

Film Dokumenter Permainan Tradisional “Kelik-kelikan”

I Kadek Ary Prahayuda¹, Gede Saindra Santyadiputra², Gede Aditra Pradnyana³

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

E-mail: aryprahayuda08@gmail.com¹, gsaindra@undiksha.ac.id², gede.aditra@undiksha.ac.id³

Abstrak--- Permainan tradisional “Kelik-kelikan” merupakan permainan tradisional yang mengandung banyak nilai karakter dan pendidikan moral. Namun saat ini permainan ini mulai dilupakan karena kalah bersaing dengan era teknologi yang berkembang sangat pesat sekarang ini. Berdasarkan masalah tersebut peneliti memiliki ide untuk mengemas Permainan tradisional “Kelik-kelikan” kedalam bentuk film dokumenter agar didalam pengenalannya lebih fleksibel dan mengikuti era teknologi saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan hasil rancangan dari film dokumenter permainan tradisional “Kelik-kelikan”, (2) mengetahui respon masyarakat terhadap hasil akhir film dokumenter permainan tradisional “Kelik-kelikan”. Metode Penelitian yang digunakan pada film dokumenter permainan tradisional “Kelik-kelikan” 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 “Kelik-kelikan” 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 92.73% dengan tingkat pencapaian “sangat baik”. Kesimpulan yang didapatkan yaitu film dokumenter permainan tradisional “Kelik-kelikan” sudah sangat baik dan bisa digunakan sebagai media pelestari dan promosi permainan tradisional “Kelik-kelikan” dalam bentuk dokumentasi digital.

Kata kunci: Film Dokumenter, *Kelik-kelikan*, Permainan Tradisional, *Cyclic Strategy*.

Abstract--- Traditional game entitled “Kelik-kelikan” is a traditional game that many contains character values and moral education. But this game began to be forgotten because it was unable to compete with current technological developments. Based on these problems the researcher has the idea to package the traditional game entitled “Kelik-kelikan” into a documentary film so that in its introduction it is more flexible and follows current technological developments. This study aims at (1) producing a project and implementing the results of the project of a documentary film of a traditional game entitled “Kelik-kelikan” (2) finding out public responses to the final results of the Documentary Film of Traditional Game “Kelik-kelikan”. The research method used in the documentary film of traditional game of “Kelik-kelikan” 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 “Kelik-kelikan” 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 92.73% with a “very good” achievement level. The conclusions obtained were the documentary film of traditional game of “Kelik-kelikan” was very good and could be used as a preservation media and promotion of traditional games of “Kelik-kelikan” in the form of digital documentation.

Keywords: Documentary Film, Kelik-kelikan, Permainan Tradisional, Cyclic Strategy.

I. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan ciri suatu bangsa, dan hasil suatu peradaban. Menggali, melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Selain telah menjadi ciri suatu bangsa, permainan tradisional adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 15 Maret 2016 dengan narasumber yang bernama Drs. I Made Taro, diperoleh informasi bahwa permainan tradisional adalah suatu aktivitas budaya, permainan tradisional juga dapat memperkuat nilai-nilai karakter bangsa, antara lain kejujuran, toleransi, tanggung jawab, sportivitas, aturan-aturan permainan yang menegakkan etika dan dapat merangsang kearah pembaharuan berpikir kreatif.

Salah satu permainan tradisional tersebut adalah permainan tradisional “*Kelik-Kelikan*”, yang dapat ditemukan di Desa Sulahan, Kecamatan Susut Kabupaten Bangli. Permainan ini mengisahkan Kondisi dari para Subak Sulahan yang mengalami kekeringan akibat bendungan yang mengairi persawahan di wilayah tersebut jebol. Karena, itu persediaan air menjadi sangat terbatas. Sementara itu, para anggota Subak sangat membutuhkan air minum. Beruntunglah di wilayah Subak Sulahan masih ada sumber mata air yang dapat dimanfaatkan oleh para anggota Subak. Mata air tersebut menjadi rebutan antara subak dan burung *kekelik*. Setiap hari, anggota Subak bergantian menjaga mata air tersebut dan mengusir burung *kekelik*. Kejadian itu dilihat oleh burung gagak. Burung gagak merasa iba melihat penderitaan para anggota Subak. Sehingga burung gagak membantu para Subak dengan selalu mengusir dan mengejar burung *kekelik* yang datang dan bermaksud mencuri air dari para Subak Sulahan. Dengan kejadian ini, burung *kekelik* merasa takut lagi untuk turun mencuri air dan menahan rasa hausnya, sehingga bersuara menjerit-jerit *kelik..kelik...kelik*. itulah sebabnya dinamakan burung *kekelik* [1].

Mengawali langkah penelitian, penulis melakukan pengumpulan data dengan menyebar kuesioner kepada 20 orang siswa yang masing-masing terdiri dari 5 orang anak kelas III sampai

dengan kelas VI di SD Negeri 1 Sulahan yang terletak di Desa Sulahan, Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang mengisi kuesioner hanya terdapat 4 siswa yang mengetahui nama permainan, dari keempat siswa tersebut semua mengetahui cara memainkannya, dan hanya 1 orang dari 4 siswa tersebut yang mengetahui asal mula permainan tersebut. Ada beberapa faktor yang dijadikan alasan penyebab dari mulai dilupakannya permainan tradisional tersebut. Salah satunya adalah tidak pernah diajarkannya permainan tradisional tersebut di sekolah. Mereka hanya pernah diajarkan permainan tradisional yang umum, seperti batu lima, meong-meongan, dan lain-lain. Dari 20 siswa yang mengisi kuesioner tersebut 19 orang lebih menyukai permainan tradisional dan 1 orang siswa yang menyukai *video games* atau permainan *modern*.

Selain menyebar kuesioner, Penulis juga melakukan wawancara pada tanggal 8 April 2016 dengan kepala sekolah SD Negeri 1 Sulahan yang bernama Desak Dayu Riyani, A.Ma.Pd. melalui wawancara diperoleh informasi bahwa permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” tidak pernah dimainkan lagi sekarang, permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” hanya dimainkan ketika ada *event-event* besar dan itu hanya dulu, permainan “*Kelik-kelikan*” hanya pernah dipentaskan di SD Negeri 3 Sulahan karena pencipta permainan “*Kelik-kelikan*” mengajar di SD Negeri 3 Sulahan yang bernama Bapak Wayan Tapa namun sekarang sudah pensiun. Arsip dan dokumentasi permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” yang ada saat ini dikemas dalam bentuk sebuah buku cerita, dengan realita tersebut maka muncul ide peneliti untuk mengemas permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” ke dalam bentuk teknologi film dokumenter agar nantinya didalam melestarikan dan pempublikasiannya lebih dinamis.

Film dokumenter memiliki konsep realisme (nyata) yang sangat tepat digunakan sebagai media yang dapat mendokumentasikan permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” dan dapat memberikan dokumentasi digital tentang permainan tradisional tersebut. Keunggulan dari sebuah film dokumenter adalah untuk menyebarkan informasi dengan sajian 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* dalam kurang lebih 20 menit. Film ini juga berisi wawancara yang menjelaskan secara rinci (*detail*) sebuah peristiwa serta apa yang mereka pikirkan dan rasakan pada saat itu [2].

Salah satu penelitian yang relevan oleh I Putu Aditya Narayana berjudul “*Film Dokumenter TokLaitKancing : Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa*”. Permainan ini menceritakan tentang pentingnya menjaga, melestarikan dan melindungi eksistensi Sejarah Warisan Budaya sebagai pondasi pembangunan Karakter Bangsa Generasi Muda yang kuat dan tangguh. Dari hasil pengujian dilapangan di peroleh hasil rata – rata persentase keseluruhan yaitu 94,33% dengan tingkat pencapaian sangat baik [3].

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memiliki sebuah ide untuk membuat film dokumenter yang berjudul permainan tradisional “*Kelik-kelikan*”. Dimana dengan mengemas permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” ke dalam bentuk karya film itu merupakan langkah pelestarian yang tepat karena film adalah sebuah media yang menggabungkan berbagai jenis media, seperti media audio, visual, text, dan lain-lain. Selain itu dengan mengemas permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” ke dalam bentuk film, penonton bisa lebih tertarik dalam mengikuti alur cerita dari film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” ini.

II. KAJIAN TEORI

A. Sejarah Permainan “*Kelik-kelikan*”

Permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” berasal dari Desa Sulahan, Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli. Permainan tradisional ini merupakan permainan yang terbentuk dari hasil transformasi cerita rakyat tentang sekawanan burung *kekelik* (sejenis burung elang) yang disebut *satuel kedis kekelik*, dimana cerita ini berkembang di Desa Sulahan Bangli. I Wayan Tapa sebagai narasumber mengatakan bahwa permainan ini mengisahkan tentang ketangguhan dan sifat baik burung gagak. Desa sulahan merupakan Desa yang memiliki dataran cukup tinggi diantara desa-desa yang lain di wilayah Kecamatan Susut, oleh karena itu di Desa Sulahan sumber air sangat sulit dicari dan sangat terbatas. Terdapat sumber mata air menyerupai bendungan di Desa Sulahan, itulah yang menjadi sumber mata air bagi masyarakat disana.

Namun seiringnya waktu kondisi berubah ketika sekawanan burung *kekelik* yang datang dan terus menerus mencari air di bendungan tersebut. Masyarakat disana terutama para subak Sulahan membuat taktik dengan secara bergantian menjaga bendungan tersebut untuk mengusir sekawanan burung *kekelik* yang berniat mencari air disana. Suatu ketika datang burung gagak yang mengusir dan mengejar-kejar sekawanan burung *kekelik*

yang selalu terbang dan mengitari bendungan tersebut.

Sejak saat itulah sekawanan burung *kekelik* mulai sedikit demi sedikit hilang dari sekitaran bendungan tersebut dan sejak kejadian itu masyarakat Desa Sulahan tidak berani mengganggu, memburu dan berniat membunuh burung gagak hingga saat ini sebagai dari balas budi atas kebaikan burung gagak terhadap masyarakat desa Sulahan. Karena sifat baik burung gagak tersebut masyarakat menciptakan permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” sebagai tanda penghormatan terhadap jasa burung gagak [4].

Menurut Made Taro (dalam Suarka, 2011) permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” sering dimainkan di Sanggar Kukuruyuk Denpasar. Permainan terdiri atas 10-15 peserta. Satu orang peserta berperan sebagai burung gagak dan satu orang lagi berperan sebagai burung *kekelik*. Sisanya berperan sebagai burung-burung *kekelik* yang mengitari sumber air membentuk lingkaran.

Peserta yang berperan sebagai burung gagak dan burung *kekelik* terpilih berdiri di luar lingkaran. Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu berjudul “*Kekelik Nyungklik*”. Semua peserta yang berperan sebagai burung *kekelik* bergerak berputar-putar bagaikan burung terbang mengitari sumber air. Pada saat bersamaan, peserta yang berperan sebagai burung *kekelik* terpilih bergerak menirukan gerakan burung-burung *kekelik* yang sedang terbang hendak mencuri air. Lagu “*Kekelik Nyungklik*” dinyanyikan dua kali. Setelah terdengar lirik terakhir dari lagu “*Kekelik Nyungklik*” dinyanyikan, peserta yang berperan sebagai burung gagak bergerak mengejar peserta yang berperan sebagai burung *kekelik* terpilih sambil membawa tongkat pelepah daun pisang (di Sanggar Kukuruyuk alat pemukul dimodifikasi dari menggunakan kantong air kemih babi dengan pelepah daun pisang) yang digunakan untuk memukul peserta yang berperan sebagai burung *kekelik* terpilih. Apabila yang berperan sebagai burung *kekelik* terpilih berhasil dipukul oleh peserta yang berperan sebagai burung gagak, maka peserta tersebut berubah peran menjadi burung gagak, dan peserta yang berperan sebagai burung gagak tadi berubah peran menjadi burung *kekelik* dengan cara masuk ke lingkaran dengan menempati posisi yang baru. Peran burung *kekelik* terpilih yang baru diperankan oleh peserta yang berada di nomor urut sesuai hitungan yang telah di sepakati, entah di kanan ataupun di kiri dari peserta burung *kekelik* yang baru.

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[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 yang ahli tentang cara dan teknik pembuatan film)[6].

Terdapat 3 masalah utama dalam memproduksi film dokumenter, antara lain :

a. Ide atau konsep

Sebuah ide atau konsep adalah langkah pertama yang diperlukan untuk memproduksi sebuah film dokumenter.

b. Format

Format sebuah film dokumenter hadir dengan sejumlah cara yang berbeda. Ada 5 format produksi film dokumenter yakni : (1) Found Footage, (2) Coverage, (3) Creation, (4) Re-creation, (5) Montage.

c. Kecendrungan

Kecendrungan ini dipengaruhi oleh inovasi dan penemuan dalam hardware dan software, dan dengan perubahan konvensi. Kecenderungan ini membentuk pendekatan kami untuk produksi televisi dokumenter[7].

D. Jenis-jenis Film Dokumenter

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

- Laporan Perjalanan
- Sejarah
- Biografi

- Nostalgia
- Rekontruksi
- Investigasi
- Perbandingan dan Kontradiksi
- Ilmu Pengetahuan
- Buku Harian
- Musik
- Association Picture Story*
- Dokudrama

E. Tipe-tipe Film Dokumenter

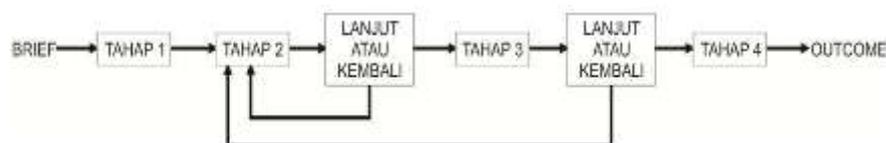
Klasifikasi tipe-tipe film dokumenter terbentuk karena ada beberapa hal yang mirip atau sama dalam beberapa film dokumenter, diantara lain :

- Tipe *Expository*
- Tipe *Observational*
- Tipe *Interactive*
- Tipe *Reflexive*
- Tipe *Ferformative*
- Tipe *Poetic* [8].

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 direka.

III. METODOLOGI

Metodologi penelitian yang digunakan untuk pembuatan film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” 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. Model *cyclic strategy*

A. Brief

Pada tahapan *brief* yang dilakukan yaitu pemantapan ide, riset awal, penawaran ide. Setelah mendapatkan ide, peneliti melakukan observasi ke lapangan untuk mencari informasi mengenai ide yang akan diajukan. Pertama peneliti mencari tahu apakah Permainan Tradisional “*Kelik-kelikan*” pernah diangkat dalam sebuah film dokumenter. Dari hasil observasi awal yang dilakukan didapatkan hasil bahwa Permainan Tradisional “*Kelik-kelikan*” di dokumentasikan oleh Sanggar Kukuruyuk Denpasar yang dibina oleh bapak Drs. Made Taro namunterdapat kekurangan hanya mendokumentasikan dalam bentuk buku dan hanya di pentaskan ketika jam pelajaran di Sekolah Dasar Negeri 8 Dauh Puri Denpasar, sedangkan dalam penelitian ini selain menampilkan pementasannya juga menampilkan wawancara dengan narasumber tentang Permainan Tradisional “*Kelik-kelikan*” ini.

B. Tahap 1

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

1. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” dilakukan dengan lima cara, yaitu: (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Kuesioner, (4) Studi Pustaka, (5) Dokumentasi.

2. Analisis

Hasil dari fase pengumpulan data kemudian dianalisis guna mengetahui kelebihan, kekurangan maupun target audiens film dokumenter. Ada tiga tahap analisis yang dilakukan, yaitu : (1) Analisis *Talent*, (2) Analisis Lokasi, (3) Analisis peralatan, (4) Analisis *Crew*, (5) Analisis *SWOT*, (6) Analisis *STP*.

C. Tahap 2(Pra Produksi)

Pada tahap 2 berisi metode perancangan film bagian pra produksi. Pra produksi merupakan tahapan persiapan atau perencanaan dalam pembuatan sebuah film. Dimana fase pra produksi sangat menentukan dalam sukses atau tidaknya sebuah film. Tahapan ini berguna untuk mengurangi kesalahan dan meminimalisir kurang koordinasinya komunikasi antar personil yang bertugas agar mampu melaksanakan tugasnya masing-masing. Pra produksi meliputi beberapa tahapan, yaitu perancangan 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, dan *storyboard* yang sudah dibuat pada tahap pra produksi akan dikembangkan. Dalam tahapan produksi dilakukan beberapa hal, antara lain:

a. *Shooting*

Tahap pengambilan gambar (*shooting*) dilakukan dilokasi-lokasi yang telah ditentukan sebelumnya dengan alat dan *crew* yang juga telah dipilih.

b. *Sound Recording*

Tahap rekaman suara (*sound recording*) merupakan tahap dokumentasi *audio* yang akan digunakan dalam film dokumenter. Nantinya hasil rekaman pada tahap ini akan masuk ke tahap *DAW* (*Digital Audio Workstation*).

2. Pasca Produksi

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

a. *Editing*

Proses *editing* akan memberi nilai estetika tersendiri di setiap produk *audio visual*. Kegiatan utama pada tahapan ini, yaitu: (1) *Video Editing*, (2) *Sound Editing*.

b. *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 “*Kelik-kelikan*” 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 “*Kelik-kelikan*”, 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 “*Kelik-kelikan*” yaitu, penawaran ide atau topik terhadap jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Ide atau topik yang di ajukan telah di setujui pada tanggal 30 Mei 2016 oleh Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Kemudian dilakukan riset awal berkaitan dengan film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” pada tanggal 8 April 2016.

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

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara : (1) observasi dilakukan selama 1 minggu di Desa Sulahan dan Desa Sidakarya tempat Permainan Tradisional “*Kelik-kelikan*” dipentaskan. Dari hasil observasi peneliti mendapatkan 2 orang narasumber yang memberikan informasi yang diperlukan terkait dengan Permainan Tradisional “*Kelik-kelikan*”. Selain itu observasi telah ditentukan lokasi-lokasi *shooting* yang diperlukan untuk film. (2) Wawancara telah dilakukan dengan empat narasumber yang memberikan informasi terkait Permainan Tradisional “*Kelik-kelikan*”. (3) Penyebaran kuesioner telah dilakukan di SDN 1 Sulahan. Total responden yang digunakan dalam

mencari informasi awal sejumlah 20 orang. (4) Studi Pustaka telah mendapatkan jurnal, buku, dan film dokumenter yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Peneliti menggunakan enam jurnal yang dijadikan acuan dalam pembuatan film dokumenter Permainan Tradisional “*Kelik-kelikan*”. (5) Dokumentasi telah dilakukan secara terjadwal untuk wawancara dengan narasumber, selain itu dilakukan secara acak sesuai dengan dipentaskannya Permainan Tradisional “*Kelik-kelikan*”.

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 “*Kelik-kelikan*”. Film dokumenter ini akan melibatkan beberapa narasumber. Narasumber adalah talent yang akan menjelaskan tentang sejarah dan proses dari permainan tradisional “*Kelik-kelikan*”. Narasumber-narasumber tersebut, antara lain: (a) Drs. I Made Taro (*Sejarawan sekaligus maestro Seni Tradisi Lisan Bali*), (b)Wayan Tapa (*Sejarawan Desa Sulahan*), (c) Anak-anak Desa SD Negeri 3 Sulahan, (d) Sanggar Kukuruyuk Denpasar.

b. Analisis lokasi

Film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” akan menggunakan beberapa lokasi pengambilan gambar diantaranya : kediaman narasumber, SD Negeri 3 Sulahan dan Sanggar Kukuruyuk Denpasar.

c. Analisis Alat

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” 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. Drone
7. PC

d. Analisis *SWOT*

Berikut merupakan hasil analisis *SWOT* dari film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*”.

1. *Strength* : Mengangkat nilai karakter bangsa yang terkandung dalam permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” dan keunikannya yang akan menarik untuk anak-anak sebagai penerus bangsa dan masyarakat secara umum.
2. *Weakness* : Keterbatasan *crew* film yang profesional dan biaya untuk membeli alat bantu rekaman film yang canggih dan mahal,

- mengakibatkan kualitasnya tidak seperti film yang menggunakan alat bantu rekaman film yang canggih dan mahal, serta *crew* film yang profesional.
3. *Opportunity* : Kurangnya media sosialisasi berbentuk dokumentasi digital yang sangat dibutuhkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Bali & Kabupaten Bangli yang akan digunakan sebagai inventaris dokumentasi digital.
 4. *Threat* : Sulitnya mencari momen saat mereka sedang sekolah atau pun saat bermain “*Kelik-kelikkan*” dikarenakan penyesuaian jadwal pengambilan gambar dengan jadwal sekolah untuk pengambilan gambar disaat sekolah atau libur sekolah dan jarak tempat pengambilan gambar yang lumayan jauh dari Kota Singaraja. Serta kepastian narasumber dalam pembuatan film akibat narasumber yang tidak bisa dihubungi.
 - e. Analisis STP
Hasil analisis STP film Permainan Tradisional “*Kelik-kelikkan*” 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 luar negeri.
 - 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* : Film dokumenter ini mengangkat permainan tradisional “*Kelik-kelikkan*” yang ditemukan di Desa Sulahan, Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli, selain itu film dokumenter ini juga akan mengajak penonton khususnya anak-anak untuk peduli dan ikut melestarikan permainan tradisional “*Kelik-kelikkan*”.
 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 “*Kelik-kelikkan*” dibuat berdasarkan cerita fakta 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, I Wayan Tapa selaku salah satu sejarawan yang mengetahui permainan tradisional “*Kelik-kelikkan*”. Dimana dalam hasil wawancara tersebut ditemukan fakta bahwa kurangnya minat generasi muda (anak-anak) untuk ikut serta berperan dalam pelestarian permainan tradisional “*Kelik-kelikkan*” yang memiliki makna untuk menanamkan nilai dan menumbuhkan rasa cinta anak-anak kepada warisan budaya leluhur.

b. Sinopsis

Pada Film dokumenter ini dimulai dengan menceritakan (1). perkenalan terhadap Kabupaten Bangli secara singkat dan Desa Sulahan, Kecamatan Susut secara umum, dimana akan dijelaskan mengenai Desa Sulahan serta keunikan yang ada di Desa Sulahan, salah satunya yaitu permainan tradisional “*Kelik-kelikkan*”, (2). Cara memainkan, manfaat dan makna dari permainan tradisional “*Kelik-kelikkan*”, (3). Permainan setelah di modifikasi oleh Bapak Made Taro di Sanggar Kukuruyuk Denpasar.

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 “*Kelik-kelikkan*”.

d. *Storyboard*

Storyboard film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikkan*” 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 *check 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 “Kelik-kelikan” menggunakan *Adobe Premiere CC 2018*.



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

b. Pengujian Ahli Media

Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari masing-masing Pengujian ahli media untuk film dokumenter permainan tradisional “Kelik-kelikan” mendapatkan respon yang baik dari para pengujian dengan predikat baik. Khusus untuk pengujian ahli media 1 memberikan beberapa saran untuk film dokumenter permainan tradisional “Kelik-kelikan” yang telah dibuat. Saran yang diberikan adalah perbaikan untuk *scene* awal narasumber 1 bapak Made Taro dan selaraskan *volume background* dengan suara narator. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan maka, dapat disimpulkan bahwa film dokumenter permainan tradisional “Kelik-kelikan” dapat dikatakan layak untuk diuji coba di lapangan.

7. Hasil Tahap 4 (*Mastering*)

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



Gambar 6. Hasil Desain Keeping DVD

8. Hasil *Outcome*

Tahapan terakhir pada pembuatan film dokumenter permainan tradisional “Kelik-kelikan” 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 “*Kelik-kelikan*”. Uji respon penonton film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” 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 92.73% dengan tingkat pencapaian sangat baik. Dengan membandingkan data persentase keseluruhan subyek maka dapat disimpulkan bahwa film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” dapat dikatakan berhasil dan layak untuk dipublikasikan.

C. PEMBAHASAN

Pengembangan film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan informasi tentang permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” sekaligus sebagai media untuk melestarikan permainan tradisional “*Kelik-kelikan*”. Film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” ini dibuat dengan manfaat untuk memperkenalkan dan memberikan wawasan bagi penonton terkait pengenalan permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” yang berasal dari Desa Sulahan, serta perkembangannya hingga saat ini.

Sehingga, masyarakat yang sebelumnya kurang mengetahui tentang keberadaan permainan tradisional “*Kelik-kelikan*”, setelah menonton film ini setidaknya jadi lebih mengenal permainan tradisional “*Kelik-kelikan*”, 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 “*Kelik-kelikan*” ini menggunakan

model *cyclic strategy*. Model *cyclic strategy* memiliki delapan tahapan, antara lain: *brief*, tahap 1, tahap 2, evaluasi 1, tahap 3, evaluasi 2, tahap 4 dan *outcome*. Pada tahap *brief* pembuatan film dokumenter ini dilakukan pengajuan ide atau topik kepada ketua jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Setelah ide atau topik disetujui selanjutnya menuju ke tahap 1 yaitu melakukan pengumpulan data dan analisis kebutuhan. Pada proses pengumpulan data didapatkan data atau informasi tentang permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” dan juga data tentang pengetahuan masyarakat khususnya anak-anak terhadap permainan tradisional “*Kelik-kelikan*”. Kemudian setelah proses pengumpulan data selesai, maka dilakukan proses analisa kebutuhan film. Analisis kebutuhan film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” yaitu analisa *talent*, analisa lokasi, analisa peralatan, analisa *crew*, analisa SWOT dan analisa STP.

Tahap 2 adalah proses pra produksi film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” dimana pada tahapan ini dilakukan pembuatan ide cerita yang didapatkan berdasarkan wawancara dengan para narasumber permainan tradisional “*Kelik-kelikan*”, kemudian pembuatan sinopsis film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” yang dibuat berdasarkan ide cerita yang telah didapatkan, selanjutnya adalah pembuatan skenario dan *storyboard* untuk mempermudah proses pembuatan film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*”. 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 “*Kelik-kelikan*”, 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 “*Kelik-kelikan*” yang telah selesai dibuat. Hasil pengujian uji ahli isi terhadap film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” dengan menggunakan angket menunjukkan bahwa kelayakan isi atau informasi dalam film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” sudah sesuai dengan informasi permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” yang didapatkan dari narasumber. Hasil uji ahli isi

dan uji ahli media film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” 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 “*Kelik-kelikan*” sudah layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pengujian respon penonton.

Tahap 4 dilakukan proses *mastering* file yang sudah *render* dikemas dalam bentuk DVD dan dapat dipublikasikan. Tahap *outcome* merupakan tahap terakhir pembuatan film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*”. Tahapan *outcome* ini adalah pempublikasian film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” 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 “*Kelik-kelikan*”. Uji respon penonton dilakukan dengan cara memperlihatkan film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” 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 9 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 92.73% yang dikonversikan kedalam tabel konversi menyatakan “sangat baik”. Hasil Sangat Baik ini diperoleh karena peneliti mengimplementasikan teori tentang Struktur Film Dokumenter, Unsur-Unsur Pendukung Komposisi, Unsur-Unsur Suara.

Dalam pembuatan film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” 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 CC 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 film dokumenter ini yaitu Penelitian yang berjudul “*Film Dokumenter Tok Lait Kancing : Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa*”. Film ini menceritakan tentang bagaimana peneliti mengangkat, melestarikan dan menjaga eksistensi permainan tradisional yang merupakan sebuah warisan budaya bangsa. Permainan tradisional TokLait Kancing ini tercipta karena pada zaman purba Pulau Bali diguncang gempa, terutama gempa tektonis. Tanah-tanah longsor, pohon-pohon tumbang dan rumah ambruk. Korban paling banyak dan mengerikan adalah korban tertimpa rumah. Pengalaman yang bertubi-tubi itu menginspirasi orang-orang Bali untuk membuat rumah anti gempa. Rumah itu lentur dan apabila diguncang tidak akan roboh. Kerangkanya dibuat dari kayu, yang satu sama lain saling menompang dan terkait. Hubungan tersebut di perkuat oleh pasak atau *lait*. Kalau longgar, tinggal memukul (*ngetok*) laitanya sehingga hubungan itu terkunci (*kancing*). Teknik membangun rumah ala Bali itu ternyata dapat diangkat menjadi permainan yang disebut *TokLait Kancing*(Narayana, Santyadiputra, & Pradnyana, Film Dokumenter Tok Lait Kancing “Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa”, 2017).

Penelitian yang berjudul “*Film Dokumenter Tradisional Bali”Magandu*”: *Sebuah Tradisi sebagai Warisan Budaya Sistem Subak Bali*”. Film ini menceritakan tentang bagaimana peneliti mengangkat, melestarikan dan menjaga eksistensi permainan tradisional yang merupakan sebuah tradisi sebagai warisan budaya system subak di Pulau Bali. Permainan tradisional “*Magandu*” yang dapat ditemukan di Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan. Merupakan permainan tradisional yang menceritakan pada zaman dulu, anak-anak para petani datang ke sawah bermain gandu ditengah petakan sawah yang sengaja

dikeringkan setelah masam 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 [10].

V. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :Implementasi film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan metode *cyclic strategy* dan menggunakan tahapan produksi film yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berdasarkan hasil uji respon penonton film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” terhadap 30 orang responden yang diambil secara acak dikalangan masyarakat umum memperoleh persentase sebesar 92.73%. Hasil yang diperoleh ini dikategorikan ke dalam pencapaian sangat baik. Jadi informasi yang terdapat pada film dokumenter permainan tradisional “*Kelik-kelikan*” 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] Suarka, I. W. (2011). *Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali*. Jakarta: UdayanaUniversity Press
- [2] Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- [3] Narayana, I. P., Santyadiputra, G. S., & Pradnyana, G. A. (2017). Film Dokumenter Tok Lait Kancing : Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa. *JANAPATI*, ISSN 2252-9063 Volume 6, Nomor 1.
- [4] Tapa, I. W. (2016). *Hasil Wawancara Sejarah dan Cara Memainkan Permainan*

Tradisional “Kelik-kelikan”. Semarang: I Kadek Ary Prahayuda.

- [5] Nugroho, S. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: ANDI.
- [6] Effendy, H. (2008). *Industri Perfilman Indonesia Sebuah Kajian*. Depok: Erlangga.
- [7] Cury. (2007). *Directing and Producing for Television*.
- [8] Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Bloomington , USA: Indiana University Press.
- [9] Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- [10] Jupi, I. G., Santyadiputra, G. S., & Pradnyana, I. M. (2017). *Film Dokumenter Permainan Tradisional Bali Magandu : Sebuah Tradisi sebagai Warisan Budaya Sistem Subak Bali*. *JANAPATI*.