

FILM DOKUMENTER BERJUDUL “JEMPARINGAN MATARAM WUJUD PENGENDALIAN DIRI”

Fatma Dyah Sani¹, Martha Tisna Ginanjar Putri²

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta¹; Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta²

Pos-el: marthatisna91@gmail.com

Abstrak. Perkembangan zaman telah menghasilkan banyak perubahan bagi kehidupan manusia. Perkembangan kebudayaan saat ini sedang menuju ke arah masyarakat modern yang telah membawa dampak perubahan pada kebudayaan tradisi. Panahan merupakan salah satu cabang olahraga ada sejak zaman dahulu yang selalu diikuti sertakan dalam ajang perlombaan baik tradisional maupun modern. Jamparingan merupakan olahraga panahan Tradisional kuno ada sejak Kerajaan Mataram dan berasal dari Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat atau yang dikenal dengan sebutan Jamparingan gagrak Mataram. Panahan tradisional dan modern ini memiliki banyak perbedaan baik dalam bentuk maupun fungsinya, panahan Jamparingan ini merupakan tradisi peninggalan Sri Sultan Hamengku Buwono X. Warisan tradisional ini memiliki aspek dalam pembentukan karakter ksatria dalam membina keselarasan terhadap lingkungan dan struktur sosialnya. Jamparingan memiliki kelompok budaya populer di kalangan anggota Gandhewa Mataram, serta merupakan abdi dalem Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. Jamparingan sebagai salah satu warisan budaya Jawa, masih bertahan hingga saat ini yang begitu kuat dalam menjaga nilai-nilai kehidupan. Dalam karaton tradisi Jamparingan Mataram sebagai sarana hiburan dan bertujuan untuk mengenalkan Jamparingan Mataram dengan masyarakat sekitar, bahwa budaya ini harus dilandasi dengan rasa senang terhadap budaya itu sendiri. Panahan Jamparingan Mataram menjadi salah satu gelanggan olahraga berupa seni panahan tradisional memiliki fungsi sebagai sarana rekreasi dalam upaya melestarikan budaya.

Kata Kunci: Film Dokumenter, Jamparingan Mataram, Panahan Tradisional, Warisan Budaya.

Abstract. *The development of the times has produced many changes for human life. The development of culture is currently heading towards modern society which has brought about an impact of changes in traditional culture. Archery is one of the sports that existed since ancient times which has always been included in competitions both traditional and modern. Jamparingan is an ancient traditional archery sport that existed since the Mataram Kingdom and originated from the Ngayogyakarta Hadiningrat Sultanate or known as Jamparingan gagrak Mataram. This traditional and modern archery has many differences both in form and function, jamparingan archery is a heritage tradition of Sri Sultan Hamengku Buwono X. This traditional heritage has an aspect in the formation of knightly character in fostering harmony with the environment and its social structure. Jamparingan has a popular cultural group among members of Gandhewa Mataram and is a courtier of Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. Jamparingan as one of Java's cultural heritages, still survives today which is so strong in maintaining the values of life. In the karaton tradition of Jamparingan Mataram as a means of entertainment and aims to introduce Jamparingan Mataram to the surrounding community, that this culture must be based on a sense of pleasure with the culture itself. Archery Jamparingan Mataram is one of the sports bracelets in the form of traditional archery art has a function as a means of recreation in an effort to preserve culture.*

Keyword: Documentary Film, Jamparingan Mataram, Traditional Archery, Cultural Heritage.



Creative Commons Attribution 4.0 International License

Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, dan Sastra
“Bahasa, Seni, Sastra, dan Pengajarannya di Era Digital”
Jakarta, 27 Juli 2022

PENDAHULUAN

Tradisi dan budaya Jawa hingga akhir ini masih mendominasi tradisi dan budaya nasional di Indonesia. Nama-nama Jawa juga sangat akrab di telinga bangsa Indonesia, begitu dengan jargon atau istilah-istilah Jawa. Hal ini membuktikan bahwa tradisi dan budaya Jawa cukup memberi warna dalam berbagai permasalahan bangsa dan negara Indonesia (Ghazali, 2011: 33).

Jemparingan merupakan salah satu panahan Tradisional kuno ada sejak masa Kerajaan Mataram, Jemparingan yang berasal dari Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat merupakan olahraga panahan tradisional yang dahulu dimainkan oleh para bangsawan, kerabat dan rakyatnya. Pada masa itu latihan ini bertujuan untuk membentuk karakter untuk menjadi pribadi jiwa kesatria untuk para prajurit. Jemparingan ini mampu membentuk fisik, jiwa dan ketajaman konsentrasi dalam melewatkan anak panah. Seiring berjalannya waktu, tradisi Jemparingan dapat dimainkan oleh rakyat biasa sebagai sarana hiburan dan sebagai upaya dalam pelestarian budaya. Jemparingan bagi masyarakat sebagai media hiburan dan rekreasi juga dapat dijadikan sebagai ajang perlombaan yang tidak terlepas dari pencapaian wujud "*nguri-nguri*" budaya dan sebagai wujud sosialisasi (silaturahmi) antar peserta. Pada saat bermain Jemparingan peserta mengambil duduk bersila yang menghadap ke barat sehingga pada waktu istirahat peserta Jemparingan dengan mudah untuk saling berbincang bersama teman disisi kiri dan kananya (Nugroho, 2018: 4).

Jemparingan berasal dari kata *Jemparing* yang berarti anak panah dan terkenal dalam pewayangan seringkali pementasan wayang lebih menunjukkan anak panah dibandingkan dengan busurnya karena, dalam pertunjukan wayang kulit busur (*gendewo*) tidak pernah terlihat. Panahan yang dimaksud ini merupakan anak panahnya yang memiliki peran didalam unsur pewayangan seperti, pewayangan arjuna memiliki pusaka "*pasopati*" yang terlibat hanyalah panahan atau Jemparingnya saja, hal ini panahan merupakan senjata utama dan tetap memegang suatu peranan penting dalam mengolah rasa sebagai pembentukan suatu karakter, akan tetapi bukan hanya sebagai alat pembunuh dan bertahan hidup. Seiring berjalannya waktu, Jemparingan Mataram merupakan olahraga bukan hanya sekedar berlatih mengolah raga (fisik), namun juga berlatih mengolah rasa (hati). Kegiatan fisik yang dilakukan saat latihan Jemparingan ini diperlukan memantapkan hati agar saat memanah tepat mengenai sasaran yang memerlukan konsentrasi tinggi dan fokus mengarah kesatu tujuan (K.R.T.H. Jatiningrat, S.H., 2021).

Jemparingan merupakan gaya memanah yang memadukan antara olah raga dan olah rasa. Dalam memanah dibutuhkan kesatuan jiwa dan konsentrasi yang tinggi di dalam Jemparingan. Layaknya kehidupan, Ketika manusia dan alam tidak menyatu, maka target utama untuk bertemu dengan Tuhan tidak akan terwujud. Manusia diharapkan dapat menghayati harmoni dan keselarasan dalam hakikatnya dan dalam kebersamaanya. Begitu juga dengan Jemparingan, Ketika anak panah, busur dan manusia tidak Bersatu padu, maka lesutan anak panah dapat meleset. Jemparingan

bukan hanya aktivitas fisik semata, tetapi gerak diri yang memadukan tubuh dan jiwa untuk menuju titik harmoni (Dzikri, 2019: 5).

Dalam jemparingan ada nilai-nilai yang terkandung dalam pembentukan watak kesatria. Wujud pengendalian diri yang ada pada Jemparingan mataram mampu membentuk watak jiwa kesatria yang terkandung dalam empat nilai yaitu *nyawiji*, *greget*, *sungguh*, dan *ora mingkuh* dalam memanah ajaran itu tetap relevan untuk selalu diingat dan diamalkan. Keempat nilai yang diperintahkan oleh Sri Sultan Hamengku Buwono I untuk dijadikan pegangan oleh rakyatnya bukan hanya saat Latihan saja empat nilai ini harus disandang oleh warga Yogyakarta. Jemparingan Mataram bukan hanya membentuk suatu watak kesatria atau keperibadian saja namun mengajarkan kita untuk selalu menjaga kesadaran dan terbiasa mengingat untuk selalu mawas diri setiap saat. Oleh karena itu Latihan memanah menjadi utama (K.R.T.H. Jatiningrat, S.H., 2021).

Tujuan utama dari Jemparingan bagaimana pelaku dapat mengalahkan diri sendiri, dan tidak membawa sifat ambisi untuk menang dan kerap menjadi penghalang bagi para penjemparing untuk menemukan makna dan meresapi ajaran pada nilai-nilai yang diterapkan dalam olahraga Jemparingan Mataram. Jemparingan pun sudah banyak dilestarikan di Yogyakarta bukan hanya dilingkungan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat saja, namun memiliki berbagai macam komunitas dengan Teknik Latihan yang berbeda-beda.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa saja yang dialami subjek penelitian, baik perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara menyeluruh, serta dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moloeng, 2010). Sedangkan menurut Nawawi pendekatan kualitatif dapat diartikan sebagai rangkaian atau proses menjangkau informasi, dari kondisi sewajarnya dalam kehidupan suatu obyek, dihubungkan dengan pemecahan suatu masalah, baik dari sudut pandang teoritis maupun praktis. Penelitian kualitatif dimulai dengan mengumpulkan informasi-informasi dalam situasi sewajarnya, untuk dirumuskan menjadi suatu generalisasi yang dapat diterima oleh akal sehat manusia. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif ini dipilih oleh penulis berdasarkan tujuan penelitian yang ingin mendapatkan gambaran proses perancangan film dokumenter Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam menghasilkan tulisan ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif yang pada dasarnya pengumpulan data berdasarkan artikel ilmiah, buku dan juga jurnal yang terkait dengan objek yang diteliti. Data yang dikumpulkan ada dua jenis yaitu, data primer dan data sekunder. Pengumpulan data primer didapatkan berdasarkan observasi dari hasil wawancara dengan narasumber K.R.T.H. Jatiningrat, S.H., selaku *Penghageng Tepas Dwarapura* sultan atau abdi dalem yang memainkan Jemparingan Mataram dengan mengumpulkan informasi melalui wawancara secara langsung. Pengumpulan data sekunder didapat melalui pengumpulan data berupa literatur-literatur yang relevan dengan topik penelitian dari berbagai referensi yang terdapat pada jurnal ilmiah, buku terbitan, artikel

yang berkaitan dengan objek penelitian yaitu Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri. Penelitian ini dilakukan di Plataran Kagungan Dalem Bangsal Kemandungan Yogyakarta. Data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dan diambil kesimpulannya untuk dijadikan ke dalam satu pembahasan.

Dalam penelitian ini peneliti mengangkat objek Jemparingan Mataram yang dilakukan oleh para abdi dalem sebagai objek untuk perancangan dan dipresentasikan dalam bentuk film dokumenter. Film dokumenter menjadi pilihan yang cocok untuk dijadikan sumber informasi dan belajar karena film dokumenter merupakan penuturan fakta-fakta yang sebenarnya sehingga tidak ada rekayasa dalam produksinya. Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan cerita nyata dan dilakukan pada lokasi yang sesungguhnya, juga sebuah gaya dalam memfilmkan dengan efek realitas yang diciptakan dengan cara penggunaan kamera, suara dan lokasi. Selain mengandung fakta, film dokumenter juga mengandung subjektivitas pembuatnya, yakni sikap atau opini pribadi terhadap suatu peristiwa, oleh karena itu, film dokumenter bisa menjadi wahana untuk mengungkapkan realitas dan menstimulus (Fachruddin, 2017: 265-266).

Film dokumenter dapat menjadi suatu cara untuk menyampaikan sebuah pesan, seperti warisan budaya maupun eksplorasi terhadap kenyataan nyata yang disajikan dalam suatu rangkaian narasi visual yang hidup dan menarik. Setiap film bersifat menarik dan menghibur, serta membuat para audiens berfikir. Setiap hasil karya bersifat unik dan menarik sehingga ada banyak cara yang digunakan dalam suatu film untuk menyampaikan ide-ide tentang dunia nyata (Rabiger, 2008: 8).

Sebagai solusi dari permasalahan yang ada upaya untuk menyampaikan informasi mengenai objek Jemparingan Mataram ini jauh lebih menarik. Maka peneliti merancang ke dalam bentuk media film dokumenter dengan memberikan informasi mengenai bagaimana cara latihan Jemparingan Mataram yang dilakukan oleh para abdi dalem secara lengkap dan baik kepada khalayak yang dituju. Adanya perancangan film dokumenter usia 15-23 tahun mempunyai jiwa dan kemauan yang tinggi untuk melatih fokus dan konsentrasi dalam mencari jati diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Diharapkan karya film dokumenter ini mampu membuat masyarakat lebih faham lagi tentang seni Jemparingan Mataram dan falsafah yang terkandung di dalamnya. Dengan begitu diharapkan karya film dokumenter ini bisa menjadi pemicu untuk semua pihak terutama pada penonton film dokumenter ini agar senantiasa peduli untuk menghargai dan melestarikan tradisi Jemparingan Mataram ini.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Dimana pengetahuan yang dibangun melalui interpretasi terhadap beragam perspektif dari berbagai masukan segenap partisipan yang terlibat di dalam penelitian seperti wawancara dan observasi ke Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat serta tempat memamah Jemparingan Mataram di Kagungan Dalem bangsal Kemandungan Yogyakarta. Berdasarkan hasil dari pengumpulan data, peneliti memberi kesimpulan bahwa banyak tradisi yang masih belum dikenal oleh generasi muda, salah satunya

adalah Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri. Untuk memperkenalkan dan turut serta memotivasi generasi muda untuk menjaga dan merawat budaya yang ada di Indonesia, peneliti merancang sebuah cerita ke dalam sebuah media baru. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah peneliti merancang sebuah media berupa Film Dokumenter mengenai olahraga tradisional Jemparingan Mataram, dalam mengembangkan suatu karakter pemanah sebagai tokoh utama yang berperan dalam film dokumenter yaitu para abdi dalem. Film dokumenter memiliki elemen-elemen visual berupa warna, tipografi yang menggunakan *font* jenis *vivaldi* dan *sans serif* yang memberikan kesan kuat untuk membantu visual pada film dokumenter dan memberikan kekhasan pada *font* yang tegak dan bersudut. Film dokumenter berjudul “Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri” ini akan dipublikasikan pada sosial media serta diberikan kepada Sekretariat Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat dan Paguyuban Jemparingan Gandhewa Mataram Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seni memanah memiliki kedudukan yang tinggi dan terhormat sepanjang sejarah peradaban islam karena berperan penting baik dari aspek kebudayaan maupun aspek keagamaan. kedua faktor tersebut merupakan pendorong utama langgengnya keberadaan kegiatan panahan di tengah-tengah masyarakat Muslim selama kurang lebih 1.300 tahun sejarah peradaban islam. Sebagai suatu produk budaya, kegiatan panahan memiliki peran sebagai keahlian keprajuritan, keahlian berburu untuk mata pencarian, olahraga dan hiburan dalam keseharian masyarakat dari zaman ke zaman (Mappaseng, 2018: 1).

Menurut hasil wawancara dengan K.R.T.H. Jatiningrat, S.H. (1 November 2021) Yogyakarta atau sering disebut dengan Ngayogyakarta Hadiningrat ini didirikan oleh Sri Sultan Hamengku Buwono I merupakan sultan yang pertama dalam mendapatkan daerah Ngayogyakarta Hadiningrat di dapat dari kerajaan Mataram pada tahun 1755 masehi. Sri Sultan Hamengku Buwono I mendirikan Ngayogyakarta dan Keraton dilengkapi dengan segala aspek kebutuhan dalam pembinaan mental, moral dan spiritual. Pada masa kerajaan Mataram tahun 1757 masehi Sri Sultan Hamengku Buwono I ini memiliki aparat atau prajurit dalam mengutamakan Pendidikan dengan mendirikan sekolah yang bernama “Tamanan”, Sri Sultan Hamengku Buwono I sampai dengan Sri Sultan Hamengku Buwono VIII mendirikan sekolah dengan menunjukan bahwa Pendidikan dan pembentukan jiwa merupakan hal yang utama. Sekolah ini merupakan sekolah pertama yang didirikan dan merupakan salah satu perjuangan dalam melawan Belanda lebih dari 9 tahun. Sekolah “Tamanan” ini didirikan di dalam lingkup keraton, karena lingkup Keraton bukan hanya sebagai pusat pengajaran namun juga digunakan untuk mengisi jabatan dalam pemerintahan.

Menurut hasil wawancara dengan K.R.T.H. Jatiningrat, S.H. (1 November 2021) bahwa Jemparingan Mataram ini mengandung nilai filosofi *pamenthanging gandewa*, *pamenthanging cipto*, yaitu ketika menthang gandhewa yang dipakai untuk membidik itu hati, bukan mata. Panahan yang ditembakkan ke sasaran menggunakan “*feeling*” dimana hal ini dimaksud untuk melatih konsentrasi. Sri Sultan Hamengku Buwono I

dahulu berharap para abdi dalem, kerabat, dan rakyatnya dapat menjadi Satria yang memiliki sifat *sawiji* (konsentrasi), *greget* (semangat), *sungguh* (jatidiri), dan *ora mingkuh* (bertanggung jawab).

Menurut hasil wawancara dengan Budiardjo selaku *penggladhi* (pelatih) panahan tradisional Jemparingan, (30 Oktober 2021) dalam latihan Jemparingan Mataram yang dilakukan para abdi dalem di Plataran Kagungan Dalem Bangsal Kemandungan Karaton Yogyakarta dilakukan di hari tertentu saja seperti, Hari Selasa *Wage* yang ditujukan untuk memperingati Hari lahir Sultan Hamengku Buwono X yang bertahta dan umumnya latihan dilakukan 25 *rambahan* (ronde), tiap Kamis pon yang ditujukan untuk peringatan Hadeging Nagari Dalem (Proklamasi berdirinya kesultanan Yogyakarta) dan tiap Sabtu *Pahing* yang ditujukan untuk peringatan hari lahir Hamengku Buwono IX sekaligus peringatan Palihan Budaya (pembagian budaya, antara Mataram Yogyakarta dengan Mataram Surakarta). Dalam latihan Jemparingan Mataram yang dilakukan para abdi dalem ini memakai jarak dalam memanah adalah 35 Meter dari pemanah dan dalam memanah dilakukan posisi duduk dan busur yang membentang.

Konsep Media

Media yang digunakan dalam perancangan Jemparingan Mataram adalah film dokumenter yang dikemas dalam bentuk audio visual. Menurut (Ayawaila, 2017: 41) Film dokumenter disebut sebagai film eksperimen atau film seni, yang mana isi dalam jenis ini yaitu, gabungan dari gambar, musik dan suara. Dalam film ini nilai artistik adalah menjadi unsur utama dan film dokumenter tipe ini tidak pernah menggunakan narasi, komentar maupun dialog. Sedangkan menurut (Rabiger (2008: 8) Film dokumenter dapat menjadi suatu cara dalam menyampaikan sebuah pesan dan informasi, seperti warisan maupun eksplorasi terhadap kenyataan yang disajikan dalam suatu rangkaian narasi visual yang hidup dan menarik. Setiap film bersifat menarik dan menghibur, serta membuat para audiens berfikir. Setiap hasil karya bersifat unik dan menarik sehingga ada banyak cara yang digunakan dalam suatu film untuk menyampaikan ide-ide tentang dunia nyata. Gaya visual yang digunakan pada perancangan film dokumenter ini adalah sinematografi dengan penambahan pewarnaan atau efek dapat membantu film dokumenter yang dirancang menjadi nyata, saat ini gaya visual sinematografi juga sering digunakan oleh *content creator* untuk membuat sebuah *series*, *trailer*, film dokumenter dan lainnya. Sinematografi merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik penangkapan gambar dan penggabungan gambar tersebut menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan gagasan. Sinematografi juga memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Perbedaan sinematografi dan fotografi adalah peralatan dan penyampaian ide. Fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar, atau dalam sinematografi disebut *montage* (Zoebazary, 2010: 53-54).

Dalam perancangan film dokumenter Jemparingan Mataram, menggunakan ketetapan ukuran layer (*frame size*) wide 16:9, fps (1920 x 1080 pxl) dengan output video berupa HD, serta berdurasi tujuh menit.

- 1) Tahapan pada naskah film dokumenter ini merupakan konsep yang berisi bagian-bagian dan cara pengambilan gambar, keterangan waktu, serta adegan dalam film dokumenter “Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri” yang dilakukan oleh para abdi dalem sebagai contoh bagi masyarakat dalam memelihara kebudayaan dan membangun watak kesatria. Film dokumenter “Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri” diawali di Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dengan tokoh K.R.T.H. Jatiningrat, S.H beliau selaku *Pengageng Tepas Dwara pura* yang mengetahui banyak hal mengenai Yogyakarta dan Jemparingan Mataram. Kemudian dilanjutkan di Kagungan dalem Bangsal Kemandungan Yogyakarta yang merupakan tempat para anggota Paguyuban Jemparingan Mataram Latihan.
- 2) Isi pada film dokumenter yang berada di Kagungan dalem Bangsal Kemandungan Yogyakarta ini berisikan para penjamparing baik dari kalangan abdi dalem keraton maupun masyarakat umum yang ingin latihan setiap Selasa *wage* dan Kamis *pon*. Pada isi film dokumenter di Kagungan dalem ini menampilkan kegiatan yang dilakukan sebelum memulai latihan Jemparingan seperti, berdoa, menggelar alas atau tikar, memanah dengan cara duduk bersila dan bagaimana cara mengambil *dedher* (anak panah).
- 3) Setelah itu, di film dokumenter diselipkan beberapa *scene* mengenai latihan Jemparingan yang dilakukan oleh masyarakat umum pria maupun wanita dikalangan usia 8-15 tahun, pada *scene* di film dokumenter berjudul “Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri” mengadakan *gladhen* (latihan) untuk anak-anak dan remaja. Dalam kegiatan *gladhen* (latihan) para pelatih Jemparing menyediakan snack atau makanan untuk anggota Jemparing yang berhasil mengumpulkan *score* tertinggi, diakhir kegiatan *gladhen* (latihan) ini diadakan pembagian *Thropy* (piala) untuk para juara yang dibagikan langsung oleh KRT. Joyodipura, hal ini dilakukan semata-mata untuk melepas kerinduan anak-anak pada olahraga Jemparingan sebagai hiburan setelah pandemi Covid-19 berakhir.
- 4) Selanjutnya di film dokumenter ini akan menampilkan *scene* bagaimana cara latihan Jemparingan Langenastro dengan teknik berlatihnya berbeda dengan Jemparingan Mataram, yaitu posisi dengan memegang *gandhewa* (busur) secara vertikal, hal ini pemanah dapat membidik sasaran dengan mata. Akhir cerita pada perancangan film dokumenter ini kembali lagi dengan Jemparingan Mataram yang dilakukan oleh para abdi dalem yang sudah selesai dalam berlatih Jemparingan yang dilakukan di Kagungan dalem Bangsal Kemandungan Yogyakarta.

Mind Mapping Dalam perancangan film dokumenter berjudul “Jemparingan Mataram, Wujud Pengendalian Diri” ini diawali dengan membuat *mind mapping* terlebih dahulu. Proses pembuatan *mind mapping* membantu untuk menemukan ide-ide serta segala hal yang berkaitan dengan objek. Diawali dengan menetapkan objek yaitu Jemparingan Mataram, selanjutnya memecahnya menjadi dua bagian besar yaitu

budaya Jemparingan dan media. Berikut ialah *Mind mapping* yang digunakan dalam perancangan film dokumenter berjudul “Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri”.



Gambar 1 *Mind Mapping* Film Dokumenter Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri

Konsep Perancangan

Dalam pembuatan film dokumenter berjudul “Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri” membutuhkan beberapa tahapan untuk konsep perancangan. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dalam pembuatan film dokumenter Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri:

1. Tahapan Pra Produksi

a. Ide

Ide dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan suatu rancangan yang disusun sedemikian rupa di dalam pikiran. Perancangan film dokumenter berjudul “Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri” ini diawali dengan menentukan ide cerita dalam hal ini, adalah dengan membuat film dokumenter dengan berbagai generasi.




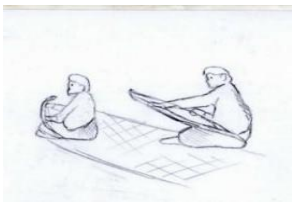


b. Alur Cerita




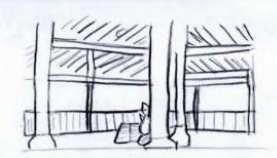
Alur cerita yang digunakan dalam perancangan film dokumenter berjudul “Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri” memiliki alur maju dan mundur.

c. *Storyboard*

Storyboard merupakan sebuah gambaran ilustrasi dan penjelasan yang dijadikan paduan (rencana) dalam membuat film dokumenter. Informasi yang ada pada setiap *scene* telah dirumuskan dari beberapa sumber data yang didapat. *Storyboard* dibagi menjadi tiga bagian yaitu: sketsa, segmen sketsa, serta manual *scene* pada tiap *scene*, lalu disertai dengan *angle*, durasi, adegan, *scene*, narasi, *voice over*, dan *backsound* atau *sound effect*.

Tabel 1 *Storyboard* Film Dokumenter Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri

| No | Sketsa dan Angle | Adegan dan Scene | Voice over sound Effect Narasi |
|-----------|---|---|--|
| Pembukaan |  | Scane 1: Menampilkan suasana jalankota Yogyakarta dengan kendaraan yang sedang berjalan yang sedang berjalan | Sound Effect Semar Mantu Gending Panghargyan |
| 1 |  | Scane 2: Menampilkan suasana TuguJogja | Sound Effect Semar Mantu Gending Panghargyan |
| 2 |  | Scane 3: Menampilkan suasana Lingkungan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat | Sound Effect Semar Mantu Gending Panghargyan |
| 3 |  | Scane 4: Menampilkan gambaran Latihan Jemparingan Mataram yang dilakukan oleh para abdi dalem | Sound Effect Semar Mantu Gending Panghargyan |
| 4 |  | Scane 5: Menampilkan Sesi Wawancara dengan KRT. Jatiningrat | Narasumber dengan sound effect Semar Mantu Gending Panghargyan |
| 5 |  | Scane 6: Menampilkan suasana Lingkungan Latihan jemparingan di Plataran Kagungan Dalem Bangsal Kemandungan Yogyakarta | Voice Over dan sound effect Semar Mantu Gending Panghargyan |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 |  | Scane 7: Menampilkan gambaran target sasaran (wong - wongan) dengan poin -poinnya | Narasumber dengan <i>sound effect</i> Semar Mantu Gending Panghargyan |
| 7 |  | Scane 8: Menampilkan gambaran pintu masuk Latihan Jemparingan Mataram | <i>Voice Over</i> dan <i>sound effect</i> Semar Mantu Gending Panghargyan |
| 8 |  | Scane 9: Menampilkan gambaran Latihan Jemparingan yang dilakukan oleh anggota Paguyuban Jemparingan | Narasumber dengan <i>sound effect</i> Semar Mantu Gending Panghargyan |
| 9 |  | Scane 10: Menampilkan bagian dalam Plataran Kagungan Dalem Bangsal Kemandungan Yogyakarta | Narasumber dengan <i>sound effect</i> Semar Mantu Gending Panghargyan |

d. Proses Pengambilan Gambar

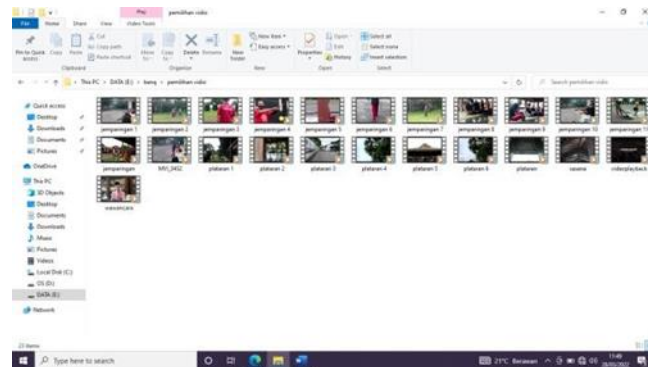
Video yang diambil menggunakan teknik sinematografi yang dimana memperhatikan sudut pandang kamera, teknik pengambilan gambar dan *view* yang berguna dalam film dokumenter. Proses pengambilan gambar atau tahapan produksi ini dimulai dengan penyusunan jadwal *shooting* dan membuat naskah yang sebelumnya sudah dikonfirmasi terlebih dahulu oleh pihak Keraton dan Paguyuban Gandhewa Mataram untuk mengadakan observasi serta pengambilan gambar pada suatu lokasi.

Proses selanjutnya adalah penyusunan *storyboard*, yaitu beberapa bentuk visualisasi gambar atau objek yang dirangkai dalam gambar ilustrasi berbentuk sketsa dengan alur pengambilan gambar pada saat tahap produksi. Selain itu, persiapan alat untuk proses *shooting* seperti kamera, tripod, serta *microphone* untuk mendukung proses pengambilan gambar.

e. Proses Penyuntingan Video

Video merupakan hasil penelitian pemilih gambar yang dihasilkan dari beberapa kamera dimana nantinya akan dipilih secara tersusun, sehingga dapat

menemukan keserasian antara *storyboard* dan cerita yang akan ditampilkan (Nugroho, 2007:55). Sebelum masuk ke proses penyuntingan video, harus menyeleksi atau memilih beberapa video yang akan masuk ke dalam film dokumenter berjudul “Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri”.



Gambar 2 Proses Penyuntingan Video Film Dokumenter Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri

f. Editing

Tahapan berikutnya adalah proses editing yang dikerjakan melalui *Adobe Premiere*. Editing adalah tahapan penggabungan dari beberapa aset yang dapat berupa audio maupun visual (Jubilee Enterprise, 2018:1). Pada tahapan *editing* video yang akan dilakukan, peneliti memberikan transisi pada video pergerakan/aset *motion* serta pemberian *background* dan *sound effect* (SFX) dengan tujuan dapat membantu membawa audiens memahami cerita.

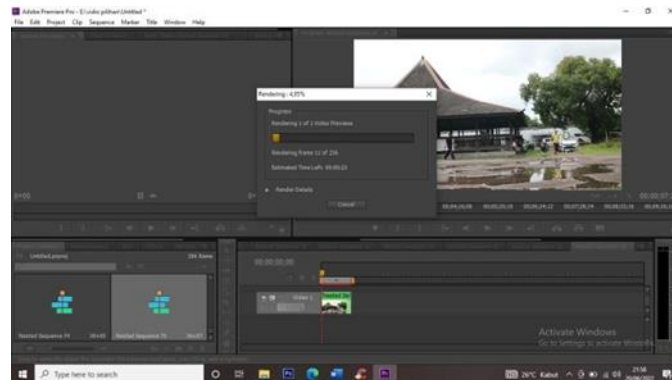


Gambar 3 Proses editing Video Film Dokumenter Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri

g. Render Video

Setelah semua proses telah dijalankan, dan proses *editing* sudah lengkap, selanjutnya untuk proses *rendering* yang merupakan tahapan terakhir. *Rendering* adalah fitur yang berfungsi untuk mengelola hasil dari proses *editing* dalam bentuk file. Dalam perancangan film dokumenter berjudul “Jemparingan

Mataram Wujud Pengendalian Diri” file atau format yang dihasilkan dari *rendering* adalah mp4.



Gambar 4 Proses Rendering Video Film Dokumenter Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri

Hasil Perancangan

Dalam film dokumenter “Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri” visual yang ditampilkan ini menyampaikan informasi dan edukasi seputaran fakta-fakta langsung bagaimana proses kegiatan latihan Jemparingan yang dimainkan oleh para abdi dalem dan masyarakat biasa. Dalam film dokumenter ini semua kegiatan yang dilakukan oleh para Penjamparing (pemanah) direkam dalam bentuk gambar bergerak/vidio dan dilakukan benar-benar terjadi. Film dokumenter ini merupakan salah satu bentuk kesenian, dan visualisasi Jemparingan Mataram dalam kemahiran memanah dengan cara duduk bersila dalam melesatkan anak panah ke target sasaran yang dituju.

Dalam film dokumenter kualitas gambar *High Definition* dan didukung dengan *drone* untuk mengambil seputaran kota Yogyakarta yang berada ditugu Yogyakarta diharapkan dalam pengambilan gambar dapat mengemas tampilan visual yang lebih menarik. Dalam gambar film dokumenter Teknik *medium close-up* hingga *extreme close-up* digunakan untuk memberikan detail gambar agar film dokumenter tersebut tidak mengalami *jumping* pada visual/gambar. Proses video editing pada film dokumenter “Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri” dilakukan mulai dari Teknik *video cutting, video transition, video effect, rendering* proses gambar ini dilakukan agar bisa menjadi sebuah film dokumenter yang utuh, menarik dan layak ditayangkan di media sosial *YouTube*.

1. Spesifikasi Teknis Media

Media utama dalam perancangan ini adalah film dokumenter dalam bentuk video MPEG4 dengan menggunakan software grafis pembuatan video yakni Adobe Premiere Pro Cs 6. Bagian ini menampilkan hasil perancangan secara keseluruhan dilengkapi keterangan skala perbandingan ukuran dengan hasil sebenarnya.

- a. Judul : Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri
- b. Jenis Film : Film Dokumenter Olahraga Tradisional
- c. Format Film : 1920 x 1080 (HD)

- d. Durasi : 08.00 menit Skala Gambar Hasil Perancangan
2. Hasil Perancangan Media Utama
Skala yang digunakan pada media film tersebut dengan *frame heigh 1080, frame width 1920, dan frame rate 29 frame per seconds.*



Gambar 5 Opening Film Dokumenter Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri 1



Gambar 6 Opening Film Dokumenter Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri 2



Gambar 7 Bagian Isi Film Dokumenter 1



Gambar 8 Bagian Isi Film Dokumenter 2



Gambar 9 Bagian Isi Film Dokumenter 3

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan perancangan film dokumenter berjudul “Jemparingan Wujud Pengendalian Diri” dapat disimpulkan bahwa Jemparingan Mataram dahulu awalnya merupakan kebiasaan yang dilakukan untuk berperang melawan musuh dan sebagai pembentukan karakter dari figur seorang kesatria. Seiring perkembangan zaman Jemparingan Mataram masih dilestarikan hingga kini oleh para abdi dalem, sebagai olahraga dan olah rasa dalam melatih konsentrasi dan fokus dalam berfikir. Hal ini banyak anak muda belum mengetahui keberadaan Jemparingan Mataram sebagai olahraga panahan tradisional yang memiliki banyak manfaat. Dalam upaya menjaga dan merawat serta melestarikan kebudayaan, hal tersebut menggiring peneliti untuk membuat suatu karya perancangan kedalam bentuk media film dokumenter. Dalam upaya melestarikan tradisi dari salah satu olahraga tradisional yaitu Jemparingan Mataram, peneliti memilih untuk membuat media film dokumenter yang memiliki unsur audio visual untuk menghidupkan sebuah cerita dan memberikan informasi mengenai sejarah yang ada pada Jemparingan serta memberikan edukasi kepada audiens mengenai manfaat yang akan didapat pada saat latihan olahraga memanah ini. Film dokumenter berjudul “Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri” ini diharapkan mampu memotivasi minat anak muda turut serta dalam memelihara dan melestarikan tradisi Jemparingan Mataram, agar olahraga tradisional ini akan terus

tumbuh dan berkembang hingga nanti dan menjadikan Jemparingan Mataram yang berada dilingkungan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat, menjadi suatu hal yang melekat dipikiran seseorang, saat berkunjung ke Daerah Istimewa Yogyakarta. Dengan adanya strategi desain yang diterapkan dalam perancangan media pendukung film dokumenter berjudul “Jemparingan Mataram Wujud Pengendalian Diri” Proses penelitian atau perancangan yang telah dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar, karena dengan adanya strategi media pendukung dapat menyampaikan informasi kepada audiens mengenai *event* kegiatan peluncuran film dokumenter yang bertemakan pelestarian kebudayaan. Dengan adanya *event* ini peneliti dapat menunjukan film dokumenter kegiatan olahraga panahan tradisional yang dilakukan dengan cara duduk bersila oleh para abdi dalem Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dan masyarakat umum di daerah istimewa Yogyakarta.

REFERENSI

- Ayawaila, G. R. (2009). *Dokumenter: Dari ide sampai produksi*. Jakarta: FFTV IKJ.
- Budiardjo, K. (2021). *Perkembangan Jemparingan*. hasil wawancara pribadi: 30 Oktober 2021.
- Dzikri, M.H. (2019). *Ajaran Etika Jawa Dalam Olahraga Jemparingan Mataram Jawa*. Surakarta: Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Enterprise, J. (2018). *Kitab video editing dan efek khusus: panduan praktis yang perlu dibaca oleh semuabeditor video*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Fachruddin, A. (2017). *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Prenada Media.
- Ghazali, A.M. (2011). *Antropologi Agama Upaya Memahami Keragaman Kepercayaan, Keyakinan dan Agama*. Bandung: Alfabeta.
- K.R.T.H. Jatiningrat, S.H. (2021). *Sejarah Jemparingan Mataram*. hasil wawancara pribadi: 01 November 2021.
- Mappaseng, I.S. (2018). *Seni Memanah: Dari Zaman Nabi Muhammad Hingga Dinasti Utsmaniyyah*. Republika Penerbit.
- Nugroho, I.W.T (2018). *Arena Jemparingan Di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Rabiger, M. (2008). *Directing The Documentary, Third Edition*. Singapore: Focal Press.
- Zoebarazy, I. (2010). *Kamus istilah televisi & film*. Jakarta: PT gramedia pustaka utama.