

Film Dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan”

Made Satya Hariana¹, I Gede Partha Sindu², Dewa Gede Hendra Divayana³

Program Studi Pendidikan Teknik Informatik

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Bali

E-mail: satyahariana@yahoo.co.id¹, partha.sindu@undiksha.ac.id², hendra.divayana@undiksha.ac.id³

Abstrak--- Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan hasil rancangan film dokumenter: “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan”, (2) Untuk mengetahui respon masyarakat terhadap hasil akhir film dokumenter: “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Mapoh-pohan”. Metode penelitian yang digunakan pada film dokumenter Mapoh-pohan adalah *Research and Development* dengan model *cyclic strategy*. Tradisi Mapoh - pohan yang dipilih sebagai subjek penelitian adalah Mapoh-pohan yang ada pada Banjar Ole, Desa Dauh Puri, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan. 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: “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” dalam kriteria sangat baik. Hasil yang diperoleh dari uji ahli isi dan uji ahli media seluruhnya sudah sesuai. Sedangkan dari uji respon penonton disebar ke 30 responden didapatkan hasil rata-rata presentase yaitu 93,66% dengan tingkat pencapaian “sangat baik”. Kesimpulan yang didapatkan film dokumenter: “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” sudah sangat baik dan bisa digunakan sebagai media pelestari dan promosi permainan tradisional “Mapoh-pohan” dalam bentuk dokumentasi digital.

Kata kunci: Film Dokumenter, Mapoh-pohan, Permainan Tradisional, *Cyclic Strategy*

Abstract--- This study aims: (1) To produce a design and implement the result of documentary film: “*Environmental Preservation through Mapoh-pohan Traditional Game*”, (2) To find out the public response to the final result of documentary film: “*Environmental Preservation Through Mapoh-pohan Traditional Game*”. The research method used in the Mapoh-pohan

documentary film was Research and Development with a cyclic strategy model. The Mapoh-pohan tradition chosen as the research subject was Mapoh-pohan in Banjar Ole, Dauh Puri Village, Marga District, Tabanan Regency. The stages of Cyclic Strategy include brief, stage 1, stage 2, evaluation 1, stage 3, evaluation 2, stage 4 and Outcome. The results showed that the documentary film: “Environmental Preservation through Mapoh-pohan Traditional Game” was in very good criteria. The results obtained from the content expert test and the media expert test are all appropriate. Whereas from the audience response test spread to 30 respondents, the average percentage was 93.66% with a “very good” achievement level. The conclusion obtained by the documentary film: “Environmental Preservation through Mapoh-pohan Traditional Game” has been very good and can be used as a preservation media and promotion of “Mapoh-pohan” traditional games in the form of digital documentation.

Keywords: Documentary Film, Mapoh-pohan, Traditional Game, *Cyclic Strategy*.

I. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beraneka seni budaya yang tersebar di seluruh daerah. Masing – masing daerah memiliki seni budaya tradisional yang memiliki ciri khas sesuai dengan daerahnya. Di Bali salah satu konsep yang sering menjadi ciri khas seni budayanya adalah konsep *Palemahan* dalam *Tri Hita Karana*. *Palemahan* adalah hubungan harmonis antara umat manusia dengan alam lingkungannya [1]. Ajaran ini menekankan kepada umat manusia untuk tetap menjaga kelestarian lingkungan alam sekitar, sehingga terwujud keharmonisan alam dan tetap terjaganya keseimbangan ekosistem. Lewat seni masyarakat Bali memberikan dorongan untuk menumbuh kembangkan rasa cinta kasih kepada sesama dan alam lingkungan dimulai sejak anak - anak. Salah satu seni yang paling disenangi

anak – anak adalah permainan tradisional yang tumbuh dan berkembang di masing – masing daerah.

Permainan tradisional adalah permainan yang diciptakan bersama-sama dan juga diwariskan bersama-sama, dapat dikatakan bahwa permainan tradisional merupakan representasi keinginan suatu kelompok beradab yang didalamnya terkandung kekayaan tradisi dan nilai-nilai luhur yang dijiwai oleh semangat kebersamaan[2]. Namun karena perkembangan jaman yang pesat kini jarang dijumpai anak – anak atau masyarakat Bali yang memainkan permainan tradisional. Berdasarkan wawancara dengan I Wayan Weda, S.Pd. (Seniman sanggar Wintang Rare) yang dilakukan tanggal 17 September 2017 menyatakan bahwa dulu permainan tradisional sangat populer di masyarakat Bali. Dalam permainan tradisional anak – anak tidak hanya di ajarkan untuk mencintai lingkungan, namun anak – anak juga diajarkan untuk memperkukuh nilai – nilai karakter bangsa, antara lain nilai kejujuran, toleransi, sportivitas aturan – aturan permainan yang menegakan etika dan dapat merangsang kearah pembaharuan berpikir kreatif, dibandingkan permainan modern dimana anak – anak hanya bermain game dengan menggunakan gadget, fokus pada diri sendiri sehingga anak – anak kurang tanggap dalam pergaulan sosial, bahkan ada kecenderungan untuk melakukan kecurangan, dan seringkali emosi anak – anak kurang bisa dikontrol.

Salah satu permainan tradisional tersebut adalah permainan tradisional “Mapoh-pohan”. Permainan tradisional “Mapoh-pohan” pertama kali ditemukan di Banjar Ole, Desa Dauh Puri, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan. Berdasarkan hasil wawancara dengan I Wayan Weda, S.Pd., diperoleh informasi bahwa permainan tradisional “Mapoh-pohan” berkaitan dengan mata pencaharian masyarakat sekitar sebagai petani berbagai jenis tumbuhan. Para orang tua mengajak anak-anak mereka untuk ikut menanam suatu tumbuhan tertentu dimana tumbuhan itu adalah Mangga (Poh adalah mangga dalam Bahasa Bali) dan melihat bagaimana proses tumbuhan tersebut tumbuh hingga menghasilkan buah atau hasil yang bisa dikonsumsi sehari-hari.

Kisah proses tumbuhnya mangga inilah menjadi inspirasi terciptanya permainan tradisional Mapoh-pohan. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang permainan tradisional yang dimainkan pada saat itu, serta kurangnya perhatian yang serius dari para seniman yang berkecimpung pada kesenian dan kebudayaan, hingga pada akhirnya masyarakat yang awam dan anak-anak jaman sekarang tidak mengetahui bahwa Banjar Ole pernah mempunyai permainan tradisional “Mapoh-pohan”, sehingga akhirnya seorang seniman I Wayan Weda, S.Pd. membawa permainan tradisional “Mapoh-pohan” ini untuk dirawat dan dimainkan oleh anak-anak sanggarnya, sehingga di dalam

sanggar inilah permainan tersebut berkembang dan tetap lestari.

Berdasarkan hal tersebut perlu adanya media yang menarik minat untuk melestarikan permainan tradisional. Di era globalisasi ini, banyak teknologi yang bias digunakan untuk memperkenalkan produk, baik berupa barang jasa atau bahkan kesenian dan tradisi yang kita miliki. Jika kembali melihat perkembangan teknologi salah satu yang mengalami kemajuan yang pesat, film adalah salah satu dari perkembangan teknologi. Nilai lebih dari 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 dalam bentuk film bisa dijadikan media yang tepat untuk memudahkan penonton mengenal dan mengetahui tentang kebudayaan dan tradisi yang ada.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman Bab 1 Pasal 1 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 system proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau penayangan film, sedangkan pengertian dokumenter adalah bersifat dokumentasi. Jadi bisa disimpulkan film dokumenter adalah sebuah karya cipta seni dan budaya yang dibuat berdasarkan asas sinematografi mengenai suatu peristiwa bersejarah atau suatu aspek seni budaya yang dapat dipertunjukkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, atau penayangan film. Film dokumenter biasanya sering digunakan untuk menyampaikan warisan budaya, eksplorasi terhadap berbagai aspek dalam kehidupan nyata dan menyajikannya dalam suatu rangkaian narasi visual yang menarik dan hidup. Dalam hal ini, Film dokumenter “Mapoh – pohan” merupakan salah satu format yang dapat memberikan informasi kepada generasi muda seputar permainan tradisional, karena film dokumenter indetik dengan waktu pendek sehingga memungkinkan para generasi muda bisa mengkplorasi lebih. Ada beberapa jenis film dokumenter Dokudrama, Association Picture Story, Buku Harian, Laporan perjalanan, Sejarah, Rekonstruksi, Nostalgia, dan Ilmu pengetahuan untuk Film Dokumenter Permainan Tradisional Mapoh-pohan ini termasuk kedalam Film Ilmu Pengetahuan.

Adapun manfaat dari pembuatan film dokumenter ini adalah untuk mengenalkan permainan tradisional ini terhadap masyarakat luas pada umumnya dan masyarakat setempat khususnya karena pada era globalisasi ini anak-anak lebih suka bermain game dengan gadget. Manfaat yang didapat dari permainan Mapoh-pohan ini adalah memiliki

pemikiran yang kreatif dan logika yang semakin mumpuni karena permainan ini membutuhkan kreativitas untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Untuk memainkan permainan ini juga dibutuhkan pengetahuan tentang bagaimana cara menanam pohon mangga dari awal hingga akhir. Selain itu, permainan ini juga dapat digunakan untuk menanamkan pendidikan karakter kepada anak-anak sekarang dimana mereka akan bisa lebih menghargai dan bertanggung jawab terhadap tugas-tugas mereka.

Salah satu penelitian tentang film dokumenter yaitu pengembangan film dokumenter Megoak-goakan (Sebuah Tradisi Pengingat Kejayaan Leluhur) yang dibuat oleh peneliti yang bernama Made Anggadipita[9] Ramanta bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan informasi tentang tradisi Megoak-goakan sekaligus sebagai media untuk melestarikan tradisi Megoak-goakan. Metode yang digunakan dalam film ini yaitu Cyclic Strategy dengan menggunakan tahapan produksi film yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi dan pengujian.

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.

Film juga merupakan media yang dapat digunakan dengan berbagai jenis media baik media film di bioskop, televisi, kepingan DVD, bahkan melalui internet. Film yang paling sering ditemui dengan untuk mengungkap dan mengenalkan budaya dan edukasi adalah film dokumenter. Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni: dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Film Dokumenter yang memiliki konsep realisme (nyata) sangat tepat digunakan sebagai media yang dapat mendokumentasikan Film Dokumenter: "Pelestarian Lingkungan Melalui permainan tradisional Mapoh-pohan".

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 15 orang (75%) menyukai permainan tradisional di lingkungan sekitar.. Namun, sebanyak 16 orang (80%) responden tidak mengetahui tentang permainan tradisional "Mapoh-pohan", hanya 4 orang (20%) yang mengetahui tentang permainan tradisional ini. Berkaitan dengan cara memainkan permainan tradisional "Mapoh-pohan", hanya 3 orang (15%) yang mengetahui, sedangkan sisanya yaitu 17 orang (85%) menyatakan tidak mengetahui. Hal ini menunjukkan

bahwa permainan ini belum dikenal di masyarakat luas. Didukung hasil observasi bahwa 20 orang (100%) responden setuju bahwa permainan tradisional perlu dilestarikan, dan film adalah media yang cocok digunakan untuk melestarikan keberadaan permainan tradisional "Mapoh-pohan".

Berdasarkan dari permasalahan diatas, timbul ide dari penulis untuk membuat media pelestarian permainan tradisional dalam bentuk film dokumenter yang berjudul "Film Dokumenter: "Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh – Pohan" karena di daerah lain tidak terdapat permainan tradisional yang serupa dengan permainan ini dengan harapan nantinya dapat digunakan sebagai media sosialisasi sekaligus media inspirasi bagi para generasi muda untuk menarik minatnya mempelajari permainan tradisional ini dan juga sebagai bentuk dokumentasi visual dari instansi pemerintah yang menaungi bidang kebudayaan agar dapat di tampilkan pada acara – acara tertentu.

II. KAJIAN TEORI

A. Sejarah Permainan "Mapoh-pohan"

Taro mengatakan 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 [4].

Permainan tradisional "Mapoh-pohan" merupakan salah satu permainan yang terdapat di Bali, tepatnya di banjar Ole, Desa Dauh Puri, Kecamatan Marga, Tabanan. 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 narasumber yaitu I Wayan Weda, S.Pd., permainan tradisional "Mapoh-pohan", sudah populer dan dimainkan masyarakat banjar Ole pada tahun 1967. Keberadaan tradisi "Mapoh-pohan" sudah berakar dan menjadi permainan yang sangat ditunggu-tunggu di kalangan masyarakat Banjar Ole. Aktivitas ini dilaksanakan setiap bulan Purnama, karena menurut narasumber pada saat purnama sinar bulan sangat terang dan anak-anak pada masa itu yang berkumpul di lapangan rumah (natah) memainkan permainan "Mapoh-pohan". Permainan ini memang sudah ada ketika narasumber memainkannya, namun tidak ada warisan secara tertulis tentang permainan tradisional "Mapoh-pohan". Permainan ini diajarkan secara turun-temurun. Pada tahun 1996, narasumber mulai menulis tentang permainan Mapoh-pohan dan sempat pentas di Art Centre serta mendapat juara I tingkat nasional.

Menurut Made Adnyana sebagai narasumber kedua, permainan tradisional “Mapoh-pohan” digunakan oleh orang tua dulu untuk mengenalkan anaknya kepada lingkungan yang disini tanaman mangga (poh). Permainan ini seperti dijelaskan oleh beliau menanamkan pendidikan karakter terhadap anak-anak dimana anak-anak harus bekerjasama dengan teman-temannya untuk menyelesaikan permainan ini. Rasa tanggung jawab juga diajarkan melalui permainan ini ketika masing-masing dari anak menyebutkan jawaban yang benar. Kemampuan mengingat dan menggunakan logika sangat ditekankan karena permainan tradisional “Mapoh-pohan” mengharuskan anak-anak untuk menjawab cara tumbuh dan kembang tanaman mangga sesuai dengan urutan yang benar. Karena tidak mungkin hari ini menanam pohon mangga, hari berikutnya sudah berbuah sehingga anak-anak akan berpikir menggunakan logika dan kreativitasnya untuk menjawab pertanyaan dalam permainan tradisional ini.

Permainan tradisional “Mapoh-pohan” menceritakan tentang kehidupan tumbuhan dari menanam sampai berbuah. Permainan ini menceritakan sekelompok anak bertanya tentang keadaan tanaman yang ditanam, sudah sampai manakah pohon tersebut tumbuh. Masing-masing anak akan menjawab sesuai dengan urutan seharusnya tanaman tersebut tumbuh. Jika salah satu anak menjawab pertanyaan tersebut secara tidak tepat, maka anak tersebut akan disoraki teman-temannya dan berganti sebagai penanya. Permainan tradisional “Mapoh-pohan” dapat mengajarkan anak untuk terus berpikir secara kreatif dan membuatnya menerka jawaban yang sesuai setelah jawaban temannya.

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 system proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau penayangan film [3] sedangkan pengertian dokumenter menurut Sugono adalah bersifat dokumentasi. Jadi bisa disimpulkan film dokumenter adalah sebuah karya cipta seni dan budaya yang dibuat berdasarkan asas sinematografi mengenai suatu peristiwa bersejarah atau suatu aspek seni budaya yang dapat dipertunjukkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, atau penayangan film. Jadi film dokumenter adalah sebuah film yang memiliki makna bagi suatu lingkungan/daerah yang mengandung unsur nilai dan faktual[5].

C. Jenis-jenis Film Dokumenter

Jenis dari film dokumenter itu bermacam-macam. Film dokumenter dibagi menjadi delapan jenis, antara lain [6]:

- Dokudrama
- Association Picture Story
- Buku Harian
- Laporan Perjalanan
- Dokumenter Sejarah
- Dokumenter Rekonstruksi
- Dokumenter Nostalgia
- Dokumenter Ilmu Pengetahuan

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 [7].

III. METODOLOGI

Metode penelitian yang akan digunakan dalam Film Dokumenter Pelestarian Lingkungan melalui permainan tradisional Mapoh - pohan, adalah metode cyclic strategy. Model cyclic strategy merupakan sebuah metode 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 [8].



Gambar 1. Tahapan Proses Penelitian

A. Brief

Tahap brief merupakan tahap pertama dalam metode cyclic strategy dari perancangan Film Dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Mapoh-pohan”. Tahapan brief dibagi menjadi beberapa fase, yaitu:

1. Riset Awal

Setelah ide diterima, maka fase selanjutnya adalah melakukan riset awal berkaitan dengan permainan tradisional Mapoh - pohan.

2. 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 “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Mapoh-pohan”, ini diajukan kepada pihak jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha untuk mendapat persetujuan.

B. Tahap 1 (Pengumpulan Data dan Analisis Kebutuhan)

Pada tahap 1 ini dibagi menjadi beberapa fase, antara lain:

1. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data Film Dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Mapoh - Pohan” 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) Analisis Talent, (2) Analisis Lokasi, (3) Analisis alat, (4) Analisis Crew, (5) Analisis SWOT, (6) Analisis STP.

C. Tahap 2 (Pra Produksi)

Pada tahap 2 berisi metode perancangan film bagian pra produksi. Pra produksi merupakan tahapan persiapan atau perencanaan dalam pembuatan sebuah film. Tahapan ini akan berguna untuk mengurangi kesalahan dan meminimalisir kurang koordinasinya komunikasi antar personil yang bertugas agar mampu melaksanakan tugasnya masing-masing. Informasi yang telah terkumpul pada fase pengumpulan data akan dipakai acuan dan bahan dalam fase pra produksi. Pra produksi meliputi beberapa tahapan, yaitu perancangan ide cerita, sinopsis, skenario, storyline dan storyboard.

D. Evaluasi 1

Setelah tahap 2 ini 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. Pengujian disini dilakukan oleh peneliti itu sendiri dengan bimbingan dosen pembimbing.

E. Tahap 3 (Produksi dan Pasca Produksi)

Tahap selanjutnya adalah tahap 3, pada tahap ini juga akan menggunakan metode perancangan film, dimana dibagi menjadi dua fase sesuai dengan metode perancangan, antara lain:

a. Produksi

Fase produksi merupakan tahap pelaksanaan terhadap fase pra produksi. Apabila fase pra produksi telah sesuai dengan ide cerita (konsep), maka fase produksi akan menjalankan apa yang telah ditetapkan pada fase pra produksi. Pada fase produksi terdapat dua tahapan, yaitu shooting dan recording.

b. Shooting

Pada tahap ini dilakukan pengambilan video yang sesuai dengan skenario dan storyboard yang telah dibuat pada tahap pra produksi. Pengambilan video dibagi menjadi beberapa hari. Hal tersebut dilakukan dikarenakan proses pengambilan video dilakukan diberbagai tempat dan mengikuti momen/kejadian di lapangan. Pengambilan video dibagi menjadi tiga jenis, antara lain: (1) pengambilan video narasumber, (2) pengambilan video panorama, (3) pengambilan video permainan tradisional “Mapoh-pohan”.

c. Recording

Pada tahap ini dilakukan proses perekaman suara untuk narasi dan dubbing yang akan digunakan pada film. Narator akan membaca narasi yang telah disiapkan. Dubbing dilakukan apabila suara asli kurang terdengar jelas.

F. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah proses terakhir dari ketiga tahapan dalam pembuatan sebuah film. Tahap pasca produksi merupakan usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih menarik dan berkualitas. Pada pasca produksi dilakukan berbagai tahapan, antara lain

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, pengisian musik latar, transisi antar video, penambahan efek animasi, dan color grading (penyelarasan warna).

b. Sound Editing

Sound editing bertujuan untuk memperbaiki kualitas suara yang dihasilkan dan memberikan efek suara yang dapat menggambarkan suasana yang sedang terjadi. Proses sound editing meliputi proses untuk mengurangi suara-suara yang mengganggu dan dirasa tidak diperlukan (noise) dan memperbaiki kualitas suara untuk musik latar (background) untuk film dokumenter permainan tradisional “Mapoh-pohan”. Proses sound editing menggunakan software Adobe Audition CS 6.

c. Rendering

Pada tahap ini dilakukan proses render dari film dokumenter permainan tradisional “Mapoh-pohan”.

Rendering film menggunakan format H.264 (MP4).
Rendering film menggunakan resolusi 1920x1080.

d. Review Editing

Review editing merupakan proses pemutaran film yang telah dihasilkan secara intern guna melihat kekurangan atau ketidaksesuaian hasil yang diharapkan dari hasil editing yang telah dilakukan. Jika ternyata terdapat kekurangan atau ketidaksesuaian dari sinopsis, skenario, dan storyboard maka dapat segera diperbaiki. Alat untuk pemutaran film dapat menggunakan VCD/DVD player dengan monitor TV, atau dengan PC (DVD-ROM) yang diproyeksikan dengan menggunakan LCD (Light Computer Display).

G. Evaluasi 2

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah film dokumenter: "Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan" 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 atau informasi film dokumenter permainan tradisional "Mapoh-pohan", yaitu informasi sejarah, teknik bermain dan nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional "Mapoh-pohan".

2. Uji Ahli Media

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

H. Tahap 4 (Mastering)

Tahap 4 merupakan tahap terakhir sebelum film dokumenter dipublikasikan. Pada tahap ini akan dilakukan mastering. Tahap mastering merupakan proses dimana file yang telah di-render dipindahkan kedalam media DVD. Pada fase mastering ini juga akan dilakukan pembuatan desain cover.

I. Outcome (Publishing)

Outcome merupakan tahapan terakhir dari pembuatan film dokumenter ini. Pada tahapan ini film dokumenter "Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Mapoh-pohan" sudah siap dipublikasikan. Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan poster sebagai media promosi dan publikasi berupa trailer yang nantinya akan dipublikasi melalui media sosial. Selain poster dan trailer pada tahap ini juga dilakukan uji respon penonton. Hasil respon penonton film dokumenter "Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Mapoh-pohan" dilakukan untuk mengetahui tanggapan atau respon penonton setelah menonton film dokumenter ini.

IV. HASIL & PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Hasil Tahap Brief

Brief merupakan tahap pertama dilakukan dari perancangan Film Dokumenter "Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan", yaitu pemantapan ide dan penawaran ide kepada pihak jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Ide atau topik yang diajukan telah disetujui pada tanggal 15 Mei 2018 oleh ketua jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Riset awal berkaitan dengan pelestarian permainan tradisional mapoh-pohan.

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 Wintang rare Marga Tabanan. Observasi dilakukan untuk menggali lebih dalam informasi tentang permainan tradisional "Mapoh-pohan". Untuk mengetahui lebih dekat permainan tradisional "Mapoh-pohan", dilakukan wawancara terhadap maestro permainan tradisional Bali yang masih merawat permainan tradisional "Mapoh-pohan" melalui Sanggar Wintang Rare, 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 untuk memperoleh informasi tentang pengetahuan mereka terhadap permainan tradisional "Mapoh-pohan" dan studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari buku. Selain itu dilakukan juga pengambilan gambar sebagai dokumentasi terkait permainan tradisional "Mapoh-pohan". 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 terlibat dalam film ini. Dalam film dokumenter "Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Mapoh-pohan". Talent dibagi menjadi tiga jenis yaitu narasumber dan pemeran. Narasumber-narasumber tersebut, antara lain: (a) I Wayan Weda, S.Pd. (Maestro permainan tradisional Bali sekaligus Pembina Sanggar Wintang Rare), (b) Made Adnyana (Pelaku seni), (c) Anak-anak sanggar Wintang Rare yang akan berperan sebagai aktor pemain.

b. Analisa lokasi

Lokasi pengambilan gambar yang dipilih sesuai kebutuhan film, yaitu outdoor (luar ruangan) dan indoor (dalam ruangan). Lokasi outdoor yang digunakan adalah di taman (teba) di lingkungan Banjar Ole sekaligus

Sanggar Wintang Rare dan rumah narasumber (indoor) untuk wawancara narasumber.

c. Analisa Alat

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter Permainan Tradisional “Mapoh-pohan” adalah sebagai berikut.

- a) 1 buah kamera DSLR Canon 1200D
- b) 2 buah kamera DSLR Canon 60D
- c) 3 buah tripod
- d) 3 buah microphone eksternal
- e) 1 buah lensa 18-135mm
- f) 1 buah lensa 50mm f/1.8
- g) 2 buah lensa 18-55mm
- h) buah laptop Lenovo X230 dengan spesifikasi: Processor Core i5-3320M @ 2.60GHz, RAM 4GB DDR3, 256 SSD

d. Analisa SWOT

Berikut merupakan hasil analisa SWOT dari film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Mapoh-pohan”

- 1) Strength: mengangkat nilai-nilai karakter bangsa yang terkandung dalam permainan tradisional “Mapoh-pohan” dan keunikannya yang akan menarik untuk anak-anak sebagai penerus bangsa dan masyarakat secara umum. Film ini berisikan ilustrasi dan penjelasan dari narasumber sehingga penonton lebih mudah mengerti tentang apa yang di sampaikan”.
- 2) Weakness: Kelemahan pembuatan film dokumenter Permainan Tradisional “Mapoh-pohan” adalah dimana ilustrasi terkait permainan tradisional yang ditampilkan sangat minim.
- 3) Opportunity: Kesempatan pembuatan film dokumenter Permainan Tradisional “Mapoh-pohan” adalah kesempatan untuk unjuk diri sebagai produser film dan hasilnya bisa digunakan oleh dinas terkait.
- 4) Threat: Sulitnya mencari momen saat mereka bermain “Mapoh-pohan” dikarenakan penyesuaian jadwal pengambilan gambar dengan jadwal sekolah untuk pengambilan gambar disaat sekolah atau libur sekolah dan jarak tempat pengambilan gambar yang lumayan jauh dari Kota Singaraja. Serta kepastian narasumber dalam pembuatan film akibat narasumber yang tidak bisa dihubungi sebelum pengambilan gambar saat wawancara.

e. Analisa STP

Hasil analisis STP Film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Mapoh-pohan” sebagai berikut:

1) Segmentation (Pemilihan)

Film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Mapoh-pohan” memiliki target audience yaitu dari segi geografis target audience ditujukan

untuk seluruh daerah karena berisikan subtitle bahasa Indonesia. Segi demografis film dokumenter ini akan ditujukan kepada khalayak umum tanpa memandang gender dan pendidikan. Sedangkan dari segi psikografis audience yang akan dituju adalah seluruh lapisan masyarakat.

2) Targeting (Target)

Target utama dalam penyebaran film adalah badan/organisasi/komunitas yang bergerak dibidang seni yang nantinya akan mempromosikan atau menyebarkan film dokumenter ini.

3) Positioning (Penempatan)

Film dokumenter ini mengangkat permainan tradisional “Mapoh-pohan” film dokumenter ini juga akan mengajak penonton khususnya anak-anak untuk peduli dan ikut melestarikan permainan tradisional “Mapoh-pohan”.

3. Hasil Tahap 2 (Pra Produksi)

Pada tahap 2 terdapat fase pra produksi. Pada tahap ini ide atau topik direalisasikan dalam bentuk ide cerita, sinopsis, skenario, dan storyboard. Hasil dari fase pra produksi dijelaskan sebagai berikut:

a. Ide Cerita

Ide cerita dari pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Mapoh-pohan” ini dibuat berdasarkan cerita fakta hasil wawancara dengan narasumber, diantaranya I Wayan Weda, S.Pd. selaku salah satu sejarawan yang masih melestarikan permainan tradisional anak-anak di Bali melalui Sanggar Wintang Rare. Dimana dalam hasil wawancara tersebut ditemukan fakta bahwa kurangnya minat generasi muda (anak-anak) untuk ikut serta berperan dalam pelestarian permainan tradisional “Mapoh-pohan” yang memiliki makna untuk menanamkan nilai karakter serta menumbuhkan rasa cinta anak-anak kepada kelestarian kebudayaan di Bali.

b. Sinopsis

Film dokumenter ini dimulai dengan perkenalan terhadap Banjar Ole, Desa Dauh Puri, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan secara umum, dimana dijelaskan mengenai Banjar Ole serta keunikan yang ada di Banjar Ole salah satunya yaitu permainan tradisional “Mapoh-pohan”. Perkenalan ini disampaikan oleh narasumber yang berasal dari Banjar Ole sambil dijelaskan oleh beliau akan ditampilkan tempat-tempat yang menjadi ikon Kabupaten Tabanan salah satunya adalah patung Soekarno. Selanjutnya akan dijelaskan mengenai sejarah permainan tradisional “Mapoh-pohan”, dibagian ini akan dijelaskan oleh beberapa narasumber yang berperan, diantaranya I Wayan Weda, S.Pd. (selaku sejarawan permainan tradisional Bali), serta Made Adnyana sebagai pelaku seni. Mereka menjelaskan mengenai permainan tradisional “Mapoh-pohan” secara

umum dan keunikannya dibandingkan permainan tradisional yang lain yang terdapat di Bali, ditampilkan pula keunikan-keunikan tersebut secara langsung saat persiapan dan ketika permainan telah dimulai.

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 “Mapoh-pohan”.

d. Storyboard

Berdasarkan penjelasan kronologis yang dibangun pada sinopsis, maka dibuatlah storyboard sebagai gambar ilustrasi yang berusaha menerjemahkan adegan-adegan yang telah dirumuskan di dalam sinopsis. Storyboard yang dibuat berupa garis besar tiap adegan yang akan ditampilkan dalam film, hal ini berarti kenampakan jalannya tiap peristiwa bisa saja berbeda dengan yang tergambar dalam storyboard.

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

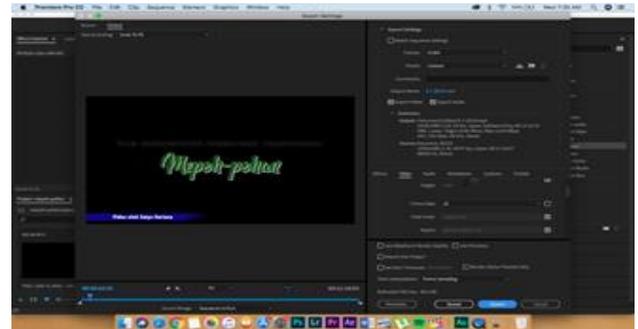
Fase produksi adalah sebuah tahapan pengeksesian dari berbagai perencanaan yang telah dibuat pada tahapan pra produksi. Pada proses produksi dilakukan proses shooting dan recording.



Gambar 2. Hasil Pengambilan Gambar (Shooting)

b. Pasca Produksi

Pada tahapan pasca produksi dilakukan tahap editing video, editing audio, dan rendering. Tahapan editing video film dokumenter permainan tradisional “Mapoh-pohan” menggunakan Adobe Premiere CC 2018.



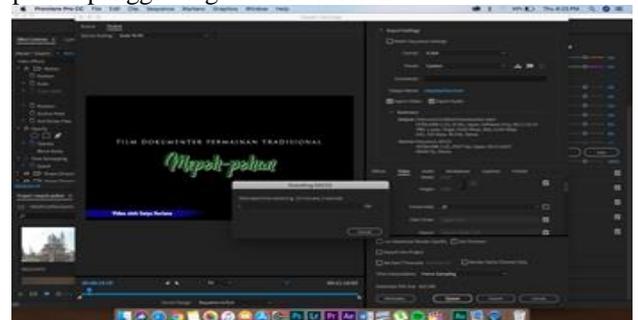
Gambar 3. Editing Video

Tahapan editing audio film dokumenter permainan tradisional “Mapoh-pohan”.



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 penguji isi film dokumenter permainan tradisional “Mapoh-pohan”, maka dapat dikatakan bahwa kelayakan isi atau informasi dalam film dokumenter permainan tradisional “Mapoh-pohan” sudah sesuai dengan informasi permainan tradisional “Mapoh-pohan” yang didapatkan dari narasumber.

b) Pengujian Ahli Media

Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari masing-masing Pengujian ahli media untuk film dokumenter permainan tradisional “Mapoh-pohan” mendapatkan respon yang baik dari para penguji. Penguji 1 menyarankan untuk menghilangkan beberapa adegan ketika narasumber batuk serta mengedit nama narasumber. Sedangkan Penguji 2 menyarankan untuk menggunakan subtitle Bahasa Indonesia ketika narasumber memakai Bahasa Bali.

7. Hasil Tahap 4 (Mastering)

Pada tahap ini dilakukan pemasukkan 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 Desain Keeping DVD

8. Hasil Outcome

Tahapan terakhir pada pembuatan film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” dilakukan tahapan publikasi yang menggunakan media promosi berupa poster dan media sosial. Berikut hasil desain poster dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 7. Hasil Desain Poster Film

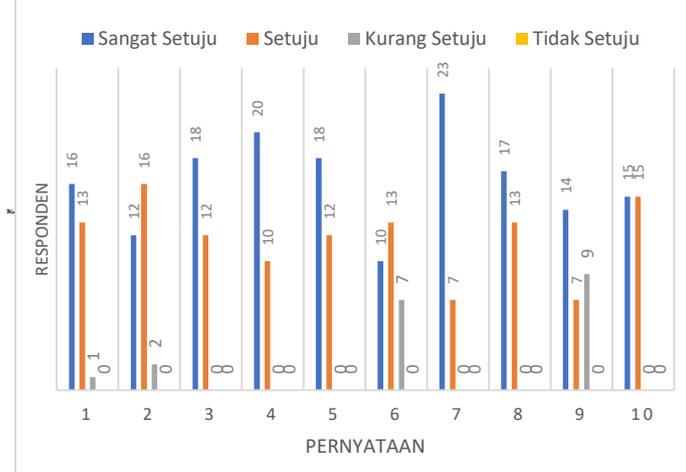
B. HASIL UJI RESPONDEN

Uji respon penonton dilakukan untuk mengetahui kepuasan penonton dan tanggapan penonton terhadap film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan”. Uji respon penonton film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” dilakukan terhadap 30 orang responden yang dilakukan secara acak di beberapa masyarakat umum. Berdasarkan data uji respon penonton yang telah diujikan hasil rata-rata persentase keseluruhan yaitu 93.66% dengan tingkat pencapaian sangat baik. Dengan membandingkan data persentase keseluruhan subyek maka dapat disimpulkan bahwa film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” dapat dikatakan berhasil dan layak untuk dipublikasikan.

Gambar 8. Hasil Uji Respon Penonton

C. PEMBAHASAN

Pengembangan film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan informasi tentang permainan tradisional sekaligus sebagai media untuk melestarikan permainan tradisional. film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” ini dibuat untuk memperkenalkan dan memberikan wawasan bagi penonton terkait pengenalan permainan tradisional, serta perkembangannya hingga saat ini. Sehingga, masyarakat yang sebelumnya kurang mengetahui tentang keberadaan permainan tradisional, setelah menonton film ini setidaknya anak-anak khususnya masyarakat lebih mengenal permainan tradisional “Mapoh-pohan”. Film ini mengandung nilai-nilai budaya khususnya dalam bidang permainan tradisional agar dapat tersampaikan dengan media yang menarik sehingga masyarakat lebih mudah untuk mendapatkan informasi.



Pengembangan film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” 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 pembuatan film dokumenter ini dilakukan pengajuan ide atau topik kepada ketua jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Setelah ide atau topik disetujui selanjutnya menuju ke tahap 1 yaitu melakukan pengumpulan data dan analisis kebutuhan. Pada proses pengumpulan data didapatkan data atau informasi tentang permainan tradisional “Mapoh-pohan” dan juga data tentang pengetahuan masyarakat khususnya anak-anak terhadap permainan tradisional “Mapoh-pohan”. Kemudian setelah proses pengumpulan data selesai, maka dilakukan proses analisis kebutuhan film. Analisis kebutuhan film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” yaitu analisa talent, analisa lokasi, analisa alat, analisa SWOT dan analisa STP.

Tahap 2 adalah proses pra produksi film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” dimana pada tahapan ini dilakukan pembuatan ide cerita yang didapatkan berdasarkan wawancara dengan para narasumber permainan tradisional “Mapoh-pohan”, kemudian pembuatan sinopsis yang dibuat berdasarkan ide cerita yang telah didapatkan, selanjutnya adalah pembuatan skenario dan storyboard untuk mempermudah proses pembuatan film dokumenter. Setelah itu dilakukan evaluasi tahap 1 yaitu menguji kelengkapan pada tahap 1 dan tahap 2, pengujian ini dilakukan oleh peneliti sendiri.

Tahap 3 merupakan tahapan produksi film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan”, dimana pada tahapan ini dilakukan proses pengambilan gambar (shooting) di lokasi-lokasi yang telah ditentukan. Setelah proses pengambilan gambar selesai dilakukan, maka selanjutnya masuk ke tahapan pasca produksi film dimana dalam tahapan ini dilakukan proses video editing, audio editing dan rendering. Setelah tahap 3 selesai, maka dilakukan evaluasi kedua yaitu uji ahli isi dan uji ahli media. Berbeda dengan evaluasi tahap pertama, evaluasi tahap kedua ini dilakukan untuk menguji film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” yang telah selesai dibuat. Hasil pengujian uji ahli isi dengan menggunakan

angket menunjukkan bahwa kelayakan isi atau informasi dalam film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” sudah sesuai dengan informasi permainan tradisional “Mapoh-pohan” yang didapatkan dari narasumber. Hasil uji ahli isi dan uji ahli media film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” berdasarkan pengujian yang dilakukan oleh masing-masing dua orang ahli dinyatakan telah sesuai. Hal ini diperoleh karena peneliti mengimplementasikan teori terkait tahapan dalam pembuatan Film Dokumenter. Jadi dapat dinyatakan film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” sudah layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pengujian respon penonton.

Tahap 4 dilakukan proses mastering file yang sudah dirender dikemas dalam bentuk DVD dan dapat dipublikasikan. Tahap outcome merupakan tahap terakhir pembuatan film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan”. Tahapan outcome ini adalah publikasi film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” dalam bentuk DVD yang telah dibuat dan disosialisasikan atau dipromosikan dengan media poster dan media sosial.

Setelah semua tahap dilalui, dilakukan uji respon penonton. Uji respon penonton dilakukan untuk mengetahui kepuasan penonton dan tanggapan penonton tentang film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan”. Uji respon penonton dilakukan dengan cara memperlihatkan film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” yang sudah melewati proses uji ahli isi dan uji ahli media kepada para responden. Kemudian setelah selesai menonton, responden mengisi angket uji respon. Pada uji respon penonton film dokumenter ini peneliti melakukan pengujian terhadap 30 orang responden rentang usia 11 tahun keatas yang diambil secara acak. Pengujian ini menggunakan angket skala empat. Dari uji respon penonton yang telah dilakukan diperoleh hasil rata-rata persentase penilaian yaitu sebesar 93,66% yang dikonversikan kedalam tabel konversi menyatakan “sangat baik”. Hasil Sangat Baik ini diperoleh karena peneliti mengimplementasikan teori tentang Struktur Film Dokumenter, Unsur-Unsur Pendukung Komposisi, Unsur-Unsur Suara.

Dalam pembuatan film dokumenter “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” tidak lepas dari berbagai kendala. Adapun kendala-kendala yang dihadapi salah satunya yaitu menentukan jadwal untuk shooting wawancara dengan narasumber, di mana beberapa narasumber memiliki kesibukan yang tidak sedikit 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. Dalam pengambilan gambar, penulis juga mengalami beberapa kendala seperti banyaknya suara noise yang masuk, namun dengan memanfaatkan software Adobe Audition untuk mengurangi noise suara. 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.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian film dokumenter ini yaitu film dokumenter Megoak-goakan (Sebuah Tradisi Peningat Kejayaan Leluhur) adalah sebuah penelitian yang dilaksanakan Made Anggadipita Ramanta [9]. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperkenalkan, mensosialisasikan dan mempublikasikan tradisi Megoak-goakan ini kepada masyarakat luas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model cyclic strategy. Film dokumenter Megoak-goakan (Sebuah Tradisi Peningat Kejayaan Leluhur) sudah berhasil masuk dalam kategori sangat baik sesuai dengan hasil uji ahli isi dan media. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian film dokumenter “Magandu”, maka penulis menarik kesimpulan bahwa perancangan film dokumenter “Magandu” telah berhasil dilaksanakan menggunakan model cyclic strategy dengan menggunakan tahapan produksi film yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi dan pengujian. Film dokumenter “Magandu” sudah berhasil masuk dalam kategori sangat baik sesuai dengan hasil uji ahli isi dan uji ahli media dimana semua penguji menyatakan setiap butir pernyataan sudah sesuai. Berdasarkan analisis terhadap 30 orang responden yang berasal dari kalangan siswa dan guru Sekolah Dasar dinyatakan bahwa film dokumenter permainan tradisional “Magandu” mendapatkan total sebesar 93,73% yang masuk dalam kategori “sangat baik” [10].

V. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan Film Dokumenter: “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut. (1) Perancangan pengembangan Film Dokumenter: “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” telah berhasil dilakukan dengan menggunakan model cyclic strategy dengan menggunakan tahapan produksi film, yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi, dan pengujian. (2) Pengembangan Film Dokumenter: “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” memperoleh persentase sebesar 95% yang dikonversikan ke dalam Tabel 3.4. menyatakan “Sangat Baik” sesuai dengan rata-rata hasil uji ahli isi dan presentase 100% dari hasil uji ahli film dokumenter di mana semua penguji menyatakan setiap butir

pernyataan sudah sesuai. Berdasarkan dari hasil uji respon penonton yang dilakukan pada tanggal 10 – 11 Juli 2019 dengan menyebarkan angket uji respon penonton menunjukkan persentase yang diperoleh adalah 93,66% yang dikonversikan ke dalam Tabel 3.4. menyatakan “Sangat Baik”.

Saran yang dapat penulis berikan berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan dari pengembangan Film Dokumenter: “Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” antara lain sebagai berikut: (1) Peneliti berikutnya dapat mengembangkan penelitian yang lebih spesifik terkait permainan tradisional mapoh-pohan di Banjar Ole, Desa Dauh Puri Kecamatan Marga atau permainan tradisional lainnya selain mapoh-pohan karena terdapat banyak sekali permainan tradisional di desa ini dan belum diketahui masyarakat luas.

REFERENSI

- [1] Sudarta, W. 2008. Penerapan Tri Hita Karana di Subak Kawasan Perkotaan. Jurnal SOCA, Vol. 9, No.2, Fakultas Pertanian, Unud, Denpasar.
- [2] Suarka, I Nyoman. 2011. Nilai Karakter Bangsa dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali. Udayana: Udayana University Press
- [3] Effendy, H. (2008). Industri Perfilman Indonesia Sebuah Kajian. Depok: Erlangga.
- [4] Taro, Made. 2015. Dari Tok Pitu Sampai Tok Lali Kancing. Denpasar: Penerbit Armada press.
- [5] Sugono. 2008. Peranan Wanita dalam Pembangunan Berwawasan Gender.
- [6] Rizal, Ismed. 2016. Pengertian dan Jenis Film Dokumenter. January 27. www.ismedrizal.id/2016/01/pengertian-dan-jenis-film-dokumenter.html.
- [7] Pratista, H. (2008). Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- [8] Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). Metode riset untuk desain komunikasi visual. Yogyakarta: PT. Andy Yogyakarta.
- [9] Anggadipita, 2017. Pengembangan Film Dokumenter Megoak-goakan (Sebuah Tradisi Peningat Kejayaan Leluhur). JANAPATI Volume 6 Nomor 2
- [10] Jupi Permana Bayu, I. G. (2017). Film Dokumenter Permainan Tradisional Bali “Magandu”: Sebuah Tradisi sebagai Warisan Budaya Sistem Subak Bali. Kumpulan