BAB II

PERANCANGAN FILM DOKUMENTER PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG

II.1 Definisi Perancangan

Mengutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III: "Perancangan adalah proses, cara, perbuatan merancang".

Sedangkan menurut George M. Scott yang diterjemahkan oleh Jogiyanto HM. (2007; h. 58) dalam bukunya "Analisis dan Desain Sistem Informasi", didefinisikan sebagai berikut:

"Perancangan adalah mendesain/menggambar sesuatu (terdiri dari *input*, proses, *output*) dengan menggunakan kumpulan elemen-elemen atau subsistem-subsistem yang saling berhubungan untuk menghasilkan sesuatu kegunaan yang penting bagi penerimanya atau pemakainya sebagai dasar dalam pengambilan keputusan untuk masa yang akan datang."

Melihat dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah mendesain atau menggambar sesuatu dari kumpulan elemen-elemen, subsistem-subsistem, komponen-komponen untuk menghasilkan suatu kegunaan yang berguna bagi penerima dan pemakainya.

II.2 Definisi Film Dokumenter

Film adalah gambar hidup, juga sering disebut juga *movie*. Gambar hidup adalah bentuk seni, bentuk popular dari hiburan dan juga bisnis. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk hiburan dan *figure* palsu dengan kamera dan atau oleh animasi. (Malaky, 2004, h. 135)

Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan. Kunci utama dari dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film dokumenter ini tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi. Tidak seperti film fiksi, film dokumenter tidak memiliki *plot* (rangkaian peristiwa dalam film yang disajikan pada penonton secara visual dan audio), namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya. Film dokumenter juga tidak memiliki tokoh peran baik dan peran jahat, konflik serta penyelesaian seperti halnya film fiksi. (Pratista, 2008, h. 76)

Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan. Contohnya adalah film *Nanook of the North* (1991) yang dianggap sebagai salah satu film dokumenter yang menggambarkan keseharian warga suku Eskimo di Kutub Utara. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan seperti informasi atau berita, biografi, pengetahuan, pendidikan, sosial, ekonomi dan lain sebagainya. (Brodwell, David dan kristin 1996, h. 147)

Film dokumenter memiliki beberapa karakter teknis yang khas tujuan utamanya untuk mendapatkan kemudahan, kecepatan, fleksibilitas, efektifitas, serta otentitas peristiwa yang akan direkam. Film dokumenter memberikan informasi pada penontonnya sering menggunakan narator untuk membawakan narasi atau dapat pula menggunakan metode langsung tanya jawab dengan narasumber.

II.3. Unsur-Unsur Pembentuk Film

Film, secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematiknya adalah cara (gaya) untuk mengolahnya.

Pratista (2008) menjelaskan “dalam film cerita, unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita film. Sementara unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi lima elemen pokok yakni, penulisan dan penyutradaraan, sinematografi, *editing*, tata suara, dan tata artistik” (h. 57)

- Penulisan dan Penyutradaraan

  Menjabarkan dasar – dasar penulisan cerita untuk pembuatan film, penyusunan riset untuk film documenter, dan penerapan pembuatan *synopsis, director treatment, shotlist, scrip breakdown dan shooting schedule.* Materi mencakup penulisan, penyutradaraan pada tahap pra produksi, produksi, dan paska produksi.

- Sinematografi

  Menjelaskan tentang pengoprasian kamera dengan baik serta cara pemeliharannya, proses perekaman yang dapat menghasilkan gambar dan suara dengan baik, dan mengasah inisiatif untuk menyesuaikan diri dengan keterbatasan alat. Materi mencakup dasar-dasar sinematografi, pengenalan teknologi kamera, teknik pengambilan gambar, tata cahaya, dan penataan kamera saat produksi.

- *Editing*

  tahap pasca produksi: pemilihan serta penyambungan *shot-shot* yang telah diambil; tahap setelah filmnya selesai teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya.

- Tata Suara

  dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara.

- Tata Artistik

  Menjelaskan tuga-tugas yang harus dilakukan oleh departemen artistik dan mengaplikasikan sinopsis dan direktor treatment menjadi breakdown artistik. Materi mencakup : tata busana, tat arias, bagian set, properti, dan efek spesial.

II.4. Tahap Pembuatan Film

Sebuah karya videografi yang selesai dan siap ditonton umumnya melewati tahap-tahap berikut ini:

Tahap pra produksi

Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film, seperti pembuatan jadwal shooting, penusunan crew dan pembuatan *scenario*.

II.4.1 Tahap Produksi

Tahap produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi. Proses ini merupakan proses yang membutuhkan stamina si pembuat film. Pada proses ini kerja sama tim semakin diutamakan. Karena sebuah film pada dasarnya adalah hasil dari kerja bersama. Setiap *crew* film pada proses ini harus biasa saling mengerti dan berusaha menahan ego masing-masing demi mendapatkan sebuah film yang baik.

II.4.2 Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah proses finishing sebuah film sampai menjadi sebuah filmyang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada penontonnya. Dalam proses produksi di satukan dan di edit oleh seorang editor. Kegiatan pemutaran dan distribusi juga masuk di dalam proses pasca poduksi.

II.5 Pengertian Pra Produksi

Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film. Dalam pembuatan sebuah film proses pra produksi merupakan sebuah proses yang amat sangat penting. Proses ini memiliki porsi yang dominan dalam pembuatan film. Kurang lebih 80% bagus atau tidaknya sebuah film dipengaruhi oleh proses ini nantinya juga dapat mempermudah pembuat film ketika memasuki proses produksi.

II.5.1 Penyusunan *Crew*

Dalam penyusunan sebuah *crew* film yang harus dikedepankan adalah rasa kebersamaan ingin menghasilkan sebuah film. Mungkin kalau seperti pembuatan film yang besar dibutuhkan *crew* yang banyak sekali, namun terkadang masalah jumlah *crew* itu dapat diminimalisir jika hanya untuk produksi yang jauh lebih kecil. Semisal untuk produksi yang bersifat *independent* dari segi SDM dan biaya. Pada penerapannya bisa melakukan rangkap jabatan misalnya dapat berbentuk tim kecil beranggotakan tiga orang, dimana seorang berperan rangkap sebagai produser/penulis sekenario/ penyutradaraan, seorang sebagai cameraman/editor, dan seorang sebagai *lighting man*/ penata artistik.

II.5.2 Penjadwalan

Penjadwalan memegang peranan yang amat penting dalam pencapaiyan efektivitas dan efisiensi produksi, terutama kegiatan produksi (*shooting video*) dimana terlibat banyak sumberdaya manusia, pemain dan peralatan *shooting video* yang digunakan. Idealnya, suatu pengambilan gambar telah direncanakan dan dijadwalkan pada tenggang waktu yang cukup sebelumnya sehingga sehingga pihak yang terlibat dalam shooting video tersebut dapat mempersiapkan diri dengan baik untuk menunaikan peran/ tugasnya masing-masing, yang melibatkan kesiapan mental, fikiran dan peralatan. *Schedulling* proyek juga amat berguna bagi semua pihak yang terlibat dalam produksi video untuk mengukur sejauh mana kemajuan suatu proyek pada saat-saat tertentu, agar dapat melakukan evaluasi proyek berjalan.

II.5.3 Pembuatan Sekenario

Penulisan sekenario dilakukan jika suatu cerita sudah jadi . Penulisan sekenario dilakukan oleh *scrip writer* . Di dalam sekenario tersebut dicantumkan *scene-scene* dan dialog serta audio dan angle-angle. Pada penulisan scenario, *script writer* di damping oleh sutradara.

II.5.4 Membuat *Storyboard*

Storyboard ialah rangkaian gambar ilustrasi yang berusaha menjelaskan bahasa tulisan scenario ke dalam bahasa visual.

II.6 Pengertian Produksi

Produksi adalah proses pengambilan gambar. Disini semua unsur teknis dan kreatif (naskah, aktor, sinematografi, suara dll) bergabung dibawah pengawasan kreatif sang sutradara. Dalam menjalankan proyek produksi video, khususnya kegiatan

pengambilan gambar atau *shooting video*, sejumlah hal berikut ini harus dipersiapkan dengan baik :

Desain produksi termasuk skenario, yang bisa menjadi panduan yang baik tentang apa-apa yang harus dikerjakan selama *shooting.* Kesiapan kru dalam menjalankan perannya masing-masing. Kesiapan perlengkapan yang juga merupakan tanggung jawab masing-masing kru.

Berikut ini gambran sejumlah fungsi produksi (*shooting video*) suatu proyek *home video* yang dilakukan oleh suatu tim kecil yang terdiri dari 3-5 orng, serta kompetensi yang dibutuhkan untuk menjalankan fungsi-fungsi tersebut adalah :

II.6.1.1 Fungsi Sutradara

Seorang sutradara berusaha menerjemahkan bahasa tulisan pada skenario menjadi bahasa visual video. Dalam upayanya itu, tergantung jenis produksi video yang dikerjakannya. Sutradara yang mengatur akting artis/talent termasuk dialognya.

II.6.1.2 Fungsi Kameramen

Kameramen membantu sutradara dalam upaya penerjemahan dari bahasa tulisan kebahasa visual. Sudut pengambilan gambar sangat menentukan keberhasilan penyampaian pesan. Sebagai suatu kontras dapat disebutkan bahwa sudut pengambilan gambar yang tinggi *high angle* terhadap obyek dapat menimbulkan kesan ketidak berdayaan obyek, dan sebaliknya *low angle* dapat membantu menimbulkan kesan perkasa pada obyek yang diambil. Demikian juga pergerakan kamera dapat membantu menciptakan kesan-kesan tertentu sesuai tuntutan cerita.

II.6.1.3 Pengertian Pasca Produksi

Setelah *shooting video* dilaksanakan, tahapan berikutnya ialah pasca produksi yang komponen pekerjaan utamanya ialah editing video kegiatan memilih, menyusun ulang dan memanipulasi klip video untuk membuat rangkaian video yang memenuhi tujuan pembuatannya, misalkan untuk menceritakan sesuatu atau menyampaikan pesan. Bahkan sebuah video dokumentasi keluarga atau *video* karya seni abstrak sebenarnya dapat dianggap memiliki pesan untuk disampaikan kepada penontonnya.

II.6.1.4 Fungsi *Editing Video*

Fungsi *editing video* mencakup *capture video*, *editing*, dan *outputting*. Proses editing ini sangat penting untuk pemilihan gambar hasil shooting yang gagal, atau tes shooting yang tidak sesuai sekenario. Di proses editing video inilah dilakukan pemotongan, pemilihan dan penyusunan ulang gambar, agar sesuai dengan sesuai dengan tuntutan skenario. Setelah dilengkapi dengan pekerjaan *sound*, animasi, visual efek dsb dan dianggap selesai, proses editingpun diakhiri dengan *outputting*, yaitu *export* ke *format* file tertentu yang diinginkan

II.6.1.5 Fungsi *Sound*

Fungsi sound dapat dirangkap oleh seorang editor video, namun idealnya dilakukan secara sendiri oleh seorang yang berkompeten di bidang ini. Fungsi sound meliputi sejumlah keperluan seperti pembuatan ilustrasi musik, pembuatan sound efek, dan *sound reording* (untuk keperluan dubbling narasi).

II.6.1.6 Fungsi *Image Editing*

Untuk keperluan *editing video*, sering diperlukan elemen grafis penunjang misalnya untuk keperluan ilustrasi dan pembuatan title. Pekerjaan *image editing* sangat mungkin dirangkap oleh seorang *editor video* atau dapat pula dilakukan oleh ahlinya,

dimana *editor* hanya menerima input gambar tersebut untuk kemudian diolah dalam proyek *editing video*nya.

II.8. Sejarah Permainan Tradisional Egrang

Salah satu permainan tradisional ini sudah tidak asing lagi bagi anak-anak di `lingkungan masyarakat Jawa, karena hampir pasti bisa ditemui dengan mudah di berbagai tempat di pelosok pedesaan dan perkotaan, pada masa lalu. Egrang termasuk dolanan anak, karena permainan ini sudah muncul sejak dulu paling tidak sebelum kemerdekaan Republik Indonesia, semasa penjajahan Belanda. Hal itu seperti terekam di (Boesastra Kamus Jawa karangan W.J.S. Poerwadarminto terbitan 1939 , h. 113), disebutkan kata egrang-egrangan diartikan dolanan dengan menggunakan alat yang dinamakan egrang. Sementara egrang sendiri diberi makna bambu atau kayu yang diberi pijakan (untuk kaki) agar kaki leluasa bergerak dan berjalan.

Nilai budaya yang terkandung dalam permainan egrang adalah, kerja keras, keuletan, dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Nilai keuletan tercermin dari proses pembuatan alat yang digunakan untuk berjalan yang memerlukan keuletan dan ketekunan agar seimbang dan mudah digunakan untuk berjalan. Dan, nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada. (gufron, 2002).

II.8.1 Cara Pembuatan Alat Permainan Egrang Bambu

Egrang dibuat secara sederhana dengan menggunakan dua batang bambu (lebih sering memakai bahan ini daripada kayu) yang panjangnya masing-masing sekitar 2 meter. Kemudian sekitar 50 cm dari alas bambu tersebut, bambu dilubangi lalu dimasuki bambu dengan ukuran sekitar 20-30 cm yang berfungsi sebagai pijakan kaki. Maka jadilah sebuah alat permainan yang dinamakan egrang. Boleh jadi, anak-anak di lingkungan masyarakat Jawa membuat permainan egrang dengan memakai bahan dari bambu, karena bahan ini banyak dijumpai di alam sekitarnya.

Bambu banyak tumbuh di pekarangan rumah atau di pinggir-pinggir sungai. Selain itu bambu juga merupakan bahan yang cukup kuat untuk permainan ini. Bambu yang biasa dipakai adalah bambu apus atau wulung, dan sangat jarang memakai bambu petung atau ori yang lebih besar dan mudah patah.



Gambar II.1 Alat permainan egrang bambu

Sumber : http://p4honjean.wordpress.com/2011/04/19/honghongan/ (12 Maret 2012)

II.8.2 Cara Memainkan Permainan Egrang Bambu

Alat egrang lebih terbatas pada sebuah permainan individu atau rombongan. Artinya permainan ini bisa dipakai bermain oleh anak secara individu atau beberapa anak secara berombongan. Permainan egrang biasa dipakai untuk bermain santai dan dipakai juga untuk permainan perlombaan. Untuk aturan perlombaan permainan egrang dapat dibagi menjadi dua, yaitu perlombaan lari dan pertandingan untuk saling menjatuhkan dengan cara saling memukulkan kaki-kaki bambu. Perlombaan adu kecepatan biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 7-11 tahun dengan jumlah 2--5 orang. Sedangkan, permainan untuk saling menjatuhkan lawan biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 11-13 tahun dengan menggunakan sistem kompetisi. Apabila permainan hanya berupa adu kecepatan

(lomba lari), maka diawali dengan berdirinya 3-4 pemain di garis start sambil menaiki bambu masing-masing.

Bagi anak-anak yang kurang tinggi atau baru belajar bermain egrang, mereka dapat menaikinya dari tempat yang agak tinggi atau menggunakan tangga dan baru berjalan ke arah garis *start*. Apabila telah siap, orang lain yang tidak ikut bermain akan memberikan aba-aba untuk segera memulai permainan. Mendengar aba-aba itu, para pemain akan berlari menuju garis *finish*. Pemain yang lebih dahulu mencapai garis finish dinyatakan sebagai pemenangnya.



Gambar II.2 Sekelompok anak anak memainkan permainan egrang bambu

Sumber : Pribadi (8 Maret 2012)

Sedangkan, apabila permainan bertujuan untuk mengadu bambu masing-masing pemain, maka diawali dengan pemilihan dua orang pemain yang dilakukan secara musyawarah/mufakat. Setelah itu, mereka akan berdiri berhadapan. Apabila telah siap, peserta lain yang belum mendapat giliran bermain akan memberikan aba-aba untuk segera memulai permainan. Mendengar aba-aba itu, kedua pemain akan mulai mengadukan bambu-bambu yang mereka naiki. Pemain yang dapat menjatuhkan lawan dari bambu yang dinaikinya dinyatakan sebagai pemenangnya.

II.8.3 Kondisi Permainan Egrang Saat ini

Pada masa sekarang permainan-permainan tradisional sudah terlupakan dan tergantikan oleh permainan modern. Anak-anak lebih memilih permainan modern karena kurangnya informasi dan lahan bagi anak-anak untuk bermain

II.9 Film Dokumenter Sebagai Solusi penunjang Informasi Permainan Tradisional Egrang

Permainan tradisional egrang yang akan dibuatkan media film dokumenter oleh penulis sebagai penunjang kelestarian permainan tradisional egrang tersebut.

Maka dari itu, diharapkan sebuah media film dokumenter yang dibuat secara rapih dan menarik, kemudian terarah akan menjadi sebuah media yang baik untuk pelestarian permainan tradisional egrang. Selain itu, dapat menginformasikan tentang permainan tradisional egrang yang merupakan turun temurun dari nenek moyang dan sekarang keberadaannya mengalami pergeseran oleh permainan modern.

Atas dasar pemikiran tersebut maka penulis akan membuat sebuah solusi informasi melalui media film dokumenter ini dengan mengangkat tema media informasi permainan tradisional egrang.

II.9.1 Manfaat Film Dokumenter

Selain sebagai media informasi, film dokumenter ini bermanfaat untuk menyampaikan gambar tentang permainan tradsional egrang. Sehingga pesan yang ingin disampaikan terhadap masyarakat lebih terarah kemudian terkonsep dengan baik, dan dapat diterima dan dimengerti dengan baik oleh masyarakat.

II.10 Segmentasi

Penentuan target *audience* sangat diperlukan dalam perancangan konsep media. Agar pendekatan kepada target audience dapat lebih terfokus dan efektif dalam penyampaian pesan.

Target Premier

a. Geografis

Ditunjukan untuk wilayah Jawa Barat khususnya Bandung.

b. Psikografis

Sangat mudah dipengaruhi lingkungan disekitarnya dan juga isu-isu yang beredar disekitarnya, minat, mengapresiasi seni budaya.

c. Demografis

- Remaja awal yang berumur rentang usia 12 tahun.

- Jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berusia 12– 50 tahun.

- Profesi umum/semua kalangan

-Semua kalangan