

## **Film Dokumenter Permainan Tradisional “Goak Maling Taluh”**

Ketut Yoga Sarasmayana<sup>1</sup>, I Gede Partha Sindu<sup>2</sup>, I Made Agus Wirawan<sup>3</sup>  
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Bali  
E-mail: yogasarasmayana@gmail.com<sup>1</sup>, partha.sindu@undiksha.ac.id<sup>2</sup>,  
imade.aguswirawan@undiksha.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak---** Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan pengembangan berupa Film Dokumenter Permainan Tradisional “Goak Maling Taluh”. (2) mengetahui respon siswa dan guru Sekolah Dasar terhadap hasil akhir Film Dokumenter Permainan Tradisional “Goak Maling Taluh”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan model *cyclic strategy*. *Cyclic Strategy* merupakan sebuah metode yang ada kalanya suatu tahap perlu diulang kembali sebelum tahap berikutnya dilanjutkan. Adapun tahap – tahap dari *Cyclic Strategy* diantaranya adalah *brief*, tahap 1, tahap 2, evaluasi 1, tahap 3, evaluasi 2, tahap 4 dan *Outcome*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” dalam kriteria “sangat baik”. Hasil yang diperoleh dari uji ahli isi dan uji ahli media seluruhnya sudah “sesuai”. Sedangkan dari uji respon penonton yang telah disebar ke 30 orang responden didapatkan hasil rata-rata presentase yaitu 91,93% dengan tingkat pencapaian “sangat baik”. Kesimpulan yang didapatkan yaitu film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” sudah “sangat baik” dan bisa digunakan sebagai media pelestari dan promosi permainan tradisional “Goak Maling Taluh” dalam bentuk dokumentasi digital.

**Kata kunci:** Film Dokumenter, *Goak Maling Taluh*, *Cyclic Strategy*.

**Abstract---** This research purpose to (1) produces development in the form of Traditional Game Documentary Film “Goak Maling Taluh”. (2) Find out the response from student and Primary School teachers toward the final result of Traditinal Game Documentary Film “Goak Maling Taluh”. Type of research that used is research and development design cyclic strategy. *Cyclic Strategy* is a method that sometimes has to be repeated before continuing to the further stages. The stages of *Cyclic Strategy* include briefs, stage 1, stage 2, evaluation 1, stage 3, evaluation 2, stage 4 and *Outcome*. The result of the study shows that the documentary film of traditional game of “Goak Maling Taluh” is considered “very good”. The results obtained from the content expert tests and

*the media expert tests are all “appropriate”. Meanwhile, from the audience response test that has been distributed to 30 respondents, the average percentage is 91.93% with a “very good” achievement level. The conclusions obtained were the documentary film of traditional game of “Goak Maling Taluh” was “very good” and could be used as a preservation media and promotion of traditional games of “Goak Maling Taluh” in the form of digital documentation.*

**Keywords:** Documentary Film, *Goak Maling Taluh*, *Cyclic Strategy*.

### I. PENDAHULUAN

Keberagaman kebudayaan di Bali di tunjukkan dalam wujud rumah adat, pakaian adat, upacara adat, seni tari, seni lukis, seni pahat, permainan tradisional dan seni sastra. Salah satu kebudayaan Bali yang menarik adalah permainan tradisionalnya[1].

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Karakteristik bermain yaitu : (a) sifat bebas (tidak terlalu terikat oleh syarat), (b) tidak berorientasi hasil, tujuannya hanya untuk kesenangan dan bermain, (c) hasilnya (kesenangan), (d) hakikatnya untuk anak.

Permainan tradisional merupakan salah satu unsur budaya bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara terutama pada masyarakat pedesaan yang sulit menemukan permainan modern. Permainan sudah hampir punah terlupakan dan terganti dengan permainan modern. Sebaiknya ada upaya dari orang tua atau dewasa yang pernah mengalami fase bermain, untuk memperkenalkan dan melestarikan kembali permainan-permainan tersebut, karena permainan tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak-anak[2]. Permainan tradisional adalah permainan yang diciptakan bersama-sama dan juga diwariskan bersama-sama, dapat dikatakan bahwa permainan tradisional merupakan representasi keinginan suatu kelompok



**KARMAPATI**

beradab yang didalamnya terkandung kekayaan tradisi dan nilai-nilai luhur yang dijiwai oleh semangat kebersamaan[3].

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 24 April 2018 dengan Drs. I Made Taro yang merupakan salah satu sejarawan sekaligus maestro permainan tradisional yang masih melestarikan permainan tradisional anak-anak di Bali melalui Sanggar Kukuruyuk Denpasar, diperoleh informasi bahwa permainan tradisional adalah suatu aktivitas budaya yang disenangi baik anak-anak maupun orang dewasa dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial, dan budaya yang dimainkan secara kolektif (membutuhkan orang lain), interaksi, sportivitas, aturan, dan nilai.

Salah satu permainan tradisional tersebut adalah permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”. Permainan tradisional tersebut diketahui berasal dari Jembrana. Berdasarkan hasil wawancara dengan Drs. I Made Taro, diperoleh informasi bahwa permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” berkaitan dengan cerita rakyat dan permainan tradisional Bali, burung gagak mempunyai dua perangai, yakni baik dan buruk. Segi baiknya cerdik dan suka menolong, segi buruknya serakah dan suka mencuri telur-telur unggas. Menurut kepercayaan orang bali, burung yang berbulu hitam dan bersuara serak itu, bermakna sebagai pertanda kematian. Dari cerita rakyat tersebut maka munculah sebuah permainan tradisional yang melukiskan gagak yang mencuri telur dinamakan “*Goak Maling Taluh*”. Walaupun permainan itu melukiskan tindakan buruk, tidak berarti permainan yang menyenangkan itu mempengaruhi anak-anak untuk berperilaku buruk[4].

Namun permainan tradisional ini tak banyak dikenal oleh masyarakat luas dan hanya sedikit orang yang mengetahui asal terciptanya permainan “*Goak Maling Taluh*” ini. Guna mendapatkan informasi tentang wawasan berkaitan dengan permainan tradisional Bali “*Goak Maling Taluh*”, peneliti melakukan observasi dengan menyebarkan angket kepada 30 responden. Responden tersebut terdiri dari anak-anak SD hingga orang dewasa dan dimana angket tersebut tersebar secara acak pada 3 kabupaten/kota yang berada di Bali.

Hasil observasi yang telah dilakukan kemudian dihitung menggunakan rumus persentase diperoleh dengan menghitung skor responden dibagi skor total kali 100% sehingga mendapatkan hasil bahwa sebanyak 26 orang (87%) mengetahui beberapa permainan unik yang ada di lingkungan sekitar. Permainan tradisional yang diketahui antara lain: *meoak-goakan*, *meong-meong*, *cingklak*, dan *megala-gala*. Namun, sebanyak 25 orang (83%) responden tidak mengetahui tentang

ISSN 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika  
(KARMAPATI)

Volume 8, Nomor 2, Tahun 2019

permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”, hanya 5 orang (17%) yang mengetahui tentang permainan tradisional ini. Berkaitan dengan cara memainkan dan nilai yang terkandung pada permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”, hanya 4 orang (13%) yang mengetahui, sedangkan sisanya yaitu 26 orang (87%) menyatakan tidak mengetahui. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ini belum dikenal di masyarakat luas. Didukung hasil observasi bahwa 30 orang (100%) responden setuju bahwa permainan tradisional perlu dilestarikan, dan film adalah media yang cocok digunakan untuk melestarikan keberadaan permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”.

Maka, dipandang penting untuk melestarikan permainan tradisional ini, dimana permainan ini sudah sangat jarang ditemui ataupun dimainkan oleh anak-anak. Salah satu pelestarian ataupun dokumentasi dapat melalui bidang multimedia yaitu salah satunya film. Nilai lebih dari sebuah film adalah untuk menyebarkan informasi dimana penyajian intisari konten lebih menarik daripada 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 “*Goak Maling Taluh*”

Permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” merupakan salah satu permainan yang terdapat di Bali. Namun tak banyak warga yang mengetahui permainan ini dikarenakan kurangnya minat warga untuk memainkannya dari generasi-kegenerasi sehingga permainan ini menjadi terlupakan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Drs. I Made Taro yang merupakan salah satu sejarawan sekaligus maestro permainan tradisional yang masih melestarikan permainan tradisional anak-anak di Bali melalui Sanggar Kukuruyuk Denpasar, diperoleh informasi bahwa permainan tradisional “*Goak Maling taluh*” ini merupakan permainan yang terbentuk dari hasil transformasi cerita rakyat tentang burung gagak yang mempunyai dua perangai, yakni baik dan buruk. Dari segi baiknya burung gagak adalah burung yang cerdik dan suka menolong, dari segi buruknya burung gagak memiliki sifat yang serakah dan suka mencuri telur-telur unggas lain. Menurut kepercayaan orang Bali, burung yang memiliki warna bulu hitam dan bersuara serak itu, bermakna sebagai pertanda kematian.

Kecerdasan, kemahiran dan keterampilan yang ditonjolkan dalam permainan ini, setiap pemain juga harus dapat melatih emosinya seperti :



**KARMAPATI**

rasa takut, *jengah*, senang, bangga, berambisi dan bersemangat. Dalam permainan ini, pemain harus memiliki kekuatan dan keseimbangan yang memaksa pemain harus memiliki kerjasama dan kekompakan dalam satu kelompok. Para pemain berusaha menjaga keseimbangan dan bertahan agar telur(kelereng) yang dicuri tidak jatuh. Dalam menambah semangat, pemain terus mengambil kelereng kemudian berlari dengan semangat ditambah sorakan dan tepuk tangan dari teman-teman yang mendukung[4].

Proses yang dilakukan dalam permainan “*Goak Maling Taluh*” tersebut yang membentuk karakter anak-anak yang memainkannya. Dalam permainan ini, anak-anak bekerjasama dan harus cekatan. Menjaga sikap untuk tidak cepat menyerah atau memaksakan diri agar permainan tidak menjadi kacau dan menyebabkan kekalahan, selain itu setiap perlombaan memiliki aturan mainnya. Oleh karena itu setiap pemain harus disiplin dan jujur. Prestasi yang dikejar bukan prestasi kemahiran mencuri, tetapi kemahiran memperoleh hasil yang diangan-angankan dengan cara yang terpuji. Maka, permainan “*Goak Maling Taluh*” merupakan salah satu warisan permainan yang memiliki karakter bangsa Indonesia.

#### B. Film

Film adalah karya cipta seni dan budaya yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan atau hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau penayangan film Film Dokumenter[7].

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).

ISSN 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

(KARMAPATI)

Volume 8, Nomor 2, Tahun 2019

#### C. Jenis-jenis Film Dokumenter

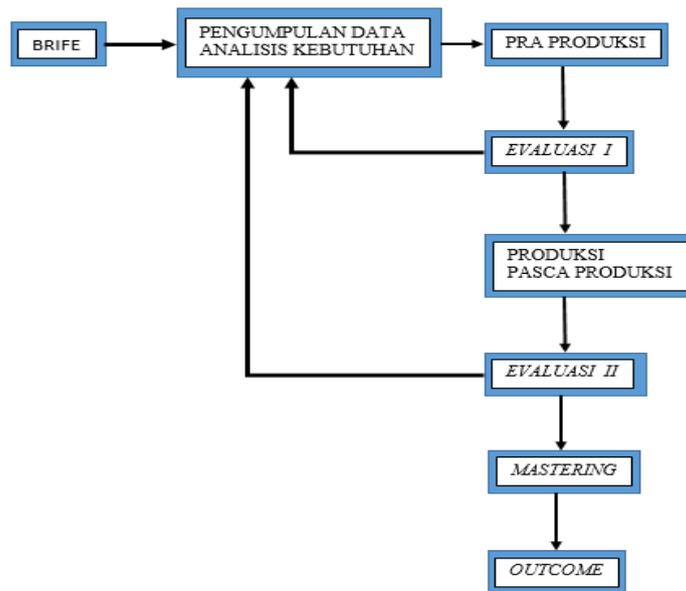
Jenis dari film dokumenter itu bermacam-macam. Adapun jenis-jenis film dokumenter antara lain:

- a. Laporan Perjalanan
- b. Dokumenter Sejarah
- c. Dokumenter Biografi
- d. Dokumenter Kontradiksi
- e. Dokumenter Ilmu Pengetahuan
- f. Dokumenter Nostalgia
- g. Dokumenter Rekonstruksi
- h. Investigasi
- i. Ekspresimen Seni
- j. *Diary*
- k. Dokudrama

Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik. Film dokumenter juga tidak memiliki tokoh protagonis dan antagonis, konflik, serta penyelesaian seperti halnya film fiksi. Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan. Film dokumenter memiliki beberapa karakter teknis yang khas yang tujuan utamanya untuk mendapatkan kemudahan, kecepatan, fleksibilitas, efektifitas, serta otentitas peristiwa yang akan direkam[8].

### III. METODOLOGI

Metodologi penelitian yang digunakan untuk pembuatan film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” adalah metode *cyclic strategy*. Dalam penelitian ini, metode *cyclic strategy* akan diimplementasikan ke dalam metode perancangan pembuatan film dokumenter. 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 [9].



Gambar 1. Tahapan Proses Penelitian

#### A. Brief

Tahap *brief* merupakan tahap pertama dalam metode *cyclic strategy* dari perancangan Film Dokumenter Permainan Tradisional “*Goak Maling Taluh*”. 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 “*Goak Maling Taluh*” 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 berkait dengan permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”.

#### B. Tahap 1 (Pengumpulan Data dan Analisis Kebutuhan)

Tahap 1 ini dibagi menjadi beberapa fase, antara lain:

##### 1. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” dilakukan dengan lima cara, yaitu : (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Penyebaran Angket, (4) Studi Pustaka, (5) 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, sinopsis, 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 dilakukan pengulangan dengan merevisi kembali fase-fase pada tahap 1 dan tahap 2, sedangkan jika semua telah terlaksana maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Evaluasi 1 dilaksanakan dengan instrumen *check list*, instrumen *check list* dilakukan oleh peneliti sendiri.

#### E. Tahap 3 (Produksi dan Pasca Produksi)

##### 1. Produksi



**KARMAPATI**

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

a. Video Produksi

Pada tahap ini dilakukan pengambilan gambar video, sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap Pra Produksi. 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 “*Goak Maling Taluh*”.

b. Audio Produksi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan audio yang akan digunakan pada film. Pembuatan audio dilakukan dengan merekam secara langsung kemudian akan dilakukan *editing audio* menggunakan aplikasi *Adobe Audition Pro CC*.

2. Pasca Produksi

Pada tahapan pasca produksi dalam pembuatan film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” terdiri dari beberapa proses, di antaranya :

a. Video Editing

*Video editing* merupakan proses penggabungan seluruh hasil video dokumentasi yang telah dilakukan pada tahap produksi sehingga video tersebut dapat menjadi sebuah film dokumenter. Penggabungan ini harus sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Dalam proses *video editing* ini berupa penggabungan seluruh hasil video dokumentasi, transisi antar video dan penambahan audio.

b. Sound Editing

Pada *sound editing* 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 software *Adobe Audition*.

c. Rendering

Pada tahap ini dilakukan *render* dari film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”. *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 permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” 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

ISSN 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika  
(KARMAPATI)

Volume 8, Nomor 2, Tahun 2019

Uji ahli isi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi atau informasi film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”, baik dari sejarah, cara bermain dan nilai karakter yang terkandung didalamnya.

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 (Publishing)*

*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 permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” yaitu, penawaran ide atau topik terhadap jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Ide atau topik yang di ajukan telah di setujui pada tanggal 25 Mei 2018 oleh Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Kemudian dilakukan riset awal berkaitan dengan film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” pada tanggal 24 April 2018.

2. Hasil Tahap 1 (Pengumpulan Data dan Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara pertama observasi dilaksanakan dengan cara datang langsung ke sanggar kukuruyuk Denpasar dan sanggar wintang rare Marga Tabanan. Observasi dilakukan untuk menggali lebih dalam informasi tentang permainan tradisional “*Goak maling Taluh*”. Untuk mengetahui lebih dekat permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”, dilakukan wawancara terhadap Sejarawan sekaligus maestro permainan tradisional Bali yang masih merawat permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” melalui Sanggar Kukuruyuk, wawancara juga dilakukan dengan narasumber yang berasal dari Banjar Ole, Kecamatan Marga, Tabanan sehingga diperoleh informasi yang tepat. Kemudian dilakukan penyebaran angket kepada 30 orang responden



**KARMAPATI**

ISSN 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika  
(KARMAPATI)

Volume 8, Nomor 2, Tahun 2019

untuk memperoleh informasi tentang pengetahuan mereka terhadap permainan tradisional “Goak Maling Taluh” dan studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari buku. Selain itu dilakukan juga pengambilan gambar sebagai dokumentasi terkait permainan tradisional “Goak Maling Taluh”.

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 permainan tradisional “Goak Maling Taluh”. Film dokumenter ini akan melibatkan beberapa narasumber. Narasumber adalah talent yang akan menjelaskan tentang sejarah dan proses dari permainan tradisional “Goak maling Taluh”. Narasumber-narasumber tersebut, antara lain: (a) Drs. I Made Taro (*Sejarawan sekaligus maestro permainan tradisional Bali*), (b) I Nyoman Weda (*Pembina Sanggar Wintang Rare*), (c) Anak-anak sanggar *Wintang Rare* yang akan berperan sebagai aktor pemain.

b. Analisa lokasi

Film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” akan menggunakan beberapa lokasi pengambilan gambar diantaranya : kediaman narasumber dan Sanggar *Wintang Rare* Tabanan.

c. Analisa Alat

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” adalah sebagai berikut.

1. DSLR Canon 60D
2. DSLR Canon 600D
3. Lens Canon Kit EF-S 18-55mm
4. Tripod
5. Shotgun Mic. Rode Rycote
6. Laptop ASUS A43S i5 WIN7 64bit, RAM 4gb

d. Analisa SWOT

Berikut merupakan hasil analisa SWOT dari film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh”.

D/L	SW	Strength (Kelebihan)	Weakness (Kekurangan)
Kelebihan (Kelebihan)		Menyajikan video kemitra dengan yang berkaitan dengan permainan tradisional “Goak Maling Taluh” dan bagaimana melihat media-media modern seperti Facebook dan YouTube yang bisa menjadi media anak-anak sebagai pemers tenaga.	Dengan adanya identifikasi yang memiliki juga di zaman sekarang masalah sosial anak. Kita butuhkan, guna mempermasalah untuk masalah tersebut bisa secara film (analisa penelitian) maupun wawancara.
Kekurangan (Kekurangan)		Dengan adanya narasumber dan ditolong oleh teknologi yang sekarang sehingga bisa membantu dengan narasumber tersebut dapat diinformasikan dan diinformasikan jelajannya.	Dengan adanya teknologi yang semakin maju ya semakin canggih sangatlah penting untuk bisa dimanfaatkan, guna mempermasalah untuk masalah tersebut dalam pengambilan gambar narasumber dengan cara yang benar.

e. Analisa STP

Hasil analisa STP film Permainan Tradisional “Goak Maling Taluh” sebagai berikut:

- 1) *Segmentation* (Pemilihan)
  - a. Geografis : Film Ditunjukkan untuk semua wilayah pulau Bali serta nantinya akan disertakan *subtile* (terjemahan) berbahasa Indonesia agar segmentasi target pemasaran bisa mencapai nusantara.
  - b. Demografis : Film ini dapat di tonton oleh khalayak umum tidak dibatasi oleh usia, baik kaum laki-laki maupun perempuan dengan segala jenis pekerjaan tanpa ada batasan.
  - c. Psikografis : Dapat ditonton oleh segala lapisan sosial.
- 2) *Targeting* (Target) : Target utama penyebaran film adalah anak-anak dari usia 6 s/d 11 tahun serta penonton mencakup kaum laki-laki maupun perempuan, serta tidak dibatasi untuk usia lebih dari 11 tahun dengan segala jenis pekerjaan.
- 3) *Positioning* (Penempatan) : Film dokumenter ini mengangkat permainan tradisional “Goak Maling Taluh” film dokumenter ini juga akan mengajak penonton khususnya anak-anak untuk peduli dan ikut melestarikan permainan tradisional “Goak Maling Taluh”.
3. Hasil Tahap 2 (Pra Produksi)

Pada Tahap 2 dilakukan proses pra produksi yang diawali 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 “Goak Maling Taluh” dibuat berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber, diantaranya Drs. I Made Taro selaku salah satu sejarawan yang masih melestarikan permainan tradisional anak-anak di Bali melalui Sanggar Kukuruyuk Denpasar. Dimana dalam hasil wawancara tersebut ditemukan fakta bahwa kurangnya minat generasi muda (anak-anak) untuk ikut serta berperan aktif didalam pelestarian permainan tradisional “Goak Maling Taluh” yang memiliki makna untuk menanamkan nilai dan menumbuhkan rasa cinta anak-anak kepada warisan budaya leluhur. Dengan tujuan memperkenalkannya kepada masyarakat dengan harapan agar masyarakat khususnya generasi muda (anak-anak) memiliki minat untuk mempelajarinya atau setidaknya mau ikut serta melestarikan permainan tradisional “Goak Maling Taluh”.
- b. Sinopsis

Pada Film dokumenter ini dimulai dengan menceritakan (1). Kondisi anak-anak zaman sekarang, (2). Cara memainkan, manfaat dan nilai



**KARMAPATI**

karakter dari permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”, (3). Menampilkan era atau zamannya anak-anak yang tidak terlepas dari *hanphone*.

c. Skenario

Skenario film dokumenter adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik untuk menjadi acuan dalam proses produksi film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”.

d. *Storyboard*

*Storyboard* film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” merupakan gambaran lebih jelas terhadap skenario yang telah dibuat. Cerita yang tergambarkan pada *storyboard* sama dengan cerita yang disampaikan pada skenario film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling taluh*”.

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*. Tahapan editing video film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” menggunakan *Adobe Premiere CC 2015*.



ISSN 2252-9063

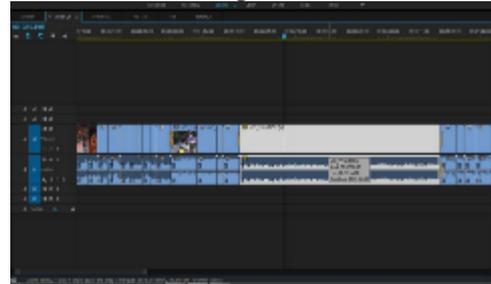
Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

(KARMAPATI)

Volume 8, Nomor 2, Tahun 2019

Gambar 3. *Editing Video*

Tahapan *editing audio* film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”.



Gambar 4. *Editing Audio*

Proses rendering film dokumenter dilakukan setelah proses penggabungan scene selesai.



Gambar 5. Proses *Rendering Video*

6. Evaluasi 2

a. Pengujian Ahli Isi

Dari hasil angket uji ahli isi yang sudah diberikan kepada para narasumber selaku pengujian isi film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”, maka dapat dikatakan bahwa kelayakan isi atau informasi dalam film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Takuh*” sudah sesuai dengan informasi permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” yang didapatkan dari narasumber.

b. Pengujian Ahli Media

Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari masing-masing Pengujian ahli media untuk film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” mendapatkan respon yang baik dari para pengujian dengan. Khusus untuk pengujian ahli media 2 memberikan beberapa saran untuk film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” yang telah dibuat. Saran yang diberikan adalah perbaikan untuk *volume* suara agar diselarasakan. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan maka, dapat disimpulkan bahwa film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” dapat dikatakan layak untuk diuji coba di lapangan.

7. Hasil Tahap 4 (*Mastering*)





