

Film dokumenter Permainan Tradisional “*kulkuk*”

I Komang Rusmawan¹, I Gede Partha Sindu², P Wayan Arta Suyasa³
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha

Email : komangrusmawan@gmail.com¹, partha.sindu@undiksha.ac.id², arta.suyasa@undiksha.ac.id³

Abstrak-Pengembangan permainan tradisional “Kulkuk” menjadikan sebuah film dokumenter bertujuan untuk (1) Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan hasil rancangan Film Dokumenter Permainan Tradisional “Kulkuk”. (2) Untuk mengetahui respon masyarakat terhdap hasil akhir Film Dokumenter Permainan Tradisional “Kulkuk”. Metode Penelitian yang digunakan pada film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” adalah metode Pengembangan dengan model Cyclic Strategy. Adapun tahap – tahap dari Cyclic Strategy diantaranya adalah brief, tahap 1, tahap 2, evaluasi 1, tahap 3, evaluasi 2, tahap 4 dan Outcome. Dengan dibuatkannya film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” ini, dapat dijadikan sebagai media pelestarian serta media informasi dalam bentuk dokumentasi digital untuk mensosialisasikan permainan tradisional “Kulkuk” Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” dalam kriteria sangat baik.. Serta berdasarkan analisis terhadap 30 orang responden yang berasal dari kalangan masyarakat umum dinyatakan bahwa film dokumenter ini mendapatkan total presentase sebesar 91,20 % yang masuk kategori sangat baik.

Kata kunci : Film Dokumenter, *Kulkuk*, permainan tradisional, *cyclic strategy*

Abstract-The development of the traditional game “Kulkuk” made a documentary film aimed at (1) to produce a design and implement the design results of “Kulkuk” Traditional Game Documentary Film. (2) To find out the public response to the final results of the “Kulkuk” Traditional Game Documentary Film. The research method used in “Kulkuk” traditional game documentary is a development method with a Cyclic Strategy model. The stages of Cyclic Strategy include brief, stage 1, stage 2, evaluation 1, stage 3, evaluation 2, stage 4 and Outcome. With the making of this “Kulkuk” traditional game documentary film, it can be used as a preservation media and information media in the form of digital documentation to socialize “Kulkuk” traditional game. The results showed that “Kulkuk” traditional game documentary film was in very good criteria. Based on the analysis of 30 respondents from the general public, it was stated that this documentary film received a

total percentage of 91.20% which was in the excellent category.

Keywords: *Documentary film, Kulkuk, traditional game, cyclic strategy*

I. PENDAHULUAN

Provinsi Bali tidak hanya mempunyai keindahan alam saja, namun bali juga kaya akan ragam warisan leluhur yang sarat makna dan budaya, salah satu diantaranya adalah permainan tradisional yang sangat melekat serta menyatu dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Bali. 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[1]. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 28 juli 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. Sebagai aktivitas budaya, permainan tradisional juga dapat memperkuat nilai-nilai karakter bangsa, antara lain nilai kejujuran, toleransi, sportivitas, aturan-aturan permainan yang menegakkan etika dan dapat merangsang kearah pembaharuan berfikir kreatif. Terdapat banyak sekali permainan tradisional anak yang diwarisi dan dikembangkan di beberapa wilayah di Bali. Beliau sudah mengantongi 200 permainan anak-anak dan 225 jenis lagu permainan anak-anak dari beberapa wilayah di Bali, yang nantinya akan dirangkum dan dicetak dalam bentuk buku dengan 5 seri yang berbeda. Permainan tradisional yang terdapat disetiap daerah di Bali mempunyai ciri-ciri sederhana, bersifat kolektif, spontanitas, dan fleksibel.

Salah satu permainan tradisional tersebut adalah permainan tradisional “Kulkuk”. Permainan tradisional

tersebut dapat ditemukan di daerah pegok Denpasar selatan. Menurut [2], permainan tradisional “kulkuk” merupakan permainan kreasi baru yang di transformasikan dari cerita rakyat yang mengisahkan pertarungan siput (kakul) dengan menjangkan. Dikisahkan sekawan siput hidup tenang berkelompok di sebuah kolam. Pada suatu hari, kelompok siput didatangi seekor menjangkan yang menantanginya untuk mengadu kecepatan dengan berlari ke puncak gunung. Dalam pertarungan itu, disepakati aturan siapa yang kalah akan dijadikan mangsa. Berkali-kali menjangkan menantang siput. Menjangkan merasa yakin akan menang karena siput tidak bisa berlari. Oleh karena ditantang terus-menerus, siput pun merasa jengah dan meladeni tantangan menjangkan. Siput mencari akal untuk dapat mengalahkan menjangkan. Mereka menyusun strategi dengan cara berbaris dari titik start hingga ke puncak gunung. Setiap ditanya oleh menjangkan: “Kul kau ada dimana?” pertanyaan itu harus dijawab oleh siput yang ada di depan menjangkan dengan mengatakan: “Kuk!”.

Ketika waktu perlombaan yang telah disepakati tiba, perlombaan pun dimulai. Menjangkan berlari menelusuri semak belukar menuju puncak gunung. Siput berbaris dari titik start hingga ke puncak gunung. Benarlah setiap pertanyaan menjangkan: “Kul kau ada di mana?” dijawab oleh siput yang ada didepannya, dengan jawaban: “Kuk”. Begitulah terdengar dialog antara menjangkan dengan siput sepanjang perlombaan menuju puncak gunung: “Kul kuk! Kul kuk! Kul kuk!”. Karena menjangkan mendengar jawaban siput selalu ada didepannya, menjangkan berusaha lari sekencang-kencangnya hingga kelelahan. Ketika menjangkan mencapai puncak gunung ia memanggil siput: “kul kau ada di mana?” pertanyaan menjangkan dijawab oleh siput: “Kuk!” yang lebih dulu tiba di puncak gunung. Ternyata siput lebih dulu tiba di puncak gunung. Menjangkan pun kalah. Kekalahannya diakibatkan oleh ketidaktahuannya bahwa siput tidak sendirian melakukan perlombaan tetapi saling bergotong royong, bersama-sama, saling bahu-membahu menuju puncak gunung. Di dalam permainan “Kulkuk” pemain di bagi menjadi dua kelompok, yaitu satu kelompok berperan sebagai kijang dan satu kelompok berperan sebagai siput. Dalam permainan tersebut juga, setiap kelompok beranggotakan 3 sampai 5 orang, yang akan berlomba untuk memindahkan bendera dari ujung ke ujung secara bergantian dengan rekan didalam kelompoknya, sehingga dalam permainan ini bisa sebagai media dalam melatih mental dan kerjasama yang ada didalam diri anak. Selain memindahkan bendera secara bergantian dengan kelompok, dalam permainan ini juga cara bermain di tentukan dahulu sebelum memulai permainan, misalnya aturan didalam permainan ketika memulai start, pemain diwajibkan melompat terlebih dahulu seperti gerakan kijang melewati rintangan yang ada sampai di ujung, lalu pemain mengambil sebuah bendera dan kembali ke garis start dengan cara merayap melewati rintangan seperti gaya berjalan siput, begitu seterusnya

sampai bendera di ujung habis di pindahkan ke garis start, kelompok atau regu yang terlebih dahulu selesai memindahkan bendera, itu yang di anggap memenangkan perlombaan. Namun permainan ini sudah jarang di jumpai di daerah aslinya di Pegok Denpasar Selatan, sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat judul ini,

Penelitian pembuatan film dokumenter sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain. Salah satunya, yaitu penelitian oleh (Narayana, 2017) yang berjudul “*Film Dokumenter Tok Lait Kancing : Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa*”. Metode yang digunakan dalam pengembangan film ini adalah metode *Cyclic Strategy*. Film ini dibangun untuk memperkenalkan permainan tradisional *Tok Lait Kancing* kepada masyarakat sekaligus sebagai media untuk melestarikan permainan *Tok Lait Kancing*. Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap 20 orang responden yang berasal dari kalangan masyarakat umum dinyatakan bahwa film dokumenter *Tok Lait Kancing* mendapatkan total sebesar 93,33% yang masuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti memiliki sebuah ide untuk membuat sebuah media film tentang permainan tradisional. Film ini dibangun untuk memperkenalkan permainan tradisional “*Kulkuk*” dalam bentuk dokumentasi digital kepada guru, siswa, orang tua dan masyarakat pada umumnya. Selain itu film ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk melestarikan permainan tradisional “*Kulkuk*”. Dokumentasi yang dirangkum menjadi sebuah film akan diunggah pada situs-situs media sosial agar mudah diakses oleh masyarakat, khususnya siswa, guru, dan orang tua yang akan belajar ataupun mengajarkan anak – anak mereka untuk bermain permainan tradisional “*Kulkuk*” di lingkungan rumah atau sekolah. Film ini juga akan dikemas dalam bentuk DVD (*Digital Versatile Disc*) sebagai inventaris dokumentasi digital. Maka dari pada itu terciptalah ide penulis untuk membuat karya yang berjudul Film Dokumenter Permainan Tradisional “*Kulkuk*”.

Hasil akhir yang akan berbentuk Film Dokumenter Permainan Tradisional “*Kulkuk*” ini akan memberikan beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti sebagai pihak pembuat film dokumenter akan mendapat pengetahuan serta wawasan baru tentang keanekaragaman seni, tradisi, dan budaya yang ada di Bali, termasuk permainan tradisional “*Kulkuk*” yang berasal dari daerah Pegok Denpasar Selatan. Selain itu, pembuatan film dokumenter ini bermanfaat untuk mengimplementasikan secara nyata ilmu-ilmu yang telah didapat selama perkuliahan. Film dokumenter merupakan media yang sangat tepat untuk menyampaikan informasi terkait permainan tradisional “*Kulkuk*”. Selain itu, teori tentang film dokumenter yang digunakan sangat membantu dalam pembuatan

film dokumenter permainan tradisional “*Kulkuk*”, seperti penggunaan kamera, pengambilan gambar, *editing* dan *rendering*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

Masyarakat pada umumnya, dan para guru atau orang tua pada khususnya yang akan mengajarkan anak – anak mereka untuk bermain permainan tradisional “*Kulkuk*” baik di lingkungan rumah atau sekolah, agar nantinya anak – anak menyadari pentingnya menjaga kelestarian dan eksistensi budaya lokal dalam bentuk sebuah permainan tradisional yang dimiliki sebagai warisan pada masa lampau. Pengetahuan bagi anak – anak tentang nilai sejarah, norma, keunikan, dan nilai karakter dari permainan tradisional ini sangat penting. Selain itu, Film Dokumenter tersebut juga akan dikemas dalam bentuk DVD (*Digital Versatile Disc*) sebagai inventaris dokumentasi digital.

b. Bagi Sejarawan

Sejarawan akan mendapat bentuk media baru untuk menyebarkan informasi sejarah selain dalam bentuk buku atau tulisan, yaitu dalam bentuk sebuah film dokumenter.

c. Bagi Lembaga

Dengan pengembangan film dokumenter ini dapat dijadikan koleksi bagi jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha serta dapat pula dijadikan sebagai alat bantu bagi mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dalam melakukan penelitian.

d. Bagi Dinas Terkait

Dengan pengembangan film dokumenter ini dapat dijadikan sebuah dokumentasi dan arsip bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Bali sebagai bentuk pelestarian budaya.

II. KAJIAN TEORI

A. Permainan Tradisional Kulkuk

Permainan tradisional “*Kulkuk*” merupakan salah satu permainan yang berasal dari daerah Pegok Denpasar Selatan. Permainan ini merupakan permainan kreasi baru yang di transformasikan dari cerita rakyat yang mengisahkan pertarungan siput (kakul) dengan menjangan. Yang di kisahkan dimana sekawanan siput yang hidup tenteram berkelompok di sebuah kolam. Pada suatu hari, kelompok siput didatangi seekor menjangan yang menantanginya untuk mengadu kecepatan dengan berlari ke puncak gunung. Dalam

pertarungan itu disepakati aturan siapa yang kalah akan dijadikan mangsa. Berkali-kali menjangan menantang siput. Menjangan merasa yakin akan menang karena siput tidak bisa berlari. Oleh karena itu ditantang terus-menerus, siput pun merasa jengah dan meladeni tantangan menjangan. Cara memainkan permainan “*Kulkuk*” adalah dengan membentuk dua *team* yang terdiri dari 3 sampai 5 orang dalam satu *team*. Setelah terbentuk 2 *team* yang sama maka salah satu anggota akan di panggil oleh juri atau wasit yang memimpin perlombaan untuk memberi tahu aturan permainan dan untuk menyepakati bagaimana nanti jalannya permainan. Setelah semua di sepakati maka permainan bisa dimulai, cara bermainnya adalah setiap anggota *team* akan berlari melewati rintangan yang ada dan mengambil satu buah bendera yang berada di ujung rintangan dan dipindahkan ke garis start. Dalam melewati rintangan peserta harus menggunakan dua jenis gaya yang sudah ada, yaitu gaya merangkak seperti siput dan gaya melompat seperti menjangan, gaya tersebut dapat digunakan sesuai kesepakatan yang di peroleh antara wasit dan ketua *team*, misalnya ketika gaya pertama di sepakati adalah merangkak seperti siput, untuk pemain ke dua akan menggunakan gaya melompat seperti menjangan, begitu seterusnya sampai bendera yang berada di ujung rintangan habis di pindahkan ke tempat start. Kelompok yang lebih dahulu berhasil memindahkan semua bendera akan di anggap menjadi pemenang dalam perlombaan tersebut. Saat bermain permainan tradisional “*Kulkuk*” di Sanggar Kukuruyuk Denpasar biasanya diiringi lagu berjudul “*Kul Kuk*”. Konon ada cerita dahulu kala (wenten reko satua nguni) yang terjadi di sungai (ring tukad) Kumudasari. Seekor menjangan menantang (nangtang) seekor siput (kakul) untuk balapan menuju puncak (muncuk) gunung yang amat jauh (sawat). Menjangan yang merasa dirinya kuat dan jagoan, menghina siput itu dengan mengatakan “*Lututmu kaku (entud caine sigul), sekali tabrak kau tak berkutik (tomplok cepok ci ngetekul)*.”

Para pembalap dan penggembira menyanyikan lagu itu bersam-sama. Peluit melengking di tengah ucapan kul kuk yang diteriakan ramai-ramai. Itulah pertanda balapan dimulai.

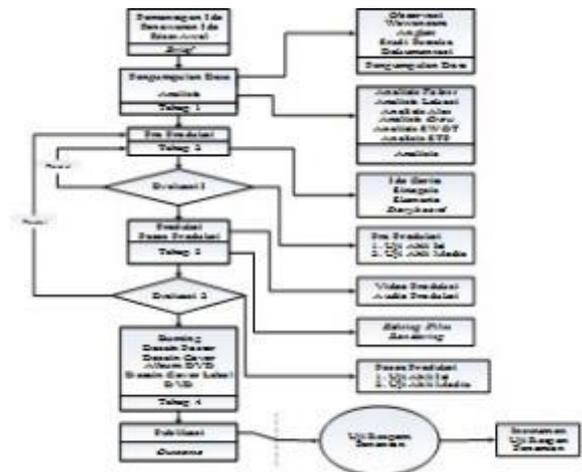
B. Film Dokumenter

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 peta 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[3].

III. METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” adalah metode cyclic strategy. Dalam penelitian ini, metode cyclic strategy akan diimplementasikan ke dalam metode perancangan pembuatan film dokumenter, berikut bagan cyclic strategy yang diimplementasikan ke dalam metode perancangan pembuatan film dokumenter dapat dilihat ada gambar berikut :



Gambar 2. Tahapan Metode Cyclic Strategi

1) **Brief** (Pemantapan Ide, Penawaran Ide, Riset Awal)

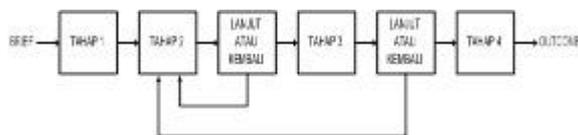
Brief merupakan tahap awal dari perancangan Film Dokumenter Permainan Tradisional “Kulkuk”. Pada tahapan ini terdapat tiga fase yaitu :

1. Pemantapan ide
2. Penawaran ide
3. Riset awal

2) **Tahap 1** (Permasalahan, Pengumpulan Data, dan Analisis)

1. Permasalahan

Pada fase ini adanya permasalahan yang dapat dirancang untuk menjadi sebuah film documenter
2. Pengumpulan Data
 - a. Observasi
 - b. Wawancara
 - c. Penyebaran Angket
 - d. Studi Pustaka
 - e. Dokumentasi



Gambar 1. Model Cyclic Strategi

- d. Rendering
- e. Review Editing

3. Analisis

Hasil dari fase pengumpulan data kemudian dianalisis guna mengetahui kelebihan, kekurangan maupun target audiens film dokumenter. Ada tiga tahap analisis yang dilakukan, yaitu :

- a. Analisis Talent
- b. Analisis Lokasi
- c. Analisis Peralatan
- d. Analisis Crew
- e. Analisis SWOT
- f. Analisis STP

3) 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. Dimana fase pra produksi sangat menentukan dalam sukses atau tidaknya sebuah film. Tahapan ini 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, storyline, skenario, dan storyboard.

4) Evaluasi 1

Evaluasi 1 bertujuan untuk memastikan bahwa semua fase dari 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, uji ahli isi dan uji ahli media. Instrumen check list dilakukan oleh peneliti sendiri. Sedangkan uji ahli isi dan uji ahli media dilakukan oleh dua orang ahli isi dan dua orang ahli media

5) Tahap 3 (Produksi dan Pasca Produksi)

Pada tahap 3 ada beberapa fase yang sangat penting dalam pembuatan film dokumenter. Pada tahap ini terdiri dari fase produksi dan pasca produksi. Berikut penjelasan mengenai fase produksi dan pasca produksi.

1. Produksi

Fase produksi dibagi menjadi dua, diantaranya:

- a. Video Produksi
- b. Audio Produksi

2. Pasca Produksi

Fase ini akan dilakukan beberapa hal yaitu:

- a. Video Editing
- b. Sound Editing
- c. Mixing

6) Evaluasi 2 (Evaluasi Ahli)

Film dokumenter yang telah dihasilkan akan dievaluasi oleh para ahli pada tahap evaluasi 2. Evaluasi ahli dilakukan untuk mengetahui apakah film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” telah sesuai dengan standar produksi film dokumenter sehingga didapatkan hasil apakah perlu dilakukan revisi kembali atau tidak terhadap film dokumenter ini. Dalam evaluasi ini terdapat uji ahli isi dan uji ahli media yaitu sebagai berikut.

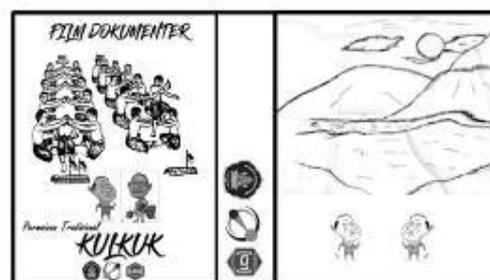
- a. Uji Ahli Isi
- b. Uji Ahli Media

7) Tahap 4 (mastering)

Tahap 4 merupakan tahapan akhir sebelum film ini disebarluaskan. Pada tahap 4 ini terdapat fase mastering. Mastering merupakan proses dimana file yang telah di-render dipindahkan kedalam media kaset, DVD atau media lainnya. Film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” dikemas dalam bentuk DVD dengan cover dan label yang menarik.



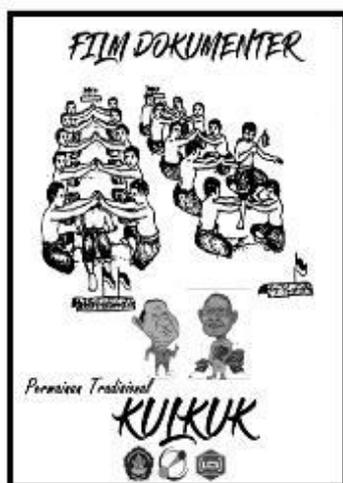
Gambar 3.
Design Cover DVD



Gambar 4.
Design Sampul DVD

8) Outcome

Outcome merupakan tahapan terakhir dari pembuatan film dokumenter ini. Tahap terakhir yaitu publikasi. Produk akhir film yang telah dikemas dalam bentuk DVD siap dipublikasikan, target publikasi disesuaikan dengan target penonton. Publikasi yang digunakan pada film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” adalah dengan media kepingan DVD dan media sosial (Youtube). Adapun publikasi dan media promosi yang digunakan adalah dalam bentuk media sosial dan poster.



Gambar 5.
Design Poster

IV. HASIL & PEMBAHASAN

A. Hasil Tahap Brief

Permainan “Kulkuk” merupakan salah satu permainan tradisional yang diciptakan dari sebuah cerita rakyat yang berasal dari daerah Pegok, Sesetan, Denpasar Selatan, Kota Denpasar. Dalam permainan tradisional “Kulkuk” terkandung beberapa nilai karakter yaitu religius, humanis, seimbang, selaras, fleksibel, cinta kasih, tulus ikhlas, disiplin, jujur, gotong royong, kompak, dan peduli. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 28 Juli 2018 dengan Drs. I Made Taro dimana beliau merupakan salah satu sejarawan sekaligus maestro permainan tradisional Bali, diperoleh informasi bahwa kurangnya informasi mengenai permainan tradisional “Kulkuk” dan kurangnya kesadaran dari masyarakat terutama generasi muda

khususnya anak – anak untuk menjaga dan melestarikan warisan kebudayaan tradisional yang dimiliki. Di samping itu akibat dari kemajuan teknologi yang hanya berfokus di bidang permainan modern, mengakibatkan keberadaan permainan tradisional mulai terancam. Upaya yang telah dilakukan Drs. I Made Taro untuk melestarikan permainan tradisional Bali khususnya “Kulkuk” yaitu dengan menerbitkan buku tentang permainan tradisional dan beliau juga aktif melakukan workshop tentang permainan tradisional kepada guru – guru dan masyarakat.

Kurangnya sosialisasi dan media informasi mengenai permainan tradisional “Kulkuk” mengakibatkan minimnya pengetahuan masyarakat terhadap keberadaan permainan ini, khususnya pada generasi muda saat ini, bahkan banyak yang tidak mengetahui tentang permainan tradisional “Kulkuk”. Permainan tradisional “Kulkuk” sebagai salah satu warisan budaya yang mengandung banyak nilai karakter untuk membentuk kepribadian sejak usia dini harus dipertahankan eksistensi dan keberadaannya. Sudah menjadi kewajiban seluruh masyarakat untuk menjaga warisan budaya yang dimiliki agar dapat dinikmati oleh anak cucu kita di kemudian hari.

Dasar pemikiran di atas menghasilkan ide diperlukannya suatu dokumentasi permainan tradisional “Kulkuk” yang dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat. Dokumentasi yang dimaksud adalah 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. Dari hasil permasalahan tersebut peneliti mengajukan ide berupa pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” kepada pihak jurusan Pendidikan Teknik Informatika yang telah diajukan dan disetujui pada tanggal 11 Nopember 2018. Setelah ide yang diajukan ke pihak jurusan diterima, maka telah dilakukan riset awal terkait permasalahan yang terjadi pada permainan tradisional “Kulkuk”.

2) Hasil Tahap 1 (Pengumpulan data & Analisis)

Dari hasil tahap 1 telah dilakukan pengumpulan data dan analisis kebutuhan. Hasil dari pengumpulan data dan analisis kebutuhan dijabarkan sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Pada proses pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui informasi tentang permainan tradisional “Kulkuk”. Adapun hasil dari proses pengumpulan data yaitu sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi dilakukan selama satu minggu di Banjar Pegok, Denpasar Selatan, Kota Denpasar yang merupakan tempat asal cerita rakyat “Kulkuk” dan observasi juga dilakukan di sanggar Kukuruyuk Denpasar yang merupakan tempat permainan tradisional “Kulkuk” masih dirawat. Hasil yang didapat dari observasi tersebut adalah dokumentasi berupa video dan foto proses anak-anak bermain permainan tradisional “Kulkuk”, selain itu peneliti juga mendapat beberapa narasumber yang akan memberikan informasi terkait dengan permainan tradisional “Kulkuk” yang akan dijadikan acuan dalam pembuatan film. Selama observasi berlangsung peneliti telah menentukan lokasi-lokasi shooting yang diperlukan untuk kebutuhan film.

b. Wawancara

Tahap pengumpulan data melalui wawancara dilaksanakan dengan mewawancarai beberapa narasumber terkait untuk mengetahui informasi tentang permainan tradisional “Kulkuk”. Dalam wawancara ini juga dijadikan sebagai acuan untuk menentukan narasumber utama dalam film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk”. Hasil wawancara dapat dilihat pada Lampiran 1. Adapun narasumber yang diwawancarai untuk menunjang penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Drs. Made Taro selaku salah satu sejarawan yang masih melestarikan permainan tradisional anak-anak di Bali melalui Sanggar Kukuruyuk Denpasar, wawancara dilakukan di kediaman Bapak Drs. Made Taro pada hari Selasa, 28 Juli 2018, di mana didapatkan informasi mengenai sejarah, keunikan dan nilai karakter dalam permainan tradisional “Kulkuk”.
- 2) I Nyoman Jodog, selaku warga masyarakat yang mengetahui cerita rakyat “Kulkuk”. Wawancara dilakukan langsung di Banjar Pegok, Sesetan, Denpasar Selatan, Kota Denpasar pada 2 April 2019, dimana diperoleh beberapa informasi mengenai sejarah cerita rakyat “Kulkuk”.

c. Penyebaran Angket

Tahap pengumpulan data melalui cara penyebaran kuesioner dilakukan dengan menyebar kuesioner kepada 30 orang siswa yang masing-masing terdiri dari 10 orang anak kelas IV sampai dengan kelas VI di SD Negeri 1 Kayubih yang terletak di Kecamatan Bangli. Penyebaran angket penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari generasi muda khususnya anak-anak terkait pengetahuan mereka tentang permainan tradisional

“Kulkuk”. Hasil data dan kuesioner yang telah disebar untuk pengumpulan data awal akan digunakan untuk memperkuat dalam pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk”. Hasil data dan kuesioner yang telah disebar dapat dilihat pada Lampiran 4.

d. Studi Pustaka

Hasil dari studi pustaka ini telah mendapatkan jurnal, buku, dan film dokumenter yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Pada tahap ini penulis mengumpulkan referensi guna memperkuat penelitian ini yaitu berupa jurnal, artikel, literature, dan buku. Buku dan jurnal yang digunakan sebagai acuan selama pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” diantaranya adalah buku berjudul “Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali” karya I Nyoman Suarka, “Dari Ngejuk Capung Sampai Ngejuk Lindung” karya Drs. Made Taro, jurnal dari Narayana yang berjudul “Film Dokumenter Tok Lait Kancing: Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa” dan lain – lainnya.

e. Dokumentasi

Tahap pengumpulan data dengan cara dokumentasi menjadi tahapan production dalam pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk”, karena dalam proses pembuatan film dokumenter hal – hal yang tidak terduga bisa terjadi di lapangan. Sehingga pada setiap kejadian selama proses pengumpulan data akan di dokumentasikan dalam bentuk video dan foto. Dokumentasi dilaksanakan secara terjadwal untuk wawancara dengan narasumber dan pengambilan gambar saat dilaksanakan jika ada momen permainan, dengan sebelumnya telah melakukan komunikasi dengan sejarawan dan anak – anak yang akan tampil maupun yang mengadakan latihan.

2. Analisis

Hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan selanjutnya akan dianalisis terlebih dahulu. Pada fase analisis ini dilakukan analisis talent, analisis lokasi, analisis alat, analisis crew, analisis SWOT, dan analisis STP. Hasil analisis dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Analisis Talent

Adapun talent yang terlibat di dalam film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” yaitu narasumber dan aktor.

1) Narasumber

Adapun narasumber dalam film ini yaitu :

- a) Drs. I Made Taro sebagai narasumber yang menyampaikan tentang permainan tradisional, termasuk permainan

tradisional “Kulkuk” dan perkembangannya sampai saat ini.

- b) I Nyoman Jodog, sebagai narasumber yang menyampaikan tentang sejarah cerita rakyat serta harapan untuk pelajaran mesatwa bali “Kulkuk”.

2) Aktor

Aktor dalam film dokumenter ini berperan untuk adegan rekonstruksi permainan tradisional “Kulkuk”. Aktor yang digunakan untuk berperan memainkan permainan tradisional “Kulkuk” adalah anak – anak SD Negeri 2 Sesetan dan anak – anak Sanggar Kukuruyuk Denpasar.

b. Analisis Lokasi

Film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” akan menggunakan beberapa lokasi pengambilan gambar, baik indoor (dalam ruangan) maupun outdoor (luar ruangan). Lokasi pengambilan gambar diambil beberapa tempat di sekitaran Kota Denpasar. Lokasi shooting akan berpusat di daerah Sesetan dan Sanggar Kukuruyuk Denpasar. Adapun rincian dari lokasi shooting sebagai berikut:

- 1) Banjar Pegok, Denpasar Selatan (Outdoor).
- 2) SD Negeri 2 Sesetan (Indoor)
- 3) Banjar Wirasatya, Suwung Kangin, Denpasar (Indoor).
- 4) Sanggar Kukuruyuk, Denpasar (Outdoor).
- 5) Monumen Badjra Sandhi, Denpasar (Outdoor).
- 6) Patung Titibanda, Denpasar (Outdoor).
- 7) Kota Denpasar, Bali (Outdoor).

c. Analisis Alat

Analisis peralatan adalah kebutuhan peralatan untuk pembuatan film dokumenter. Hasil analisis kebutuhan peralatan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” dalam proses pengambilan gambarnya menggunakan peralatan sebagai berikut :

DSLR Canon 60D
DSLR 600D
Lens Canon Kit EF-S 18-55mm
Lens Canon Kit EF-S 18-135mm
Tripod Excel
Tripod Fotopro
Shotgun Mic. Rode Rycote
Shotgun Mic. Takstar
Drone DJI Phantom 3 Standard
Laptop Asus X550DP

d. Analisis Crew

Dalam pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk”, penulis mencoba merangkap beberapa

posisi tanggung jawab dari seorang kameramen, sutradara, editor, dan lain-lain. Untuk kekurangannya, penulis dibantu oleh crew yang lain sebanyak empat orang yang bertugas sebagai kameramen dua, kameramen tiga, kameramen empat, serta satu orang narator. Untuk tugas yang lainnya akan dilakukan oleh penulis. Adapun crew film dalam pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” yaitu sebagai berikut:

- | | | |
|----|------------------|---------------------------|
| 1) | Produser | : I Komang Rusmawan |
| 2) | Penulis Skenario | : I Komang Rusmawan |
| 3) | Sutradara | : I Komang Rusmawan |
| 4) | Cameraman 1 | : I Komang Rusmawan |
| 5) | Cameraman 2 | : Dewa Made
Widiantara |
| 6) | Cameraman 3 | : I Kdk Agus Mertayasa |
| 7) | Cameraman 4 | : Gede Nuriasa |
| 8) | Narator | : Luh Pt Onyx Valentine |
| 9) | Editor | : Dewa Made
Widiantara |

e. Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)

Adapun hasil analisis SWOT dari film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” adalah sebagai berikut :

- 1) Strength (Kekuatan)
 - a) Kekuatan yang terdapat pada film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” adalah film dokumenter ini mengangkat sebuah permainan tradisional yang berasal dari sebuah cerita rakyat dari Banjar Pegok, Sesetan, Denpasar Selatan, Kota Denpasar. Permainan ini mengandung nilai-nilai karakter, pesan moral serta memiliki keunikan yang akan menarik untuk anak-anak sebagai penerus bangsa dan masyarakat secara umum.
 - b) Film diperkuat dengan penjelasan dari 2 orang narasumber yang mengetahui tentang permainan tradisional dan cerita rakyat “Kulkuk”.
 - c) Terjalannya komunikasi yang baik dengan narasumber, sehingga dalam proses pembuatan film ini mendapatkan dukungan penuh dari narasumber.
- 2) Weakness (Kelemahan)
 - a) Keterbatasan referensi yang memberikan informasi tentang permainan tradisional “Kulkuk” sehingga mengurangi cita rasa di dalam film ini terutama dalam pembahasan sejarah permainan tradisional “Kulkuk”.
 - b) Keterbatasan jarak serta sulitnya mencari jadwal wawancara terhadap narasumber.
 - c) Keterbatasan biaya produksi juga menjadi salah satu kelemahan dari pembuatan film ini dimana segala sesuatunya memerlukan biaya seperti penyewaan alat, transportasi, konsumsi, dan lain sebagainya.

- d) Jumlah crew yang terbatas dan masih amatir juga menjadi salah satu kelemahan dalam film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” karena akan berdampak pada hasil pengambilan gambar yang kurang sempurna.

3) Opportunity (Kesempatan)

Film ini nantinya akan menjadi media dokumentasi dalam bentuk film dokumenter yang mengangkat permainan tradisional “Kulkuk”. Selain itu, film ini dapat digunakan sebagai media edukasi untuk mempromosikan dan menyebarkan permainan tradisional “Kulkuk” ke khalayak umum.

4) Threat (Ancaman)

Sulitnya mencari momen saat aktor sedang sekolah atau pun saat mereka bermain “Kulkuk” dikarenakan penyesuaian jadwal pengambilan gambar dengan jadwal sekolah, dan jarak tempat pengambilan gambar yang lumayan jauh dari Kota Singaraja serta kepastian dari narasumber dalam pembuatan film akibat narasumber yang tidak bisa dihubungi, dan narasumber dalam kondisi sakit sebelum pengambilan gambar wawancara. Terdapat adegan dalam film ini tidak sesuai dengan perencanaan awal karena dipengaruhi oleh situasi dan kondisi. Selain itu, karena kebanyakan pengambilan gambar dilakukan di luar ruangan (outdoor), maka banyak faktor yang akan mengganggu dalam pengambilan gambar seperti hujan, kebisingan suara, dan lain-lain.

f. Analisis STP (Segmentation, Targeting, Positioning)

Setelah melakukan analisis SWOT, maka akan dilakukan penetapan target audiens sebagai ketentuan penyebaran film ke masyarakat. Hasil analisis STP dari film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk”, sebagai berikut :

1. Segmentation (Pemilihan)

a) Geografis

Film dokumenter ini ditujukan untuk semua wilayah yang ada di Indonesia serta nantinya akan disertakan subtitle (terjemahan) dalam bahasa Inggris sehingga target dari pemasaran bisa mencapai luar negeri. Sumber data berada di Provinsi Bali dengan target utama masyarakat Bali baik anak-anak maupun dewasa.

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

Film dokumenter ini dapat ditonton oleh segala lapisan sosial masyarakat.

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. Kemudian target selanjutnya adalah badan atau organisasi yang memiliki tujuan untuk melestarikan kebudayaan yang ada di Bali. Dengan begitu baik target utama maupun penulis akan saling terbantu, dimana target utama akan mendapatkan sebuah media audio visual untuk melakukan sosialisasi terkait permainan tradisional “Kulkuk” dan upaya pelestariannya begitu pula dengan penulis, akan terbantu dalam penyebaran film ini ke target yang lebih umum yaitu masyarakat luas.

3. Positioning

Film dokumenter ini mengangkat permainan tradisional “Kulkuk” yang ditemukan di Kelurahan Serangan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar, film dokumenter ini akan menjadi media informasi untuk mengajak masyarakat Bali dan generasi muda khususnya anak-anak untuk peduli dan ikut menjaga eksistensi budaya lokal serta melestarikan permainan tradisional “Kulkuk”.

3. Hasil Tahap 2

Tahap 2 merupakan tahapan pra produksi. Pada tahap pra produksi terdapat beberapa tahapan yang telah dilakukan, yaitu pembuatan ide cerita, sinopsis, skenario, dan storyboard. Hasil dari tahap pra produksi dijabarkan sebagai berikut.

1. Ide Cerita

Ide cerita merupakan bagian dasar untuk pembuatan sebuah film dokumenter. Ide cerita dari pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” dibuat berdasarkan cerita fakta hasil wawancara dengan narasumber, diantaranya Drs. I Made Taro selaku salah satu sejarawan yang masih melestarikan permainan tradisional anak-anak di Bali melalui Sanggar Kukuruyuk Denpasar dan I Nyoman Jodog, selaku warga masyarakat Banjar Pegok, Sesetan, yang mengetahui tentang permainan tradisional “Kulkuk” yang berasal dari cerita rakyat di Banjar Pegok. Dimana dalam hasil wawancara tersebut ditemukan fakta bahwa kurangnya minat generasi muda (anak-anak) untuk ikut serta berperan dalam pelestarian permainan tradisional “Kulkuk” yang memiliki makna untuk menanamkan nilai karakter dan menumbuhkan rasa cinta anak-anak kepada warisan budaya leluhur.

yang disampaikan pada skenario film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk”.

Dalam film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” ini akan diceritakan tentang pengenalan permainan tradisional “Kulkuk”, sejarah, cara bermain, dan nilai karakter yang terkandung di dalam permainan tradisional “Kulkuk”, serta perkembangan permainan tradisional “Kulkuk” hingga sekarang dengan tujuan untuk memperkenalkan kepada masyarakat dengan harapan agar masyarakat khususnya generasi muda (anak-anak) memiliki minat untuk mempelajarinya atau setidaknya mau ikut serta melestarikan permainan tradisional “Kulkuk”. Kemasan dalam bentuk film dokumenter dipilih dikarenakan film dokumenter memiliki kelebihan secara audio visual untuk menyajikan informasi dan penyajian informasi akan terlihat lebih interaktif.

2. Sinopsis

Film Dokumenter Permainan Tradisional “Kulkuk” memiliki sinopsis yang dipaparkan sebagai berikut :

Film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” mengangkat tentang salah satu warisan budaya Bali, yaitu permainan tradisional. Film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” menceritakan bagaimana sejarah awal dari dibuatkannya permainan ini. Mulai dari kehidupan sekelompok siput yang hidup tenang di sebuah kolam, yang dimana pada suatu hari didatangi oleh kijang (menjangan) dan di tantang untuk berlomba lari menuju ke puncak gunung, hingga kemudian hal tersebut ditransformasikan menjadi sebuah permainan tradisional “Kulkuk”. Film ini juga menampilkan bagaimana aktivitas anak-anak yang sedang memainkan permainan tradisional “Kulkuk”. Selain itu, dalam film dokumenter ini juga menampilkan bagaimana cara bermain, manfaat dan nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional “Kulkuk”. Bagian akhir dari film dokumenter ini akan berisi harapan dari narasumber.

3. 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 “Kulkuk”.

4. Storyboard

Storyboard film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” merupakan gambaran lebih jelas terhadap skenario yang telah dibuat. Cerita yang tergambarkan pada storyboard sama dengan cerita

4. Hasil Evaluasi 1

Pada tahap evaluasi 1 ini bertujuan untuk memastikan semua kegiatan yang dilakukan pada proses pra produksi telah terlaksana dengan pemeriksaan checklist. Tahapan checklist dilakukan oleh peneliti sendiri dengan mencentang hal-hal yang telah dilakukan. Hasil tahapan checklist dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Instrumen Checklist

No	Nama Kegiatan	Status
1	Perancangan Ide Cerita	√
2	Perancangan Sinopsis	√
3	Perancangan Skenario	√
4	Perancangan <i>Storyboard</i>	√
5	Penentuan <i>Talent</i>	√
6	Penentuan Lokasi	√
7	Penentuan Peralatan	√
8	Penentuan <i>Crew</i>	√

5. Hasil Tahap 3 (Produksi Pasca Produksi)

Tahap 3 terdiri dari dua fase yaitu tahap produksi dan tahap pasca produksi. Hasil dari tahap 3, yaitu :

1. Produksi

Tahap produksi dilakukan proses pengambilan gambar atau shooting dengan narasumber menggunakan 2 buah kamera dan 3 orang crew. Pengambilan gambar atau shooting dengan narasumber Drs. Made Taro mengenai sejarah, keunikan dan nilai karakter dalam permainan tradisional “Kulkuk”, pengambilan gambar atau shooting dengan narasumber I Nyoman Jodog. mengenai sejarah, nilai karakter, serta harapan terhadap permainan tradisional, dan shooting permainan tradisional “Kulkuk” yang dilakukan oleh anak – anak SD Negeri 2 Sesetan.



Gambar 6. Narasumber



Gambar 7. Pengambilan Gambar Permainan Kulkuk



Gambar 8. Proses Editing

Gambar diatas merupakan tahapan editing video menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2018. Dalam tahapan editing video juga dilakukan proses color grading untuk mengatur penyesuaian warna dalam video. Proses color grading dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Color Grading

Selain editing video, yang perlu dilakukan dalam fase pasca produksi ini yaitu tahapan editing audio. Proses editing audio dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Editing Audio

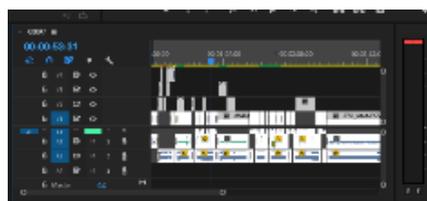
2. Pasca Produksi

Pada fase pasca produksi, hasil dari pengambilan gambar sebelumnya akan melalui tahapan editing. Pada pasca produksi akan dilakukan editing, mixing, dan rendering.

a. Proses editing

Proses editing video dilakukan menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2018 dan untuk editing audio menggunakan software Adobe Audition CC. Proses editing video dapat dilihat pada Gambar 8.

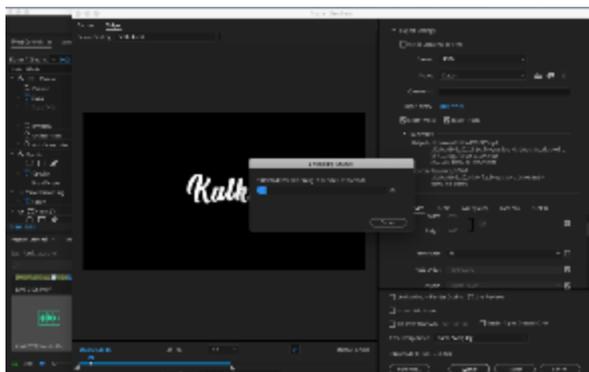
Tahap mixing dilakukan menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2018. Proses mixing dapat dilihat pada Gambar 11



Gambar 11. Proses Mixing

b. Rendering

Proses rendering menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2018. File akan diubah sesuai dengan format yang diinginkan. Proses rendering dapat dilihat pada Gambar 12



Gambar 12. Proses Rendering

6. Hasil Evaluasi 2

Adapun hasil dari evaluasi 2 yang telah dilakukan untuk menguji film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” adalah sebagai berikut :

1. Uji Ahli Isi
2. Uji Ahli Media

7. Hasil Tahap 4

Kepingan DVD telah didesain sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan. Hasil desain kepingan DVD film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” dapat dilihat pada Gambar 13



Gambar 13. Keping DVD



Gambar 14. Sampul DVD

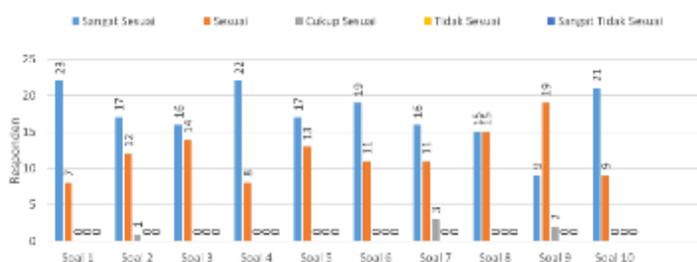
8. Hasil Outcome

Setelah film selesai di kemas maka film siap di publikasikan sesuai dengan target yang telah ditentukan sebelumnya.

C. HASIL UJI RESPON PENONTON

Uji respon penonton dilakukan untuk mengetahui kepuasan penonton dan tanggapan penonton terhadap film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk”. Uji respon penonton dilakukan dengan cara memperlihatkan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” yang sudah melewati proses uji ahli isi dan uji ahli media kepada para responden. Kemudian setelah selesai menonton, responden mengisi angket uji respon untuk mengetahui respon mereka terhadap film dokumenter ini. Instrument uji respon penonton film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” dapat dilihat pada Lampiran .

Uji respon penonton film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” dilakukan terhadap 30 orang responden rentang usia 10 tahun ke atas yang dilakukan secara acak di beberapa masyarakat umum. Adapun hasil angket uji respon penonton film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” dapat dilihat pada Lampiran . Sedangkan hasil rekapitulasi uji respon penonton dapat dilihat pada Lampiran . Setelah mendapatkan hasil angket uji respon penonton maka tahap selanjutnya hasil tersebut akan dikalkulasikan dengan rumus pengolahan data untuk memperoleh persentase respon dari penonton. Berikut rumus yang digunakan dalam menghitung hasil dari pengujian (Kertiasih N.K., 2011).



$$\begin{aligned}
 F &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{1368}{1500} \times 100\% \\
 &= 0,912 \times 100\% \\
 &= 91.20\%
 \end{aligned}$$

Keterangan = Sangat Baik

Pada uji respon penonton film dokumenter ini peneliti melakukan pengujian terhadap 30 orang responden yang merupakan masyarakat umum dengan rentangan usia 12 tahun keatas. Berdasarkan hasil uji respon penonton untuk Film Dokumenter Permainan Tradisional “Kulkuk” ini didapatkan hasil rata-rata persentase yaitu 91.20% dengan tingkat pencapaian sangat baik. Dengan membandingkan data persentase keseluruhan subyek maka dapat disimpulkan bahwa Film Dokumenter Permainan Tradisional “Kulkuk” mendapatkan respon yang baik dari penonton dan layak untuk dipublikasikan

D. PEMBAHASAN

Pengembangan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan informasi tentang permainan tradisional “Kulkuk” sekaligus sebagai media untuk melestarikan permainan tradisional “Kulkuk”. Film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” ini dibuat dengan manfaat untuk memperkenalkan dan memberikan wawasan bagi penonton terkait pengenalan permainan tradisional “Kulkuk” yang berasal dari cerita rakyat di banjar Pegok, Sasetan, Denpasar, serta perkembangannya hingga saat ini. Sehingga, masyarakat yang sebelumnya kurang mengetahui tentang keberadaan permainan tradisional “Kulkuk”, setelah menonton film ini setidaknya jadi lebih mengenal permainan tradisional “Kulkuk”, serta mengetahui perkembangannya hingga saat ini. 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 permainan tradisional “Kulkuk” 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 analisa kebutuhan. Pada proses pengumpulan data didapatkan data atau informasi tentang permainan tradisional “Kulkuk” dan juga data tentang pengetahuan masyarakat khususnya anak-anak terhadap permainan tradisional “Kulkuk”. Kemudian setelah proses pengumpulan data selesai, maka dilakukan proses analisa kebutuhan film. Analisa kebutuhan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” yaitu analisa talent, analisa lokasi, analisa peralatan, analisa crew, analisa SWOT dan analisa STP.

Tahap 2 adalah proses pra produksi film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” dimana pada tahapan ini dilakukan pembuatan ide cerita yang didapatkan berdasarkan wawancara dengan para narasumber permainan tradisional “Kulkuk”, kemudian pembuatan sinopsis film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” yang dibuat berdasarkan ide cerita yang telah didapatkan, selanjutnya adalah pembuatan skenario dan storyboard untuk mempermudah proses pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk”. 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 permainan tradisional “Kulkuk”, 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 editing film dokumenter, mixing, 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 permainan tradisional “Kulkuk” yang telah selesai dibuat. Hasil pengujian uji ahli isi terhadap film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” dengan menggunakan angket menunjukkan bahwa kelayakan isi atau informasi dalam film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” sudah sesuai dengan informasi permainan tradisional “Kulkuk” yang didapatkan dari narasumber. Hasil uji ahli isi dan uji ahli media film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” 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 permainan tradisional “Kulkuk” 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 permainan tradisional “Kulkuk”. Tahapan outcome ini adalah pempublikasian film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” 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 permainan tradisional “Kulkuk”. Uji respon penonton dilakukan dengan cara memperlihatkan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” 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 10 tahun keatas yang diambil secara acak. Pengujian ini menggunakan angket skala lima, dari uji respon penonton yang telah dilakukan diperoleh hasil rata-rata persentase penilaian yaitu sebesar yang dikonversikan kedalam tabel konversi menyatakan “BELUM”. Hasil Sangat Baik ini diperoleh karena peneliti mengimplementasikan teori tentang Struktur Film Dokumenter, Unsur-Unsur Pendukung Komposisi, Unsur-Unsur Suara.

Dalam pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” 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 kesibukkan 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 CS 6 untuk mengurangi noise suara, kendala tersebut dapat diatasi. 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 Fast Color Corrector serta mengatur Brightness & Contrast pada masing-masing video.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian film dokumenter ini yaitu Film dokumenter yang berjudul Film Dokumenter Tok Lait Kancing “Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa” adalah sebuah penelitian yang dilaksanakan Gede 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. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model cyclic strategy. Film dokumenter Tok Lait Kancing 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 umum dinyatakan bahwa film dokumenter ini mendapatkan total presentase sebesar 94,33% yang masuk kategori sangat baik[6]. Film dokumenter “Film Dokumenter Genggong (Sebuah Instrumen Musik Kuno)” dibuat oleh I Made Dedik Suardika, Gede Saindra Santyadiputra, Gede Aditra Pradnyana, (2017) menggunakan metode Cyclic Strategy. Film dokumenter ini bertujuan agar keberadaan alat musik genggong di Bali semakin dikenal, serta dapat dijadikan sebuah media informasi sekaligus sebagai media pelestarian terhadap instrumen musik genggong. Respon pengguna terhadap film dokumenter genggong dapat dikategorikan sangat positif dengan persentase 90.04%[7]. Film Dokumenter “Megoak-Goakan (Sebuah Tradisi Peningat Kejayaan Leluhur)”. dibuat oleh Made Anggadipita Ramanta, Gede Saindra Santyadiputra, Dewa Gede Hendra Divayana, (2017). Hasil uji coba dari penelitian ini adalah tampilan film dokumenter sudah baik, kejelasannya suara sudah jelas, pengambilan gambar dan teknik pencahayaan sudah baik, dan film dokumenter “Megoak-Goakan (Sebuah Tradisi PeningatKejayaanLeluhur)” ini sudah layak dikategorikan film dokumenter dan memiliki kualitas yang baik jika dilihat dari segi teknik pengambilan gambar [8].

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk”, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Implementasi film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan metode cyclic strategy dan menggunakan tahapan produksi film yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Berdasarkan hasil uji respon penonton film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” terhadap 30 orang responden yang diambil secara acak dikalangan

masyarakat umum memperoleh persentase sebesar 91.20%. Hasil yang diperoleh ini dikategorikan ke dalam pencapaian sangat baik. Jadi informasi yang terdapat pada film dokumenter permainan tradisional “Kulkuk” telah tersampaikan dengan sangat baik dan memperoleh respon pencapaian yang baik dari penonton.

REFERENSI

- [1] Suarka, I. N. (2011). Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak - Anak Bali. Denpasar: Udayana University Press.
- [2] Taro, M. (2018). Dari Ngejuk Capung Sampai Ngejuk Lindung. Denpasar: Amada Press.
- [3] Effendy, H. (2008). Industri Perfilman Indonesia Sebuah Kajian. Depok: Erlangga.
- [4] Nugroho, S. (2014). Teknik Dasar Videografi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [5] Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- [6] Narayana, P. A. (2017). Film Dokumenter Tok Lait Kancing: Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 1-9.
- [7] Dedik Suardika, I. M. (2017). Film Dokumenter Genggong (Sebuah Instrumen Musik Kuno). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*.
- [8] Ramanta, M. A., Santyadiputra, G. S., & Divayana, D. H. (2017). Film Dokumenter Megoak-Goakan "Sebuah Tradisi Peningat Kejayaan Leluhur". *JANAPATI*, ISSN 0216-3241.