

FILM DOKUMENTER PERMAINAN TRADISIONAL “PENYU MATALUH”

Dewa Made Widiantera¹, I Made Ardwi Pradnyana², I Gede Partha Sindu³
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

E-mail: dewatizon@gmail.com¹, ardwi.pradnyana@undiksha.ac.id², partha.sindu@undiksha.ac.id³

Abstrak--- Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan hasil rancangan dari film dokumenter permainan tradisional “Penyu Mataluh”, (2) mengetahui respon masyarakat terhadap hasil akhir Film Dokumenter Permainan Tradisional “Penyu Mataluh”. Metode Penelitian yang digunakan pada film dokumenter permainan tradisional “Penyu Mataluh” adalah metode pengembangan dengan model *Cyclic Strategy*. *Cyclic Strategy* merupakan sebuah metode yang ada kalanya suatu tahap perlu diulang kembali sebelum tahap berikutnya dilanjutkan. Adapun tahap-tahap dari *Cyclic Strategy* diantaranya adalah *brief*, tahap 1, tahap 2, evaluasi 1, tahap 3, evaluasi 2, tahap 4 dan *Outcome*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter permainan tradisional “Penyu Mataluh” dalam kriteria sangat baik. Hasil yang diperoleh dari uji ahli isi dan uji ahli media “sudah sesuai”. Sedangkan dari uji respon penonton disebar ke 30 responden didapatkan hasil presentase yaitu 91.8% dengan tingkat pencapaian “sangat baik”. Kesimpulan yang didapatkan yaitu film dokumenter permainan tradisional “Penyu Mataluh” sudah “sangat baik” dan bisa digunakan sebagai media pelestarian dan promosi permainan tradisional “Penyu Mataluh” dalam bentuk dokumentasi digital.

Kata kunci: Film Dokumenter, *Penyu Mataluh*, Permainan Tradisional, *Cyclic Strategy*.

Abstract--- This study aims at (1) producing a project and implementing the results of the project of a documentary film of a traditional game entitled “Penyu Mataluh,” (2) finding out public responses to the final results of the Documentary Film of Traditional Game “Penyu Mataluh”. The research method used in the documentary film of traditional game of “Penyu Mataluh” is a development method using the *Cyclic Strategy* model. *Cyclic Strategy* is a method that sometimes has to be repeated before continuing to the further stages. The stages of *Cyclic Strategy* include *briefs*, stage 1, stage 2, evaluation 1, stage 3, evaluation 2, stage 4 and *Outcome*. The result of the study shows that the documentary film of

traditional game of “Penyu Mataluh” is considered “very good”. The results obtained from the content expert tests and the media expert tests are appropriate. Meanwhile, from the audience response test that has been distributed to 30 respondents, the percentage is 91.8% with a “very good” achievement level. The conclusions obtained were the documentary film of traditional game of “Penyu Mataluh” was very good and could be used as a preservation media and promotion of traditional games of “Penyu Mataluh” in the form of digital documentation.

Keywords: Documentary Film, *Penyu Mataluh*, Traditional Game, *Cyclic Strategy*.

I. PENDAHULUAN

Bali merupakan provinsi kecil di Indonesia yang memiliki potensi luar biasa tentang alam yang begitu indah. Bali tidak hanya mempunyai keindahan alam saja namun Bali juga kaya akan ragam warisan leluhur yang sarat makna 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 di dalamnya terkandung kekayaan tradisi dan nilai-nilai luhur yang dijiwai oleh semangat kebersamaan [1]. Permainan tradisional yang terdapat di setiap daerah di Bali mempunyai ciri-ciri sederhana, bersifat kolektif, spontanitas, dan fleksibel. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 24 April 2018 dengan Drs. I Made Taro yang merupakan salah satu sejarawan sekaligus maestro permainan tradisional Bali, 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 karakter. Terdapat banyak sekali permainan tradisional anak yang diwarisi dan dikembangkan di beberapa wilayah di Bali.

Salah satu permainan tradisional tersebut adalah permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”. Permainan ini pertama kali ditemukan di daerah Serangan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan Drs. I Made Taro, diperoleh informasi bahwa permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” berkaitan dengan letak geografis pantai Serangan yang menjadi tempat favorit bagi penyu (kura-kura) untuk bertelur. Pada masa lalu, sebagian besar masyarakat yang tinggal di daerah pesisir pantai umumnya memiliki profesi sebagai nelayan. Pulau serangan menjadi tempat favorit penyu (kura-kura) untuk bertelur dan menimbunnya di dalam pasir pantai agar cepat menetas. Keberadaan telur-telur ini diketahui oleh penduduk nelayan yang tinggal di sekitar pantai serangan dan menjadi daya tarik untuk diburu dan dikonsumsi. Pada akhirnya, setiap bulan purnama ketika penyu (kura-kura) selesai bertelur para nelayan pun berusaha untuk memburu telur-telur tersebut.

Kisah para nelayan mencari telur penyu (kura-kura) inilah yang kemudian ditransformasikan ke dalam permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”. Penyu tergolong hewan yang dilindungi, berbeda dengan makna lagu dan permainan yakni beramai-ramai untuk mencuri telur penyu (kura-kura). Aktivitas permainan sering diartikan sebagai perilaku yang menyindir atau mengejek, jadi bukan perilaku yang patut ditiru [2]. Dalam permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” terkandung beberapa nilai karakter seperti religius, humanis, seimbang, selaras, fleksibel, cinta lingkungan, cinta kasih, tulus ikhlas, disiplin, jujur, gotong royong, kompak, peduli. Konsep filosofis yang melatarbelakangi nilai pelestarian lingkungan dalam permainan ini adalah “*Tri Hitakarana*”, yakni tiga penyebab atau sumber kesejahteraan bagi umat manusia, yang terdiri atas hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan yang dinamakan *Parhyangan*, hubungan manusia dengan manusia yang dinamakan *Pawongan*, dan hubungan manusia dengan alam yang disebut *Palemahan*.

Namun permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” tidak banyak dikenal oleh masyarakat luas. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang permainan tradisional akibat kemajuan teknologi yang hanya berfokus di bidang permainan moderen, serta kurangnya perhatian yang serius dari para seniman yang berkecimpung pada kesenian dan kebudayaan, hingga pada akhirnya masyarakat tidak mengetahui bahwa pulau Serangan pernah mempunyai permainan tradisional yaitu “*Penyu Mataluh*”. Untuk mengetahui kondisi permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” di kalangan masyarakat terutama generasi muda khususnya anak-anak dilakukan penyebaran angket pada tanggal 04 Desember 2018 kepada 30 orang siswa secara acak yang masing-masing terdiri dari 10 orang anak kelas IV sampai dengan kelas VI di SD Negeri 1 Banjar Jawa yang terletak di

Kecamatan Buleleng. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa 100% (30 orang) siswa tersebut tidak mengetahui permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”, baik cara memainkan, dan asal mula permainan tersebut. Kemudian dari hasil angket tersebut ditemukansebanyak 53 % (16 orang) siswa lebih suka bermain video games dari pada bermain permainan tradisional. Ada beberapa faktor yang bisa dijadikan alasan penyebab dari mulai dilupakannya permainan tradisional dikalangan generasi muda khususnya anak-anak. Salah satu penyebab itu adalah tidak pernah diajarkannya permainan tradisional tersebut di sekolah. Mereka hanya pernah diajarkan permainan tradisional yang umum saja seperti *Petak Umpet*, *Meong-menogan* dan lain-lain. Berdasarkan hasil angket tersebut penulis berpendapat bahwa diperlukan sebuah media yang lebih menarik agar dapat diakses oleh siswa, guru, orang tua dan masyarakat pada umumnya. Salah satu contoh media yang dipilih berdasarkan hasil angket yang telah disebar adalah berupa sebuah film atau video. Hal itu disimpulkan dari 73% (22 orang) siswa lebih suka melihat film atau video dari pada membaca buku cerita.

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 “*Penyu Mataluh*” 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* [3].

Penelitian pembuatan film dokumenter sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain. Salah satunya, yaitu penelitian oleh I Putu Aditya Narayana, Gede Saindra Santyadiputra, Gede Aditra Pradnyana, (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 [4].

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti memiliki sebuah ide untuk membuat sebuah media film tentang permainan tradisional. Film ini dibangun untuk memperkenalkan permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” 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 “*Penyu Mataluh*”. 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 “*Penyu Mataluh*” 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 “*Penyu Mataluh*”.

II. KAJIAN TEORI

A. Sejarah Permainan “*Penyu Mataluh*”

Permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” merupakan salah satu permainan yang berasal dari daerah Serangan. Serangan adalah sebuah kelurahan dan pulau kecil di wilayah Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan Drs. I Made Taro, diperoleh informasi bahwa permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” berkaitan dengan letak geografis pantai Serangan yang menjadi tempat favorit bagi penyu-penyu untuk bertelur. Pada masa lalu, sebagian besar masyarakat pantai umumnya memiliki profesi sebagai nelayan yang tinggal dan menetap di daerah pesisir pantai bagian selatan kota Denpasar yang berdekatan dengan sebuah pulau kecil yang memiliki pasir putih dengan suhu pasir yang hangat, dengan intensitas ombak yang tidak terlalu keras sehingga letak geografis pulau serangan inilah menjadi tempat favorit kura-kura laut atau penyu berenang menepi, serta mudah untuk bertelur dan menimbunnya di dalam pasir pantai agar cepat menetas. Keberadaan telur-telur penyu laut inilah yang menjadi daya tarik sehingga diketahui penduduk nelayan yang tinggal di sekitar pantai serangan dan akhirnya, setiap bulan purnama ketika para penyu selesai bertelur dan mulai meninggalkan telurnya yang telah ditimbun pasir kemudian, para penyu kembali ke tengah lautan untuk melanjutkan perjalanannya. Warga nelayan pun berusaha untuk memburu telur-telur penyu di dalam pasir, permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak di daerah pantai pada saat terang bulan purnama pada masa silam. Kisah para nelayan mencari telur kura-kura inilah yang kemudian ditransformasikan ke dalam permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”.

Permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” berfungsi menanamkan rasa cinta dan kelestarian alam pada diri anak-anak. Nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” yaitu religius, humanis, seimbang, selaras, fleksibel, cinta lingkungan, cinta kasih, tulus ikhlas, disiplin, jujur, gotong royong, kompak, peduli.

B. Film

Film adalah media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra yakni, penglihatan dan pendengaran.

Film mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi disekitar lingkungan tempat dimana film itu sendiri tumbuh. Film sendiri dapat juga berarti sebuah industri, yang mengutamakan eksistensi dan ketertarikan cerita yang dapat mengajak banyak orang terlibat. Atau cerita singkat yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara yang dikemas sedemikian rupa dengan permainan kamera, teknik *editing*, dan skenario yang ada sehingga membuat penonton terpesona. Film secara kolektif sering disebut sinematografi. Sinematografi atau *Cinematography* terdiri dari dua suku kata *cinema* dan *graphy* yang berasal dari Bahasa Yunani, *kinema* yang berarti gerakan dan *graphoo* yang berarti menulis. Jadi, sinematografi bisa diartikan menulis dengan gambar yang bergerak. Dalam sinematografi, unsur visual merupakan “alat” utama dalam berkomunikasi. Maka secara kongrit, bahasa yang digunakan dalam sinematografi adalah suatu rangkaian beruntun dari gambar bergerak yang dalam pembuatannya memperhatikan seberapa gambar itu ditampilkan, iramanya, dan sebagainya yang kesemuanya merupakan alat komunikasi non-verbal [5].

C. Film Dokumenter

Film dokumenter merupakan sebuah rekaman peristiwa yang diambil dari kejadian dan menyajikan dokumentasi digital dari sebuah fakta atau kenyataan yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik, tidak seperti halnya film fiksi. Film dokumenter tidak memiliki plot namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya (orang ahli tentang cara dan teknik pembuatan film). Film dokumenter juga tidak memiliki tokoh protagonis dan antagonis, konflik, serta penyelesaian seperti halnya film fiksi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah dokumentasi dalam bentuk film mengenai suatu peristiwa bersejarah atau suatu aspek seni budaya yang mempunyai makna khusus agar dapat menjadi alat penerangan dan alat pendidikan. 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 di pertunjukan dengan system proyeksi mekanik, elektronik, atau penayangan film [6].

D. Tipe Film Dokumenter

Tipe film lebih cenderung mengelompok dari pendekatan wujud yang terlihat secara kasat mata serta dapat dirasakan dampaknya oleh penonton, sehingga lebih dekat dengan gaya film seperti unsur *mise-en-scene*, sinematografi, editing dan suara. Klasifikasi tipe-tipe film dokumenter yaitu (1) *Tipe Expository*, (2) *Tipe Observational*, (3) *Tipe Interactive*, (4) *Tipe Reflexive*, (5) *Tipe Performative*, (6) *Tipe Poetic* [7].

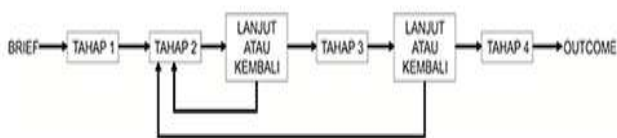
E. Sinematografi

Sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut

montase (*montage*). Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpan maupun sebagai *genre* seni. Film sebagai media penyimpan adalah pias (lembaran kecil) seluloid yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan sinematografi. Film sebagai *genre* seni adalah produk sinematografi [8].

III. METODOLOGI

Metodologi penelitian yang digunakan untuk pembuatan film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” adalah metode *cyclic strategy*. Dalam penelitian ini, metode *cyclic strategy* akan diimplementasikan ke dalam metode perancangan pembuatan film dokumenter. Model *cyclic strategy* atau strategi berputar merupakan sebuah model yang ada kalanya suatu tahap perlu diulang kembali sebelum tahap berikutnya dilanjutkan. Pengulangan tahap ini sering disebut dengan *loop*. Pengulangan tahap ini dimaksudkan untuk menampung umpan balik (*feed back*) sebelum tahap berikutnya dilanjutkan [9].



Gambar 1. Tahapan Metode *Cyclic Strategy*

A. Brief

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

1. Pemantapan Ide

Setelah mendapatkan ide/topik film dokumenter, maka akan dimantapkan kembali sebelum ide tersebut akan di ajukan.

2. Penawaran Ide

Setelah memiliki ide yang cocok untuk di jadikan film dokumenter, maka ide/topik tersebut akan di ajukan ke produser atau ke sponsor yang akan bertanggung jawab dalam pembuatan film dokumenter. Pada penelitian dengan judul film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” ini diajukan kepada pihak Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha untuk mendapat persetujuan.

3. Riset Awal

Setelah ide diterima, maka fase selanjutnya adalah melakukan riset awal berkaitan dengan permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”.

B. Tahap 1 (Pengumpulan Data dan Analisis Kebutuhan)

Pada tahap 1 dalam metode *cyclic strategy* dibagi menjadi 2 fase, yaitu :

1. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” dilakukan dengan lima cara, yaitu : (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Penyebaran Angket, (4) Studi Pustaka, (5) Dokumentasi.

2. Analisis Kebutuhan

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

C. Tahap 2 (Pra Produksi)

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

D. Evaluasi 1

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, instrumen check list dilakukan oleh peneliti sendiri.

E. Tahap 3 (Produksi dan Pasca Produksi)

1. Produksi

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

a. Video Produksi

Pada tahap ini dilakukan pengambilan gambar video, sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap Pra Produksi. Pengambilan gambar film dibagi menjadi beberapa hari. Pengambilan gambar dibagi menjadi tiga jenis, antara lain : (1) pengambilan video narasumber, (2) pengambilan video panorama, (3) pengambilan video permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”.

b. Audio Produksi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan audio yang akan digunakan pada film. Pembuatan audio dilakukan dengan merekam secara langsung kemudian akan dilakukan *editing audio* menggunakan aplikasi *Adobe Audition 2018*.

2. Pasca Produksi

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

a. Video Editing

Video editing merupakan proses penggabungan seluruh hasil video dokumentasi yang telah dilakukan pada tahap produksi sehingga video tersebut dapat menjadi sebuah film dokumenter. Penggabungan ini harus sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Dalam proses *video editing* ini berupa penggabungan seluruh hasil video dokumentasi, pengisian musik latar, transisi antar video, penambahan efek animasi, dan *color grading* (penyelarasan warna).

b. Sound Editing

Pada *sound editing* dilakukan DAW (*Digital Audio Workstation*). Kegiatan utama pada tahap ini ialah proses pembersihan suara-suara yang dirasa mengganggu dan tidak diperlukan untuk film ini (*noise*) yang didapatkan saat pengambilan gambar menggunakan software *Adobe Audition 2018*, dan *Audacity* sebagai *software DAW*.

c. Mixing

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

d. Rendering

Pada tahap ini dilakukan *render* dari film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”. *Rendering* film menggunakan format *H.264 (MP4)*. Sedangkan resolusi yang digunakan dalam film dokumenter ini sebesar 1920x1080.

e. 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.

F. Evaluasi 2

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” 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 “*Penyu Mataluh*”, yaitu informasi sejarah, cara bermain dan nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”.

2. Uji Ahli Media

Uji ahli media dilakukan untuk mengetahui apakah film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” sudah sesuai dengan standar produksi film dokumenter sehingga didapatkan hasil apakah siap untuk dipublikasikan atau tidak.

G. 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.

H. Outcome (*Publishing*)

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

IV. HASIL & PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Hasil Tahap *Brief*

Tahap pertama dilakukan dari perancangan film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” yaitu, penawaran ide atau topik terhadap jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Ide atau topik yang di ajukan telah di setujui pada tanggal 25 Mei 2018 oleh Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika.

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

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara pertama observasi yaitu dengan datang langsung ke Kelurahan Serangan yang merupakan tempat asal permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” dan observasi juga dilakukan di sanggar Kukuruyuk Denpasar yang merupakan tempat permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” masih dirawat. Observasi dilakukan untuk menggali lebih dalam informasi tentang permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”. Untuk mengetahui lebih dekat permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” dilakukan wawancara terhadap sejarawan sekaligus maestro permainan tradisional Bali yang masih merawat permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” melalui Sanggar Kukuruyuk, wawancara juga dilakukan dengan narasumber yang berasal dari Kelurahan Serangan sehingga diperoleh informasi yang tepat. Kemudian dilakukan penyebaran angket kepada 30 orang responden untuk memperoleh informasi tentang pengetahuan mereka terhadap permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”, dan studi pustaka

dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari buku. Selain itu dilakukan juga pengambilan gambar sebagai dokumentasi terkait permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”.

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

a. Analisis talent

Analisis *talent* dilakukan untuk mengetahui siapa saja yang akan terlibat dalam film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”. Film dokumenter ini akan melibatkan beberapa narasumber. Narasumber adalah talent yang akan menjelaskan tentang sejarah dan proses dari permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”. Narasumber-narasumber tersebut, antara lain : (1) Drs. I Made Taro (*Sejarawan sekaligus maestro permainan tradisional Bali*), (2) I Ketut Merta, S.Pd., SD (*Kepala SD Negeri 2 Serangan*), (3) Anak-anak SD N 2 Serangan yang akan berperan sebagai aktor.

b. Analisa Lokasi

Film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” 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 di daerah Serangan dan Sanggar Kukuruyuk Denpasar.

c. Analisis Alat

Hasil analisis kebutuhan peralatan film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” dalam proses pengambilan gambarnya menggunakan peralatan sebagai berikut :

- (1) DSLR Canon 60D
- (2) DSLR 600D
- (3) Lens Canon Kit EF-S 18-55mm
- (4) Lens Canon Kit EF-S 18-135mm
- (5) Tripod Excel
- (6) Tripod Fotopro
- (7) Shotgun Mic. Rode Rycote
- (8) Shotgun Mic. Takstar
- (9) Drone DJI Phantom 3 Standard
- (10) Laptop Asus X550DP

d. Analisis SWOT

Adapun hasil analisis SWOT dari film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” adalah sebagai berikut:

(1) *Strength* : a) Mengangkat sebuah permainan tradisional yang berasal dari Kelurahan Serangan, Kecamatan 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 dua orang narasumber yang mengetahui tentang permainan tradisional ini, c) Terjalannya komunikasi yang baik dengan

narasumber, sehingga dalam proses pembuatan film ini mendapatkan dukungan penuh dari narasumber.

(2) *Weakness* : a) Keterbatasan refrensi yang memberikan informasi tentang permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” sehingga mengurangi cita rasa di dalam film ini terutama dalam pembahasan sejarah permainan, 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 “*Penyu Mataluh*” karena akan berdampak pada hasil pengambilan gambar yang kurang sempurna.

(3) *Opportunity* : a) Film ini nantinya akan menjadi media dokumentasi dalam bentuk film dokumenter yang mengangkat permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”. Selain itu, film ini dapat digunakan sebagai media edukasi untuk mempromosikan dan menyebarluaskan permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” ke khalayak umum.

(4) *Threat* : a) Sulitnya mencari momen saat aktor sedang sekolah ataupun saat mereka bermain “*Penyu Mataluh*” 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.

e. Analisis STP

Setelah melakukan analisis SWOT, maka akan dilakukan penetapan target audiens sebagai ketentuan penyebaran film ke masyarakat. Hasil analisis STP dari film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”, 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 wilayah Bali. 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 : Dapat ditonton oleh segala lapisan sosial.

- (2) *Targeting* (Target) : Target utama penyebaran film adalah anak-anak dari usia 10 s/d 15 tahun serta penonton mencakup kaum laki-laki maupun perempuan, serta tidak dibatasi untuk usia lebih dari 15 tahun dengan segala jenis pekerjaan.
- (3) *Positioning* (Penempatan) : 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 “*Penyu Mataluh*”.

3. Hasil Tahap 2 (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 :

a. Ide Cerita

Ide cerita merupakan bagian dasar untuk pembuatan sebuah film dokumenter. Ide cerita dari pembuatan film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” 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. Dimana dalam hasil wawancara tersebut ditemukan fakta bahwa kurangnya minat generasi muda (anak-anak) untuk ikut serta berperan dalam pelestarian permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” yang memiliki makna untuk menanamkan nilai karakter dan menumbuhkan rasa cinta anak-anak kepada warisan budaya leluhur. Dalam film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” ini akan diceritakan tentang pengenalan permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”, sejarah, cara memainkan permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”, dan perkembangan permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” hingga sekarang dengan tujuan memperkenalkannya kepada masyarakat dengan harapan agar masyarakat khususnya generasi muda (anak-anak) memiliki minat untuk mempelajarinya atau setidaknya mau ikut serta melestarikan permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”. Kemasan dalam bentuk film dokumenter dipilih dikarenakan film dokumenter memiliki kelebihan secara audio visual untuk menyajikan informasi dan penyajian informasi akan terlihat lebih interaktif.

b. Sinopsis

Pada Film dokumenter ini dimulai dengan menceritakan (1) Tempat asal mula dan sejarah singkat permainan “*Penyu Mataluh*”, (2) Cara memainkan, manfaat dan nilai karakter dari permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”, (3) Menampilkan harapan dari narasumber terhadap permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”.

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 “*Penyu Mataluh*”.

d. *Storyboard*

Storyboard film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” merupakan gambaran lebih jelas terhadap skenario yang telah dibuat. Cerita yang tergambar pada *storyboard* sama dengan cerita yang disampaikan pada skenario film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”.

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.

5. Tahap 3 (Produksi dan Pasca Produksi)

a. 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 “*Penyu Mataluh*”, pengambilan gambar atau *shooting* dengan narasumber I Ketut Merta, S.Pd., SD. mengenai sejarah, nilai karakter, serta harapan terhadap permainan tradisional, dan *shooting* permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” yang dilakukan oleh anak-anak SD Negeri 2 Serangan.



Gambar 2. Hasil Pengambilan Gambar (*Shooting*)

b. Pasca Produksi

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

(1) Proses *editing*

Proses *editing* video dilakukan menggunakan *software Adobe Premiere 2018* dan untuk *editing* audio menggunakan *software Adobe Audition 2018*.



Gambar 3. Proses *Editing* Video

(2) *Mixing*

Tahap *mixing* dilakukan menggunakan *software Adobe Premiere 2018*.



Gambar 4. Proses *Mixing*

(3) *Rendering*

Proses *rendering* menggunakan *software Adobe Premiere 2018*.



Gambar 5. Proses *Rendering*

6. Evaluasi 2

Film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” yang sudah melalui proses *editing*, maka dilakukan evaluasi uji ahli isi dan uji ahli media.

a. Uji Ahli Isi

Uji ahli isi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi atau informasi film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”, yaitu informasi sejarah, cara bermain dan nilai karakter yang terdapat pada permainan permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”. Dari hasil angket uji ahli isi yang sudah diberikan kepada dua orang ahli diantaranya : 1. I Wayan Weda, S.Pd. selaku sejarawan permainan tradisional Bali dan pembina Sanggar Wintang Rare Tabana, 2. Wayan Tapa selaku sejarawan permainan tradisional Bali, maka dapat dikatakan bahwa kelayakan isi atau informasi dalam film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” sudah sesuai dengan informasi sejarah, cara bermain dan nilai karakter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” hal tersebut dapat dilihat dari hasil angket yang telah diberikan kepada kedua ahli isi semua pernyataannya mendapatkan keterangan “sudah sesuai”.

b. Uji Ahli Media

Pengujian ahli media dilakukan untuk mengetahui film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” apakah sudah siap untuk uji coba lapangan atau tidak. Pengujian ahli media ini dilakukan penilaian dari segi teknik perfilman dan konsep cerita dalam dokumenter. Pengujian ahli media untuk film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” mendapatkan respon yang baik dari para penguji. Khusus untuk penguji ahli media 2 memberikan beberapa saran untuk film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” yang telah

dibuat. Saran yang diberikan adalah perbaikan untuk letak *caption* narasumber, mengurangi volume *backsound*, dan mengatur ilustrasi cara bermain. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan maka, dapat disimpulkan bahwa film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” dapat dikatakan layak untuk diuji coba di lapangan.

7. Hasil Tahap 4 (*Mastering*)

Pada tahap 4 dilakukan *burning* dan desain. Hasil tahap ini, yaitu :

a. *Burning*

Burning telah dilakukan dimana hasil tahap ini yaitu sebuah DVD dengan resolusi 1920 x 1080 dengan format H.264 yang siap untuk dipublikasikan.

b. Hasil Desain



Gambar 6. Hasil Desain Kepingan DVD



Gambar 7. Hasil Desain Poster



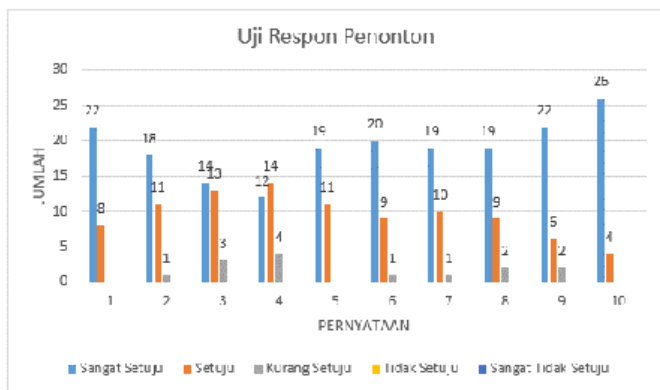
Gambar 8. Hasil Desain Sampul DVD

8. Hasil *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 “*Penyu Mataluh*” adalah dengan media kepingan DVD dan media sosial (*Youtube*). Adapun publikasi dan media promosi yang digunakan adalah dalam bentuk media sosial dan poster.

B. HASIL UJI RESPON PENONTON

Uji respon penonton dilakukan untuk mengetahui kepuasan penonton dan tanggapan penonton terhadap film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”. Uji respon penonton dilakukan dengan cara memperlihatkan film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” 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. Uji respon penonton film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” dilakukan terhadap 30 orang responden rentang usia 10 tahun ke atas yang dilakukan secara acak di beberapa masyarakat umum. Berdasarkan data uji respon penonton yang telah diujikan hasil rata-rata persentase keseluruhan yaitu 91.8% dengan tingkat pencapaian sangat baik. Dengan membandingkan data persentase keseluruhan subyek maka dapat disimpulkan bahwa film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” dapat dikatakan berhasil dan layak untuk dipublikasikan.



Gambar 9. Hasil Uji Respon Penonton

C. PEMBAHASAN

Pengembangan film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan informasi tentang permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” sekaligus sebagai media untuk melestarikan permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”. Film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” ini dibuat dengan manfaat untuk memperkenalkan dan memberikan wawasan

bagi penonton terkait pengenalan permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” yang berasal dari Kelurahan Serangan, serta perkembangannya hingga saat ini. Sehingga, masyarakat yang sebelumnya kurang mengetahui tentang keberadaan permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”, setelah menonton film ini setidaknya jadi lebih mengenal permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”, 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 “*Penyu Mataluh*” 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 “*Penyu Mataluh*” dan juga data tentang pengetahuan masyarakat khususnya anak-anak terhadap permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”. Kemudian setelah proses pengumpulan data selesai, maka dilakukan proses analisa kebutuhan film. Analisa kebutuhan film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” yaitu analisa *talent*, analisa lokasi, analisa peralatan, analisa *crew*, analisa SWOT dan analisa STP.

Tahap 2 adalah proses pra produksi film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” dimana pada tahapan ini dilakukan pembuatan ide cerita yang didapatkan berdasarkan wawancara dengan para narasumber permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”, kemudian pembuatan sinopsis film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” yang dibuat berdasarkan ide cerita yang telah didapatkan, selanjutnya adalah pembuatan skenario dan *storyboard* untuk mempermudah proses pembuatan film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”. 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 “*Penyu Mataluh*”, 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 “*Penyu Mataluh*” yang telah selesai dibuat. Hasil pengujian uji ahli isi terhadap film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” dengan

menggunakan angket menunjukkan bahwa kelayakan isi atau informasi dalam film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” sudah sesuai dengan informasi permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” yang didapatkan dari narasumber. Hasil uji ahli isi dan uji ahli media film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” 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 “*Penyu Mataluh*” 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 “*Penyu Mataluh*”. Tahapan *outcome* ini adalah publikasian film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” 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 “*Penyu Mataluh*”. Uji respon penonton dilakukan dengan cara memperlihatkan film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” 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 91.8% yang dikonversikan kedalam tabel konversi menyatakan “sangat baik”.

Dalam pembuatan film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” 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 dikordinasikan dengan baik. Dalam pengambilan gambar, penulis juga mengalami beberapa kendala seperti banyaknya suara *noise* yang masuk, namun dengan memanfaatkan *software Adobe Audition 2018* 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 I Putu Aditya Narayana, Gede Saindra Santyadiputra, Gede Aditra Pradnyana, (2017). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permainan tradisional yang kini mulai ditinggalkan dan dilupakan oleh para generasi penerus. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperkenalkan, mensosialisasikan dan mempublikasikan permainan *Tok Lait Kancing* ini kepada anak-anak. 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. 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* [10].

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut : Implementasi film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan metode *cyclic strategy* dan menggunakan tahapan produksi film yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” sudah berhasil masuk dalam kategori sangat baik sesuai dengan hasil uji ahli isi dan uji ahli media dimana semua pengujian menyatakan setiap butir pernyataan sudah sesuai. Berdasarkan hasil uji respon penonton film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” terhadap 30 orang responden yang diambil secara acak dikalangan masyarakat umum memperoleh persentase sebesar 91.8%. Hasil yang diperoleh ini dikategorikan ke dalam pencapaian sangat baik. Jadi informasi yang terdapat pada film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*” telah tersampaikan dengan sangat baik dan memperoleh respon pencapaian yang baik dari penonton.

Saran bagi para peneliti yang akan meneliti film dokumenter selanjutnya yaitu : Untuk para peneliti lain yang akan melakukan penelitian tentang pembuatan film dokumenter,

diharapkan agar bisa menampilkan konflik secara menarik pada film yang dibuat, lebih berani dalam berkarya dan bereksperimen, memperkaya referensi tentang bentuk, struktur, gaya, pada film dokumenter agar isi atau pesan yang ingin disampaikan dapat sampai se akurat mungkin kepada penonton, melihat kekurangan-kekurangan yang ada di penelitian ini seperti pada teknik pengambilan gambar, agar dijadikan acuan untuk menciptakan karya yang lebih baik. 2.

Untuk masyarakat Bali khususnya generasi muda saat ini, agar tetap menjaga warisan budaya yang terdapat di daerahnya masing-masing, baik itu dengan membuat film dokumenter atau yang lainnya, sehingga tidak mengalami kepunahan dan bisa disaksikan oleh generasi berikutnya.

REFERENSI

- [1] I. N. Suarka, *Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak - Anak Bali*. Denpasar: Udayana University Press, 2011.
- [2] M. Taro, *Dari Ngejuk Capung Sampai Ngejuk Lindung*. Denpasar: Amada Press, 2018.
- [3] H. Pratista, *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- [4] I. P. A. Narayana, G. S. Santyadiputra, and G. A. Pradnyana, "Film Dokumenter Tok Lait Kancing 'Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa,'" *JANAPATI*, vol. 6, 2017.
- [5] S. Nugroho, *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2014.
- [6] H. Effendy, *Industri Perfilman Indonesia Sebuah Kajian*. Depok: Erlangga, 2008.
- [7] M. Rabiger, *Directing The Documentary*. London: Focal Press, 2004.
- [8] B. Samedhi, *Sinematografi - Videografi Suatu Pengantar*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- [9] J. Sarwono and H. Lubis, *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2007.
- [10] I. M. D. Suardika, G. S. Santyadiputra, and G. A. Pradnyana, "Film Dokumenter Genggong (Sebuah Instrumen Musik Kuno)," *JANAPATI*, vol. 6, 2017.