

# Film Dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno”

Gede Saindra Santyadiputra  
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja-Bali, Indonesia  
gsaindras@undiksha.ac.id

Gede Aditra Pradnyana  
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja-Bali, Indonesia  
gede.aditra@undiksha.ac.id

I Made Dedi Suardika  
Pendidikan Teknik Informatika  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja-Bali, Indonesia  
1215051084@undiksha.ac.id

**Abstrak**— Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan hasil rancangan Film Dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno”. (2) mendapatkan respon pengguna terhadap Film Dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Film Dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno” di kembangkan menggunakan metode *cyclic*. Aplikasi ini diimplementasikan menggunakan *Adobe Premiere Pro CC* sebagai pembuat video dengan bantuan *Adobe After Effect CC* sebagai penambah efek video. Pemanfaatan aplikasi pembuat video dari dampak kemajuan teknologi menyebabkan para remaja atau anak muda mampu berkreasi dalam mengolah video dengan berbagai efek sesuai kemampuan dan keinginan sehingga video dapat dijadikan berbagai sarana yang vital dalam berbagai media promosi. Oleh karena itu, penulis mengembangkan sebuah film dokumenter yang berjudul “Film Dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno”. Respon pengguna terhadap film dokumenter genggong dapat dikategorikan sangat positif dengan persentase 90,04%. Dengan dikembangkannya film dokumenter ini, diharapkan keberadaan alat musik genggong di Bali semakin dikenal, serta dapat dijadikan sebuah media informasi sekaligus sebagai media pelestarian terhadap instrumen musik genggong. Hasil akhir film dokumenter genggong dapat memberikan wawasan bagi penonton terkait sejarah genggong di Bali, teknik pembuatan, teknik memainkan, dan barungan musik genggong.

**Kata kunci** : Genggong, Instrumen Musik, Film Dokumenter, *Cyclic*.

**Abstract**--- The goal of this research were: (1) to produce a design and to implement the design result of genggong documentary film “Sebuah Instrumen Musik Kuno”, (2) to obtain users responses regarding the genggong documentary film “Sebuah Instrumen Musik Kuno”. The method used was research and development method. Genggong documentary film “Sebuah Instrumen Musik Kuno” was developed by using *cyclic* method. This application was implemented by using *Adobe Premiere Pro CC* as the video maker assisted with *Adobe After Effect CC* as the video effect enhancement program. The utilization of this video maker software was due to the technological advancement which enables teenagers and young people to create and to process videos with various effects based on

*their ability and needs, so that the videos can be used as various vital tools in any promotion media. Thus a genggong documentary film was developed in this research entitled “Sebuah Instrumen Musik Kuno”. The users responses obtained on the genggong documentary film can be categorized as very positive indicated by the percentage of 90.04%. With the development of this documentary film, it is expected that the existence of this genggong music instrument in Bali can be more known. In addition, it is expected that this documentary film can be used as an information medium as well as a medium for genggong music instrument preservation. The end result of this genggong documentary film can give insights for the viewers regarding the history of genggong in Bali, the making technique, the playing technique, as well as genggong music instrument.*

**Keywords**: *Genggong, musical instrument, documentary film, Cyclic.*

## I. PENDAHULUAN

Genggong merupakan salah satu instrumen getar yang unik. Keunikannya terletak pada suara yang ditimbulkannya yang bila dirasakan memberi kesan mirip seperti suara katak sawah yang riang gembira bersahut-sahutan di malam hari. Selain itu, instrumen ini memanfaatkan rongga mulut resonatornya. Menurut Suartaya (1985). Alat musik yang dalam organologi dikenal dengan sebutan *Jew's Harp* ini memang tersebar diseluruh nusantara dengan berbagai sebutan yang unik sesuai dengan daerahnya, seperti contoh di Jawa Barat alat musik ini dikenal dengan nama Karinding, Sumba mengenalnya dengan Ngungga, di Timor disebut Knobe Oh, dan di Nias Dinamakan Druri Rewe. Genggong memiliki bentuk yang sangat kecil dan sangat sederhana serta mudah di bawa kemana-mana. Di Bali, alat musik genggong memiliki keistimewaan tersendiri dibandingkan alat musik genggong yang terdapat di daerah lain. Alat musik ini merupakan satu-satunya alat musik di Bali yang dimainkan dengan cara di kulum dan menggunakan rongga mulut sebagai resonator. Munculnya alat musik genggong di Bali awalnya dimulai oleh para petani. Alat musik ini dulunya sering dimainkan oleh para petani pada saat beristirahat melepas lelah setelah bekerja di

sawah sambil minum tuak. Dari kegiatan tersebut, maka muncul kelompok-kelompok kecil pemain Genggong yang bertujuan untuk menghibur [1].

Dewasa ini, keberadaan dan popularitas alat musik Genggong di Bali kini sudah mulai surut. Dari hasil wawancara dengan Bapak Nyoman Suwida (Seniman Genggong) yang dilakukan pada tanggal 13 Januari 2016 menyatakan bahwa dulunya alat musik ini sempat populer dimainkan mulai tahun 1980-an oleh masyarakat Bali, hingga banyak perusahaan – perusahaan yang bergerak di bidang pariwisata ingin bekerjasama dengan komunitas genggong untuk menampilkan musik Genggong dengan tujuan hiburan wisatawan. Tidak hanya di Bali, pentas musik Genggong juga sampai ke mancanegara. Namun setelah tragedi Bom Bali 1 tahun 2002, kondisi pariwisata Bali semakin menurun, sehingga jarang ada tawaran untuk mementaskan musik genggong. Oleh karena itu, pentas musik Genggong jarang dapat ditemui.

Di era globalisasi ini, teknologi semakin berkembang pesat. Teknologi banyak digunakan sebagai media untuk memperkenalkan suatu produk, baik yang mungkin berupa jasa, barang, atau bahkan kesenian dan tradisi yang kita miliki [2]. Film dokumenter biasanya sering digunakan untuk menyampaikan warisan budaya, eksplorasi terhadap berbagai aspek dalam kehidupan nyata dan menyajikannya dalam suatu rangkaian narasi visual yang menarik dan hidup [3]. Beberapa penelitian terkait dengan pemanfaatan film dokumenter sebagai sarana pelestarian budaya dan tradisi Bali dilakukan oleh Narayana, dkk., dan Sucitra, dkk., [4,5]. Penelitian yang dilakukan oleh Narayana, dkk., [4] adalah membuat sebuah film dokumenter sebagai sebuah usaha pelestarian permainan tradisional Tok Lait Kancing. Dari hasil penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa film dokumenter merupakan media yang tepat untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional serta film yang berhasil dibuat telah mampu memberikan informasi yang sangat baik terkait permainan Tok Lait Kancing. Penelitian yang dilakukan Sucitra, dkk., berusaha mengangkat tradisi Dewa Mesraman yang merupakan tradisi unik dan sakral di Kabupaten Klungkung Provinsi Bali [5]. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa media yang dihasilkan berupa film dokumenter dapat digunakan sebagai alternative media dalam memberikan informasi tradisi Dewa Mesraman.

Oleh karena itu, Dokumenter merupakan salah satu format yang dapat memberikan informasi kepada generasi muda seputar alat musik tradisional Genggong, karena film dokumenter identik dengan waktu pendek sehingga memungkinkan para generasi muda bisa mengeksplorasi lebih. Selain itu film dokumenter juga sebagai media informasi, Film dokumenter selain untuk mendokumentasikan juga merupakan suatu solusi yang tepat untuk media promosi kepada masyarakat yang lebih luas.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, timbul ide dari penulis untuk membuat media pelestarian alat musik tradisional Genggong dalam bentuk film dokumenter yang berjudul “*FILM DOKUMENTER GENGGONG “SEBUAH INSTRUMEN MUSIK KUNO”*” dengan harapan nantinya dapat digunakan sebagai media sosialisasi sekaligus media inspirasi bagi para generasi muda untuk manarik minatnya mempelajari alat musik ini dan juga sebagai bentuk dokumentasi visual dari instansi pemerintah yang menaungi bidang kebudayaan agar dapat di tampilkan pada acara acara tertentu. Selain itu juga diharapkan melalui film nantinya dapat menumbuhkan kembali minat komunitas komunitas genggong yang sudah fakum untuk mengembangkan kembali kreativitasnya pada alat musik tradisional ini.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Alat Musik Genggong

Genggong merupakan alat musik yang tergolong tua dan tersebar di seluruh dunia dengan bermacam bentuk dan variasi, misalnya di Jawa di kenal dengan nama Karinding, Sumba mengenalnya dengan Ngungga, di Timor alat musik ini disebut Knobe Oh, di Nias Dinamakan Druri Rewe, di Sumatra juga disebut Genggong, di India di kenal dengan nama Morsing. Di Eropa atau di Amerika populer dengan sebutan Jew’s harp [6].

Genggong terbuat dari pelepah pohon enau (Dalam bahasa Bali disebut *Pugpug*), berbentuk segi empat panjang, dengan ukuran panjang kurang lebih 16 cm dan lebar 2 cm, di tengahnya sebuah pelayah (tongue) sepanjang kurang lebih 12 cm, pada ujung kanan di buat lubang kecil tempat tali benang yang panjangnya kurang lebih 17 cm, sedangkan pada ujung kirinya diikat kain sebagai tempat pegangan ketika bermain [7].

Keberadaan alat musik Genggong di Bali sudah ada sejak dahulu (sekitar awal abad 19-an) yang awalnya dimulai oleh para petani. Pada jaman dulu, para petani beristirahat sambil minum tuak. Pada umumnya petani yang suka minum tuak itu, biasanya mempunyai tempat-tempat berkumpul tertentu, misalnya di warung, di rumah pedagang tuak, atau di bawah pohon besar yang rindang. Sambil minum tuak mereka mengobrol kesana kemari tanpa tujuan, disamping sering mereka melakukan kegiatan yang dapat menghibur dirinya sendiri seperti bernyanyi, “Mececimpedan” dan sebagainya.

Kekhasan suara Genggong itu membawa pengaruh bagi yang mendengarkan kalau dimainkan oleh orang yang betul-betul dapat memerankan atau memainkan. Karena seringnya mendengar dan melihat orang bermain Genggong, maka mereka ingin meniru dan belajar bermain Genggong. Kemudian munculah kemahiran dalam bermain Genggong. Dari hal tersebut maka mulai bermunculan

kelompok kelompok peniup Genggong yang menunjukkan kemahirannya dalam meniup Genggong.

Genggong dimainkan dengan jalan pertama-tama memegang ujung alat sebelah kiri. Setelah itu potongan bambu atau kayu kecil di pegang dengan tangan kanan, selanjutnya instrument ini dikulum dengan bagian pelayah yang paling tipis berada ditengah-tengah. Untuk membunyikannya, maka dengan perantara bambu atau dengan kayu kecil tadi, benang itu ditarik agak menyudut ke atas. Dengan adanya tarikan benang tadi, maka pelayah itu akan bergetar dan rongga mulut akan berfungsi sebagai resonator. Posisi bibir, pipi, gigi, dan rongga kerongkongan akan sangat menentukan jenis nada yang dihasilkan. Teknik bermain genggong itu disebut “ngengkahin” (menghembusi).

Genggong yang dalam pementasannya tidak mengandung unsur vokal atau lirik tambahan, dalam artian suara yang ditimbulkan dari alat musik genggong berasal dari instrumen itu sendiri. Selain itu, Dalam pementasan sebuah barungan Genggong, alat musik ini mampu mengiringi sebuah tarian dengan aksan-aksan dan nada-nada yang ditimbulkan dari barungan musik genggong ini, sehingga unsur agem, tandang, tangkep pada sebuah tari dapat teriringi. Adapaun tarian yang pernah diiringi dengan barungan musik Genggong antara lain tari Dag, tari Onang-ocing, dan dramatari Godogan

#### B. Sinematografi

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin kinema 'gambar'. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita) [8].

#### C. Film Dokumenter

Dokumenter lebih kental dengan usaha menginterpretasi fakta-fakta tentang peristiwa yang dinilai essensial dan eksistensial serta dikaji secara mendalam. Film dokumenter juga sarat dengan bingkai dan konstruksi tentang realitas dari pihak-pihak yang terlibat dalam film.

Film Dokumenter adalah suatu jenis film yang melakukan Interpretasi terhadap subyek dan latar belakang yang nyata. Terkadang istilah ini digunakan secara untuk memperlihatkan aspek realistiknya dibandingkan pada film – film cerita konvensional. Film dokumenter berhubungan dengan orang – orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film Dokumenter sering di anggap sebagai rekaman dari aktualitas potongan rekaman kejadian sebenarnya berlangsung [9].

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 kemudaha, kecepatan, fleksibelitas, efektifitas, serta otentitas peristiwa yang akan direkam [9].

#### D. Tipe Film Dokumenter

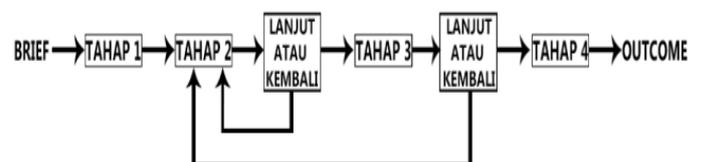
Tipe film lebih cenderung mengelompok dari pendekatan wujud yang terlihat secara kasat mata serta dapat dirasakan dampaknya oleh penonton, sehingga lebih dekat dengan gaya film seperti unsur *mise-en-scene*, sinematografi, *editing* dan suara. Menurut Michael Rabiger (2004), klasifikasi tipe-tipe film dokumenter yaitu: Tipe *Expository*, Tipe *Observational*, Tipe *Interactive*, Tipe *Reflexive*, Tipe *Performative*, Tipe *Poetic*.

#### E. Tahapan Pembuatan Film

Proses pembuatan film berjalan secara bertahap, apapun jenis dan genre film yang akan dibuat tetap melewati tiga tahap produksi yaitu, *pre-production* (pra produksi), *production* (produksi), dan *post-production* (produksi final). Masing-masing tahapan di atas disebut alir proses produksi produk multimedia yang melibatkan banyak runut kerja di dalamnya.

### III. METODOLOGI

Metode *cyclic strategy* atau strategi berputar merupakan sebuah metode yang ada kalanya suatu tahap perlu diulang kembali sebelum tahap berikutnya dilanjutkan. Pengulangan tahap ini sering disebut dengan *loop*. Pengulangan tahap ini dimaksudkan untuk menampung umpan balik (*feed back*) sebelum tahap berikutnya dilanjutkan [10]. Tahap - tahap yang ada pada metode *cyclic strategy* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 1. Tahapan Metode *Cyclic Strategy* [10].

#### A. Brief

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

1. Pemantapan ide  
 Setelah mendapatkan ide/topik film dokumenter, maka akan dimantapkan kembali sebelum ide tersebut akan diajukan dan menjadi sebuah judul film dokumenter.
2. Penawaran ide

Setelah memiliki ide yang cocok untuk di jadikan film dokumenter, maka ide/topik yang tersebut akan di ajukan, namun dalam penelitian ini judul film dokumenter alat musik genggong di ajukan kepada pihak jurusan untuk mendapatkan persetujuan.

### 3. Penemuan masalah.

Pada fase ini penulis mencari informasi mengenai permasalahan yang ada terkait ide/topik dari film dokumenter yang akan dibuat.

## B. Tahap 1

Tahap 1 ini dibagi menjadi beberapa fase, antara lain:

### 1. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk film dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno” adalah metode kualitatif. Adapun teknik dalam pengumpulan data observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi.

### 2. Analisis

Hasil dari fase pengumpulan data tersebut dianalisis guna mengetahui kebutuhan dalam pembuatan film dokumenter, kelebihan, kekurangan, maupun target *audiens* film dokumenter. Analisis yang dibutuhkan dalam pembuatan film dokumenter yaitu analisa *talent*, analisa lokasi, analisa alat, analisa *crew*, analisa SWOT, dan analisa STP.

## C. Tahap 2

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. . Data yang telah terkumpul akan menjadi gambaran untuk merancang sebuah konsep karya film. Dalam tahap ini, Konsep akan direalisasikan dalam bentuk sinopsis sebelum dituangkan ke dalam bentuk sinopsis, *storyline*, skenario, dan *storyboard*.

## D. Evaluasi 1

Pada tahapan evaluasi 1 ini merupakan tahap *looping*/pengulangan yang pertama. Tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan kembali rancangan film yang telah di buat sebelum melakukan tahapan produksi film. Jika sebuah rancangan film masih belum sempurna atau masih memiliki kekurangan, maka pada tahap ini akan mengulang kembali ke tahap 2, dan begitu seterusnya.

## E. Tahap 3

Adapun fase-fase yang terdapat pada tahap 3 yaitu :

### 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:

- Pengambilan video narasumber.
- Pengambilan video panorama.
- Pengambilan video ilustrasi sejarah.
- Pengambilan video pembuatan dan permainan musik genggong.
- Rekaman narasi.

## 2. Pasca Produksi

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

### a) *Video Editing*

Video yang sudah ada akan digabungkan menjadi sebuah satu kesatuan, sehingga video tersebut dapat menjadi sebuah film dokumenter yang berfungsi sebagai media informasi. Dalam proses ini dilakukan teknik *Color grading* (perubahan warna). Tujuan lainnya dari proses *editing* ialah penyeragaman resolusi *footage* yang berasal dari kamera berbeda.

### b) *Sound Editing*

Kegiatan utama pada tahap ini ialah pengisian Musik latar, *effect* suara, transisi audio dan pengaturan volume audio terhadap film yang telah dibuat. Selain itu pada tahap ini juga melakukan proses pembersihan suara-suara yang dirasa mengganggu dan tidak diperlukan untuk film ini (noise) yang didapatkan saat pengambilan gambar.

### c) *Mixing*

Proses *mixing* merupakan penggabungan antara narasi, musik latar, dan video. Dimana Musik ilustrasi di *mixing* disesuaikan dengan durasi yang diinginkan dan tidak mengganggu suasana atau alur film tersebut. Menggabungkan musik dari intro hingga ke *reff* pertama dengan *reff* terakhir hingga lagu selesai dan dihaluskan agar terasa menyatu dan tidak terkesan putus.

### d) *Rendering*

Hasil *editing* keseluruhan *footage* yang telah memiliki standar kualitas seragam akan menjalani proses *rendering*.

### e) Review Editing

Setelah film selesai diproduksi maka kegiatan selanjutnya adalah pemutaran film tersebut secara intern. Pemutaran intern ini berguna untuk review hasil *editing*. Jika ternyata terdapat kekurangan atau penyimpangan dari skenario maka dapat segera diperbaiki.

## F. Evaluasi 2

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah film dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno” telah

sesuai dengan standar produksi film dokumenter sehingga didapatkan hasil apakah perlu dilakukan revisi kembali atau tidak terhadap film dokumenter ini. Pengujian akan dibagi menjadi 2 yaitu uji ahli isi dan uji ahli media. Nantinya pengujian terhadap beberapa ahli ini dilakukan dengan cara terlebih dahulu memperlihatkan film dokumenter yang telah di buat, selanjutnya penulis akan memberikan angket kepada ahli untuk mengisinya.

Uji ahli isi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi film dokumenter Alat Musik Genggong dengan kenyataan baik itu dari sisi sejarah, permasalahan, cara pembuatan, cara memainkan, hingga barungan musik genggong. Pengujian ini akan dilakukan setelah selesai proses *editing*. Dimana pengujian ini akan dilakukan oleh empat penguji. Untuk memperoleh hasil uji ahli isi, penguji akan mengisi instrumen uji ahli isi yang sebelumnya telah dipersiapkan dengan bobot yang sudah ditentukan dan nantinya akan dikalkulasikan dengan rumus pengolahan data untuk memperoleh hasil apakah film ini perlu di revisi atau tidak.

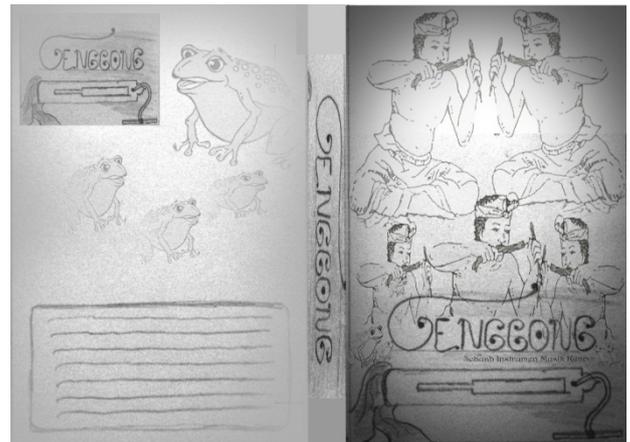
Uji ahli media dilakukan untuk mengetahui apakah film yang dikembangkan siap untuk dipublikasikan atau tidak. Uji ahli media film dokumenter ini akan oleh tiga orang penguji ahli.

#### G. Tahap 4 (Mastering)

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



Gambar 2. *Desain Cover* DVD



Gambar 3 *Desain Sampul* DVD

#### H. Outcome

Pada tahap *outcome* ini akan dilakukan *publishing* terhadap film yang telah di buat. Produk akhir film yang telah dikemas dalam bentuk DVD siap dipublikasikan. Adapun publikasi dan media promosi yang digunakan dalam bentuk media sosial dan poster yang bekerjasama dengan Sanggar/Komunitas Genggong dan Dinas Budaya dan Pariwisata Provinsi Bali. Film ini nantinya akan diunggah ke media sosial dalam bentuk *trailer* film dokumenter.



Gambar 4. *Desain Poster*

### IV. HASIL & PEMBAHASAN

#### A. HASIL

##### 1. Hasil Tahap *Brief*

Di tahap awal film dokumenter genggong yaitu pemantapan ide dan penawaran ide/topik terhadap Jurusan Teknik Informatika. Ide/topik tersebut di ajukan dan

disetujui pada tanggal 5 Januari 2016. Kemudian dilakukan riset awal terkait permasalahan yang terjadi pada alat musik genggong di Bali.

2. Hasil Tahap 1 (Pengumpulan data dan Analisa)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data menggunakan metode observasi yaitu dengan datang langsung ke desa karangasem dan Gianyar tepatnya pada sanggar Angganing Cita Parawerti, Tri Pusaka Sakti, Sunari Wakya, dan Komunitas Genggong yang Ada Di Desa Tenganan Pagringsingan, Kecamatan Manggis, Kabupaten Karangasem. Guna memperkuat permasalahan yang terjadi di kalangan masyarakat umum terhadap alat musik genggong dilakukan penyebaran angket di daerah Bali dengan fokus penyebaran angket kepada generasi muda. Selain itu, Studi pustakajuga dilakukan untuk mengumpulkan sumber tertulis maupun tidak tertulis seperti buku, Jurnal, internet, majalah, koran, dan artikel terkait, baik yang dipublikasikan mau pun non publikasi. Dari hasil pengumpulan data yang didapat kemudian dilakukan beberapa tahapan analisis sebagai berikut :

a) Analisis talent

Analisis *talent* dilakukan untuk mengetahui siapa saja yang akan terlibat dalam Film dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno”. Film dokumenter ini akan melibatkan beberapa narasumber. Narasumber adalah talent yang akan menjelaskan tentang Musik Genggong. Narasumber-narasumber tersebut, antara lain 1) I Ketut Naba. (Seniman Genggong), 2) I Wayan Sudarsana (Seniman Genggong), 3) Nyoman Suwida (Seniman Genggong), 4) I Wayan Malik (Pengamat Genggong), 5) Dr. Kadek Suartaya, S.SKar., M.Si. (Dosen Jurusan Karawita ISI Denpasar), 6) Made Mahesa Yuma Putra, SS.MSI.

b) Analisa lokasi

Lokasi *Shoting* pembuatan film alat musik genggong ini lebih banyak menggunakan lokasi *shoting outdoor*. Lokasi *shoting* berpusat di Desa Batuan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar karena sesuai hasil observasi dan wawancara, komunitas genggong yang masih dapat dijumpai untuk dapat di dokumentasikan hanyalah di Desa Batuan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar.

c) Analisa Alat

Adapun peralatan yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter genggong yaitu Kamera DSLR Canon 70D, Kamera DSLR Nikon D7100, Kamera Mirrorless Sony a6000, Lensa EF 55 mm (fix), Lensa EFS 18-135mm (zoom), Lensa EFS 10-18mm (Wide), Tripod, Monopod, Rode Microphone, LED Video Lighting, PC Komputer.

d) Analisa Alat

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

- 1) Produser : I Made Dedi Suardika
- 2) Skenario : I Made Dedi Suardika
- 3) Sutradara : I Made Dedi Suardika
- 4) Kameramen 1: I Made Dedi Suardika
- 5) Kameramen 2 : Nyoman Nara widia
- 6) Kameramen 3 : Angga Sitangga
- 7) Editor : I Made Dedi Suardika
- 8) Narator : Eka Sucipta Dewi

e) Analisa SWOT

Setelah data terkumpul, maka dilakukan sebuah analisis seperti analisis kebutuhan film, analisis SWOT. Adapun hasil dari analisis SWOT dalam film dokumenter genggong yaitu :

- 1) *Strength* : (1) Kekuatan film ini terletak pada ide cerita yang diangkat merupakan sebuah alat musik tua zaman dahulu dengan pola-pola permainan jaman dahulu, (2) kekuatan film ini juga terletak pada teknik perpaduan antara gambar nyata dengan gambar animasi, (3) Film ini Menggunakan Narasi dan musik latar yang original.
- 2) *Weakness* : (1) Keterbatasan praktisi genggong di Bali sehingga pengambilan dokumentasi berpatokan pada satu daerah, (2) keterbatasan alat yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter ini yang akan menyebabkan teknik pengambilan gambar yang kurang sempurna, (3) Keterbatasan biaya produksi, (4) Jumlah *crew* yang terbatas dan masih amatiran.
- 3) *Opportunity* : (1) Informasi yang disajikan bersifat mengajak penonton dan memberikan gambaran mengenai alat musik genggong, (2) Peluang film ini untuk ditonton oleh khalayak banyak cukup besar karena kisah yang diceritakan belum pernah diangkat dalam film dokumenter.
- 4) *Threat* : Jadwal pertunjukan musik genggong jarang dapat dijumpai sehingga susah untuk menentukan jadwal pengambilan video. Selain itu, karena kebanyakan pengambilan gambar dilakukan di luar ruangan (*outdoor*), maka banyak faktor yang akan mengganggu dalam pengambilan gambar seperti hujan, kebisingan suara, dan lain-lain.

f) Analisa STP

Hasil analisa STP film dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno” sebagai berikut:

- 1) Segmentasi dan *Targeting* : Film ini ditujukan untuk seluruh daerah bali bahkan di indonesia dan 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..

- 2) *Positioning* : Film ini akan menjadi film pertama yang mengangkat cerita tentang alat musik tua di Bali sebagai media informasi untuk mengajak masyarakat Bali dan generasi muda untuk ikut melestarikan kebudayaan Bali khususnya alat musik tradisional Genggong.
3. Hasil Tahap 2 (Pengembangan)
 

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
 

Menekankan pada tujuan utama film dokumenter alat musik genggong adalah untuk memberikan informasi terhadap masyarakat untuk lebih mengenal alat musik yang sangat tua dan menjadi cikal bakal dari adanya musik bambu di Bali sekaligus juga mengajak masyarakat khususnya paragenersi muda untuk melestarikannya agar kebudayaan Bali seperti alat musik genggong
  - b) Sinopsis
 

Sinopsis film dokumenter Alat Musik Genggong adalah bentuk ringkas dari cerita yang akan ditampilkan di film dokumenter Alat Musik Genggong.
  - c) *Storyline*

*Storyline* film dokumenter Alat Musik genggong adalah sebuah naskah yang berupa tulisan yang digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan film dokumenter Alat Musik Genggong.
  - d) 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 alat musik genggong.
  - e) *Storyboard*

Berdasarkan kronologi yang telah dibangun pada sinopsis dan *storyline* dibuatlah *storyboard* sebagai langkah awal alur cerita. *Storyboard* yang dibangun berupa garis besar tiap prosesi yang akan ditampilkan dalam film, dalam hal ini berarti rekaman jalannya tiap peristiwa bisa berbeda dengan yang tergambarkan dalam *storyboard*.
4. Hasil Evaluasi 1
 

Pada tahap evaluasi 1 ini akan bertujuan untuk memastikan semua kegiatan yang dilakukan pada proses pra produksi telah terlaksana. Instrumen evaluasi menggunakan checklist yang akan memberikan gambaran

pasti apakah semua kegiatan yang harus dilakukan telah terlaksana.

5. Hasil Tahap 3

a) Produksi

Pada fase ini didapatkan hasil pengambilan gambar sesuai dengan skenario, *storyboard* yang telah di buat pada tahap pra produksi. Pengambilan gambar disesuaikan dengan 4 tahapan yang sudah di rencanakan. Berikut merupakan hasil produksi film dokumenter genggong.

1) Hasil pengambilan Video narasumber



2) Hasil Pengambilan Video Panorama



3) Hasil Pengambilan Video Ilustrasi Sejarah



4) Hasil Pengambilan Video Pembuatan Genggong



5) Hasil Pengambilan Video Permainan Gonggong



b) Pasca Produksi

Pada fase pasca produksi dalam pembuatan film dokumenter gonggong melalui beberapa tahapan yaitu tahap *editing video*, *editing audio*, *mixing* dan *rendering*. *Software* yang digunakan untuk mendukung film dokumenter Gonggong yaitu *Adobe Premiere Pro CC 2015*, *Adobe After Effect Pro CC 2015*, *Adobe Audition Pro CC 2015*, *Cubase 5*. Sedangkan *hardware* yang digunakan untuk mendukung Film Dokumenter yang akan dibangun adalah sebuah computer PC dengan spesifikasi sebagai berikut: Processor Intel Core i5, *Harddisk* 500 GB, Memori 4 GB, VGA 2 GB

Tahapan editing video Film Dokumenter Gonggong "Sebuah Instrumen Musik Kuno" menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC 2015*.



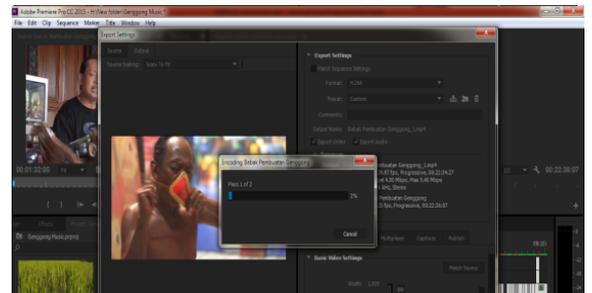
Gambar 5. Editing Vidio

Tahapan editing audio Film Dokumenter Gonggong "Sebuah Instrumen Musik Kuno" menggunakan *software adobe Audition pro CC 2015*.



Gambar 6. Editing Audio

Dalam proses *Rendering video* film dokumenter gonggong menggunakan *software Adobe Premiere CC Pro 2015*.



Gambar 7. Proses Rendering Video

6. Evaluasi 2

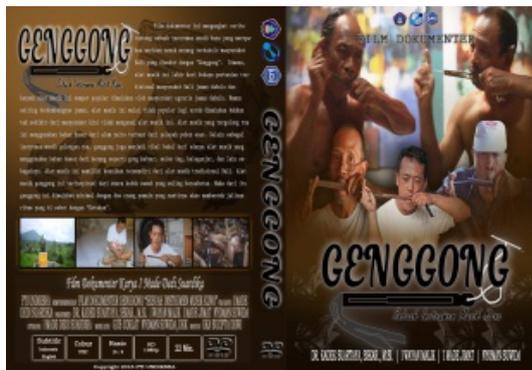
Pengujian Film Dokumenter Gonggong dilakukan terhadap dua penguji (1) Pengujian Ahli Isi. Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari masing-masing penguji ahli isi dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase keseluruhan adalah 100% dengan predikat sangat baik dan tidak perlu adanya revisi, (2) Pengujian Ahli Media. Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari masing-masing penguji ahli Media dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase keseluruhan adalah 100% dengan predikat sangat baik dan tidak perlu adanya revisi. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Film Dokumenter Gonggong "Sebuah Instrumen Musik Kuno" dapat dikatakan berhasil dan layak untuk di publikasikan.

7. Hasil Tahap 4 (*Mastering*)

Tahap ini merupakan tahap mastering film dokumenter gonggong. Dimana pada tahap ini diawali dengan proses *burning* film dokumenter alat musik gonggong ke dalam bentuk DVD. Dapat di lihat pada gambar 4.



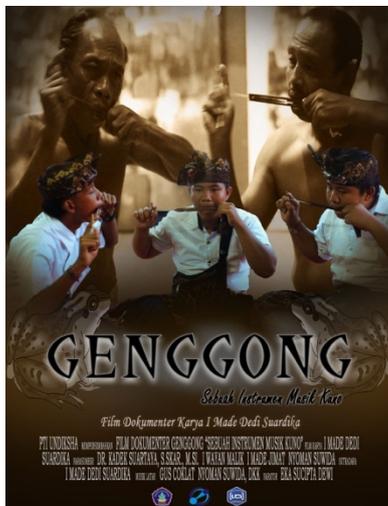
Gambar 8. Keping DVD



Gambar 9. Sampul DVD

#### 8. Hasil Outcome

Tahapan terakhir pada pembuatan film dokumenter alat musik genggong dilakukan tahapan publikasi yang menggunakan media promosi berupa poster dan media sosial.. Berikut hasil desain poster dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 8. Hasil Poster Film

#### B. HASIL UJI RESPONDEN

Uji Respon Penonton dilakukan untuk mengetahui tanggapan penonton tentang film dokumenter genggong. Uji respon penonton dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan dalam bentuk angket kuesioner setelah responden menonton film dokumenter alat musik genggong terhadap 30 responden di beberapa sanggar/komunitas seni yang ada di Bali dan beberapa masyarakat umum dengan rentangan usia 12 tahun keatas. Berdasarkan data respon uji lapangan yang telah diujikan, rata-rata persentase keseluruhan yaitu 90.04% dengan tingkat pencapaian sangat baik. Dengan membandingkan data persentase keseluruhan subyek maka dapat disimpulkan bahwa Film Dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno” dapat dikatakan berhasil dan layak untuk di publikasikan.

#### C. PEMBAHASAN

Sesuai dengan paparan hasil Film Dokmuenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno”, berikut ini diuraikan pembahasan film dokumenter genggong. Pembahasan difokuskan pada implementasi dan hasil respon penonton film dokumenter genggong.

Berdasarkan hasil produksi dapat diketahui bahwa Film Dokumenter Genggong yang dikembangkan, sesuai dengan metode *Cyclic Strategy* sebagai berikut :

1. Brief melakukan pengajuan ide atau topic terhadap ketua jurusan pendidikan teknik informatika.
2. Tahap 1 dilakukan pengumpulan data dan analisa yang terkait dengan alat musik genggong dan film dokumenter.
3. Tahap 2 merupakan tahapan pra produksi yang meliputi penentuan ide cerita, sinopsis, Storyline, skenario dan *storyboard*.
4. Evaluasi 1 dilakukan untuk menguji kelengkapan pada tahap 1 dan tahap 2.
5. Tahap 3 merupakan tahapan produksi yang terdiri dari pengambilan gambar dan di lanjutkan ditahap pasca produksi yaitu editing , mixing dan rendering.
6. Evaluasi dua dilakukan untuk menguji kelayakan film oleh uji ahli isi dan ahli media
7. Tahap 4 dilakukan proses mastering, file yang sudah di render di masukan ke dalam DVD sehingga dapat di publikasikan.
8. *Outcome* merupakan tahapan terakhir dalam film dokumenter ini. Tahapan *Outcome* yaitu mempublikasikan film melalui dvd yang telah dibuat dan di promosikan melalui poster serta media sosial.

Dalam pembuatan film dokumenter Genggong tidak lepas dari berbagai kendala. Adapun kendala-kendala yang dihadapi salah satunya yaitu pada saat pengambilan gambar pementasan alat musik genggong.. Kendala pada saat menentukan jenis angket uji respon penonton film dokumenter genggong. Dalam hal ini, angket yang cocok digunakan untuk uji repon

penonton adalah jenis angket User Experience (UX). Namun, kendala yang dihadapi penulis yaitu kesulitan dalam memilih indikator pernyataan yang cocok digunakan pada angket User Experience (UX) dan keterbatasan waktu mencari indikator tersebut. Maka dari itu, penulis menggunakan jenis angket Skala Likert untuk untuk mendapatkan respon penonton film dokumenter genggong.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh penguji ahli isi dan pengujian ahli media terhadap film dokumenter genggong menunjukkan persentase yang diperoleh adalah 100% berarti bila dikonversikan ke dalam tabel konversi, berada pada kualifikasi sangat baik. Hal ini berarti isi cerita pada film dokumenter genggong tidak perlu direvisi.

Berdasarkan hasil respon pengguna yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 30 orang dengan rentangan dari usia 12 tahun keatas, setelah menonton film dokumenter genggong menunjukkan persentase yang diperoleh adalah 90.04% dan berada pada tingkat katagori sangat baik dengan kalkulasi jumlah skor terbesar pada butir soal yang dijawab oleh responden adalah butir soal nomor 1, 3, dan 9 yaitu sebanyak 141 dengan persentase 70% yang menjawab sangat setuju dan 30 % menjawab setuju. Hasil persentase dari Butir soal tersebut menunjukkan bahwa film dokumenter genggong sangat menarik dan bermanfaat, film dokumenter genggong dapat digunakan untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Bali, serta melalui film dokumenter genggong ini, masyarakat mendapatkan banyak pengetahuan baru tentang alat musik genggong. Adapun tanggapan dari pengguna yang bersifat memberikan saran yaitu film ini disarankan untuk disebar luaskan agar masyarakat mengetahui tentang alat musik genggong, dan beberapa tanggapan yang bersifat memuji.

Film dokumenter genggong diharapkan dapat menyampaikan realitas yang ada dan inovasi yang lebih menarik terhadap alat musik tradisional Bali khususnya alat musik genggong. Sesuai dengan film dokumenter yang sudah ada sebelumnya yaitu film dokumenter Selonding. Film dokumenter selonding sangat mengapresiasi nilai-nilai seni dan budaya yang terkait dengan kearifan lokal sehingga dapat tersampaikan dengan media yang lebih beragam. Demikian dengan film dokumenter genggong mengutamakan nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Bali khususnya dalam bidang seni musik Bali

## V. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan Film Dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno” yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut, Perancangan Film Dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno” telah berhasil dilakukan dengan menggunakan model *cyclic* dengan melaksanakan tahap pra produksi, produksi, pasca produksi dan pengujian. Penyusunan naskah film dokumenter Alat Musik Genggong “Sebuah

Instrumen Musik Kuno” telah disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan oleh target audiens mengenai alat musik tradisional genggong. Film Dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno” telah berhasil diimplementasikan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Film dokumenter diimplementasikan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2015*, *Adobe Effect CC 2015* untuk penambahn *effect video*, *Adobe Audition CC 2015* untuk *noise reduction* audio dan *Cubese 5* untuk pembuatan musik latar, Film dokumenter ini mendapatkan respon positif, Berdasarkan dari hasil pengujian respon penonton yang telah penulis lakukan di beberapa sanggar dan beberapa masyarakat umum yang ada di Bali dengan jumlah persentase 90.04% dengan predikat sangat baik, film ini telah memenuhi kebutuhan informasi target audiens mengenai alat musik genggong dan mampu menarik minat mereka untuk peduli terhadap kebudayaan Bali.

## REFERENSI

- [1] Michael Rabiger, *Directing The Documentary*. London: Focal Press, 2004.
- [2] Andini January, "Film Sebagai Misi Kebudayaan," *Jurnal Imaji*, p. 5, 2012.
- [3] FR. Sri Sartono, *Teknik Penyiaran dan Produksi Program Radio, Televisi, dan Film Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008.
- [4] Narayana, I. P. A., Santyadiputra, G. S., ST, M. C., Pradnyana, G. A., Kom, S., & Kom, M. (2017). Film Dokumenter Tok Lait Kancing: Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika) ISSN: 2252-9063*, 6(1).
- [5] Sucitra, I. G. H. Y., Darmawiguna, I. G. M., Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan Film Dokumenter Tradisi Dewa Mesraman di Pura Panti Timrah Klungkung. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika) ISSN: 2252-9063*, 6(1).
- [6] Kadek Suartaya, *Genggong Di Desa Batuan*. Denpasar: Akademika Seni Tari Indonesia Denpasar, 1985.
- [7] I Wayan Rai S., *Laras Genggong Dan Hubungannya Dengan Laras Selendro Empat Nada*. Denpasar: Pelawa Sari, 1998.
- [8] Bambang Samedhi, *Sinematografi - Videografi Suatu Pengantar*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- [9] Himawan Pratista, *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- [10] Sarwono, J., & Lubis, H., *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi, 2007.