



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Untuk mengadaptasi folklor Indonesia dalam perancangan dunia penceritaan naskah film panjang *Malya and a Fruit of Hope* agar mendapatkan kedekatan dengan penonton, penulis menggunakan teori pembentukan dunia penceritaan yang dirumuskan oleh John Truby. Folklor yang penulis adaptasi dibatasi dengan hanya menggunakan referensi kebudayaan Kerajaan Mataram Kuno yang menurut peta pemerintahannya tersebar dari Jawa Tengah hingga Jawa Timur. Dari rumusan John Truby, tahapan pertama untuk membentuk dunia penceritaan adalah membuat prinsip dunia penceritaan tersebut. Penulis membuat sebuah prinsip atau aturan di dalam cerita bagi tokoh utama untuk mempelajari ilmu sihir sebagai kekuatannya dalam mencapai tujuan utamanya. Prinsip dunia ini pula yang menggerakkan jalannya cerita.

Tahapan kedua adalah arena dunia penceritaan, yaitu tempat bagi tokoh utama untuk berkembang menjadi pribadi yang lebih baik daripada dirinya yang lama. Dalam arena dunia penceritaan ini pula dapat terlihat berbagai oposisi visual yang mempengaruhi perubahan karakter tokoh utama. Oposisi visual dapat terlihat jelas melalui gaya arsitektur dan busana yang dikenakan orang-orang di Kerajaan Watugara, dunia baru yang dijelajahi oleh tokoh utama. Untuk mengisi arena dunia

penceritaan tersebut, maka pada tahap ketiga penulis mengisi secara lebih detail gambaran dunia penceritaan dengan hal-hal yang penulis adaptasi dari kebudayaan Kerajaan Mataram Kuno. Dari poin latar tempat alami, penulis membuat sebuah area dengan mengadaptasi daerah di Jawa Tengah yang memiliki banyak gunung.

Dari poin latar tempat buatan manusia, adaptasi kebudayaan Kerajaan Mataram Kuno dapat masuk melalui desain gaya arsitektur bangunan-bangunannya. Gaya arsitektur ini pun masih memiliki relasi di zaman sekarang mengingat masih adanya rumah-rumah adat yang memiliki gaya arsitektur serupa, beserta dengan material bangunan dan ukiran-ukiran penghias bangunan tersebut. Dalam poin manusia atau mahluk-mahluk yang hidup dalam dunia penceritaan, penulis memasukkan adaptasi kebudayaan melalui mahluk-mahluk mitologi yang dipercayai oleh kebudayaan Kerajaan Mataram Kuno. Kemudian untuk membangun relasinya dengan budaya yang masih ada di zaman sekarang, penulis menambahkan gaya berpakaian mahluk-mahluk tersebut serta manusia-manusia yang mengenakan pakaian yang merupakan adaptasi pakaian masa Kerajaan Mataram Kuno. Pakaian tersebut memiliki kemiripan dengan pakaian adat yang masih diketahui pada masa kini di Jawa Tengah atau Jawa Timur.

Poin berikutnya adalah teknologi yang digunakan dalam dunia penceritaan. Salah satu teknologi yang sangat membantu perjalanan tokoh utama di Kerajaan Watugara adalah teknologi transportasi yang berbentuk kapal yang dapat terbang dan dapat mengapung di air. Pembuatan teknologi transportasi ini terinspirasi melalui budaya masa Kerajaan Mataram Kuno hingga Jawa Tengah zaman sekarang yang menjadikan perairan sebagai salah satu sumber utama perekonomian. Tak lupa juga desain dari kapal itu sendiri yang memiliki ukiran-ukiran tradisional dari Jawa Tengah. Poin terakhir adalah mengenai waktu yang berjalan di Kerajaan Watugara. Mengingat adaptasi Kerajaan Mataram Kuno yang penulis jadikan referensi, secara letak geografis merupakan daerah tropis. Hal itu pula yang mempengaruhi gaya berpakaian yang telah disebutkan di atas. Waktu yang berjalan di Kerajaan Watugara sama dengan yang ada di dunia manusia biasa. Sehingga musim yang berlangsung pun sama. Dari seluruh gambaran dunia penceritaan inilah yang penulis gabungkan dengan alur cerita sehingga menjadi satu kesatuan dan menumbuhkan relasi kedekatan dengan penonton.

5.2. Saran

Mengingat terbatasnya materi dan referensi yang penulis miliki, adaptasi folklor Indonesia ke dalam dunia penceritaan sebuah cerita film panjang tentu masih dapat dikaji lebih dalam lagi. Apabila penelitian lapangan dapat dilakukan, maka penulis menyarankan untuk diadakannya penelitian tersebut, seperti penelitian ke museum-museum sejarah atau perpustakaan yang memiliki buku-buku tua yang terbatas jumlah cetakannya. Bila memungkinkan, akan lebih baik lagi apabila dapat diadakan penelitian lapangan ke daerah yang folklornya ingin diadaptasi. Karena informasi-informasi yang mungkin belum tercatat dalam arsip negara bisa didapatkan melalui narasumber langsung di lapangan. Dengan begitu, akan semakin bertambah dalam pula materi dan referensi dari kebudayaan ingin diadaptasi dan diperkenalkan di dalam cerita. Hasil adaptasi budaya tersebut pun dapat digunakan untuk membangun relasi kedekatan lebih dalam dengan penonton.