FILM LEGENDA ROGOSELO (Penatas Angin dan Baron Skeber) SEBAGAI MEDIA PENGENALAN WISATA DAN SEJARAH DI KABUPATEN PEKALONGAN

M. Haryanto, Ribut Achwandi, Inayatul Ulya, Amalia Fitri
(FKIP Universitas Pekalongan)

Abstract

This research is aimed to give one of the alternates to promote and develop the tourism, folklore, history and culture in Pekalongan sub-district through a promotion media, film. Besides, it's hoped that the study of this research will give benefits and can be used as a consideration for the policy makers and the artists of Pekalongan sub-district to find out the solution for the development of tourism, folklore, history and culture in Pekalongan sub-district.

Keywords: folklore, film, tourism

PENDAHULUAN

Banyaknya objek wisata di Kabupaten Pekalongan merupakan aset yang harus terus dikembangkan. Selain potensi wisatanya, Kabupaten Pekalongan juga kaya akan cerita, dongeng, dan sejarah. Namun, kedua aset tersebut mulai kurang dikenal pada generasi muda. Terbukti dengan banyaknya "wong kalongan" yang tidak tahu tentang potensi-potensi tersebut.

Salah satu tempat legendaris dan bersejarah di Kabupaten Pekalongan adalah daerah Rogoselo dan Atas Angin. Tempat tersebut di tinjau dari aspek kesejarahan dan mitologi adalah tempat yang menyimpan kisah yang kuat. Dibuktikan dengan adanya makam Ki Ageng Rogoselo dan Ki Atas Angin serta sebuah artefak arkeologi berupa patung Baron Skeber.

Mengangakat cerita tersebut menjadi sebuah film lokal adalah hal yang tepat. Pada era kemutakhiran, pesan atau promosi tak akan mampu tersampaikan dengan baik ke masyarakat tanpa kemasan yang menarik. Evolusi budaya berdampak pada perubahan selera masyarakat dari dimensi lisan (foklor) ke dimensi pandang dengar (audio visual).

Dari beberapa permasalahan tersebut, dapat dirumuskan sebagai berikut : (1) Bagaimanakah potensi sejarah (f*olklore*, cerita rakyat,

legenda) dan potensi pariswisata di Kab. Pekalongan?, (2) Bagaimanakah media alternatif yang efektif untuk mengenalkan potensi sejarah dan pariwisata di Kab. Pekalongan?, (3) Bagiamanakah pembuatan dan desain film yang bisa menjadi media pengenalan sejarah dan wisata di Kab. Pekalongan?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D) dengan meliputi enam tahapan pelaksanaan, yaitu:

1. Tahap I: S*urvey* pendahuluan, yaitu mendefinisikan tujuan produk dan analisis kebutuhan, meliputi kegiatan yaitu: (a) mencari sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan; dan (b) menganalisis kebutuhan generasi muda dan masyarakat akan kebutuhan media pengenalan wisata dan sejarah di Kab. Pekalongan.
2. Tahap II: Awal pengembangan prototipe film, meliputi *survey* pendahuluan; penyusunan rancangan tema-tema serta isi sesuai konteks serta kebutuhan; (c) penyusunan skenario Film.
3. Tahap III: Desain produk, yaitu kegiatan pembuatan *Film Legenda Rogoselo* (Ki Ageng Atas Angin dan Barron Skeber).
4. Tahap IV: Pengujicobaan terbatas terhadap prototipe *Film Legenda Rogoselo* (Ki Ageng Atas Angin dan Barron Skeber).
5. Tahap V: Revisi dan perbaikan desain, merupakan proses mengoreksi kembali dan memperbaiki kekurangan-kekurangan setelah melakukan penilaian produk atau prototipe.
6. Tahap VI: Deskripsi hasil penelitian, yaitu produk final dari penelitian, yakni *Film Legenda Rogoselo* yang telah disempurnakan.

Objek penelitian ini meliputi generasi muda Pekalongan, sedangkan subjek uji penilaian prototipe film adalah tokoh-tokoh budaya, seni, sejarah Pekalongan, atau pakar dalam bidang media audio visual. Sementara itu, sasaran uji coba terbatas adalah sampel dari anggota masyarakat khususnya generasi muda.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah

instrument nontes berupa angket dan wawancara. Angket digunakan untuk mencari data pada generasi muda, sedangkan wawancara untuk mencari asumsi dan fakta sejarah yang dimiliki oleh tokoh-tokoh sejarah dan budaya Pekalongan tentang Legenda Rogoselo (Ki Ageng Atas Angin dan Barron Skeber).

Untuk menjaring data kebutuhan film digunakan angket yang ditujukan kepada anggota masyarakat dengan segmentasi yang berbeda-beda, misalnya mahasiswa, pelajar, tokoh masyarakat, akademisi, dan institusi agar bisa mewakili segala elemen.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu melalui pemaparan data, dan verifikasi/simpulan data. Teknik ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan terhadap Film Rogoselo sebagai media pengenalan wisata dan sejarah di kab. Pekalongan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Masyarakat terhadap Film sebagai Media Pengenalan Sejarah dan Wisata di Kab. Pekalongan

Angket kebutuhan dari dua puluh angket yang disebar berdasarkan segementasi tertentu, meliputi pelajar dan mahasiswa, tokoh masayarakat, akademisi, dan perwakilan anggota masyarakat lain dapat diperoleh beberapa simpulan mendasar.

Khalayak membutuhkan media film sebagai alternatif baru dalam pengembangan potensi daerah. Potensi daerah tersebuat akan mampu terekam dan terwakili dengan baik apabila disampaikan dalam bentuk audio visual. Ragam audio visual yang sangat popular di masyarakat adalah film. Adapun dalam konteks ini, film yang dimaksud adalah sebuah film kolosal yang diangkat dari salah satu legenda atau cerita rakyat dari Kab. Pekalongan. Alasanya karena dengan film ini masyarakat dapat mengenali kembali “serpihan-sepihan” kebudayaan Kab. Pekalongn di masa lalu. Wisata pun dapat diangkat

karena alam-alam di Kab. Pekalongan sangat mendukung untuk pembuatan film ini.

Dengan memperhatikan kebutuhan dan pokok persoalan tersebut peneliti merancang dan mengembangkan sebuah film bercorak lokalitas Kab. Pekalongan. Setelah melalui banyak pertimbangan akhirnya diputuskan untuk mengangkat cerita legenda Rogoselo menjadi sebuah film. Adapun alasan pemilihan cerita tersebut karena selain ceritanya kuat juga karena masih banyak peninggalan sejarah dan arkeologis di Rogoselo. Dengan demikian, tujuan pembuatan film sebagai media alternatif pengenalan wisata, sejarah, dan budaya dapat tercapai.

Berikut ini adalah konsep dasar film Legenda Rogoselo:

a. Skenario

Penulis skenario pada *Film Legenda Rogoselo* adalah Ribut Achwandi. Seorang penulis skenario (anggota tim penelitian ini) yang sudah berpengalaman dalam menulis skenario. Adapun teknik yang digunakan dalam menulis skenario adalah sebagai berikut.

1) Inti cerita

Inti cerita *Film Legenda Rogoselo* adalah perjuangan "ketauhidan" dan membela kebenaran oleh Ki Ageng Rogoselo dan Penats Angin, khusunya melawan Baron Skeber. Inti cerita tersebut diperoleh berdasarkan kesaksian atau pentururan berbagai sumber seperti tokoh masyarakat, juru kunci Rogoselo, dinas Pariswisata Kabupaten Pekalongan, dan tokoh-tokoh kebudayaan di Kab. Pekalongan.

2) Sinopsis

Pada film ini sinopsis disusun bersaman dengan penulisan skenario.

3) Plot

Struktur film legenda Rogoselo disusun berdasarkan tiga babak yaitu *set up* atau awal konflik, *confrontation* atau komplikasi masalah, dan *resolution* atau penyelesaian masalah.

4) Scene

Scene heading umumnya terdiri dari nomor scene, INT/EXT, lokasi adegan, dan waktu adegan. INT atau singkatan dari *interior* digunakan apabila pengambilan gambar dilakukan di dalam ruangan, sedangkan EXT atau singkatan dari *exterior* digunakan apabila pengambilan gambar dilakukan di luar ruangan. Adapun bentuk *scene heading* adalah sebagai berikut :

EXT. PADANG RUMPUT/ LINGGO ASRI – PAGI (H-2)

Cast : Sunan Kalijaga, Orang-orang desa

LS:

POV : Sunan Kalijaga yang tengah berjalan menyusuri persawahan

Sunan Kalijaga menyusur jalan setapak yang berada di antara hamparan pematang sawah. Ia begitu ramah. Menyapa siapa saja yang ada di hadapannya. Orang-orang desa terkagum melihatnya. Mereka merasa ada pancaran yang istimewa dari Sunan Kalijaga.

b. Proses penyutradaraan

Pada proses pembuatan *Film Legenda Rogoselo* sutaradara berperan juga pada saat *sound mixing* dan *music composition.*Semua komposisi music didesain dan dikarang oleh sutradara, salah satu lagu yang dijadikan latar film adalah "Sang Penakluk Angin" karya Ribut Achwandi (sutaradara).

c. Proses Syuting

Proses suting *Film Legenda Rogoselo* dilakukan selama 25 hari tanpa jeda. Proses suting dilaksanakan pada bulan puasa dari awal puasa hingga H-5 Idul Fiti 2011, yakni terhitung mulai tanggal 1 Agustus hingga 25 Agustus 2011. Setelah itu, dilanjutkan editing yakni mulai tanggal 7 Sepetember hingga 10 Oktober 2011. Maka, dibutuhkan waktu ± tiga bulan proses pembuatan film tersebut. Adapun jumlah pemain yang telibat sekitar 40 pemain yang merangkap sebagai pemain sekaligus *crew* serta tim kreatif.

Adapun lokasi-lokasi yang dipilih antara lain adalah lokasi purbakala Baron Skeber, hutan di Rogoselo, Linggo Asri, Petungkriyono serta objek-objek lainnya. Adapun unsur budaya yang disiapkan dalam film adalah *local genius* Kabupaten Pekalongan sebagai kota santri dan berbudaya.

d. Proses editing

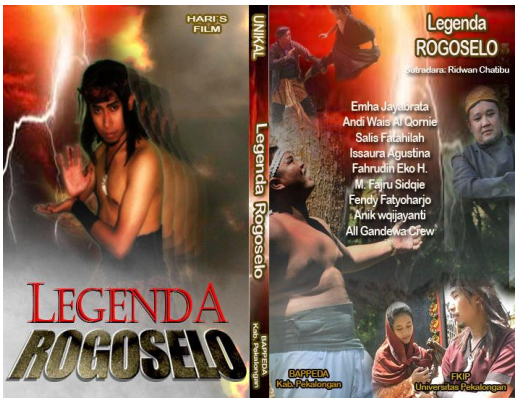
Adapun proses editing dilakukan untuk memberi efek, menambahkan musik, dan menyisipkan harmonisasi tertentu. Adapun perangkat lunak untuk keperluan editing *Film Legenda Rogoselo*, antara lain : Adobe Premiere 6.5, Pinacle Studio 7, Ulead Video Studio 11, Sony Vegas 7, MGI Video Wave II, PowerDirector

e. Pengemasan film Legenda Rogoselo dalam Bentuk Kaset

Film Legenda Rogoselo dikemas dalam bentuk DVD. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan kualitas terbaik, baik aspek gambar maupun suara.

2. Wujud Prototipe Film Legenda Rogoselo

a. Sampul Bungkus DVD dan Judul Pembuka Film



Gambar 1. Prototipe Sampul Bungkus DVD

Gambar 2. Tampilan Judul Pembuka Film

b. Isi film

Cerita atau isi *Film Legenda Rogoselo* didasarkan pada pendapat masyarakat dan tokoh-tokoh masyarakat serta naskah-naskah yang mendukung cerita. setelah mendata berbagai pendapat atau versi tentang cerita atau legenda di Rogoselo akhirnya cerita-cerita tersebut diramu dan dirangkai menjadi sebuah narasi.

Narasi inilah yang menjadi hal subtansial dalam isi film. adapun durasi *Film Legenda Rogoselo* adalah 70 menit. Durasi ini cukup ideal untuk ukuran sebuah film dokumenter bergenre kolosal.

3. Penilaian dan Saran Perbaikan Terhadap Prototipe Film Legenda Rogoselo

Setelah *Film Legenda Rogoselo* selesai di kerjakan dan dikemas, langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian terhadap prototipe film tersebut. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan film. Kelemahan dan kelebihan perlu untuk diketahui sebelum film tersebut digandakan dan disebarkan.

Penilaian dilakukan oleh lima orang atau lima unsur, yakni 2 orang mahasiswa/pelajar, 1 orang ahli media, dan 2 orang lagi dari perwakilan komunitas seni di kawasan Kab. Pekalongan dan sekitarnya.

a. Dimensi Sampul Film Legenda Rogoselo

Adapun yang dinilai pada dimensi sampul film adalah keserasian warna, penataan gambar, dan penataan tulisan. Pada dimensi sampul *Film Legenda Rogoselo* didapatkan nilai 77,3. Angka tersebut menunjukkan bahwa pada aspek kemasan, film tersebut medapatkan nilai yang cukup baik. Namun demikian ada beberapa saran perbaikan, yakni warna *background* sampul harus dipertegas karaketrnya dan diperhalus transisi antara gambar satu dengan yang lain.

b. Dimensi Bentuk

Dimensi bentuk film didapatkan nilai 74,4. Angka tersebut menunjukkan bahwa bentuk film termasuk dalam kategori cukup baik. Adapun aspek-aspek yang diniali pada dimensi ini adalah penempatan judul, kesesuaian judul, komposisi warna penulisan, dan penataan tulisan. Selain penilaian di atas, ada beberapa saran perbaikan untuk dimensi ini, yaitu ketajaman/resolusi gambar hendaknya diperbesar. Selain itu juga ada beberapa saran untuk memperbesar teks-teks yang susah terbaca, diperjelas agar teks-teks

pembuka dapat terbaca dengan baik.

c. Dimensi Isi Film Legenda Rogoselo

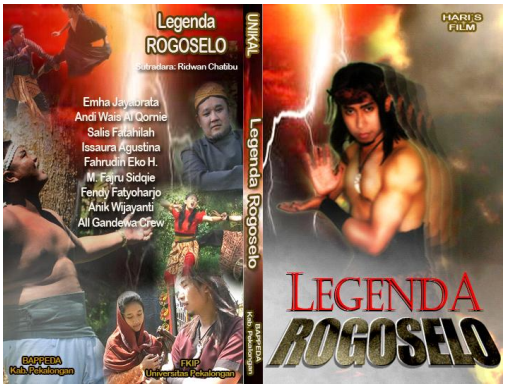
Adapun aspek-aspek yang dinilai pada dimensi ini adalah kemampuan akting para pemain, teknik pengambilan gambar, music, dan penataan suara dalam film, keseuaian editing, harmonisasi cerita, nilai tambah bagi pengetahuan masyarakat, nilai tamabh bagi kesadaran dan pemahaman potensi Kab. Pekalongan, daya motivasi film, serta ilustrasi cerita dan aksi-aksi laga. Dari aspek aspek tersebut diperoleh nilai-rata 81. Angka tersebut menunjukkan bahwa Isi film termasuk dalam kategori baik.

Selain penilaian di atas, ada saran perbaikan untuk dimensi ini yakni agar memperjelas percakapan dan suara. Suara percakapan harus lebih keras dari suara musik latar. Selain itu, perubahan tersebut juga agar lebih mempercerah warna dan kontras.

4. Hasil Perbaikan Film Legenda Rogoselo

a. Dimensi Sampul Film Legenda Rogoselo

Gambar 3. Hasil Perbaikan Label DVD Film Legenda Rogoselo



Gambar 4. Hasil Perbaikan Sampul DVD Film legenda Rogoselo

b. Perubahan pada Tampilan Judul Film Legenda Rogoselo

Gambar 5. Tampilan Judul Film Legenda Rogoselo

c. Penambahan Efek Gambar dan Suara Dramatis

Penambahan efek suara dan gambar pada *Film Legenda Rogoselo* didasarkan pada saran perbaikan pada angket. Efek gambar berupa animasi diberkan pada bagian-bagian adegan laga dan adegan tertentu yang sekiranya memburtuhkan efek tertentu. Begitu pun dengan efek suara, efek suara dramatis seperti dentuman, petir, angin, tendangan, dan pukulan di tempatkan pada adegan-adegan laga dan adegan lain yang memutuhkan efek tertentu.

Gambar 6. Tampilan Laga

d. Penambahan Teks Bahasa Inggris pada Film

Agar lebih memperbanyak fungsi dan manfaat, maka pada film ditambahkan teks transliterasi pada film. Teks tersebut akan meningkatkan kualitas film dan menambah kesan elegan pada film. Selain itu, dengan adanya teks transliterasi bahasa Inggris maka media tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah dan instansi.

5. Keefektifan Film Legenda Rogoselo sebagai Media Alternatif Pengenalan Wisata dan Sejarah di Kabupaten Pekalongan

Segala sesuatu yang ada pada film, baik dari segi desain maupun isi telah melalui proses ujicoba kelayakan, penilaian, dan perbaikan sehingga apa yang tersaji pada *Film Legenda Rogoselo* telah layak dan efektif untuk digunakan sebagai media alternatif pengenalan wisata dan sejarah di Kab. Pekalongan. Selain fungsinya sebagai media alternatif pengenalan wisata dan sejarah di Kab. Pekalongan, film tersebut juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di

sekolah atau lemabag pendidikan lainnya. Film tersebut dilengkapi dengan teks bahasa Inggris agar dapat di tonton sebagai media belajar bahasa.

Berdasarkan angket dan penuturan anggota masyarakat yang telah penonton *Film Legenda Rogoselo*. Didapat simpulan bahwa mempromosikan pariwisata melalui film lebih efektif dan efisien jika dibandingkan dengan program promosi berupa *website* atau katalog karena film memungkinkan untuk ditonton dan dijangkau banyak orang. Promosi melalui film lokal juga tidak akan merugikan pihak manapun, sineas pembuat film dapat memanfaatkan keindahan alam untuk latar filmnya.

6. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan agar sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Meskipun demikian, tidak dapat dihindarkan adanya kekurangan dan keterbatasan. Kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian perlu diungkapkan agar tidak terjadi salah persepsi. Keterbatasan tersebut antara lain masalah a) pendanaan film, b) waktu penelitian yang relatif singkat, c) kurangnya peralatan dan properti.

SIMPULAN DAN SARAN

Secara umum dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memilki arah manfaat untuk menjadi salah satu solusi atau alternatife lain dalam mempromosikan pariwisata dan melestarikan sejarah, dongeng, dan kekayaan budaya di Kab. Pekalongan. Selain itu, produk film dalam penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang sejarah, legenda, dan pariwisata di kabupaten Pekalongan. Fungsi lain dari produk yang dihasilkan pada penelitian ini juga dapat menumbuhkan kecintaan dan kebanggaan masyarakat Kab. Pekalongan pada khusunya dan khalayak pada umumnya pada potensi-potensi Kab. Pekalongan.

Tugas mengembangn potensi daerah tidak bisa dilakuakn satu elemen saja. Harus ada kolaborasi dan kerjasama yang baik antara

pemerintah, masyarakat dan swasta. Pemerintah sebagai penentu kebijakan harus lebih apresiatif, aktif dan inovatif dalam mengembangkan potensi daerah. Swasta dan masyarakat harus lebih maju dalam pola pikir.

Peneliti juga menghimbau pada seluruh *stakeholders* film untuk lebih memashyurkan sisi-sisi indah pariwisata Indonesia (alam, budaya, dan sebagainya) melalui film/sinetron. Bagaimanapun, film masih menjadi media hiburan dan informasi yang utama pilihan masyarakat. Tugas selanjutnya setelah film diproduksi adalah bagaimana caranya agar film bisa ditonton oleh khalayak dan itu butuh kerjasama dengan pihak pemerintah daerah dan *stakeholder* lain.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Prof. Dr Irwan. 2006. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Arfiani, Ima Yulia. 2008. *Pengembangan Media Video Klip Puisi sebagai Alternatif Media Pembelajaran untuk Mengapresiasi Puisi Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi: Unnes.

Barker, Chris. 2000. *Cultural Studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Depdiknas.2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.

Dinas Pariwisata. 2001. *Upacara Tradisional Daur Hidup Kabupaten Pekalongan*. Pekalongan: Dinas Pariwisata Pekalongan.

Dinas Pariwisata. 2001. *Kesenian Daerah*. Pekalongan: Dinas Pariwisata Pekalongan.

Geertz, Clifford. 1992. *Kebudayaan dan Agama*. Yogyakarta. Kanisius.

Prawiradilaga, Dewi Salma. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran: Instructional Design Principles.* Jakarta: Kencana.

Pusat Bahasa Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Soepanto, dkk. 1992. Upacara Tradisional Sekaten Daerah Istimewa Yogyakarta. Depdikbud.

Setiadi, Elly M, dkk. 2006. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

Thohir, Mudjahirin.2006. *Orang Islam Jawa Pesisiran*. Semarang: Fasindo

Wardhani, Mawar Kharisma, dkk. 2009. Film sebagai Media Alternatif Pengembangan Pariwisata Indonesia. Karya Tulis. IPB

www.pekalongankab.go.id

www.digitalproductionme.com

www. re-ikonkawan-i.blogspot.com