

Film Dokumenter Permainan Tradisional Bali “Magandu”: Sebuah Tradisi sebagai Warisan Budaya Sistem Subak Bali

I Gede Jupi Permana Bayu¹, Gede Saindra Santyadiputra²,
I Made Ardwi Pradnyana³
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

e-mail: 1215051122@undiksha.ac.id¹, gsaindras@undiksha.ac.id², ardwi.pradnyana@undiksha.ac.id³

Abstrak— Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan hasil rancangan film dokumenter “Magandu”, (2) Untuk mengetahui respon siswa dan guru Sekolah Dasar terhadap hasil akhir film dokumenter “Magandu”.

Metode penelitian yang digunakan pada film dokumenter “Magandu” adalah Research and Development dengan model Cyclic Strategy. Permainan Tradisional “Magandu” yang dipilih sebagai subjek penelitian adalah permainan tradisional “Magandu” yang ada pada Banjar Ole, Desa Marga Dauh Puri, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter “Magandu” 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. Berdasarkan data uji responden yang telah dilakukan, didapatkan hasil rata-rata presentase yaitu 93,73% dengan tingkat pencapaian “sangat baik”. Kesimpulan yang didapatkan yaitu film dokumenter “Magandu” sudah sangat baik dan bisa digunakan sebagai media pelestari dan promosi “Magandu”.

Kata kunci: Film Dokumenter, Magandu, permainan tradisional, cyclic strategy

Abstract— *These aims of this research are: (1) To produce the design and later be implemented in form of documentary video entitled “Magandu”, (2) To observe the students and teachers responses in the Elementary School about the result of “Magandu” video.*

The research method that has been used was Research and Development method with Cyclic Strategy model. The traditional game that was chosen as the research subject was “Magandu” which exist in Ole, Marga Dauh Puri Village, Marga District, Tabanan.

The outcome of this research shows that documenter video “Magandu” gains a Very Good score. The score was obtained through test content expert judgments, media expert test, and documentary film expert test. Meanwhile, the result of respondent which was taken from 30 participants showed the average percentage was 93.73% which belong to a very good category. The result shows that documenter video “Magandu” is worthy and can be used as promotion media of “Magandu”.

Keywords: documentary, magandu, traditional games, cyclic strategy

I. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia sedang mengalami kerapuhan karakter yang ditengarai salah satunya akibat era globalisasi. Hal ini diindikasikan oleh munculnya berbagai bentuk tindak kekerasan, korupsi, pelecehan seksual, degradasi moral, dan lain-lain. Upaya pembentukan karakter bangsa melalui nilai-nilai karakter bangsa yang terdapat dalam permainan tradisional anak-anak bertujuan agar dapat terwujud atau tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Sebagai contoh, nilai-nilai itu akan tampak dalam bentuk kelembagaan, juga dapat muncul dalam bentuk permainan tradisional (Suarka, 2011)[1].

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 Desember 2015 dengan narasumber yang bernama Drs. I Made Taro selaku salah satu sejarawan 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 di setiap daerah di Bali mempunyai ciri-ciri sederhana, bersifat kolektif, spontanitas, dan fleksibel. [2].

Salah satu permainan tradisional tersebut adalah permainan tradisional “Magandu”. Permainan tradisional tersebut dapat ditemukan di Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 7 Februari 2016 dengan narasumber yang bernama I Wayan Weda, S.Pd selaku salah satu sejarawan yang mengetahui permainan tradisional “Magandu” serta melestarikan permainan tradisional tersebut melalui Sanggar Wintang Rare, diperoleh informasi bahwa permainan ini mengisahkan tradisi masyarakat agraris setelah masa panen. Sebagaimana diketahui bahwa Kabupaten Tabanan merupakan lumbung beras bagi masyarakat Bali[3].

Mengawali langkah penelitian, penulis melakukan pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner pada tanggal 6 Februari 2016 kepada 20 orang siswa yang masing-masing terdiri dari 5 orang anak kelas III sampai dengan kelas VI di SD Negeri 1 Marga yang terletak di Desa Marga Dajan Puri, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 20 orang siswa tersebut tidak mengetahui permainan tradisional “Magandu”, baik mengetahui nama permainan, cara memainkan, dan asal mula permainan tersebut. Ada beberapa faktor yang bisa dijadikan alasan penyebab dari mulai dilupakannya permainan tradisional tersebut. Salah satu penyebabnya adalah tidak pernah diajarkan permainan tradisional tersebut di Sekolah[4].

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 permainan tradisional “Magandu” dan dapat memberikan dokumentasi digital tentang permainan tradisional tersebut. Keunggulan dari sebuah film dokumenter adalah untuk menyebarkan informasi dengan penyajian intisari konten yang terdapat lebih menarik daripada sekedar catatan di atas kertas, jika dilihat dari segi kuantitas dan kualitas maka banyak informasi dapat dirangkum dalam bentuk film, dan nilai-nilai yang tersirat lebih cepat ditangkap karena adanya kelebihan dari sisi audio dan visual (Pratista, 2008)[5]. Penelitian terkait pertama yang berjudul “Perancangan Film Dokumenter Pasar Terapung Muara Kuin di Banjarmasin, Kalimantan Selatan” oleh Ciptadi (2013), Penelitian ini diharapkan dapat menghimbau masyarakat agar menjaga dan melestarikan keberadaan Pasar Terapung Muara Kuin di zaman modern ini. Metode yang digunakan dalam film ini yaitu *Cyclic Strategy*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah film yang siap di sebarluaskan di layar televisi bekerjasama dengan televisi lokal, Duta TV serta bekerjasama dengan Dinas Kebudayaan Pariwisata dan Olahraga[6].

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti memiliki sebuah ide untuk membuat sebuah film dokumenter yang berisi tentang permainan tradisional “Magandu”. Film dokumenter ini dapat dimanfaatkan juga sebagai alat bantu dalam bentuk dokumentasi digital dalam mensosialisasikan permainan tradisional “Magandu” untuk siswa-siswa di Sekolah Dasar. Dokumentasi yang dirangkum menjadi sebuah film dokumenter akan diunggah pada situs-situs media sosial agar mudah diakses oleh masyarakat Bali, khususnya orang tua atau guru yang akan mengajarkan anak-anaknya bermain permainan tradisional “Magandu” di lingkungan rumah atau sekolah, meskipun tidak bisa dilakukan di tengah petakan sawah karena belum masa panen. Selain itu, film dokumenter tersebut juga akan dikemas dalam bentuk DVD (*Digital Versatile Disc*) sebagai inventaris dokumentasi digital untuk didistribusikan di beberapa Sekolah Dasar di

Kecamatan Marga, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Bali & Kabupaten Tabanan, Sanggar Wintang Rare dan Sanggar Kukuruyuk Denpasar. Maka dari itu tercipta ide penulis untuk membuat karya yang berjudul Film Dokumenter Permainan Tradisional Bali “*Magandu*”[7].

II. KAJIAN TEORI

A. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan adalah satu gerak kerja rangsangan yang menggembirakan seseorang. Permainan juga ialah suatu gerak kerja yang mengembangkan fisik dan sangat berminat membuat sesuatu aktivitas atau penyelesaian masalah dengan cara bermain. Mengikuti kamus, “bermain” adalah suatu yang dilakukan oleh seseorang untuk bersenang-senang dan bersuka-suka dengan menggunakan alat ataupun tidak. Permainan selalu digunakan sebagai alat hiburan dan kesenangan semasa mempelajari suatu kemahiran[7].

Taro mengatakan bahwa permainan tradisional adalah aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial, dan budaya. Permainan tradisional sebagai salah satu aktivitas budaya yang akan memperkuat nilai-nilai budaya yang dapat merangsang kearah yang kreatif. Karena permainan tradisional adalah permainan yang dibuat secara bersama-sama dan untuk diwariskan bersama-sama. Maka dari itu, permainan tradisional merupakan representasi dari keginian suatu komunitas beradab yang didalam permainannya mengandung berbagai tradisi serta nilai-nilai luhur yang dijiwai oleh semangat kebersamaan yang tinggi[8].

B. Permainan Tradisional Bali

Setiap daerah atau Kabupaten di Bali memiliki permainan tradisionalnya masing-masing yang lahir dan menjadi ciri khas daerah tersebut di daerah tersebut. Dari kabupaten Bangli memiliki permainan tradisional anak-anak yaitu *Kelik-Kelikan*. Di Kabupaten Badung ada permainan tradisional anak-anak *Tok Lait Kancing*. Di Kabupaten Buleleng ada permainan *Goak-Goakan*. Di Kabupaten Karangasem ada permainan *Gebug Ende*. Di Kabupaten Klungkung ada permainan *Mukur*. Di Kabupaten Gianyar ada permainan *Jaran-Jaranan*. Denpasar ada permainan *Penyu Metaluh*. Di Kabupaten Tabanan ada

permainan *Magandu*. Dan di Kabupaten Jembrana ada permainan *Undar-Undaran*[9].

C. *Magandu*

Permainan tradisional “*Magandu*” yang dapat ditemukan di Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 7 Februari 2016 dengan narasumber yang bernama I Wayan Weda, S.Pd mengatakan bahwa permainan ini mengisahkan tradisi masyarakat agraris setelah masa panen. Sebagaimana diketahui bahwa Kabupaten Tabanan merupakan lumbung beras bagi masyarakat Bali. Subak bertebaran diseluruh kecamatan yang ada di wilayah Kabupaten Tabanan. [10].

Zaman dulu, anak-anak para petani datang ke sawah bermain gandu ditengah petakan sawah yang sengaja dikeringkan setelah masa panen. Gandu adalah jenis mainan yang menyerupai bola kubus yang dibuat dari anyaman janur atau tanah sawah yang digabungkan dengan batang padi sisa hasil panen atau jerami. Mereka bermain “*Magandu*” menggunakan area petakan sawah. Di bagian tengah sawah ditancapkan tiang bambu sepanjang 1,5 meter sebagai tempat mengikat tali. Tali diikatkan pada tiang bambu dan diatur agak longgar sehingga mudah diputar (Suarka, 2011)[11].

D. Film Dokumenter

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (*travelogues*) yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata ‘dokumenter’ kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film *Moana* (1926) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat dokumenter merupakan suatu bentuk informasi, propaganda, edukasi, dan cara kreatif untuk merepresentasikan realita[12].

E. Teknik Pengambilan Gambar

Gambar-gambar atau *shot-shot* dideskripsikan dalam bahasa kamera dalam hubungan dengan panjang tubuh manusia yang diperlihatkan. Objek gambar di televisi hampir semuanya manusia, karena itu standarisasi ukuran gambarnya juga ukuran-ukuran yang diarahkan ke manusia, sedangkan ukurannya ditulis dalam bentuk kode-kode yang telah diformulasikan secara internasional[13].

F. *Angle* Kamera

Camera angle yaitu peempatan atau posisi kamera terhadap suatu sudut tertentu. Dalam menentukan besar kecilnya sudut tergantung dari karakter gambar yang dikehendaki. Dengan sudut pengambilan gambar yang menarik, akan dapat dihasilkan suatu *shot* yang menarik, dengan perspektif yang unik dan menciptakan image tertentu pada gambar yang disajikan[14].

Sudut pengambilan gambar sangat berpengaruh dalam menciptakan sebuah komunikasi yang diharapkan dari sebuah gambar. Dengan banyaknya *shot* dalam sebuah cerita membutuhkan penempatan kamera yang baik untuk pandangan mata penonton. Pemilihan *angle* akan berpengaruh terhadap keinginan dari penonton, dan kesalahan penempatan *angle* akan membuat penonton menjadi kebingungan dalam mengikuti cerita yang dibuat[15].

III. METODOLOGI

Metode cyclic strategy atau strategi berputar 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[16]. Tahap - tahap yang ada pada metode cyclic strategy dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 1. Tahapan Metode *Cyclic Strategy*[17].

A. Brief

Brief merupakan tahap persiapan awal untuk melakukan penelitian ini. Di mana pada tahapan ini terdapat beberapa fase yakni :

1. Riset Awal
Setelah ide/topik diterima, maka langkah selanjutnya mencari informasi mengenai topik yang telah dirancang.
2. Pemanapan ide
Setelah memiliki ide yang cocok untuk dijadikan film dokumenter, maka ide tersebut akan diajukan

B. *Tahap 1* (Pengumpulan data dan analisa)

Tahap 1 ini dibagi menjadi beberapa fase, antara lain:

1. Pengumpulan Data
Pengumpulan data dilakukan setelah permasalahan telah diputuskan. Pengumpulan data yaitu berupa informasi untuk mendukung ide cerita tersebut. Teknik pengumpulan data tersebut diantaranya adalah :
 - a. Observasi.
 - b. Wawancara.
 - c. Studi Pustaka.
 - d. Dokumentasi.
2. Analisis
Setelah data terkumpul, maka dilakukan sebuah analisis guna mengetahui kelebihan, kekurangan maupun target *audiens* film dokumenter ini. Berikut merupakan analisis yang dibutuhkan dalam pembuatan film dokumenter :
 - a. Analisa *Talent*
 - b. Analisa Lokasi
 - c. Analisa Peralatan
 - d. Analisa *Crew*
 - e. Analisa *Swot*
 - f. Analisa *STP*

C. *Tahap 2* (Pra Produksi)

Pada tahap 2 ini dilakukan proses *Pre-Production* (Pra-Produksi). Dimana fase pra-produksi sangat menentukan dalam sukses atau tidaknya sebuah film. Informasi yang telah terkumpul pada fase pengumpulan data akan diolah di fase pra-produksi. Pra-produksi meliputi beberapa tahapan, yaitu perancangan ide cerita, sinopsis, *storyline*, skenario dan *storyboard*.

D. Evaluasi 1

Setelah tahap ini akan ada pengujian yang bertujuan mengecek kembali apakah semua bagian dalam tahap 1 dan tahap 2 telah benar-benar terlaksana. Jika ada yang belum terlaksana maka akan dilakukan *looping*/pengulangan dengan merevisi kembali rancangan film. Sedangkan jika semua perancangan sudah terlaksana maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Pengujian disini dilakukan oleh peneliti itu sendiri.

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

Adapun fase-fase yang terdapat pada tahap 3 yaitu :

1. Produksi

Fase produksi merupakan tahap pengeksekusian terhadap fase pra-produksi. Apabila fase pra produksi telah sesuai dengan ide cerita, maka fase produksi akan menjalankan apa yang telah ditetapkan pada fase pra-produksi. Pada fase produksi terdapat tahapan yang diantaranya sebagai berikut.

- a. *Video Production*
- b. *Audio Production*.

2. Pasca Produksi

Fase pasca produksi dapat berjalan setelah proses pada fase produksi telah selesai. Pada fase ini terdapat tahapan *editing*. Dalam tahapan pasca produksi dilakukan beberapa hal, antara lain:

a. Tahap *Editing* Video

Pada tahap *editing* yang dilakukan mencakup pegisian musik latar (*background*), transisi antar video, pembersihan *noise* (suara-suara lain yang seharusnya tidak masuk dalam film) pada *sound video*, *color grading* (penyelarasan warna), pembuatan animasi dan sebagainya.

b. *Sound Editing*

Kegiatan utama pada tahap ini ialah pengisian Musik latar, *effect* suara, transisi audio dan pengaturan volume audio terhadap film yang telah dibuat.

c. *Rendering*

Hasil *editing* keseluruhan *footage* yang telah memiliki standar kualitas seragam akan menjalani proses *rendering*. Rencana proses *rendering* film ini menggunakan video *codec* H.264 dengan format MP4. Untuk resolusi yang digunakan dalam film dokumenter ini sebesar 1920x1080.

F. Evaluasi 2

Setelah film selesai dibuat akan dilakukan evaluasi terlebih dahulu. Dalam evaluasi ini terdapat uji ahli isi dan uji ahli media.

a. Uji Ahli Isi

Uji ahli isi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi film dokumenter "*Magandu*" dengan sejarah asli dari permainan tradisional "*Magandu*", baik dari sejarah maupun pengetahuan tentang "*Magandu*" tersebut.

b. Uji Ahli Media

Uji ahli media dilakukan untuk mengetahui apakah kualitas teknik dan *editing* film yang dikembangkan siap untuk dipublikasikan atau tidak.

G. Tahap 4 (*Mastering*)

Pada tahap 4 merupakan tahap akhir dari pembuatan film dokumenter. Pada tahap ini diawali dengan proses *burning* film dokumenter yang telah dibuat mulai dari pengemasan ke dalam bentuk DVD sesuai dengan format yang telah di tentukan hingga pengisian *cover* DVD/sampul.

H. *Outcome*

Produk akhir film merupakan proses dimana film dokumenter "*Magandu*" yang sudah dikemas dalam bentuk DVD siap dipublikasikan kepada *audiens* yang telah ditentukan. Publikasi ini berupa desain poster film dokumenter "*Magandu*".

I. Uji Respon Penonton

Uji respon penonton dilakukan untuk mengetahui kepuasan penonton dan tanggapan tentang film dokumenter "*Magandu*". Uji respon penonton dilakukan dengan cara menyebarkan angket setelah penonton selesai menyaksikan film dokumenter "*Magandu*".

Dalam mengolah data untuk melihat bagaimana respon penonton terhadap film dokumenter "*Magandu*" penulis langsung mendampingi dan mengamati jawaban dari responden. Berikut rumus yang digunakan dalam menghitung hasil dari pengujian[11].

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil akhir perhitungan nantinya akan berupa presentase yang akan dijadikan jawaban sesuai dengan rumusan masalah dari penelitian ini. Berikut adalah ketetapan kategori tingkat pencapaian film yang dapat dilihat pada Tabel 1[12].

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

IV. HASIL & PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Hasil Tahap *Brief*

Pada tahap pertama dalam pembuatan film dokumenter "*Magandu*" adalah mengajukan ide judul penelitian yang sudah ditentukan yaitu "*Magandu*" diajukan kepada pihak jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Judul yang diajukan sudah mendapatkan persetujuan dari pihak jurusan pada tanggal 22 Desember 2015.

2. Hasil Pengumpulan data dan Analisis Kebutuhan Film

Pada tahap ini terdapat beberapa fase yang telah dilakukan. Fase-fase tersebut adalah fase pengumpulan data dan analisis kebutuhan film.

a. Hasil Pengumpulan Data

1) Observasi

Tahap pengumpulan data melalui observasi telah dilakukan untuk melihat dan mendokumentasikan bagaimana proses bermain permainan "*Magandu*". Dokumentasi awal untuk film ini dilakukan di Sanggar Kukuruyuk SD Negeri 8 Dauh Puri Denpasar.

2) Wawancara

Tahap pengumpulan data melalui wawancara dilaksanakan dengan mewawancarai beberapa narasumber yang terkait untuk mengetahui informasi tentang permainan "*Magandu*", yaitu Made Taro dan Wayan Weda.

3) Penyebaran Kuisisioner

Tahap pengumpulan data melalui cara penyebaran kuisisioner dilaksanakan dengan menyebar kuisisioner kepada 20 orang siswa yang masing-masing terdiri dari 5 orang anak kelas III sampai dengan kelas VI di SD Negeri 1 Marga yang terletak di Desa Marga Dajan Puri, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan.

4) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan tahap untuk mengumpulkan data-data tertulis mengenai permainan tradisional Bali "*Magandu*" dan teknik perfilman. Data-data yang digunakan dalam penelitian film dokumenter "*Magandu*" ini didapatkan dari buku dan jurnal yang diantaranya adalah buku yang berjudul "Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali" karya I Nyoman Suarka, jurnal dari Yuliasmomo yang berjudul "Pembuatan Film Dokumenter Jangan Pandang Kami Sebelah Mata" dan lain-lainnya.

b. Hasil Analisis Kebutuhan Film.

1) Analisis *Talent*

Narasumber dalam film dokumenter ini adalah Bapak Made Taro dan Wayan Weda. Untuk Aktor adalah anak-anak Sanggar Kukuruyuk dan anak-anak Br. Ole, Desa Marga Dauh Puri Kab. Tabanan.

2) Analisis Lokasi

Pada analisis lokasi pengambilan gambar untuk film dokumenter ini dilakukan di beberapa tempat di Kabupaten Tabanan, dan Kota Denpasar seiring kebutuhan *visual* untuk informasi dari narasumber.

3) Analisis Peralatan

Peralatan yang digunakan dalam film dokumenter ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Peralatan Pembuatan Film Dokumenter

Peralatan	Jumlah
DSLR Canon 60D	5
DSLR Nikon D8000	1
Lens Canon Fix EF 50mm f/1.8 II	1
Lens Canon Kit EF-S 18-55mm	3
Lens Canon Kit EF-S 55-250mm	1
Lens Tamron Wide 10-22mm	1
Lens Nikon Tele 55-200mm	1
Tripod Excel	3
Tripod Fotopro	2
Shotgun Mic. Rode Rycote	2
Drone DJI Phantom 3 Standard	1
Stabilizer Glidecam S-60	1
DJI Osmo Handheld 4K 3 Axis	1
GoPro Hero 4	1

4) Analisis Crew

Crew film sangat dibutuhkan dalam membantu proses produksi yaitu pada saat *shooting*. Adapun crew film dalam pembuatan film adalah:

1. Production : PTI Undiksha
2. Sutradara : I Gede Jupi Permana Bayu
3. Editor : I Gede Jupi Permana Bayu
4. Kamerawan 1: I Gede Jupi Permana Bayu
5. Kamerawan 2: Made Anggadipta Ramanta
6. Kamerawan 3: I Putu Aditya Narayana
7. Kamerawan 4: Putu Arya Yoga Darmawan
8. Kamerawan 5: Kadek Teguh Yogi Aditya
9. Kamerawan 6: Kadek Ari Budiawan

10. Narator : Ni Nyoman Indah Artadiningsih

5) Analisa SWOT

Hasil analisis SWOT film dokumenter "Magandu" adalah sebagai berikut.

- **Strength (Kekuatan)**
Kekuatan dalam film dokumenter ini adalah terletak pada ide cerita yang diangkat adalah salah satu permainan tradisional Bali yang sudah jarang sekali dimainkan oleh orang-orang Bali yang memiliki sejarah dan nilai karakter yang terdapat dalam permainan "Magandu".
- **Weakness (Kelemahan)**
Kekurangan yang terdapat dalam film dokumenter ini adalah keterbatasan peralatan yang digunakan dalam proses *shooting* (pengambilan gambar).
- **Opportunity (Kesempatan)**
Kurangnya media sosialisasi berbentuk digital iyang sangat dibutuhkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Bali menjadi salah satu peluang atau kesempatan untuk melakukan kerjasama untuk menyebar luaskan film dokumenter ini ke masyarakat.
- **Treat (Ancaman)**
Kendala dari penelitian ini diantaranya adalah sulitnya mencari momen anak-anak bermain "Magandu", jarak pengambilan gambar yang jauh dari kota Singaraja. Serta sulitnya menghubungi narasumber karena kesibukannya.

6) Hasil Analisis STP

- **Segmentasi dan Targeting**
 1. Geografis : Ditujukan untuk seluruh daerah Bali bahkan di Indonesia.
 2. Demografis : Film ini dapat ditonton oleh khalayak umum tidak dibatasi oleh usia, baik kaum laki-laki maupun

- perempuan dengan segala jenis pekerjaan tanpa ada batasan.
3. Psikografis : Seluruh lapisan masyarakat.
 - *Positioning* : Film ini akan mengangkat permainan tradisional Bali “Magandu” yang berasal dari Kabupaten Tabanan, selain itu film dokumenter ini juga akan mengajak penonton khususnya anak-anak dan orang tua.
 3. Hasil Pra Produksi

Pada tahap ini adalah proses perancangan (Pra-Produksi) film dokumenter “Magandu”.

 - a. Ide Cerita

Dalam film dokumenter “Magandu” ini akan di ceritakan juga sejarah, teknik, dan pesan-pesan atau makna yang terkandung dalam permainan “Magandu”.
 - b. Sinopsis

Sinopsis film dokumenter “Magandu” merupakan ringkasan dari cerita yang akan ditampilkan dalam film.
 - c. *Storyline*

Storyline dari film dokumenter “Magandu” merupakan alur cerita berbentuk sebuah naskah yang digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan film dokumenter “Magandu”.
 - d. Skenario

Skenario merupakan naskah tulis untuk sandiwara, film, atau sinetron secara rinci dari adegan-adegan yang disusun.
 - e. *Storyboard*

Berdasarkan kronologi yang telah dibangun pada sinopsis dibuatlah *storyboard* sebagai langkah awal alur cerita. *Storyboard* yang dibangun berupa garis besar tiap prosesi yang akan ditampilkan dalam film, hal ini berarti rekaman jalannya tiap peristiwa bisa berbeda dengan yang tergambar dalam *storyboard*.
 4. Hasil Evaluasi Peneliti

Pada tahap evaluasi peneliti dilakukan untuk mengetahui kesiapan pada tahap 1 dan tahap 2. Tahap evaluasi ini dilakukan oleh pembuat film menggunakan *check list*.
 5. Hasil Produksi dan Pasca Produksi
 - a. Produksi

Tahap produksi film dokumenter “Magandu” terdiri dari tahap *Shooting*

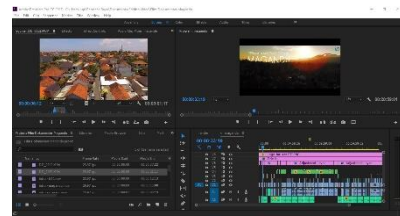
dan *sound recording*. Tahap *shooting* film ini disesuaikan dengan *storyboard* yang sudah dibuat.

b. Pasca Produksi

Pada fase pasca produksi dalam pembuatan film dokumenter “Magandu” melalui beberapa tahapan yaitu tahap *video editing*, *sound editing* dan *rendering*. *Software* yang digunakan untuk mendukung film dokumenter yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. *Adobe Premiere Pro CC 2017*
2. *Adobe After Effect Pro CC 2015*
3. *Adobe Audition CS6*

Tahapan editing video Film Dokumenter “Magandu” menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC 2017*.



Gambar 1. Proses *Editing Video* Menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2017*

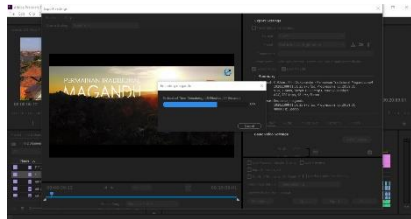


Gambar 2. Proses *Editing Video* menggunakan *Adobe After Effect CC2015*.



Gambar 3. Proses *Editing Audio* Menggunakan *Adobe Audition CS6*.

Dalam proses *Rendering video* film dokumenter genggong menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC 2017*.



Gambar 4. Proses *Rendering Video* Menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2017*

6. Evaluasi Uji Ahli

1. Pengujian Ahli Isi

Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari masing-masing pengujian ahli isi dimana semua pernyataan dinyatakan sesuai oleh pengujian ahli isi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase keseluruhan adalah 100% dengan predikat sangat baik dan tidak perlu adanya revisi.

2. Pengujian Ahli Media

Pengujian ahli media film dokumenter ini dilakukan oleh 3 orang pengujian. Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari masing-masing pengujian ahli Media dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase keseluruhan adalah 100% dengan predikat sangat baik dan tidak perlu adanya revisi.

7. Hasil Desain DVD

Tahap ini merupakan tahap mengemas film yang telah di *render* kedalam bentuk DVD. Hasil Desain DVD film “*Magandu*” dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil Keping dan Sampul DVD

8. Hasil *Outcome*

Tahapan terakhir pada pembuatan film dokumenter ini dilakukan tahap publikasi yang menggunakan media sosialisasi atau media promosi film berupa poster. Berikut hasil desain poster dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Hasil Poster Film Dokumenter “*Magandu*”.

9. Hasil Uji Responden

Berdasarkan data respon uji lapangan yang telah dilakukan terhadap 30 orang responden mendapatkan hasil rata-rata persentase keseluruhan yaitu 93,73% dengan tingkat pencapaian sangat baik.

B. PEMBAHASAN

Pengembangan film dokumenter “*Magandu*” bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan informasi tentang permainan tradisional Bali “*Magandu*” sekaligus sebagai media untuk melestarikan permainan “*Magandu*”. Dalam pengembangan film dokumenter “*Magandu*” ini menggunakan model *cyclic strategy*.

1. Brief melakukan pengajuan ide atau topik terhadap ketua jurusan Pendidikan Teknik Informatika.
2. Tahap 1 dilakukan pengumpulan data dan analisa yang terkait dengan film dokumenter “*Magandu*”.
3. Tahap 2 merupakan tahapan pra produksi yang meliputi penentuan ide cerita, sinopsis, Storyline, skenario dan *storyboard*.
4. Evaluasi 1 dilakukan untuk menguji kelengkapan pada tahap 1 dan tahap 2.
5. Tahap 3 merupakan tahapan produksi yang terdiri dari pengambilan gambar dan di lanjutkan ditahap pasca produksi yaitu editing, *mixing* dan *rendering*.
6. Evaluasi 2 dilakukan untuk menguji kelayakan film oleh uji ahli isi dan ahli media
7. Tahap 4 dilakukan proses *mastering*, file yang sudah di *render* di masukan ke dalam DVD sehingga dapat di publikasikan.

8. *Outcome* merupakan tahapan ini yaitu mempublikasikan film melalui dvd yang telah dibuat dan di promosikan melalui poster serta media sosial.

Uji respon penonton adalah pengujian untuk mengetahui bagaimana respon dari penonton setelah menonton film dokumenter “*Magandu*”. Untuk film dokumenter “*Magandu*” sebenarnya akan menggunakan pengujian *user experience* (UX). Akan tetapi, tidak belum bisa terlaksana dikarenakan penulis tidak bisa mendapatkan butir pernyataan instrumen dan keterbatasan waktu penelitian. Sehingga uji ahli respon dilakukan dengan menggunakan uji skala likert. Uji respon dilakukan terhadap 30 orang responden yang merupakan pelajar SD di Marga. Hasil uji reponden didapatkan bahwa total presentase yang diperoleh adalah 93,73% yang dikonversikan kedalam tabel konversi menyatakan sangat baik.

Dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi pada film dokumenter “*Magandu*” dapat tersampaikan dengan baik. Serta mendapatkan respon yang sangat baik dari penonton. Film dokumenter “*Magandu*” sejalan dengan penelitian Ciptadi (2013) dengan judul “Perancangan Film Dokumenter Pasar Terapung Muara Kuin di Banjarmasin, Kalimantan Selatan” yang juga menggunakan model *cyclic strategy*. Melalui film dokumenter “*Magandu*” diharapkan dapat menjadi media informasi yang dapat memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional Bali “*Magandu*” serta layak untuk dilombakan di lomba festival film dokumenter.

Penelitian film dokumenter “*Magandu*” mengalami beberapa kendala. Kendala yang dialami diantaranya kekurangan alat pendukung seperti *stabilizer*, *lighting* dan peralatan lain yang dibutuhkan ketika melakukan proses pengambilan gambar dikarenakan keterbatasan peralatan yang dimiliki peneliti. Kekurangan *crew* saat proses pengambilan gambar yang dikarenakan *crew* dari pembuatan film dokumenter ini memiliki waktu yang terbatas serta kesibukan masing-masing. Kendala lain yang dialami dalam proses pembuatan film ini adalah kesibukan narasumber. Narasumber yang memiliki kesibukan masing-masing yang mengakibatkan jadwal pengambilan gambar dengan narasumber sering dibatalkan. Bahkan salah satu narasumber Wayan Weda sering membatalkan janji pengambilan gambar

wawancara yang sudah ditentukan dengan alasan kesibukan dan beliau memutuskan untuk tidak bisa menyanggupi proses pengambilan gambar wawancara. Hal tersebut yang mengakibatkan waktu penelitian penulis menjadi lebih panjang.

V. SIMPULAN

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”.

Adapun saran untuk pengembangan film berikutnya. Disarankan untuk peneliti selanjutnya agar pada tahap pengujian respon penonton untuk penelitian film dokumenter akan lebih baik jika menggunakan angket *user experience* agar pembuat film bisa mengetahui kelemahan dari film dokumenternya. Untuk para peneliti lain yang akan melakukan penelitian tentang pembuatan film dokumenter, diharapkan agar bisa membuat film dokumenter kreatif yang didalam film dokumenternya terdapat unsur konflik.

REFERENSI

- [1] Kusuma, I. W. (2014). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Permainan Tradisional Bali. *Karmapati*, 429-438.
- [2] Januarty, A. (2012). Film Sebagai Misi Kebudayaan. *Jurnal Imaji*, 5-6.
- [3] Putri, Y. I. (2013). Perancangan Video Dokumenter Batik Khas Di Pekalongan, Menggunakan Analisa SWOT. 18-19.
- [4] Saputra, B. A. (2015). Representasi Nasionalisme dalam Film “GIE” Karya Riri Riza. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 72-86.
- [5] Suarka, I. N. (2011). Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali. Jakarta: Udayana University Press.
- [6] Hayward, S. (2001). *Cinema Studies : The Key Concepts*. London: Taylor & Francis e-Library.
- [7] Purba, J. A. (2013). *Shooting yang Benar!* Yogyakarta: Penerbit ANDI.



ISSN 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

(KARMAPATI)

Volume 6, Nomor 1, 2017

- [8] Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- [9] Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- [10] Kertiasih, N. K. 2011. Pengembangan E-Learning MPK Bahasa Indonesia Menggunakan Model Addie Untuk Perkuliahan Di Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- [11] Tegeh, I. M. 2009. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.