Aspek Demografis meliputi jenis kelamin, umur, pendidikan, pekerjaan, status perkawinan dan tingkat penghasilan. Film *Feature* Tepak Sirih Palembang memiliki target pasar yaitu remaja hingga dewasa yang usianya berkisar sekitar 14 – 50 tahun baik pria maupun wanita. Film *Feature* Tepak Sirih Palembang ini dibuat untuk seluruh tingkatan masyarakat baik dari kelas ekonomi bawah, menengah hingga kalangan atas.

### b. Aspek Geografis

Aspek geografis meliputi wilayah, provinsi, kabupaten, kota, dengan sifatnya *urbanis/semi* atau *urbanis/rural*. Target utama yang dituju adalah remaja hingga dewasa yang ada di Kota Palembang, ide yang ingin disampaikan oleh penulis menggunakan Perancangan Film *Feature* Tepak Sirih Palembang terhadap seni kerajinan yang ada di kota Palembang, diharapkan masyarakat di Kota Palembang memiliki rasa untuk mau belajar mengetahui tentang sejarah, makna ragam hias dan perubahan fungsi Tepak Sirih Palembang.

### c. Aspek Psikografis

Aspek psikografis meliputi kepribadian, gaya hidup, kesukaan, dan tingkat sosial. Adapun aspek psikografis dalam perancangan film *feature* ini ditujukan kepada remaja hingga dewasa yang senang bereksplorasi, mengoleksi barang seni, memiliki rasa kreatifitas dan seni yang tinggi dan menyukai hal-hal baru yang ada disekitarnya.

### d. Aspek Behaviouristik

Aspek *behaviouristik* meliputi perilaku pembelian /penggunaan, tingkat menggunakan, waktu menggunakan, dan status menggunakan. Adapun aspek *behaviouristik* dalam perancangan film *feature* ini ditujukan kepada remaja hingga dewasa yang tertarik dengan aset budaya seni, khususnya kerajinan tangan khas kota Palembang. Dan film ini juga ditujukan untuk menjadi inspirasi bagi sineas-sineas dalam menciptakan suatu karya film yang mengangkat tema mengenai aset budaya bangsa.

## 3. Program Media

Program media untuk film *feature* Tepak Sirih Palembang sebagai berikut :

### a. Pemilihan Media

Media utama yang dipilih penulis dalam ide perancangannya adalah film dokumenter berjenis *feature*, hal ini dikarenakan film *feature* dapat menyampaikan fakta dan informasi yang sesuai dengan keinginan penulis dalam bentuk audio visual yang menarik. Film *feature* ini akan berisikan narasi, wawancara dengan narasumber, makna dibalik ragam hias Tepak Sirih, serta proses pembuatan Tepak Sirih Palembang.

Media pendukung yang dipilih oleh penulis untuk Film *Feature* Tepak Sirih Palembang adalah kalender, poster, *t-shirt*, mug, teaser, gantungan kunci, totebag, stiker dan packaging DVD. Media tersebut dipilih karena dirasa menarik sebagai media promosi Film *Feature* Tepak Sirih Palembang.

### b. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dari Film *Feature* Tepak Sirih Palembang adalah masyarakat Palembang terutama remaja hingga dewasa yang memiliki ketertarikan akan nilai seni. Pemilihan segmentasi remaja hingga dewasa didasari karena mereka merupakan orang-orang yang dapat memberikan perubahan terhadap nilai aset budaya seni di masa mendatang.

### c. Panduan Media

Petunjuk penggunaan media diperlukan agar fungsi dan informasi yang ingin disampaikan dari setiap media dapat tersampaikan dengan baik. Berikut petunjuk penggunaan media dalam Film *Feature* Tepak Sirih Palembang beserta panduannya pada tabel dibawah :

Tabel 2. Panduan media utama

No	Rincian Film	Keterangan
1	Jenis Film	a Film <i>feature</i>
2	Durasi Film	b 24 Menit, <i>opening</i> , isi dan juga <i>closing</i> .
3	Konsep Film	c Film akan menceritakan tentang sejarah, makna dibalik ragam hias tepak sirih Palembang, proses pembuatan, pergeseran fungsi tepak sirih Palembang dan <i>statement</i> dari narasumber.
4	Kualitas Film	d Film akan dibuat dengan kualitas Full HD yaitu 1920 x 1080 (Full HD): 30p / 25p / 24fps.
5	Tata Suara	e Tata suara pada Film <i>Feature</i> Tepak Sirih Palembang akan menggunakan audio dan musik yang berasal dari Palembang, serta akan menggunakan instrumen-instrumen lembut.
6	Narasumber	f Narasumber terdiri dari beberapa orang yang memiliki tingkat validitas informasi yang tinggi mengenai kerajinan khas kota Palembang, seperti budayawan, pengrajin khas kota Palembang dan kolektor Tepak Sirih Palembang.
7	Gaya Film	g Gaya film akan dibuat dengan gaya <i>Expository</i> yaitu, akan menampilkan beberapa adegan yang diselipkan narasi yang menjelaskan mengenai peristiwa atau masalah kepada penonton agar mereka lebih mudah menangkap pesan visual yang ingin disampaikan sutradara.
8	Warna Film	h Warna film akan dibuat dengan warna natural, karena ingin menampilkan warna asli dari ragam hias tepak sirih Palembang, dan juga menampilkan suasana indah kota Palembang.
9	Bentuk Finishing	i <i>Finishing</i> dari film <i>Feature</i> Tepak Sirih Palembang adalah berupa DVD beserta packaging.
10	<i>Gear</i>	j - Canon DSLR 60D - Tripod dan monopod Excell - Slider Minority - Continuous lighting

		- <i>DJI Phantom 2</i>
11	Program Pembuatan	k - <i>Final Cut Pro X</i> - <i>Adobe Photoshop</i> - <i>Adobe After Effect</i>
12	Panduan Film	1 Sebagai media informasi tentang tepak sirih Palembang, makna filosofis di balik motif hias tepak sirih Palembang, proses pembuatan tepak sirih Palembang dan perubahan fungsi tepak sirih Palembang. Film <i>feature</i> tepak sirih dapat dipasarkan ke stasiun televisi, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi atau Kota Palembang, Dinas Pendidikan Provinsi atau Kota Palembang.

## Perencanaan Kreatif

### 1. Strategi Visualisasi

#### a. Gagasan Kreatif

Perancangan Film *Feature* Tepak Sirih Palembang akan menggunakan gaya *expository* di mana saat film ditayangkan disertai dengan narasi dan penjelasan oleh narasumber yang akan menjelaskan tentang sejarah, makna, pergeseran fungsi dan proses pembuatan tepak sirih.

Warna film akan menggunakan warna natural, karena penulis ingin menampilkan warna asli dari ragam hias tepak sirih Palembang, dan juga menampilkan suasana indah kota Palembang. Tata suara akan menggunakan audio dan musik yang berasal dari Palembang, serta akan menggunakan instrumen-instrumen lembut seperti alunan nada dari violin, gitar flute yang akan mengiringi Film *Feature* Tepak Sirih Palembang.

#### b. Tujuan Visualisasi

Tujuan visualisasi dari Perancangan Film *feature* ini diharapkan dapat melahirkan sebuah media dokumentasi yang menarik minat masyarakat akan pentingnya menjaga dan melestarikan aset budaya seni kota Palembang, khususnya tepak sirih Palembang dan meningkatkan minat sineas film kota Palembang untuk mengangkat cerita mengenai sejarah dan aset budaya seni kota Palembang.

#### c. Ide Verbal

- 1) Motif tepak sirih Palembang merupakan salah satu aset budaya bangsa Indonesia yang ada di kota Palembang.
- 2) Pada saat ini hanya tepak sirih Palembang teknik lakuer yang masih banyak diproduksi oleh pengrajin.
- 3) Ragam hias yang terdapat pada tepak sirih Palembang memiliki makna filosofis.
- 4) Perubahan motif hias pada tepak sirih Palembang dari zaman kerajaan Sriwijaya ke zaman Kesultanan Darussalam.
- 5) Saat ini tepak sirih Palembang hanya digunakan sebagai properti tarian dan benda koleksi.
- 6) Sebagai benda pajangan tepak sirih sudah tergeser oleh benda pajangan yang lebih modern.

#### d. Ide Visual

- 1) Makna Motif Tepak Sirih Palembang  
Makna Motif Tepak Sirih Palembang adalah

pencerminan kepercayaan masyarakat zaman dahulu.

#### 2) Perubahan Fungsi Tepak Sirih Palembang

Pada abad IX-X Masehi tepak sirih fungsinya pada masyarakat di kota Palembang yang dahulu menjadi wadah tempat pekinangan sebagai hidangan penghormatan, sekarang hanya digunakan untuk menyambut tamu dan properti dalam tarian.

#### e. Gaya Tampilan Film *Feature*

Gaya film akan dibuat dengan gaya *Expository* yaitu, pada film *feature* akan menampilkan beberapa adegan yang diselipkan narasi serta akan menjelaskan mengenai peristiwa atau masalah yang terjadi kepada penonton agar mereka lebih mudah menangkap pesan visual yang ingin disampaikan sutradara.

Warna utama yang digunakan adalah warna natural, karena penulis ingin menampilkan warna asli dari ragam hias tepak sirih Palembang. Serta akan menggunakan warna-warna dominan yang mewakili dari ragam hias Tepak Sirih, yaitu warna merah yang menyimbolkan kekuatan dan keramahan, hitam menyimbolkan kemewahan, keanggunan dan elegan kemudian emas menyimbolkan kemakmuran [8].

#### f. *Headline* dan *Tagline*

*Headline* dalam perancangan Film *Feature* Tepak Sirih Palembang adalah "Tepak Sirih Palembang" karena sesuai dengan objek dari film *feature* yang akan dibuat penulis, sedangkan *tagline* yang akan digunakan penulis adalah "Aset Budaya Kito" karena penulis menganggap tepak sirih Palembang merupakan salah satu benda berharga yang berupa kerajinan khas Palembang, harus terus dijaga dan dilestarikan sebagai aset bangsa. Penggunaan bahasa Palembang pada *tagline* menjadi pilihan penulis karena tepak sirih yang diangkat merupakan kerajinan khas dari Palembang.

Tampilan visual yang digunakan nantinya oleh penulis dalam merancang *headline* dan *tagline* adalah font yang berbentuk kaligrafi dikarenakan adanya pengaruh agama Islam pada masa Palembang Darussalam yang mempengaruhi perubahan motif tepak sirih Palembang hingga saat ini.

Ornamen yang digunakan pada *headline* dan *tagline* berupa pola garis lengkung dan berombak, pola ini dipakai pada motif suluran dan bunga matahari yang biasanya menjadi motif hias pada tepak sirih Palembang. Warna emas dipilih karena penulis terinspirasi pada warna yang dominan pada tepak sirih Palembang yaitu warna emas.

## Proses Kreatif

### 1. Naskah

Naskah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah karangan yang masih ditulis dengan tangan, dalam Perancangan Film *Feature* Tepak Sirih Palembang naskah dibagi menjadi 3 bagian yaitu *Opening* atau *prolog* akan menjadi pengantar menuju bagian isi, dibagian pengantar akan memaparkan tentang Kota Palembang. Bagian Isi menampilkan wawancara dengan narasumber, makna ragam hias tepak sirih Palembang, fungsi hingga pergeseran fungsi tepak sirih Palembang.

2. Narasumber

Narasumber dalam film *Feature* tepak sirih Palembang ini adalah tokoh yang ikut berperan serta dalam proses pembuatan film dokumenter, berikut nama karakter yang menjadi narasumber film *Feature* ini :

1) Erwan Suryanegara M.Sn

Salah satu tokoh seniman serta budayawan Kota Palembang, beliau telah membuat beberapa karya mengenai Sriwijaya seperti film dokumenter Napak Tilas Sriwijaya di Bumi Nusantara dan sebuah buku tentang ornamen ragam hias Sumatera Selatan, yaitu “Ragam Hias Sumatera Selatan”. Beliau merupakan penggiat budaya yang sangat memahami sejarah lokal dan terus mengembangkannya dalam berbagai inovasi.

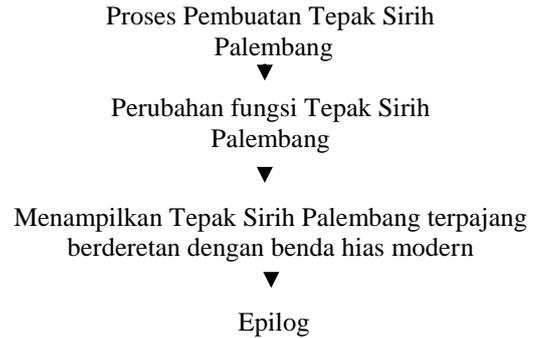
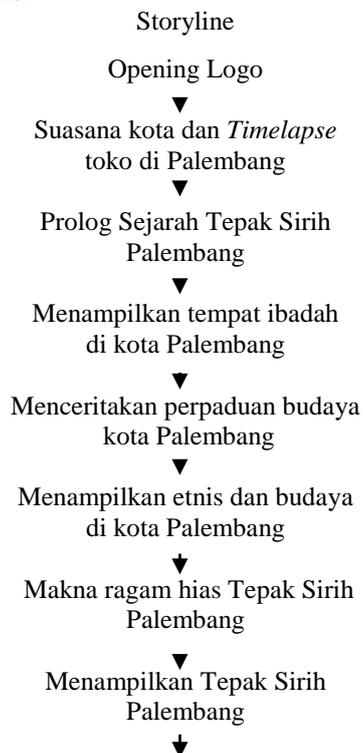
2) Jaja Jahidurizal

Pengrajin di kawasan 19 Ilir Palembang yang masih memproduksi Tepak Sirih khas Palembang hingga saat ini. Jaja secara langsung berperan penting dalam melestarikan keberadaan Tepak Sirih Palembang, beliau merupakan pengrajin asal kota Garut yang menetap dan ikut melestarikan aset budaya seni kota Palembang.

3) Syarifuddin

Salah satu pengrajin khas kota Palembang yang masih bertahan membuat Tepak Sirih Palembang hingga saat ini. Selain sebagai pengrajin khas kota Palembang, pak Syarifuddin juga mengoleksi barang ukiran khas kota Palembang yang sudah berusia tua, salah satunya adalah Tepak Sirih yang sudah berumur seratus tahun lebih. Pak Syarifuddin merupakan salah satu orang yang ikut serta melestarikan aset budaya Palembang.

Pra Produksi



Proyek Akhir

1. Media Utama

Gambar dibawah ini merupakan *Screenshot* film potongan dari Film *Feature* Tepak Sirih Palembang.



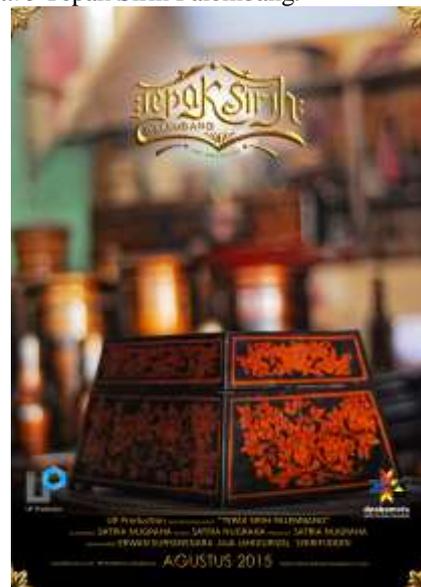
Gambar 7. Screenshot Film *Feature* Tepak Sirih Palembang

2. Media Pendukung

Media Tambahan digunakan sebagai media promosi dari Film *Feature* Tepak Sirih Palembang kepada masyarakat di kota Palembang atau luar kota Palembang. Berikut adalah karya final dari media pendukung film *feature* Tepak Sirih Palembang :

a. Poster

Gambar dibawah ini merupakan poster dari Film *Feature* Tepak Sirih Palembang.



Gambar 8. Desain Poster Film *Feature* Tepak Sirih Palembang

### b. Media Pendukung

Gambar dibawah ini merupakan desain dan media pendukung dari Film *Feature* Tepak Sirih Palembang.



Gambar 9. Media pendukung

### 3. Kesimpulan

Tepak sirih sebagai wadah kinang atau peralatan menginang tentunya tercipta sesudah adanya kebiasaan menginang, tepak sirih dibawa oleh pedagang dari cina dan india sebagai wadah kinangan untuk upeti kepada raja-raja Sriwijaya pada abad IX-X Masehi. Tepak sirih khas Palembang sebagai wadah kinangan berbentuk limas terpancung dengan motif hias berupa hewan dan tumbuh-tumbuhan.

Seiring dengan perkembangan zaman tepak sirih pun mengalami perubahan fungsi, tepak sirih yang dahulunya sebagai tempat sirih oleh masyarakat dan wadah kinangan yang disajikan untuk tamu terhormat pada upacara ritual dan perkawinan telah berubah fungsi menjadi benda hias. Namun saat ini keberadaan tepak sirih sudah mulai tersingkirkan oleh benda hias modern lainnya yang lebih menarik. Hal inilah yang menginspirasi penulis merancang film *feature* Tepak Sirih Palembang sebagai media pengingat dan media inspirasi bagi masyarakat lainnya untuk dapat ikut melestarikan dan mengembangkan aset budaya bangsa.

Film *feature* ini menjadi salah satu media pelestarian aset budaya khas kota Palembang. Dengan adanya Film *feature* Tepak Sirih Palembang diharapkan masyarakat akan jadi lebih menyadari dan tertarik dengan aset budaya khas kota Palembang, bahkan lebih jauh lagi harapannya adalah masyarakat dan pemerintah dapat ikut serta melestarikan aset budaya khas kota Palembang melalui berbagai macam media. Menjadikan aset budaya khas kota Palembang tetap ada, berkembang dan dapat bersaing dengan kerajinan dari luar negeri ataupun modern.

### Saran

Aset budaya bangsa sangat memerlukan perhatian dari masyarakat khususnya generasi muda, agar kesenian dan

kerajinan tangan khas Indonesia dapat selalu menjadi identitas bangsa ini. Identitas bangsa sangat diperlukan di era globalisasi modern saat ini, untuk tetap menjaga nilai nilai tradisi luhur bangsa Indonesia yang telah ada sejak zaman dahulu.

Masyarakat harus mengapresiasi, melestarikan dan ikut serta dalam mengembangkan aset budaya bangsa sesuai dengan perkembangan zaman, agar dapat bertahan dari maraknya produk modern yang lebih menarik. Melalui film *feature* ini penulis berharap dapat menginspirasi masyarakat lainnya dalam mengembangkan aset budaya bangsa sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

### Daftar Pustaka

- [1] Alam, Syamsir & Susanto Haris. (1992/1993), *Pekinangan Dalam Masyarakat Di Sumatera Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Bagian Proyek Pembinaan Permusemuan Sumatera Selatan. Palembang.
- [2] Alam, Syamsir & Susanto Haris. (1992/1993), *Pekinangan Dalam Masyarakat Di Sumatera Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Bagian Proyek Pembinaan Permusemuan Sumatera Selatan. Palembang.
- [3] Alam, Syamsir & Susanto Haris. (1992/1993), *Pekinangan Dalam Masyarakat Di Sumatera Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Bagian Proyek Pembinaan Permusemuan Sumatera Selatan. Palembang.
- [4] Alam, Syamsir & Susanto Haris. (1992/1993), *Pekinangan Dalam Masyarakat Di Sumatera Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Bagian Proyek Pembinaan Permusemuan Sumatera Selatan. Palembang.
- [5] Alam, Syamsir & Susanto Haris. (1992/1993), *Pekinangan Dalam Masyarakat Di Sumatera Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Bagian Proyek Pembinaan Permusemuan Sumatera Selatan. Palembang.
- [6] Andric, Radivoje. (2010), *How to Make a Film Panduan Praktis Membuat Film*. Insania. Yogyakarta.
- [7] S. Anggraini Lia, Nathalia Kirana. (2014), *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Nuansa Cendikia. Bandung.
- [8] A.S.R. Ansori, M. Hariadi, W. Endah, "Pemodelan Retakan Tiga Dimensi Akibat Ledakan Untuk Serious Games", in *Proc. Semnasteknomedia 2013*, pp.13-1, Januari 13,2013.