

Film Dokumenter Permainan Tradisional “Goak Maling Taluh”

Ketut Yoga Sarasmayana¹, I Gede Partha Sindu², I Made Agus Wirawan³
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali
E-mail: yogasarasmayana@gmail.com¹, partha.sindu@undiksha.ac.id²,
imade.aguswirawan@undiksha.ac.id³

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

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

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

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

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

I. PENDAHULUAN

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

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

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



KARMAPATI

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

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

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

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

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

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

Maka, dipandang penting untuk melestarikan permainan tradisional ini, dimana permainan ini sudah sangat jarang ditemui ataupun dimainkan oleh anak-anak. Salah satu pelestarian ataupun dokumentasi dapat melalui bidang multimedia yaitu salah satunya film. Nilai lebih dari sebuah film adalah untuk menyebarkan informasi dimana penyajian intisari konten lebih menarik daripada sekedar catatan di atas kertas, jika dari segi kuantitas dan kualitas maka banyak informasi dapat dirangkum ke dalam bentuk film, dan nilai-nilai yang tersirat lebih cepat ditangkap karena adanya kelebihan dari sisi audio dan visual.

II. KAJIAN TEORI

A. Sejarah Permainan “*Goak Maling Taluh*”

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

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



KARMAPATI

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

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

B. Film

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

Film dokumenter merupakan sebuah rekaman peristiwa yang diambil dari kejadian dan menyajikan dokumentasi digital dari sebuah fakta atau kenyataan yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik, tidak seperti halnya film fiksi. Film dokumenter tidak memiliki plot namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya (orang yang ahli tentang cara dan teknik pembuatan film).

ISSN 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

(KARMAPATI)

Volume 8, Nomor 2, Tahun 2019

C. Jenis-jenis Film Dokumenter

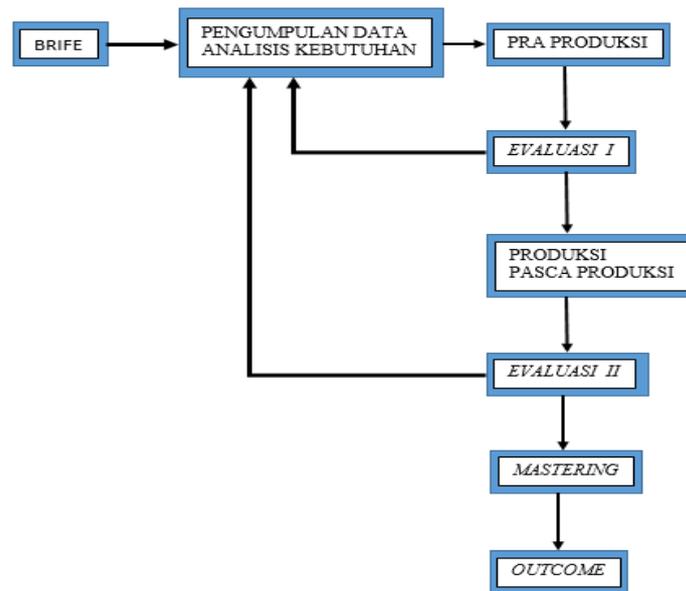
Jenis dari film dokumenter itu bermacam-macam. Adapun jenis-jenis film dokumenter antara lain:

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

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

III. METODOLOGI

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



Gambar 1. Tahapan Proses Penelitian

A. Brief

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

1. Penawaran Ide

Pada fase ini dilakukan penawaran atau pengajuan ide ke produser atau ke sponsor yang akan bertanggung jawab dalam pembuatan film dokumenter. Pada penelitian dengan judul film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” ini diajukan kepada pihak Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganেশha untuk mendapat persetujuan.

2. Riset Awal

Setelah ide diterima, maka fase selanjutnya adalah melakukan riset awal berkaitan dengan permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”.

B. Tahap 1 (Pengumpulan Data dan Analisis Kebutuhan)

Tahap 1 ini dibagi menjadi beberapa fase, antara lain:

1. Pengumpulan Data

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

2. Analisis

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

C. Tahap 2 (Pra Produksi)

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

D. Evaluasi 1

Setelah tahap 2, akan ada pengujian yang bertujuan untuk mengecek kembali apakah semua bagian dalam tahap 1 dan tahap 2 telah terlaksana. Jika ada yang belum terlaksana maka dilakukan pengulangan dengan merevisi kembali fase-fase pada tahap 1 dan tahap 2, sedangkan jika semua telah terlaksana maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Evaluasi 1 dilaksanakan dengan instrumen *check list*, instrumen *check list* dilakukan oleh peneliti sendiri.

E. Tahap 3 (Produksi dan Pasca Produksi)

1. Produksi

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

a. Video Produksi

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

b. Audio Produksi

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

2. Pasca Produksi

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

a. Video Editing

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

b. Sound Editing

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

c. Rendering

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

F. Evaluasi 2

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” telah sesuai dengan standar produksi film dokumenter sehingga didapatkan hasil apakah perlu dilakukan revisi kembali atau tidak terhadap film dokumenter ini.

1. Uji Ahli Isi

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

2. Uji Ahli Media

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

G. Tahap 4 (*Mastering*)

Tahap 4 merupakan tahapan sebelum film ini di sebarluaskan. Pada tahap 4 ini terdapat fase *mastering*. *Mastering* merupakan proses dimana file yang telah di-*render* dipindahkan kedalam DVD atau media lainnya.

H. *Outcome (Publishing)*

Outcome merupakan tahapan terakhir dari pembuatan film dokumenter ini. Tahap terakhir yaitu publikasi. Produk akhir film yang telah dikemas dalam bentuk DVD serta poster siap dipublikasikan.

IV. HASIL & PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Hasil Tahap *Brief*

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

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

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



KARMAPATI

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

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

a. Analisis talent

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

b. Analisa lokasi

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

c. Analisa Alat

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

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

d. Analisa SWOT

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

SW	Strength (Kelebihan)	Weakness (Kekurangan)
Opportunity (Kesempatan)	Menyajikan video kemitra dengan yang berkaitan dengan permainan tradisional “Goak Maling Taluh” dan bagaimana melihat media-media modern seperti Facebook dan YouTube yang bisa menjadi media anak-anak sebagai pemers tenaga.	Dengan adanya internet yang semakin maju di zaman sekarang masalah utama anak bisa menonton, jika menggunakan teknik record dengan baik secara film (tampilan penulisan) maupun animasi.
Threat (Ancaman)	Dengan adanya narasumber dan ditolong oleh teknologi yang semakin maju di zaman sekarang sehingga anak-anak dengan narasumber tersebut dapat diarahkan dan diarahkan jelajahnya.	Dengan adanya teknologi yang semakin maju di zaman sekarang sangatlah penting untuk bisa memanfaatkan yang menggunakan anak-anak tema dalam pengambilan gambar narasumber dengan cara yang benar.

e. Analisa STP

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

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

Pada Tahap 2 dilakukan proses pra produksi yang diawali dengan penentuan ide cerita film. Proses ini berguna untuk mengurangi kesalahan komunikasi pada saat pelaksanaan. Pada tahapan ini juga telah dilakukan pembuatan sinopsis, skenario dan juga *storyboard* film sebagai berikut :

- a. Ide Cerita

Ide cerita merupakan bagian dasar untuk pembuatan sebuah film dokumenter. Ide cerita dari pembuatan Film Dokumenter Permainan Tradisional “Goak Maling Taluh” dibuat berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber, diantaranya Drs. I Made Taro selaku salah satu sejarawan yang masih melestarikan permainan tradisional anak-anak di Bali melalui Sanggar Kukuruyuk Denpasar. Dimana dalam hasil wawancara tersebut ditemukan fakta bahwa kurangnya minat generasi muda (anak-anak) untuk ikut serta berperan aktif didalam pelestarian permainan tradisional “Goak Maling Taluh” yang memiliki makna untuk menanamkan nilai dan menumbuhkan rasa cinta anak-anak kepada warisan budaya leluhur. Dengan tujuan memperkenalkannya kepada masyarakat dengan harapan agar masyarakat khususnya generasi muda (anak-anak) memiliki minat untuk mempelajarinya atau setidaknya mau ikut serta melestarikan permainan tradisional “Goak Maling Taluh”.
- b. Sinopsis

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



KARMAPATI

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

c. Skenario

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

d. *Storyboard*

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

4. Hasil Evaluasi 1

Tahap evaluasi 1 dilakukan untuk mengetahui kesiapan pada tahap 1 dan tahap 2. Tahap evaluasi ini dilakukan oleh pembuat film menggunakan cek list.

5. Tahap 3 (Produksi dan Pasca Produksi)

a. Produksi

Pada tahap ini di dapatkan hasil pengambilan gambar sesuai dengan skenario, *storyboard* yang telah di buat pada tahap pra produksi. Pengambilan gambar di sesuaikan dengan 3 tahapan yang sudah di rencanakan



Gambar 2. Hasil Implementasi Film

b. Pasca Produksi

Pada tahapan pasca produksi dilakukan tahap editing video, *editing audio*, *mixing* dan *rendering*. Tahapan editing video film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” menggunakan *Adobe Premiere CC 2015*.



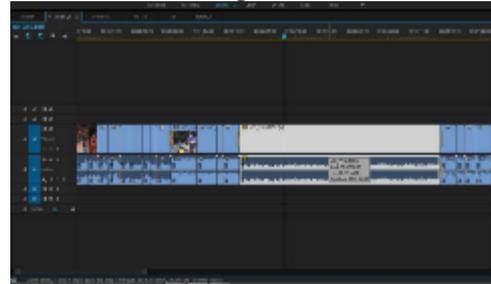
ISSN 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika
(KARMAPATI)

Volume 8, Nomor 2, Tahun 2019

Gambar 3. *Editing Video*

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



Gambar 4. *Editing Audio*

Proses *rendering* film dokumenter dilakukan setelah proses penggabungan scene selesai.



Gambar 5. Proses *Rendering Video*

6. Evaluasi 2

a. Pengujian Ahli Isi

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

b. Pengujian Ahli Media

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

7. Hasil Tahap 4 (*Mastering*)

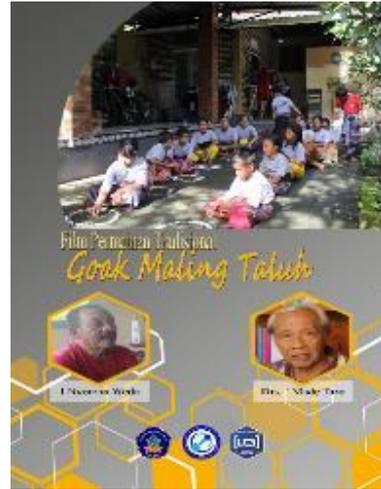
Pada tahap ini dilakukan pemasukkan film yang sudah di render ke dalam DVD sehingga dapat di publikasikan ke masyarakat luas. Berikut hasil desain keeping DVD dapat di lihat pada gambar 6.



Gambar 6. Hasil Desain Kepingan DVD

8. Hasil Outcome

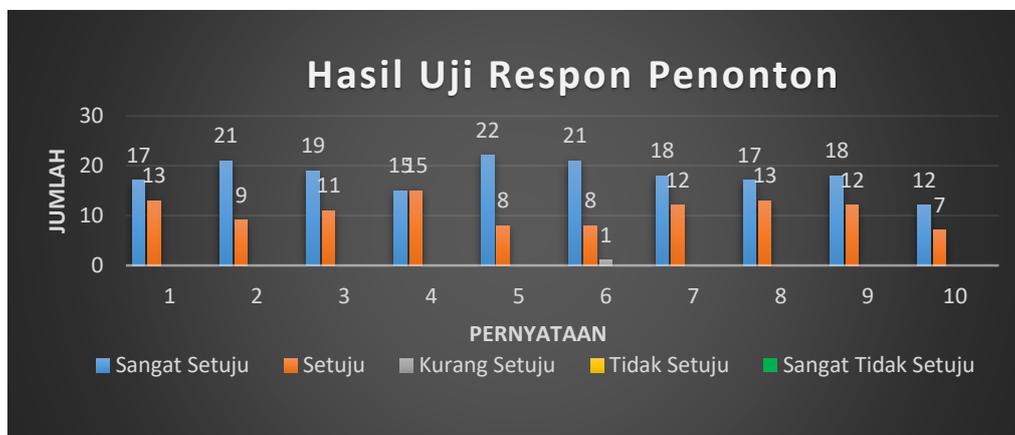
Tahapan terakhir pada pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” dilakukan tahapan publikasi yang menggunakan media promosi berupa poster dan media sosial. Berikut hasil desain poster dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Hasil Desain Poster Film

B. HASIL UJI RESPONDEN

Uji respon penonton dilakukan untuk mengetahui kepuasan penonton dan tanggapan penonton terhadap film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh”. Uji respon penonton film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” dilakukan terhadap 30 orang responden yang dilakukan secara acak di beberapa masyarakat umum. Berdasarkan data uji respon penonton yang telah diujikan hasil rata-rata persentase keseluruhan yaitu 91.93% dengan tingkat pencapaian sangat baik. Dengan membandingkan data persentase keseluruhan subyek maka dapat disimpulkan bahwa film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” dapat dikatakan berhasil dan layak untuk dipublikasikan. Hasil rekapitulasi dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Hasil Rekapitulasi Uji Respon Penonton

C. PEMBAHASAN

Pengembangan film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan informasi



tentang permainan tradisional sekaligus sebagai media untuk melestarikan permainan tradisional. Film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” ini dibuat untuk memperkenalkan dan memberikan wawasan bagi penonton terkait pengenalan permainan tradisional. Sehingga, masyarakat yang sebelumnya kurang mengetahui tentang keberadaan permainan tradisional, setelah menonton film ini setidaknya anak-anak khususnya masyarakat lebih mengenal permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”. 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 “*Goak Maling Taluh*” ini menggunakan model *cyclic strategy*. Model *cyclic strategy* memiliki delapan tahapan, antara lain:

- a. *brief*
- b. tahap 1
- c. tahap 2
- d. evaluasi 1.
- e. tahap 3
- f. evaluasi 2
- g. tahap 4
- h. *outcome*.

Setelah semua tahap dilalui, dilakukan uji respon penonton. Uji respon penonton dilakukan untuk mengetahui kepuasan penonton dan tanggapan penonton tentang film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*”. Uji respon penonton dilakukan dengan cara memperlihatkan film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” yang sudah melewati proses uji ahli isi dan uji ahli media kepada para responden. Kemudian setelah selesai menonton, responden mengisi angket uji respon. Pada uji respon penonton film dokumenter ini peneliti melakukan pengujian terhadap 30 orang responden rentang usia 11 tahun keatas yang diambil secara acak. Pengujian ini menggunakan angket skala lima, dari uji respon penonton yang telah dilakukan diperoleh hasil rata-rata persentase penilaian yaitu sebesar 91.93% yang dikonversikan kedalam tabel konversi menyatakan “sangat baik”.

Dalam pembuatan film dokumenter permainan tradisional “*Goak Maling Taluh*” 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* untuk mengurangi *noise* suara. 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.

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. 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 (Narayana, Santyadiputra, & Pradnyana, 2017)[10]. Film permainan tradisional “*Magandu*” 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 pengujian 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” (Jupi Permana Bayu, 2017)[5].

V. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut : Implementasi film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan metode *cyclic strategy* dan menggunakan tahapan produksi film yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” 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 hasil uji respon penonton film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” terhadap 30 orang responden yang diambil secara acak dikalangan masyarakat umum memperoleh persentase sebesar 91.93%. Hasil yang diperoleh ini dikategorikan ke dalam pencapaian sangat baik. Jadi informasi yang terdapat pada film dokumenter permainan tradisional “Goak Maling Taluh” telah tersampaikan dengan sangat baik dan memperoleh respon pencapaian yang baik dari penonton.

Saran 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, film ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi yang memerlukannya. 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] Kusuma, I. W. (2014). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Permainan Tradisional Bali. *KARMAPATI*, 429-438.
- [2] Mariani, N. N. (2017). Internalisasi Permainan Tradisional. *Pendidikan Dasar*, 49-50.
- [3] Suarka, I. N. (2011). *Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali*. Denpasar: Udayana University Press.
- [4] Taro, M. (2014). *Dari Goak Maling Taluh Sampai Goak maling Pitik*. Denpasar: Amada Press.
- [5] Jupi Permana Bayu, I. G. (2017). Film Dokumenter Permainan Tradisional Bali

- “Magandu”: Sebuah Tradisi sebagai Warisan Budaya Sistem Subak Bali . *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10.
- [6] January, A. (2012). Film Sebagai Misi Kebudayaan. *Jurnal Imaji*, 5.
- [7] Effendy, H. (2008). *Industri Perfilman Indonesia Sebuah Kajian*. Depok: Erlangga.
- [8] Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- [9] Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode riset untuk desain komunikasi visual*. Yogyakarta: PT. Andy Yogyakarta.
- [10] Aditya Narayana, I. P. (2017). Film Dokumenter Tok Lait Kancing: Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8-9.