

FILM DOKUMENTER PERMAINAN TRADISIONAL “ADU GANGSING” DI BULELENG “SEBAGAI WARISAN BUDAYA”

Kadek Adi Sidiantara¹, I Gede Mahendra Darmawiguna², Gede Aditra Pradnyana,³
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali
E-mail: sidiantaraa@gmail.com¹, mahendra.darmawiguna@undiksha.ac.id²,
gede.aditra@undiksha.ac.id³

Abstrak--- Permainan Tradisional “Adu Gangsing” adalah salah satu jenis permainan tradisional yang diwariskan sejak lama oleh nenek moyang kita. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan hasil rancangan film dokumenter Permainan Tradisional “Adu Gangsing” di Buleleng (sebagai warisan budaya leluhur yang tidak lekang oleh waktu), (2) Untuk mengetahui respon masyarakat terhadap hasil akhir film dokumenter “Adu Gangsing” di Buleleng (sebagai warisan budaya leluhur yang tidak lekang oleh waktu) Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan model *cyclic strategy*. Model *cyclic strategy* terdiri dari tahap *brief* (riset awal dan penawaran ide), tahap 1 (pengumpulan data dan analisis kebutuhan film), tahap 2 (pra-produksi), evaluasi peneliti, tahap 3 (produksi dan pasca produksi), evaluasi uji ahli (ahli media dan ahli isi), tahap 4 (*burning*, desain poster, dan desain DVD), *outcome* (publikasi film) dan uji respon penonton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter Permainan Tradisional “Adu Gangsing” di Buleleng (sebagai warisan budaya leluhur yang tidak lekang oleh waktu) dalam kriteria sangat baik. Simpulan yang didapatkan yaitu perancangan film dokumenter Permainan Tradisional “Adu Gangsing” di Buleleng (sebagai warisan budaya leluhur yang tidak lekang oleh waktu) telah berhasil dilaksanakan dengan model *cyclic strategy* dengan menggunakan tahapan produksi film. Film dokumenter Permainan Tradisional “Adu Gangsing” sudah berhasil masuk dalam kategori sangat baik sesuai dengan hasil uji ahli isi dan media. Serta berdasarkan analisis terhadap 30 orang responden yang berasal dari kalangan masyarakat khususnya generasi muda dinyatakan bahwa film dokumenter ini mendapatkan total presentase sebesar 90,59% yang masuk kategori sangat baik.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Adu Gangsing, Film Dokumenter, Cyclic Strategy.

Abstract--- Traditional games “Adu Gangsing” is one type of traditional game that has been inherited for a long time by our ancestors. This study aims to (1)

produce designs and implement the results of the documentary “Adu Gangsing” Traditional Games in Buleleng (as a timeless heritage), (2) To find out the public response to the final results of the documentary “Adu Gangsing” “In Buleleng (as a timeless cultural heritage) The type of research used in this study is research with a cyclic strategy model. The Cyclic strategy model consists of a brief stage (initial research and idea offering), stage 1 (data collection and film needs analysis), stage 2 (pre-production), researcher evaluation, stage 3 (production and post-production), expert test evaluation (media expert and content expert), stage 4 (burning, poster design, and DVD design), outcome (film publication) and audience response test. The results of the study show that the documentary film “Adu Gangsing” Traditional Games in Buleleng (as a timeless cultural heritage) is in very good criteria. The conclusions obtained were the design of the documentary film “Adu Gangsing” Traditional Games in Buleleng (as a timeless cultural heritage) that has been successfully implemented with a cyclic strategy model using the stages of film production. The documentary film “Adu Gangsing” Traditional Games has successfully entered the excellent category according to the results of the content and media expert test. And based on the analysis of 30 respondents from the community, especially the younger generation, it was stated that the documentary film received a total percentage of 90.59% which was in the excellent category.

Keywords: Traditional Games, “Adu Gangsing”, Documentary Film, Cyclic Strategy.

I. PENDAHULUAN

Bali merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang sangat terkenal di seluruh dunia. Hal itu disebabkan oleh kehidupan penduduknya yang memiliki corak kebudayaan yang unik sehingga banyak dikagumi. selain wisatawan, banyak para ahli yang kemudian tertarik untuk

meneliti kebudayaan ini dari dahulu hingga sekarang. Bali memiliki berbagai warisan budaya leluhur yang masih tertanam dan melekat pada diri masyarakat, dengan berbagai tradisi atau kebiasaan unik yang masih di pegang teguh oleh kalangan masyarakat, seperti salah satu contoh tradisi berupa sebuah permainan tradisional yaitu Permainan Gangsing Tradisional di Kabupaten Buleleng.

Gangsing adalah sejenis permainan yang dapat berputar pada poros dan berkesetimbangan pada suatu titik[1]. Permainan Gangsing adalah permainan tradisional yang sudah sangat lama dimainkan oleh orang tua kita maupun sang pendahulu. Permainan Gangsing ini sendiri memiliki keunikan tersendiri, yaitu memainkan dengan ketangkasan dan kelihaihan. Pada dasarnya, Gangsing adalah permainan yang terbuat dari batang pepohonan, Biasanya jika hendak membuat Gangsing, mereka memilih kayu yang kuat. Permainan Gangsing di Pulau Bali tidak dimainkan secara sembarangan, permainan itu punya peraturan tersendiri. Selain untuk menentukan siapa kalah siapa menang, peraturan juga meliputi jumlah pemain maupun durasi. Sebelum memulai permainan setiap gangsing wajib ditimbang beratnya, Karena berat dari timbangan akan menentukan kelas pertandingan yang bisa diikuti.

Keunikan dan makna dari permainan tradisional “Gangsing” adalah berdasarkan lokasi permainan yakni di tanah lapang dan dimainkan oleh lebih dari satu orang pemain disetiap regunya dan dilihat dari jenis permainan ini yang mengutamakan keseimbangan memutar pada satu poros agar bisa berputar selama mungkin, maka dapat dijelaskan bahwa makna permainan tradisional “Gangsing” berfungsi untuk menanamkan rasa kebersamaan dan menjaga nilai keseimbangan dalam hidup bermasyarakat. Permainan gangsing tradisional melandasi semangat gotong royong atau tolong menolong, saling mempercayai dan menghargai berasaskan kebersamaan dan kekeluargaan.

Mengawali langkah penelitian, penulis melakukan pengumpulan data dengan menyebar kuesioner pada tanggal 10 juni 2017 kepada 30 responden yang diambil secara acak (usia 10-35 Tahun) di Buleleng, Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 87% (26 orang) tersebut tidak mengetahui permainan tradisional “Gangsing”, baik mengetahui cara memainkan, dan asal mula permainan tersebut. Ada beberapa faktor yang bisa dijadikan alasan penyebab dari mulai dilupakannya permainan tradisional tersebut. Salah satu penyebabnya adalah jaman sekarang ini

pemikiran masyarakat untuk mengenalkan dan mensosialisasikan permainan tradisional kepada anak-anak sudah kurang, bahkan anak-anak jaman sekarang sudah lebih suka bermain gadget dari pada bermain sebuah permainan tradisional, oleh sebab itu mengakibatkan minimnya pengetahuan masyarakat terhadap permainan Gangsing tradisional, khususnya pada generasi muda saat ini, bahkan banyak yang tidak mengetahui permainan tradisional tersebut.

Permainan Gangsing tradisional seiring perkembangan jaman sudah mulai ditinggalkan dan masyarakat lebih mengenal Gangsing modern yang sering disebut *Beyblade*[1]. Oleh karena itu perlu untuk dibuatkan semacam media untuk melestarikannya dan agar lebih dikenal oleh masyarakat sehingga nantinya dapat menarik minat masyarakat untuk belajar memainkan permainan Gangsing tradisional.[1]

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian film dokumenter ini yaitu Film dokumenter yang berjudul “*Film Dokumenter Permainan Tradisional Magandu*” dimana penelitian ini menghasilkan Film yang menceritakan sebuah permainan tradisional dilakukan di tengah sawah setelah masa panen yang mengusung sistem subak didalamnya, diharapkan film ini dapat menghimbau masyarakat untuk menjaga kelestarian subak di Bali. [2]

Hasil penelitian terkait yang kedua adalah Film Dokumenter *Tok Lait Kancing* “Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa” adalah sebuah penelitian yang dilaksanakan I Putu Aditya Narayana, Gede Saindra Santyadiputra, Gede Aditra Pradnyana, (2017). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permainan tradisional yang kini mulai ditinggalkan dan dilupakan oleh para generasi penerus. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperkenalkan, mensosialisasikan dan mempublikasikan permainan *Tok Lait Kancing* ini kepada anak-anak. [3]

Eksistensi permainan tradisional ini beserta segala cerita dan makna yang diusungnya menjadi tanggung jawab seluruh masyarakat Bali, tidak hanya masyarakat sekitar desa Munduk, eksistensi permainan tradisional ini bisa terjaga dengan menumbuhkan kesadaran masyarakat akan kekayaan budaya yang dimiliki. Dasar pemikiran diatas menghasilkan ide diperlukannya suatu catatan mengenai permainan Tradisional Adu gangsing yang dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah. Catatan yang dimaksud ialah suatu bentuk film dokumenter, dokumentasi yang dirangkum menjadi sebuah film pendek dan ditempatkan pada situs-situs media sosial untuk diakses oleh masyarakat, teknik publikasi yang

demikian sangat dimungkinkan karena akses internet telah lumrah dan mudah didapat pada masa ini. Nilai lebih dari sebuah film untuk menyebarkan informasi adalah penyajian intisari konten lebih menarik dari pada sekedar catatan di atas kertas, jika dari segi kuantitas dan kualitas maka banyak informasi dapat dirangkum ke dalam bentuk film, dan nilai-nilai yang tersirat lebih cepat ditangkap karena adanya kelebihan dari sisi audio dan visual.

II. KAJIAN TEORI

A. Sejarah Permainan tradisional “Adu gangsing”

Permainan tradisional “Adu gangsing” ini dapat ditemukan di Desa Munduk, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 November 2017 dengan narasumber yang bernama Ketut Rama (Pelestari dan pengerajin Adu gangsing) mengatakan bahwa permainan ini mengisahkan tentang masyarakat di desa Munduk yang mengisi waktu luang dan melepas lelah setelah seharian bekerja atau menggarap sawah. Sebagaimana diketahui bahwa letak desa Munduk berada di dataran tinggi dan memiliki tanah subur yang sangat cocok untuk perkebunan seperti jeruk dan kopi. Zaman dulu, anak-anak para petani datang ke sawah untuk membantu orang tuanya bertani, dan setelah hari menjelang sore para petani beristirahat dan berkumpul, disinilah para petani melakukan permainan tradisional “Adu gangsing” dengan tujuan bias melepas lelah dan mengisi waktu luang dengan bermain “Adu gangsing”.

Keunikan dan makna dari permainan tradisional “Adu gangsing” adalah berdasarkan lokasi permainan yakni di tanah lapang, dan waktu memainkan permainan yakni setelah selesai menggarap sawahnya dan dimainkan lebih dari 1 (satu) orang pemain disetiap regunya dan dilihat dari jenis permainan ini yang mengutamakan keseimbangan memutar pada satu poros agar bisa berputar selama mungkin, maka dapat dijelaskan bahwa makna permainan tradisional “Adu gangsing” berfungsi untuk menanamkan rasa kebersamaan dan menjaga nilai keseimbangan dalam bermasyarakat.

B. Film

Film adalah media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, yakni penglihatan dan pendengaran. Film mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi disekitar lingkungan tempat dimana film itu sendiri tumbuh. Film sendiri dapat juga berarti sebuah industri, yang mengutamakan eksistensi

dan ketertarikan cerita yang dapat mengajak banyak orang terlibat. Atau cerita singkat yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara yang dikemas sedemikian rupa dengan permainan kamera, teknik *editing*, dan skenario yang ada sehingga membuat penonton terpesona. Film secara kolektif sering disebut sinematografi. Sinematografi atau *Cinematography* terdiri dari dua suku kata *cinema* dan *graphy* yang berasal dari Bahasa Yunani, *kinema* yang berarti gerakan dan *graphoo* yang berarti menulis. Jadi, sinematografi bisa diartikan menulis dengan gambar yang bergerak. Dalam sinematografi, unsur visual merupakan “alat” utama dalam berkomunikasi. Maka secara kongrit, bahasa yang digunakan dalam sinematografi adalah suatu rangkaian beruntun dari gambar bergerak yang dalam pembuatannya memperhatikan seberapa gambar itu ditampilkan, iramanya, dan sebagainya yang kesemuanya merupakan alat komunikasi non-verbal. [3]

C. Film Dokumenter

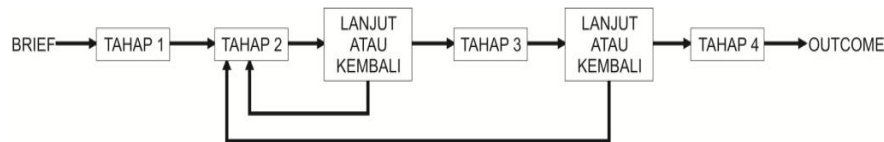
Film dokumenter merupakan sebuah rekaman peristiwa yang diambil dari kejadian dan menyajikan dokumentasi digital dari sebuah fakta atau kenyataan yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik, tidak seperti halnya film fiksi. Film dokumenter tidak memiliki plot namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya (orang yang ahli tentang cara dan teknik pembuatan film). [4]

D. Tipe Film Dokumenter

Tipe film lebih cenderung mengelompok dari pendekatan wujud yang terlihat secara kasat mata serta dapat dirasakan dampaknya oleh penonton, sehingga lebih dekat dengan gaya film seperti unsur *mise-en-scene*, sinematografi, editing dan suara. Klasifikasi tipe-tipe film dokumenter yaitu (1) *Tipe Expository*, (2) *Tipe Observational*, (3) *Tipe Interactive*, (4) *Tipe Reflexive*, (5) *Tipe Performative*, (6) *Tipe Poetic*. [5]

III. METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan untuk pembuatan Film Dokumenter Permainan Tradisional “Adu gangsing” adalah model *Cyclic Strategy*. Model *Cyclic Strategy* atau strategi berputar merupakan sebuah model yang ada kalanya suatu tahap perlu diulang kembali sebelum tahap berikutnya dilanjutkan. Pengulangan tahap ini sering disebut dengan *loop*. Pengulangan tahap ini dimaksudkan untuk menampung umpan balik (*feed back*) sebelum tahap berikutnya dilanjutkan. [7]



Gambar 1. Tahapan Proses Penelitian

A. Brief

Tahap *brief* merupakan tahap pertama dalam metode *cyclic strategy* dari perancangan Film Dokumenter Permainan Tradisional “Adu gangsing”. Tahapan *brief* dibagi menjadi beberapa fase, yaitu:

1. Penawaran Ide

Pada fase ini dilakukan penawaran atau pengajuan ide ke produser atau ke sponsor yang akan bertanggung jawab dalam pembuatan film dokumenter. Pada penelitian dengan judul Film Dokumenter permainan tradisional “Adu gangsing” ini diajukan kepada pihak Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha untuk mendapat persetujuan.

2. Riset Awal

Setelah ide diterima, maka fase selanjutnya adalah melakukan riset awal berkaitan dengan permainan tradisional “Adu gangsing”.

B. Tahap 1 (Pengumpulan data dan analisa)

Tahap 1 ini dibagi menjadi beberapa fase, antara lain:

1. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk film dokumenter permainan tradisional “Adu gangsing” adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data tersebut dijabarkan sebagai berikut : (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Studi Pustaka, (4) Dokumentasi.

2. Analisis

Hasil dari fase pengumpulan data tersebut dianalisis guna mengetahui kebutuhan dalam pembuatan film dokumenter, kelebihan, kekurangan, maupun target *audiens* film dokumenter. Berikut merupakan analisis yang dibutuhkan dalam pembuatan film dokumenter : (1) Analisa *Talent*, (2) Analisa Lokasi, (3) Analisa alat, (4) Analisa *Crew*, (5) Analisa *SWOT*, (6) Analisa *STP*.

C. Tahap 2 (Pra Produksi)

Pada tahap 2 terdapat fase pra produksi. Tahap pra produksi merupakan tahapan persiapan atau perencanaan dalam pembuatan sebuah film. Tahapan ini berguna untuk mengurangi kesalahan dan meminimalisir kurang koordinasinya komunikasi antar personil yang bertugas agar mampu melaksanakan tugasnya masing-masing.

Pada tahapan produksi dibuat ide cerita , *synopsis*, skenario dan *storyboard*.

D. Evaluasi 1

Setelah tahap 2, akan ada pengujian yang bertujuan untuk mengecek kembali apakah semua bagian dalam tahap 1 dan tahap 2 telah terlaksana. Jika ada yang belum terlaksana maka akan dilakukan *looping*/pengulangan dengan merevisi kembali rancangan film. Sedangkan jika semua telah terlaksana maka akan dilanjutkan ke tahap berikutnya.

E. Tahap 3 (Produksi dan Pasca Produksi)

1. Produksi

Pada tahap ini desain film yang berupa ide cerita, *synopsis*, *storyline*, dan *storyboard* yang sudah dibuat pada tahap pra produksi akan dikembangkan. Dalam tahapan produksi dilakukan beberapa hal, antara lain:

a. Video Production

Pada tahap ini dilakukan pengambilan gambar video, sesuai dengan *storyline* dan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap desain. Pengambilan gambar film dibagi menjadi beberapa hari. Pengambilan gambar dibagi menjadi tiga jenis, antara lain: (1) pengambilan video narasumber, (2) pengambilan video panorama, (3) pengambilan video Permainan Tradisional “Adu gangsing”.

b. Audio Production

Pada tahap ini dilakukan pembuatan audio yang akan digunakan pada film. Pembuatan audio dilakukan dengan merekam pengisi suara atau narator yang akan dilakukan *editing audio* menggunakan aplikasi *Adobe Audition Pro CC 2018*.

2. Pasca Produksi

Pada tahap ini video dan audio yang telah dibuat pada tahap produksi akan dirapikan dan digabungkan untuk menjadi sebuah film dokumenter. Dalam tahapan pasca produksi dilakukan beberapa hal, antara lain:

a. Editing Film

Pada tahap ini dilakukan *editing* pada film yang telah dibuat. *Editing* ini berupa penggabungan seluruh hasil dokumentasi film,

pengisian musik latar, perekaman suara narasi yang telah dibuat pada tahap audio production, transisi antar video, penambahan efek animasi, *color grading* (penyelarasan warna).

b. *Editing Audio*

Pada *editing audio* dilakukan DAW (*Digital Audio Workstation*). Kegiatan utama pada tahap ini ialah proses pembersihan suara-suara yang dirasa mengganggu dan tidak diperlukan untuk film ini (*noise*) yang didapatkan saat pengambilan gambar mempergunakan *Audacity* dan *Reaper* sebagai *software DAW*.

c. *Mixing*

Setelah tahap editing sudah dilakukan, tahapan selanjutnya adalah *mixing*. Pada tahap ini dilakukan penggabungan dari video dan audio.

d. *Rendering*

Pada tahap ini dilakukan *render* dari film dokumenter Permaianan Tradisional “Adu gangsing”. *Rendering* film menggunakan format *H.264 (MP4)*. Sedangkan resolusi yang digunakan dalam film dokumenter ini sebesar 1920x1080.

F. *Evaluasi 2*

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah film dokumenter Permaianan Tradisional “Adu gangsing” telah sesuai dengan standar produksi film dokumenter sehingga didapatkan hasil apakah perlu dilakukan revisi kembali atau tidak terhadap film dokumenter ini.

1. Uji Ahli Isi

Uji ahli isi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi film Permaianan Tradisional “Adu gangsing”, baik dari sejarah maupun tradisinya.

2. Uji Ahli Media

Uji ahli media dilakukan untuk mengetahui apakah film yang dikembangkan siap untuk dipublikasikan atau tidak.

G. Tahap 4 (*Mastering*)

Tahap 4 merupakan tahapan sebelum film ini di sebarluaskan. Pada tahap 4 ini terdapat fase *mastering*. *Mastering* merupakan proses dimana file yang telah di-*render* dipindahkan kedalam DVD atau media lainnya.

H. *Outcome*

Outcome merupakan tahapan terakhir dari pembuatan film dokumenter ini. Tahap terakhir yaitu publikasi. Produk akhir film yang telah dikemas dalam bentuk DVD serta poster siap dipublikasikan.

IV. HASIL & PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Hasil Tahap *Brief*

Tahap pertama dilakukan dari perancangan film dokumenter Permaianan Tradisional “Adu gangsing” yaitu, penawaran ide atau topik terhadap jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Ide atau topik yang di ajukan telah di setujui pada tanggal 19 Juni 2017 oleh Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Kemudian dilakukan riset awal berkaitan dengan film dokumenter Permaianan Tradisional “Adu gangsing” pada tanggal 20 November 2018.

2. Hasil Tahap 1 (Pengumpulan data dan Analisa)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data menggunakan metode observasi yaitu dengan datang langsung ke Desa Munduk. Untuk mengetahui lebih dekat dengan Tradisi Permaianan Tradisional “Adu gangsing”, dilakukan wawancara terhadap *Pengerajin Gangsing*. Selain itu dilakukan juga pengambilan gambar sebagai dokumentasi terkait Permaianan Tradisional “Adu gangsing”.

Dari hasil pengumpulan data yang di dapatkan kemudian dilakukan beberapa tahapan analisis sebagai berikut :

a. Analisis *talent*

Analisis *talent* dilakukan untuk mengetahui siapa saja yang akan terlibat dalam Film dokumenter Permaianan Tradisional “Adu gangsing”. Film dokumenter ini akan melibatkan beberapa narasumber. Narasumber adalah talent yang akan menjelaskan tentang sejarah dan proses dari Permaianan Tradisional “Adu gangsing”. Narasumber-narasumber tersebut, antara lain: (a) Ketut Rama (*Pengerajin Gangsing dari desa Munduk*), (2) Gede Komang. (*Kepala Dinas kebudayaan Kabupaten Buleleng*), (3) Gede Suastika (*Wasit Gangsing dari desa Munduk*), (4) Tim Gangsing desa Gesing.

b. Analisa lokasi

Film dokumenter Permaianan Tradisional “Adu gangsing” akan menggunakan lokasi pengambilan gambar di Desa munduk itu sendiri.

c. Analisa Alat

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter Permaianan Tradisional “Adu gangsing” adalah sebagai berikut.

1. Drone Dji Mavic Pro
2. Sony Alpha 6500 Mirrorless
3. Sony Alpha 6000 Mirrorless
4. 1 buah DSLR Canon 60D
5. 1 buah DSLR Canon 600D
6. Lens Sigma Art 55mm f/1.8
7. tripod
8. Shotgun Mic. Rode Rycote
9. Laptop

d. Analisa *SWOT*

Berikut merupakan hasil analisa *SWOT* dari film dokumenter Permainan Tradisional “Adu gangsing”

1. *Strength* : a) mengangkat sebuah permainan tradisional yang diwariskan nenek moyang kita yang sampai saat ini masih dilestarikan, b) Film diperkuat dengan penjelasan dari tiga orang narasumber yang mengetahui tentang permainan tradisional ini, c) Film ini menggunakan ilustrasi *text* untuk memvisualisasikan informasi yang disampaikan oleh narasumber sehingga terlihat lebih jelas.

2. *Weakness* : a) Keterbatasan momen karena Permainan ini hanya dapat dimainkan pada saat ada perjanjian atau tantangan dari klub lain dan pada saat ada *event* di *twinlake festival*, b) Keterbatasan informasi mengenai Permainan Tradisional Adu gangsing yang hanya di jelaskan oleh tiga orang narasumber karena tidak ada buku-buku yang membahas tentang permainan tradisional ini, C) Keterbatasan biaya produksi film dokumenter.

3. *Opportunity* : a) Film ini nantinya akan menjadi media dokumentasi dalam bentuk film dokumenter yang mengangkat Permainan Tradisional Adu gangsing. Selain itu, film ini dapat digunakan untuk mempromosikan dan menyebarluaskan Permainan Tradisional Adu gangsing ini ke khalayak umum, b) Menjadi salah satu arsip di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata khususnya di Desa Munduk.

4. *Threat* : a) Setiap *audience* mempunyai persepsi atau pandangan tersendiri tentang menafsirkan cerita, sehingga terkadang apa yang ingin disampaikan belum tentu diterima dengan baik, b) Kurangnya pemasaran atau sosialisai tentang adanya film ini.

e. Analisa *STP*

Hasil analisa *STP* film Permainan Tradisional “Adu gangsing” sebagai berikut:

1) Segmentasi dan *Targeting*

- a. Geografis : Ditujukan untuk semua wilayah yang ada di Provinsi Bali
- b. Demografis : film ini dapat ditonton oleh anak-anak dari usia 15-60 tahun serta penonton mencakup kaum laki-laki maupun perempuan.
- c. Psikografis : Dapat disasikan oleh segala lapisan sosial.

2) *Positioning* : Film dokumenter mengangkat salah satu budaya yang penuh akan sejarah dan filosofi di Bali yang dimana masyarakat khususnya generasi muda belum banyak mengetahui secara mendalam tentang Permainan Tradisional “Adu gangsing”

3. Hasil Tahap 2 (Pengembangan)

Pada Tahap 2 dilakukan proses pra produksi yang di awali dengan penentuan ide cerita film. Proses ini berguna untuk mengurangi kesalahan komunikasi pada saat pelaksanaan. Pada tahapan ini juga telah dilakukan pembuatan sinopsis, skenario dan juga *storyboard* film sebagai berikut :

a. Ide Cerita

Ide cerita merupakan bagian dasar untuk pembuatan sebuah film dokumenter. Ide cerita dari pembuatan Film Dokumenter Permainan Tradisional “Adu gangsing” dibuat berdasarkan cerita fakta hasil wawancara dengan beberapa narasumber, diantaranya Ketut Rama selaku salah satu pelestari serta pembuat *Adu gangsing* asal desa Munduk, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. Selain dari wancara dengan narasumber penulis juga menyebar angket kepada masyarakat umum di wilayah Kabupaten Buleleng, dimana dalam hasil angket yang disebarkan banyak yang belum mengetahui permainan tersebut. Dalam film dokumenter permainan tradisional “Adu gangsing” ini akan diceritakan tentang pengenalan permainan tradisional “Adu gangsing”, proses pembuatan dan cara memainkan permainan tradisional “Adu gangsing”, dan perkembangan permainan tradisional “Adu gangsing” hingga sekarang dengan tujuan memperkenalkannya kepada masyarakat dengan harapan agar masyarakat khususnya generasi muda (anak-anak) memiliki minat untuk memainkannya atau setidaknya mau ikut serta melestarikan permainan tradisional “Adu gangsing”.

b. Sinopsis

Pada Film dokumenter ini dimulai dengan menceritakan (1). Tempat asal mula dan sejarah singkat permainan Adu gangsing, (2). Cara memainkan dan pesan moral dari permainan Adu gangsing bagi masyarakat setempat, (3). Menampilkan harapan dari nara sumber terhadap permainan “Adu gangsing”.

Film dokumenter ini dimulai dengan diceritakanya tempat asal mula dan sejarah singkat dari permainan Adu gangsing tersebut ialah dari perkenalan terhadap Kabupaten Buleleng secara singkat dan Desa Munduk, Kecamatan Banjar secara umum, dimana akan dijelaskan mengenai Desa Munduk serta keunikan yang ada di Desa Munduk, salah satunya yaitu permainan tradisional “Adu gangsing”. Perkenalan ini disampaikan oleh narasumber yang bernama Ketut Rama, beliau merupakan pelestari dan pembuat Adu gangsing asal Desa Munduk. Permainan ini mengisahkan tentang masyarakat di desa Munduk yang mengisi waktu luang dan melepas lelah setelah seharian bekerja atau menggarap sawah.

Sebagaimana diketahui bahwa letak desa Munduk berada di dataran tinggi dan memiliki tanah subur yang sangat cocok untuk perkebunan seperti jeruk dan kopi. Pada zaman dulu, anak-anak para petani datang ke sawah untuk membantu orang tuanya bertani, dan setelah hari menjelang sore para petani beristirahat dan berkumpul, disinilah para petani melakukan permainan tradisional “*Adu gangsing*” dengan tujuan bisa melepas lelah dan mengisi waktu luang dengan bermain “*Adu gangsing*”.

Kemudian masuk ke bagian inti yaitu mengenai penjelasan tentang cara memainkan permainan tradisional “*Adu gangsing*” dan makna permainan tersebut, Berdasarkan lokasi permainan yakni di tanah lapang dan dimainkan oleh lebih dari satu orang pemain disetiap regunya dan dilihat dari jenis permainan ini yang mengutamakan keseimbangan putaran pada satu poros agar bisa berputar selama mungkin, maka dapat dijelaskan bahwa makna permainan tradisional “*Adu gangsing*” adalah untuk menanamkan rasa kebersamaan dan menjaga nilai keseimbangan dan saling memiliki dalam hidup bermasyarakat, Contohnya : Saling toleransi, tolong menolong dan tidak ada yang menganggap dirinya lebih dari yang lain.

Pada bagian akhir akan ditampilkan harapan dari narasumber, terutama pelestari dan pembuat *Adu gangsing*” yang melestarikan permainan tradisional “*Adu gangsing*” dan masyarakat Desa Munduk tentang harapannya terhadap pelestarian permainan tradisional “*Adu gangsing*” kedepannya. Harapan dari narasumber tentang Film dokumenter permainan tradisional “*Adu gangsing*” adalah masyarakat bisa menerapkan pesan moral yang terkandung dalam permainan ini yaitu Seimbang dalam kehidupan di masyarakat yang artinya kita sesama makhluk ciptaan tuhan harus memiliki rasa keseimbangan dimana kita diciptakan sama oleh sang pencipta dan tidak ada rasa saling membeda-bedakan diantara ciptaanya, dan juga diharapkan nantinya para generasi muda bisa melestarikan permainan tradisional "Adu gangsing ini agar tidak punah dan menjadi salah satu warisan budaya dari para leluhur yang patut dilestarikan.

c. Skenario

Skenario adalah naskah tulis untuk sandiwara, film, atau sinetron secara rinci dari adegan-adegan yang disusun. Dari skenario dapat diketahui soal jalan cerita, bukan hanya soal karakterisasi pemain, melainkan juga gambaran perkiraan pembiayaan.

d. *Storyboard*

Storyboard berfungsi sebagai pedoman dalam mengerjakan animasi dan menjadi desain awal yang penting dalam pembuatan kartun maupun film. *Storyboard* dibuat berdasarkan kronologi yang dibangun pada sinopsis dan berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) yang menjadi dasar pembentukan video

4. Hasil Evaluasi 1

Tahap evaluasi 1 dilakukan untuk mengetahui kesiapan pada tahap 1 dan tahap 2. Tahap evaluasi ini dilakukan oleh pembuat film menggunakan cek list.

5. Tahap 3 (Produksi dan Pasca Produksi)

a. Produksi

Pada tahap ini di dapatkan hasil pengambilan gambar sesuai dengan skenario, *storyboard* yang telah di buat pada tahap pra produksi. Pengambilan gambar di sesuaikan dengan 3 tahapan yang sudah di rencanakan



Gambar 2. Hasil Implementasi Film

b. Pasca Produksi

Pada tahapan pasca produksi dilakukan tahap editing video, *editing audio*, *mixing* dan *rendering*. *Software* yang digunakan untuk mendukung film dokumenter yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

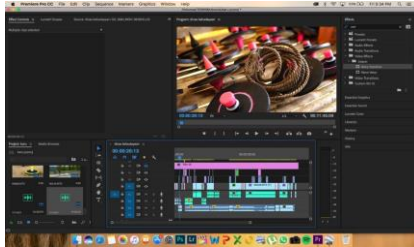
- 1) *Adobe Premiere CC 2018*
- 2) *Adobe Audition Pro CS6*

Hardware yang digunakan untuk mendukung Film Dokumenter yang akan dibangun adalah

sebuah Laptop Macbook dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) *Processor* : Intel Core i7
- 2) *Harddisk* : 500 GB
- 3) *Memori* : 16 GB
- 4) *VGA* : Intel Iris Pro 1536 MB

Tahapan editing video Film Dokumenter Permainan Tradisional “Adu gangsing” menggunakan *Adobe Premiere CC 2018*.



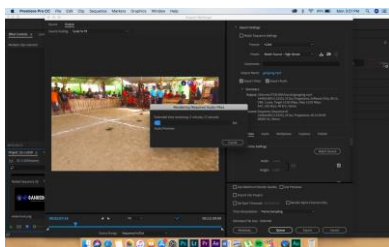
Gambar 3. *Editing Video*

Tahapan *editing audio* Film Dokumenter Permainan Tradisional “Adu gangsing” menggunakan *software adobe Audition pro CC 2018*.



Gambar 4. *Editing Audio*

Proses rendering Film Dokumenter dilakukan setelah proses penggabungan scene selesai. Proses rendering pada *Adobe Premiere 2018*.



Gambar 5. *Proses Rendering Video*

6. Evaluasi 2

a. Pengujian Ahli Isi

Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari masing-masing penguji ahli isi dapat disimpulkan bawa rata-rata persentase keseluruhan adalah 97,5%. Selanjutnya rata-rata persentase tersebut bila dikonversikan ke dalam tabel konversi berada dalam kualifikasi sangat baik.

b. Pengujian Ahli Media

Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari masing-masing penguji ahli Media dapat disimpulkan bawa rata-rata persentase keseluruhan adalah 93,5%. Selanjutnya rata-rata persentase tersebut bila dikonversikan ke dalam tabel konversi berada dalam kualifikasi sangat baik.

7. Hasil Tahap 4 (*Mastering*)

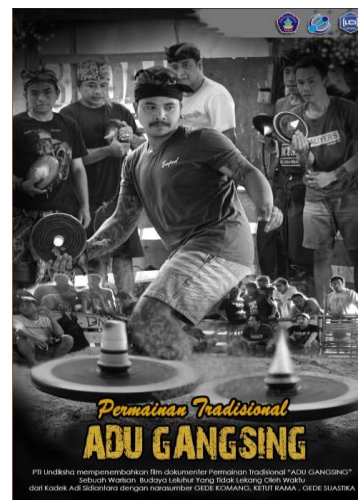
Pada tahap ini dilakukan memasukkan film yang sudah di render ke dalam DVD sehingga dapat di publikasikan ke masyarakat luas. Berikut hasil desain keeping DVD dapat di lihat pada gambar 6.



Gambar 6. Hasil Keping DVD

8. Hasil *Outcome*

Tahapan terakhir pada pembuatan film Permainan Tradisional “Adu Gangsing” dilakukan tahapan publikasi yang menggunakan media promosi berupa poster dan media sosial. Berikut hasil desain poster dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Hasil Poster Film

B. HASIL UJI RESPONDEN

Uji Respon Pengguna dilakukan untuk mengetahui tanggapan penonton film dokumenter Permainan Tradisional “Adu gangsing”. Uji respon pengguna dilakukan dengan cara

menyebarkan angket kepada 30 orang dengan rentangan usia 13 tahun keatas setelah menonton film dokumenter Permainan Tradisional “Adu gangsing” didapatkan persentase sebanyak 90,59% yang berarti hasil respon dalam rentangan sangat baik.

C. PEMBAHASAN

Dalam film dokumenter Permainan Tradisional Adu gangsing ini menggunakan model *cyclic strategy*. Model *cyclic strategy* memiliki delapan tahapan, antara lain: *brief*, tahap 1, tahap 2, evaluasi 1, tahap 3, evaluasi 2, tahap 4 dan *outcome*. Pada tahap *brief* dilakukan menganalisis permasalahan yang ada dan pengajuan ide atau topik kepada ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Setelah ide disetujui akan dilanjutkan ke tahap 1 yaitu melakukan pengumpulan data dan analisis kebutuhan. Pada tahap pengumpulan data, dilakukan pencarian informasi kepada orang-orang yang mengetahui Permainan Tradisional Adu gangsing yang ada di Desa Munduk, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. Setelah semua informasi terkumpul, data yang didapat kemudian akan dianalisis. Dalam analisis ini dilakukan analisis *talent*, analisis lokasi, analisis

Pada tahap 2 dilakukan tahapan pra produksi film yang meliputi penentuan ide cerita, sinopsis, *skenario* dan *storyboard*. Ide cerita diperoleh dari hasil wawancara terhadap narasumber yang sudah ditentukan. Selanjutnya pembuatan sinopsis yang dibuat berdasarkan ide cerita. Setelah pembuatan sinopsis dilanjutkan dengan pembuatan *skenario* dan *storyboard* sebagai acuan dalam proses produksi.

Selanjutnya dilakukan evaluasi 1 untuk menguji tahap 1 dan tahap 2. Pada tahap ini dilakukan dengan *checklist*. Pemeriksaan *checklist* dilakukan dengan cara mencentang hal-hal yang telah dilakukan oleh peneliti.

Tahap 3 adalah tahapan produksi dan pasca produksi film dokumenter Permainan Tradisional Adu gangsing. Pada tahapan produksi dilakukan proses pengambilan gambar (*shooting*) di lokasi-lokasi yang telah ditentukan dan juga perekaman Audio (*recording*). Setelah proses pengambilan gambar dan perekaman suara selesai kemudian dilakukan tahapan pasca produksi film dokumenter. Di mana dalam tahapan ini terdiri dari proses *editing* film dokumenter, *mixing*, dan *rendering*.

Setelah tahap 3 selesai dilaksanakan, maka dilakukan evaluasi yang kedua. Berbeda dengan evaluasi tahap pertama, evaluasi tahap kedua ini dilakukan untuk menguji film dokumenter Permainan Tradisional Adu gangsing yang telah selesai dibuat. Uji ahli isi dilakukan oleh dua

orang ahli dengan instrumen angket, diperoleh hasil rata-rata persentase penilaian yang didapat yaitu sebesar 97,5% masuk dalam kategori Sangat Baik. Sedangkan untuk uji ahli media dilakukan oleh dua orang ahli yang berkompeten di bidangnya. Uji ahli media menggunakan instrumen angket dengan cara mencentang jawaban yang dianggap sesuai, diperoleh hasil rata-rata persentase penilaian yang didapat yaitu sebesar 93,5% masuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil Sangat Baik ini diperoleh karena peneliti mengimplementasikan teori tentang *Framing (Type Of Shot)*, *Camera Angles*, Pergerakan Kamera, *Komposisi*, *Lighting*, *Audio*, *Music*, Efek Suara dan *Ambiance*. Namun terdapat beberapa kendala yang menyebabkan hasil kurang maksimal yaitu pemilihan jenis shot kurang bervariasi, penggunaan effect film belum maksimal, kualitas hasil gambar kurang maksimal dikarenakan keterbatasan alat pada saat pengambilan gambar, pemilihan jenis font kurang bervariasi, pencahayaan belum maksimal, masih terdapat *shadows* yang mengakibatkan hasil kurang maksimal, *footage* yang masih kurang, pengambilan sudut gambar dan pergerakan kamera kurang bervariasi, suara narator masih terdapat *noise*.

Pada tahap 4 dilakukan proses *mastering* file yang sudah di-*render*, kemudian dikemas dalam bentuk DVD dan dapat dipublikasikan. Dilanjutkan ke tahap *outcome* yang merupakan tahap terakhir pada pembuatan film dokumenter Permainan Tradisional. Tahapan *outcome* ini adalah mempublikasikan film dokumenter Permainan Tradisional Adu gangsing dalam bentuk DVD yang telah dibuat dan disosialisasikan dengan media poster.

Setelah semua tahap dilalui, maka dilakukan uji respon penonton. Pada uji respon penonton film dokumenter ini peneliti melakukan pengujian terhadap 30 orang responden yang diambil secara acak. Pengujian ini menggunakan angket skala lima, diperoleh hasil rata-rata persentase penilaian yang didapat yaitu sebesar 95% masuk dalam kategori Sangat Baik.

Dalam pembuatan film dokumenter Tradisional Adu gangsing tidak lepas dari berbagai kendala. Adapun kendala-kendala yang dihadapi salah satunya yaitu terbatasnya pemain Adu gangsing. Selain itu terdapat kendala lain yaitu menentukan jadwal untuk *shooting* wawancara dengan narasumber, di mana beberapa narasumber memiliki kesibukkan sehingga penulis agak kesulitan dalam menentukan jadwal untuk *shooting*, namun kendala tersebut dapat teratasi dengan menjalin komunikasi yang baik dengan

narasumber sehingga jadwal *shooting* bisa dikoordinasikan dengan baik. Kendala lain seperti gambar yang sedikit *noise* dan kurangnya pencahayaan saat pengambilan gambar. Selain itu penulis juga mendapatkan kendala dalam hal mengumpulkan *crew* dalam proses *shooting*, namun dapat diatasi dengan memaksimalkan peralatan yang ada. Dalam teknik *editing video* juga terdapat beberapa kendala yaitu kesulitan dalam mengatur resolusi warna video, ini dikarenakan pada saat pengambilan gambar menggunakan kamera berbeda jenis sehingga ketajaman warna yang dihasilkan dari masing-masing kamera tidak sama. Namun kendala tersebut dapat diatasi dengan cara menambahkan *effect Lumetri Color* pada masing-masing video.

Film dokumenter Permainan Tradisional Adu gangsing tentunya masih memiliki kekurangan, salah satunya dalam teknik pengambilan gambar. Dibalik kekurangan tersebut, film dokumenter ini juga memiliki beberapa kelebihan yaitu, film ini mengangkat tentang permainan yang diwariskan oleh para leluhur kita, menggunakan teks untuk memperjelas informasi yang disampaikan oleh narasumber sehingga terlihat lebih menarik, menggunakan Subtitle bahasa Inggris dengan tujuan agar film ini bisa disebarluaskan ke manca negara.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Film Dokumenter Permainan Tradisional Adu gangsing yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Implementasi film dokumenter Permainan Tradisional *Adu gangsing* di Buleleng “Sebagai Warisan Budaya Leluhur yang Tidak Lekang oleh Waktu” telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan metode *cyclic strategy* dan menggunakan tahapan produksi film yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Film dokumenter Permainan Tradisional Adu gangsing di Buleleng Sebagai Warisan Budaya Leluhur yang Tidak Lekang oleh Waktu” merupakan sebuah media dokumentasi kedua yang dapat digunakan untuk memperkenalkan dan mendokumentasikan Permainan Tradisional Adu gangsing, agar permainan tradisional ini tidak mengalami kepunahan. Informasi yang terdapat dalam film ini berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber yang mengetahui Permainan Tradisional Adu gangsing, sebelum dipublikasikan film ini sudah diujikan kepada dua orang ahli isi dan dua orang ahli media menggunakan intrumen angket. Berdasarkan uji ahli isi diperoleh persentase sebesar 97,5 % yang termasuk dalam

kategori sangat baik. Sedangkan berdasarkan uji ahli media diperoleh persentase sebesar 93,5% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Saran untuk pengembangan film dokumenter selanjutnya yaitu Penelitian ini akan lebih baik apabila uji lapangan dilakukan di beberapa kabupaten di seluruh Bali sehingga dapat memberikan penilaian respon yang lebih umum dan dari sudut pandang yang lebih luas. Hasil pengembangan Film Dokumenter Permainan Tradisional “Adu gangsing” ini akan lebih baik apabila menggunakan peralatan produksi film yang lengkap dan dengan kualitas yang baik, sehingga diharapkan dapat menghasilkan film yang berkualitas dan dapat mengantisipasi kendala yang mungkin terjadi pada proses pembuatan film. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya lebih menonjolkan nilai – nilai yang terkandung dalam Permainan Tradisional “Adu gangsing” di Desa Munduk. Untuk para peneliti lain yang akan melakukan penelitian tentang pembuatan film dokumenter, diharapkan agar bisa membuat film dokumenter kreatif yang didalam film dokumenternya terdapat unsur konflik. Untuk masyarakat Bali khususnya generasi muda saat ini, agar tetap menjaga seni yang terdapat di daerahnya masing-masing seperti permainan tradisional, seni tabuh, seni tari dan lain sebagainya, baik itu dengan cara membuat film dokumenter dan lain sebagainya.

REFERENSI

- [1]. Putra, I. W. W. E., Wiranatha, A. K. A. C., & Piarsa, I. N. (2016). RANCANG BANGUN GAME TRADISIONAL “ADU GASING” PADA PLATFORM ANDROID. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*.
- [2]. Bayu, I. G. J. P., Santyadiputra, G. S., ST, M. C., & Pradnyana, I. M. A. (2017). Film Dokumenter Permainan Tradisional Bali (Magandu): Sebuah Tradisi sebagai Warisan Budaya Sistem Subak Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (ISSN: 2252-9063)*, 6(1).
- [3]. Narayana, I. P. A., Santyadiputra, G. S., ST, M. C., Pradnyana, G. A., Kom, S., & Kom, M. (2017). Film Dokumenter Tok Lait Kancing: Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (ISSN: 2252-9063)*, 6(1).
- [4]. Effendy, O. U. (2003). Ilmu, teori dan filsafat komunikasi.



ISSN 2252-9063

*Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika
(KARMAPATI)*

Volume 8, Nomor 1, Tahun 2019

- [5]. Wibowo, F. (2007). *Teknik Program Televisi*. Yogyakarta : Pinus Book Publisher.
- [6]. Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.