



TUGAS AKHIR RD 141558

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER “SELONDING;
NYANYIANMU SEMANGAT KAMI” SEBAGAI
KEBUDAYAAN KHAS DESA TENGANAN
PEGRINGSINGAN BALI**

I GUSTI MADE DIO DAMALLA PRATAMA
3409100009

DOSEN PEMBIMBING
Bambang Mardiono Soewito, SSn., MSn

JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015



FINAL PROJECT RD 141558

**DESIGNING DOCUMENTARY FILM “SELONDING;
NYANYIANMU SEMANGAT KAMI” AS A UNIQUE
CULTURE FROM DESA TENGANAN PEGRINGSINGAN
BALI**

I GUSTI MADE DIO DAMALLA PRATAMA
3409100009

SUPERVISOR
Bambang Mardiono Soewito, SSn., MSn

DEPARTMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER “SELONDING; NYANYIANMU
SEMANGAT KAMI” SEBAGAI KEBUDAYAAN KHAS DESA
TENGANAN PEGRINGSINGAN**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)
Pada
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

I Gusti Made Dio Damalla Pratama

NRP. 3409100009

Surabaya, 30 Juli 2015

Periode Wisuda: 112 (September 2015)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Produk Industri



Drs. Taufik Hidayat, M.T.

NIP. 19580218 198701 1001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Bambang Mardiono Soewito, SSn., MSn.

NIP. 19740417 200601 1002

PERANCANGAN FILM DOKUMENTER “SELONDING; NYANYIANMU SEMANGAT KAMI” SEBAGAI KEBUDAYAAN KHAS DESA TENGANAN PEGRINGSINGAN BALI

Nama Mahasiswa : I Gusti Made Dio Damalla Pratama

NRP : 3409100009

Dosen Pembimbing : Bambang Mardiono Soewito, SSn., MSn.

ABSTRAK

Gamelan Selonding merupakan salah satu warisan dari kebudayaan nenek moyang bangsa yang ada di Desa Tenganan Pegringsingan. Gamelan ini memiliki keunikan baik dari bentuk, suara dan fungsinya bagi warga di Desa Tenganan Pegringsingan. Seiring dengan berkembangnya zaman gamelan Selonding mulai dikenal di luar Indonesia, namun hal tersebut berbanding terbalik dengan minat remaja muda di Bali, masih ada yang tidak mengetahui keberadaan Gamelan Selonding. Kurangnya media informasi mengenai Gamelan Selonding berpengaruh kepada kurangnya minat serta kepedulian remaja di Bali terhadap kebudayaan sendiri. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang sebuah media komunikasi untuk mengenalkan Gamelan selonding secara komprehensif mulai dari bentuk, suara serta fungsi gamelan tersebut bagi warga desa Tenganan Pegringsingan.

Film dokumenter merupakan media elektronik yang mengandung unsur audio dan visual sehingga diharapkan dapat memberikan informasi yang komprehensif mengenai bentuk, suara dan fungsi dari gamelan Selonding. Proses perancangan film dokumenter ini terbagi menjadi 3 tahap yakni tahap Pra Produksi, Produksi serta Pasca Produksi. Metode penelitian yang digunakan yakni observasi langsung ke lapangan, In-depth interview dengan narasumber yang berkompeten serta menyebarkan kuisisioner untuk mendapatkan saran mengenai informasi yang diperlukan oleh remaja di Bali.

Hasil dari perancangan ini adalah film dokumenter “Selonding Nyanyianmu Semangat Kami” yang merepresentasikan kegiatan upacara warga desa Tenganan Pegringsingan selama upacara Usaba Sambah 2014. Melalui film dokumenter ini para audiens dapat melihat serta mendengar bentuk dan suara dari gamelan Selonding, juga merasakan semangat dan kegigihan warga desa Tenganan Pegringsingan dalam menjaga dan melestarikan warisan budayanya.

Kata Kunci: Gamelan Selonding, Gamelan, Kebudayaan, Bali, Film dokumenter.



(HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN)

DESIGNING DOCUMENTARY FILM “SELONDING; NYANYIANMU SEMANGAT KAMI” AS A UNIQUE CULTURE FROM DESA TENGANAN PEGRINGSINGAN BALI

By : I Gusti Made Dio Damalla Pratama
Student Identity Number : 3409100009
Supervisor : Bambang Mardiono Soewito, SSn., MSn.

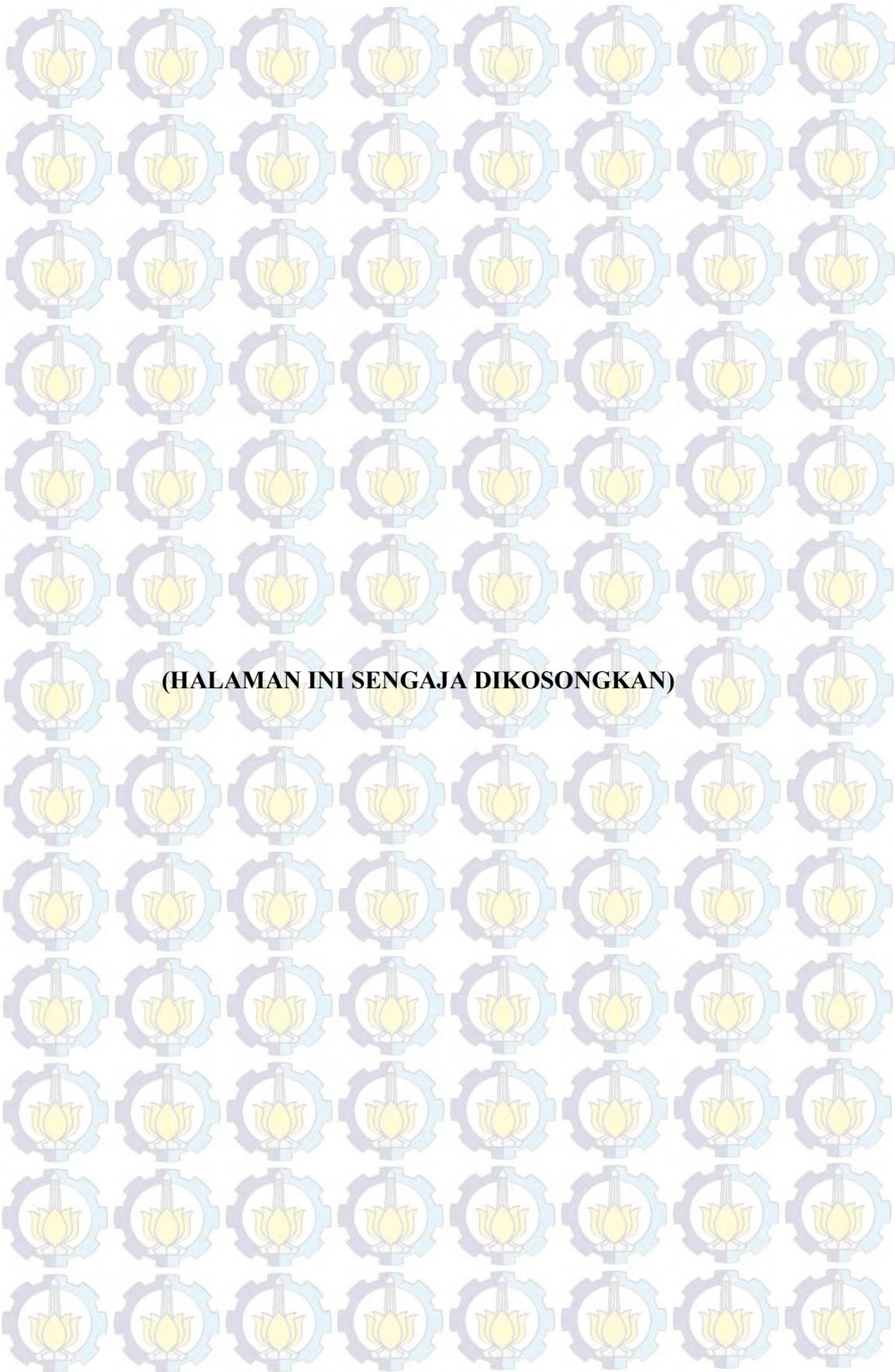
ABSTRACT

Gamelan selonding is one of the cultural heritage in desa tenganan pegringsingan. Gamelan has uniqueness in form, sound and its functions for the residents of desa tenganan pegringsingan. As time goes on, selonding becomes known outside of indonesia, but it is inversely related to the interest of the teenagers in bali; there are those who do not know the existence of gamelan selonding. The lack of information about gamelan selonding causes the lack of interest and concern of teenagers in bali towards their own culture. This final project's purpose is to design a communication media to introduce gamelan selonding comprehensively ranging from the shape, sound and function of the gamelan selonding for the villagers of tenganan pegringsingan.

The documentary film is an electronic communication media that contains audio and visual elements which are expected to provide a comprehensive information about the shape, sound and function of gamelan selonding. The process of designing this documentary is divided into 3 stages which are pre-production, production and post production. The research methods used are direct observation to the field, in-depth interview with competent informants as well as distributing questionnaires to obtain advice about the information needed by teenagers in bali.

The result of this final project is the documentary film "selonding nyanyianmu semangat kami" which represents the ceremonial activities in desa tenganan pegringsingan during the usaba sambah ceremony. Through this documentary the audience can see the shape and hear the sound of gamelan selonding, and also feel the spirit of the villagers of tenganan pegringsingan in protecting and preserving their cultural heritage.

Keyword: *Gamelan Selonding, Gamelan, Culture, Bali, Documentary Film*



KATA PENGANTAR

Om swastiastu,

Atas asung kerta wara nugraha dari Ida Sang Hyang Widha Wasa, maka penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Besar harapan penulis agar laporan ini dapat bermanfaat bagi khalayak banyak yang berkecimpung di dunia film. Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam hasil laporan ini, oleh sebab itu penulis memohon maaf serta mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca agar dapat membenahi kekurangan-kekurangan yang ada dalam penelitian ini. Penulis juga ingin menyampaikan banyak rasa terima kasih kepada semua yang telah banyak membantu dan berperan penting pada perancangan tugas akhir ini, yaitu antara lain:

1. Keluarga yang selalu mendukung setiap waktu.
2. Dosen Pembimbing Bapak Bambang Mardiono atas saran dan tuntunannya.
3. Bapak Anjrah, Pak Dhani, Pak Yana, Bu Nurina dan Ibu Oyin atas saran dan masukannya.
4. Bapak Ketut Sudiastika, Bapak Yudiana Krenteng, Grembing, Rio, Shony Astika, dan Bapak Parta Gunawan warga desa Tenganan Pegringsingan yang baik hati dan mau menjadi informan untuk film ini.
5. Agung Alit pemilik sanggar Bona alit yang telah merekomendasikan gamelan selonding sebagai bahan yang di angkat untuk perancangan film dokumenter ini.
6. Ida Ayu Farina yang senantiasa membantu penelitian ini.
7. Teman-teman seperjuangan Angga, Hartana, Kiwil, Ayuk, Jana, dan Jacky
8. Azka, Wildan, Bram, Bagas, Mas Anton, Mas Nasrul, Wisnu, Bodil dan teman-teman TA 112 lainnya yang mau berbagi informasi selama pengerjaan tugas akhir.
9. Mas Agus yang selalu mengingatkan untuk selalu asistensi dengan dosen.
10. Sahabat angkatan 2009 yang membantu *sharing* untuk menyelesaikan tugas penelitian ini.

Demikian laporan tugas akhir ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Om Santih Santih Santih Om

Surabaya, 30 Juli 2015

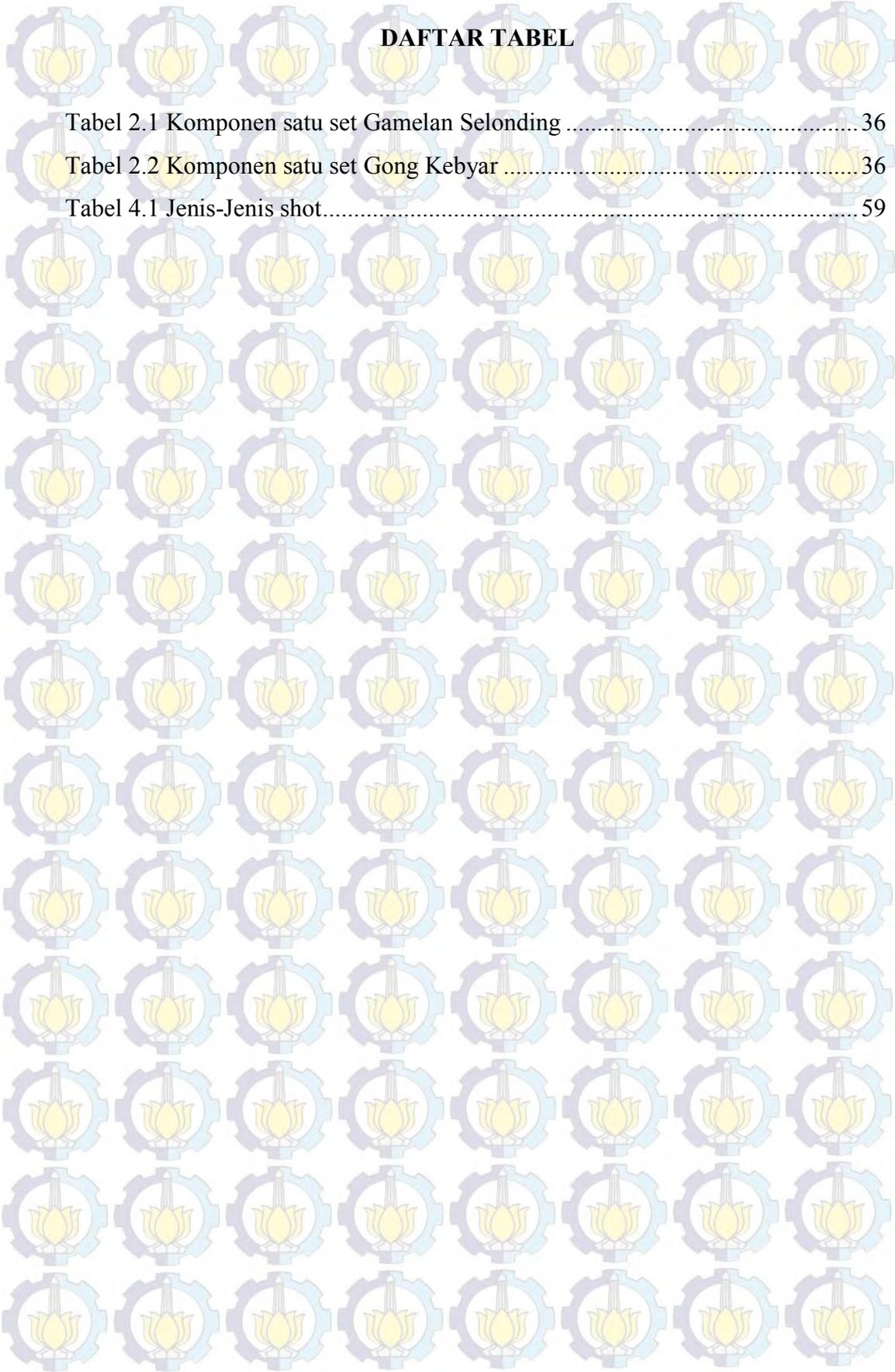
I Gusti Made Dio Damalla Pratama

NRP. 3409100009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Ruang Lingkup	4
1.6 Tujuan Penelitian	5
1.7 Manfaat Penelitian	5
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Film Dokumenter	9
2.2 Kajian Unsur Sinematography	12
2.3 <i>Editing</i>	23
2.4 Studi Eksisting	25
2.5 Kajian Kebudayaan	33
BAB 3 METODOLOGI	
3.1 Definisi Perancangan	41
3.2 Teknik Sampling	41
3.3 Jenis dan Sumber Data	44
3.4 Teknik Perancangan	45

3.5 Diagram Alir Penelitian	49
BAB 4 KONSEP DESAIN	
4.1 Gambaran Umum	51
4.2 Penelusuran Masalah	51
4.3 Target <i>Audiens</i>	52
4.4 Konsep Desain	53
4.5 Strategi Media	58
4.6 Kriteria Desain	58
4.7 <i>Storyboard</i>	60
4.8 Proses Desain	61
BAB 5 IMPLEMENTASI DESAIN	
5.1 Output Perancangan	75
5.2 Sinopsis Cerita	75
5.3 Format Film.....	76
5.4 Tone Warna	78
5.5 <i>Typography</i>	87
5.6 Desain Kemasan.....	92
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	101
BIODATA PENULIS	103
LAMPIRAN	105

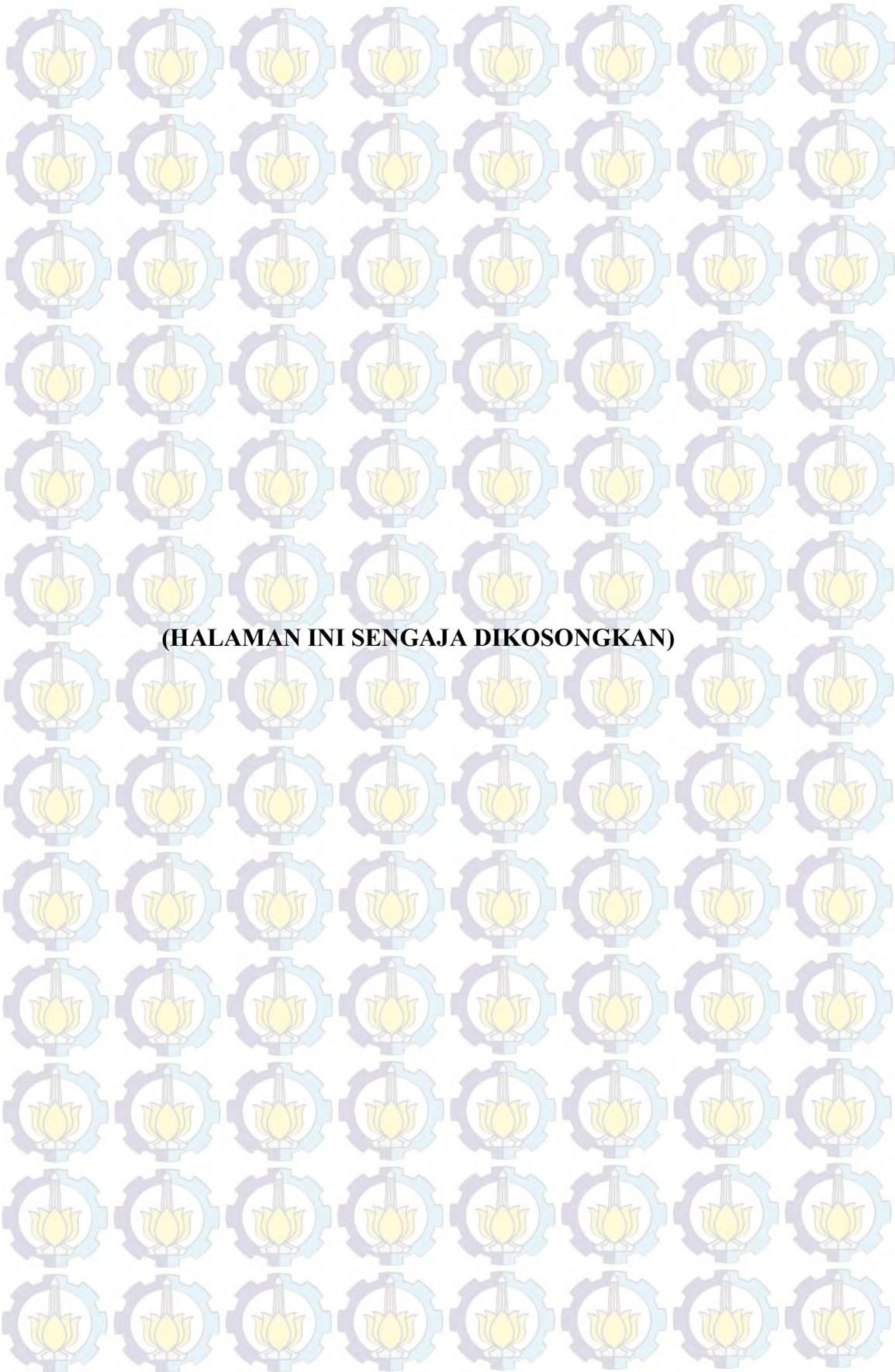


DAFTAR TABEL

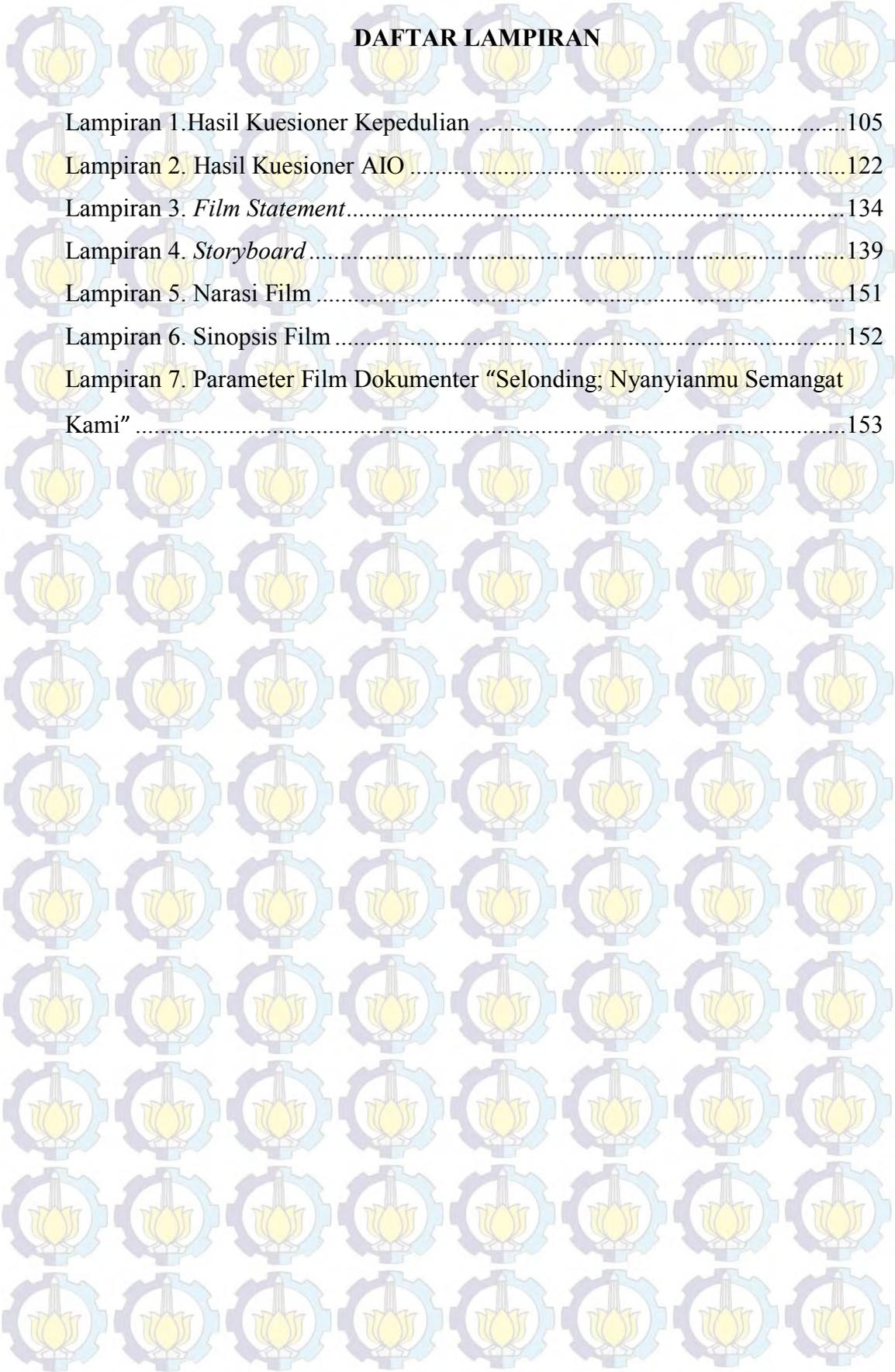
Tabel 2.1 Komponen satu set Gamelan Selending 36

Tabel 2.2 Komponen satu set Gong Kebyar 36

Tabel 4.1 Jenis-Jenis shot..... 59

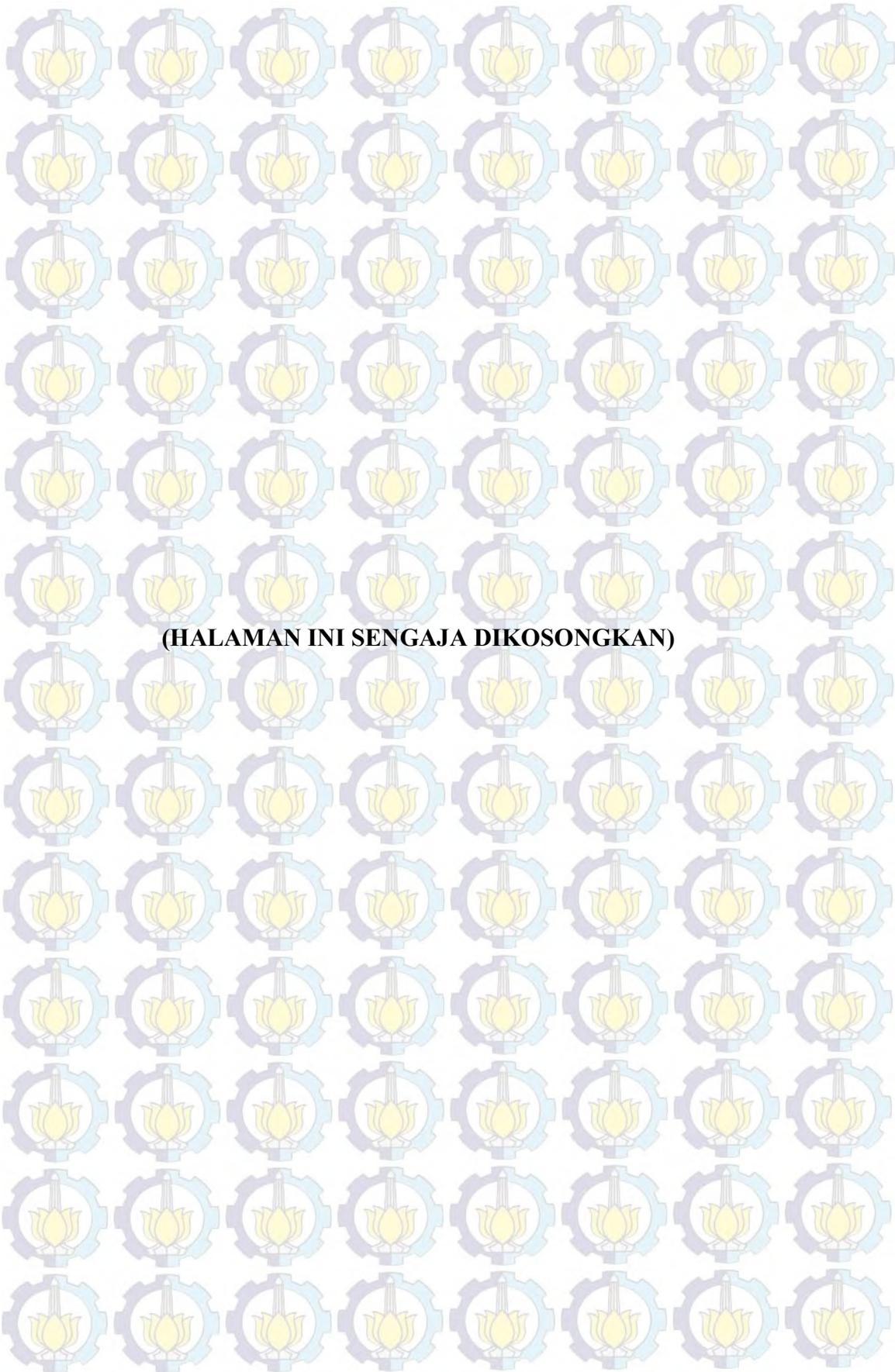


(HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN)



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Kuesioner Kepedulian	105
Lampiran 2. Hasil Kuesioner AIO	122
Lampiran 3. <i>Film Statement</i>	134
Lampiran 4. <i>Storyboard</i>	139
Lampiran 5. Narasi Film	151
Lampiran 6. Sinopsis Film	152
Lampiran 7. Parameter Film Dokumenter “Selonding; Nyanyianmu Semangat Kami”	153



(HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN)

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa Tenganan Pegringsingan merupakan sebuah desa yang masih mempertahankan pola hidup tata masyarakat yang mengacu pada aturan tradisional adat desa warisan leluhur. Desa Tenganan Pegringsingan terletak di kabupaten Karangasem, kecamatan Manggis dan berada 65 km dari kota Denpasar. Desa Tenganan Pegringsingan tergolong kedalam desa Bali Aga yang merupakan sebutan untuk desa-desa tua di pulau Bali. Desa Bali Aga memiliki keunikan dalam tradisi, adat, dan budaya bila dibandingkan dengan desa-desa di Bali pada umumnya. Desa Tenganan Pegringsingan tersebut memiliki hasil budaya yang khas dan unik yaitu gamelan Selonding (Ramseyer, 2009).

Gamelan Selonding merupakan salah satu produk kebudayaan yang menjadi ciri khas dari desa Tenganan Pegringsingan. Gamelan Selonding terbuat dari besi berlaras pelog tujuh nada yang termasuk barungan alit. Bagi warga desa Tenganan Pegringsingan, gamelan Selonding merupakan gamelan sakral yang memiliki hubungan dengan kepercayaan yang dianut oleh warga setempat (Ramseyer, 2009). Gamelan ini digunakan untuk mengiringi berbagai upacara adat Bali Aga yang dilaksanakan oleh masyarakat desa Tenganan Pegringsingan seperti halnya upacara tari Abuang, Rejang, dan Perang Pandan (ASTI, 2000).

Keunikan lain dari gamelan Selonding adalah keterbatasannya dalam subjek yang memainkannya. Gamelan Selonding hanya boleh dimainkan oleh masyarakat desa Tenganan Pegringsingan yang disebut sebagai Juru Gambel. Keterbatasan tersebut bertujuan untuk menjaga kesakralan gamelan Selonding. Untuk menjadi Juru Gambel terdapat syarat yang harus dipenuhi yaitu harus bisa memainkan lagu Geguron yang merupakan sebuah lagu sakral yang digunakan sebagai pembuka setiap kegiatan upacara adat di desa Tenganan Pegringsingan (Damalla, 2014).

Mengenyampingkan fakta bahwa keberadaan gamelan Selonding penting bagi masyarakat desa Tenganan Pegringsingan dan sebagai salah satu hasil budaya khas Bali yang diwariskan oleh leluhur, ternyata dalam faktanya

sebagian besar masyarakat Bali sendiri masih tidak mengetahui keberadaan dari gamelan Selonding. Ketidaktahuan tersebut dikarenakan kurangnya informasi yang memadai mengenai gamelan Selonding. Terbatasnya informasi dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media populer seperti halnya buku dan video menyebabkan akses informasi mengenai gamelan Selonding terhambat.

Terdapat beberapa usaha yang pernah dilakukan sebelumnya dalam upaya penyampaian informasi mengenai gamelan Selonding. Urs Ramseyer menciptakan sebuah buku mengenai kebudayaan Tenganan Pegriingsingan yang salah satu bagiannya menjelaskan mengenai gamelan Selonding. Selain itu terdapat Museum Bali yang menyimpan salah satu bagian dari gamelan Selonding (Widiana, 2012). Namun usaha tersebut mengalami kendala karena terbatasnya akses media dan sedikitnya informasi yang ditampilkan.

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan sebuah media informasi yang populer sehingga masyarakat Bali, khususnya para remaja dapat mengakses informasi tersebut dengan mudah. Media informasi yang digunakan pada perancangan ini adalah jenis film dokumenter. Film dokumenter merupakan sebuah media audio visual yang menyajikan fakta-fakta dan realita kehidupan. Film dokumenter mengandung unsur cerita yang dapat menyampaikan sebuah gagasan atau pesan yang subjektif dari pembuatnya kepada para audiensnya, dengan harapan menarik perhatian mereka untuk peduli terhadap permasalahan tersebut.

Pemilihan media Film dokumenter sebagai output dari perancangan ini didasarkan atas karakteristik yang dimiliki oleh film dokumenter yakni mengandung unsur audio visual dan cerita, sehingga film dokumenter diharapkan dapat merepresentasikan bentuk, suara serta fakta-fakta menarik dan permasalahan yang berhubungan dengan gamelan selonding. Maka dari itu melalui film dokumenter yang berjudul **“Selonding, Nyanyianmu Semangat Kami”** diharapkan para audiens dapat melihat, dan merasakan perjuangan dari warga desa Tenganan Pegriingsingan dalam menjaga dan mempertahankan tradisinya sehingga diharapkan dapat menginspirasi para audiens untuk peduli dan bangga dengan budaya bangsa sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam perancangan film dokumenter ini dibagi menjadi dua yakni identifikasi masalah secara umum dan identifikasi masalah yang berkaitan dengan bidang studi Desain Komunikasi Visual. Identifikasi masalah dalam perancangan film dokumenter ini adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi masalah secara Umum:

- a) Gamelan Selonding merupakan kebudayaan khas masyarakat Bali Aga di desa Tenganan Pegringingan, namun masih sedikit masyarakat Bali khususnya para remaja yang mengetahui gamelan ini.
- b) Era globalisasi membuka peluang bagi kebudayaan asing untuk berkembang di tanah air, yang menyebabkan beberapa remaja di pulau Bali mulai mengadopsi kebudayaan luar yang dikhawatirkan dapat menurunkan rasa cinta dan menghargai budaya sendiri.

2. Identifikasi masalah yang berkaitan dengan bidang Studi Desain Komunikasi Visual :

Belum ada media elektronik yang menyediakan informasi mengenai gamelan Selonding secara komperhensif yakni mulai dari bentuk, suara, sejarah beserta fungsi dari alat musik tradisional tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan film dokumenter tentang gamelan Selonding ini permasalahan akan dibatasi kedalam dua hal yakni secara konseptual dan teknis.

1. Secara konseptual

Pembahasan akan meliputi pengenalan umum mengenai desa Tenganan Pegringingan, gamelan Selonding yang membahas bentuk, suara dan fungsinya, serta perjuangan warga desa Tenganan Pegringingan dalam menjaga dan melestarikan warisan nenek moyang mereka.

2. Secara teknis

Permasalahan akan dibatasi pada:

- a) Perancangan akan berdasarkan dari referensi-referensi teknis pada media film
- b) Perancangan akan berdasarkan pada referensi-referensi elemen-elemen desain sebagai penunjang estetika dalam sebuah media film dokumenter.

1.4 Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang sebuah film dokumenter yang mampu memberikan informasi mengenai gamelan Selonding sebagai sebuah kebudayaan khas masyarakat Bali Aga di desa Tenganan Pegringsingan”

Detail permasalahan

1. Bagaimana menyusun naskah dalam pembuatan film dokumenter mengenai gamelan Selonding?
2. Bagaimana pengambilan gambar yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter gamelan Selonding?
3. Bagaimana melakukan proses editing sehingga dapat memberikan informasi yang dibutuhkan pada film dokumenter gamelan Selonding?

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Ruang Lingkup Studi

Ruang lingkup kerja yang dalam perancangan ini adalah menyusun dan merancang film dokumenter mengenai gamelan Selonding. Film dokumenter ini akan membahas mengenai Gamelan Selonding di desa Tenganan Pegringsingan Perancangan film dokumenter ini diposisikan sebagai media dokumentasi pengenalan Gamelan Selonding untuk target audiens. Hal yang perlu dilakukan yakni studi mengenai proses konseptual dan teknis yang berhubungan dengan film dokumenter, antara lain:

1. Studi Literatur

Dalam hal ini studi literatur mencakup dua hal yakni ; studi budaya desa Tenganan Pegringsingan sebagai pembahasan konten dan studi sinematografi sebagai pedoman untuk merancang sebuah film dokumenter.

2. Studi Eksisting

Menganalisa beberapa film dokumenter guna mengetahui keunggulan dan kekurangannya sebagai komparator untuk film dokumenter ini.

3. Riset Target Audiens

Ruang lingkup dari riset target audiens perancangan ini adalah kalangan remaja yang ada di pulau Bali. Riset yang dilakukan ditujukan untuk mengukur tingkat kepedulian remaja terhadap kebudayaan Bali dan menanyakan pendapat serta kebutuhan remaja akan informasi mengenai gamelan Selonding.

1.5.2 Output

Output dalam perancangan ini adalah berupa film dokumenter dengan judul “Selonding: Nyanyianmu semangat kami”.

1.6 Tujuan Penelitian

“Merancang sebuah film dokumenter yang mampu memberikan informasi mengenai gamelan Selonding sebagai sebuah kebudayaan khas masyarakat Bali Aga di desa Tenganan Pegringsingan”

Detail tujuan

1. Dapat melakukan penyusunan naskah dalam pembuatan film dokumenter mengenai gamelan Selonding.
2. Mengetahui metode pengambilan gambar yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter gamelan Selonding.
3. Dapat melakukan proses editing sehingga dapat memberikan informasi yang dibutuhkan pada film dokumenter gamelan Selonding.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Dapat memberikan informasi yang mendalam mengenai gamelan Selonding dan desa Tenganan Penggringsingan.
2. Film dokumenter ini sebagai media audio visual diharapkan dapat merangsang para audiens untuk peduli terhadap kebudayaan lokal yang ada di Indonesia.

3 Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak akademis sebagai kajian tentang penelitian sebuah perancangan media film dokumenter mengenai alat musik tradisional khas Desa Tenganan Pegringsingan.

4 Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam mencari acuan tugas penelitian dan perancangan yang bertema Film Dokumenter mengenai alat musik tradisional khas Indonesia.

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian disusun dalam enam bab, yakni Bab 1 Pendahuluan, Bab 2 Studi Pustaka dan Eksisting, Bab 3 Metode Penelitian, Bab 4 Konsep Desain, Bab 5 Eksekusi, dan Bab 6 Kesimpulan dan Saran. Isi kajian secara singkat pada masing-masing bab dapat dipaparkan di bawah ini:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

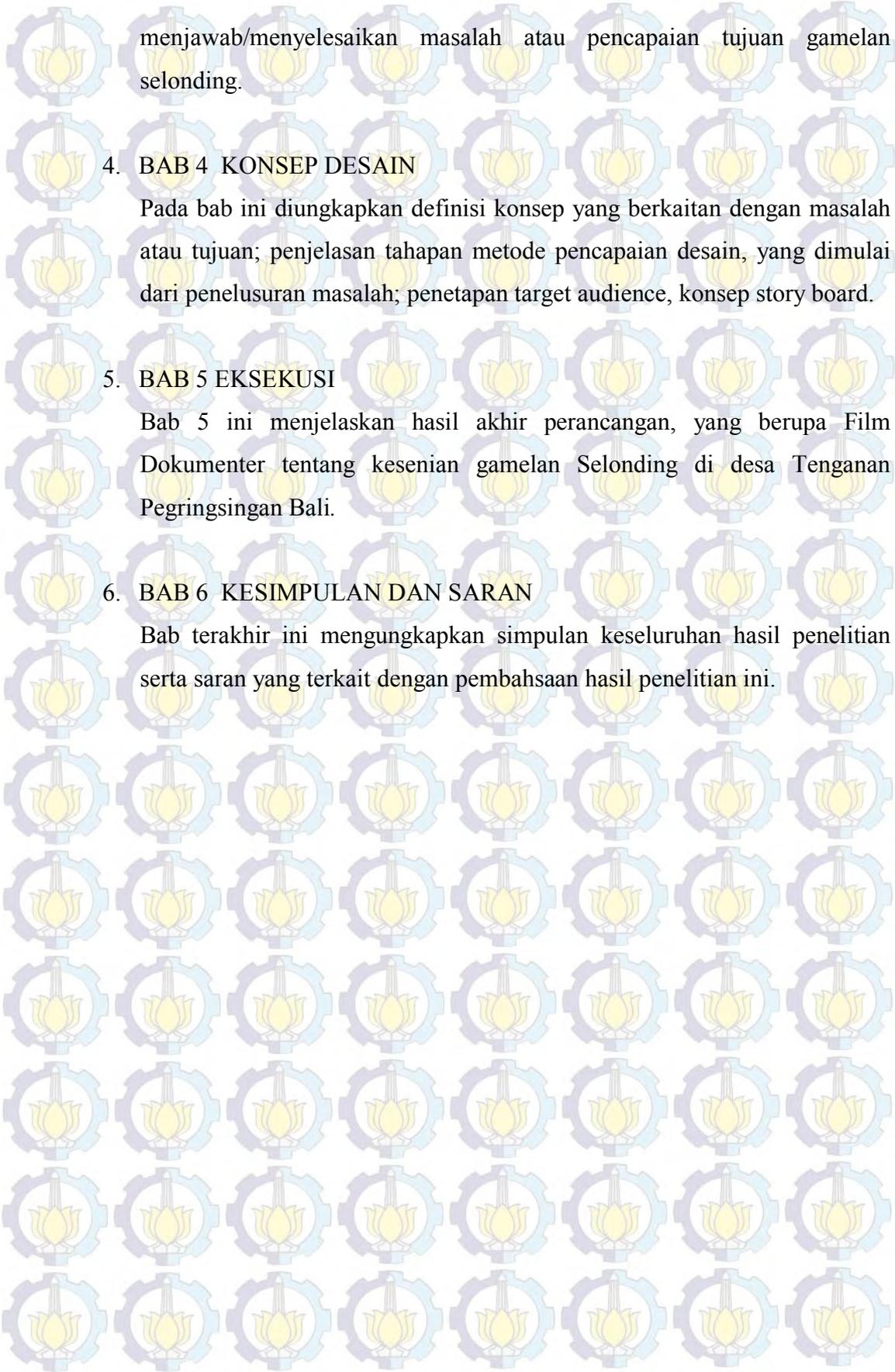
Bab ini mengungkapkan latar belakang masalah yang berupa kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai gamelan selonding dan pentingnya nilai yang terkandung dalam gamelan Selonding sehingga patut untuk dilestarikan, keterbatasan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup produk penelitian, serta sistematika penulisan laporan penelitian.

2. BAB 2 STUDI PUSTAKA DAN EKSISTING

Bab 2 berisi pembahasan tinjauan pustaka tentang teori pembuatan film dokumenter. Mengupas studi eksisting dari film dokumenter yang sudah ada sebagai tinjauan untuk merancang film dokumenter yang dapat memberikan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai gamelan selonding.

3. BAB 3 METODE PENELITIAN

Pembahasan bab ini menyangkut gambaran yang lebih detail mengenai subjek desain dan kaitannya dengan masalah dengan tinjauan tentang gamelan selonding, sumber data, metode penelitian yang digunakan, serta teknik analisis data yang memanfaatkan teori-teori yang sesuai



menjawab/menyelesaikan masalah atau pencapaian tujuan gamelan selonding.

4. **BAB 4 KONSEP DESAIN**

Pada bab ini diungkapkan definisi konsep yang berkaitan dengan masalah atau tujuan; penjelasan tahapan metode pencapaian desain, yang dimulai dari penelusuran masalah; penetapan target audience, konsep story board.

5. **BAB 5 EKSEKUSI**

Bab 5 ini menjelaskan hasil akhir perancangan, yang berupa Film Dokumenter tentang kesenian gamelan Selonding di desa Tenganan Pegringsingan Bali.

6. **BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab terakhir ini mengungkapkan simpulan keseluruhan hasil penelitian serta saran yang terkait dengan pembahasan hasil penelitian ini.



BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Film Dokumenter

2.1.1 Definisi Film Dokumenter

Film merupakan sebuah media komunikasi dalam bentuk elektronik yang mengandung cerita, suara, urutan gambar yang memberikan visualisasi akan sebuah informasi. Film dokumenter merupakan film non fiksi yang menyediakan informasi berupa fakta-fakta dan permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitar maupun di dunia (Aufderheide, 2007). Layaknya sebuah film fiksi, film dokumenter memiliki sebuah cerita berdasarkan realita atau fakta-fakta di kehidupan nyata dan bukan merupakan sebuah karangan bebas hasil dari proses imajinasi penulisnya. Cerita yang ada membantu para audiens untuk menyerap informasi dan pesan sehingga dapat termotivasi untuk menyikapi fakta-fakta atau permasalahan yang tersaji dalam sebuah film dokumenter. Informasi disuguhkan melalui runtutan visual dokumentasi suatu kegiatan beserta pemaparan pernyataan dari tokoh-tokoh yang menjadi pelaku utama dalam masalah yang dibahas.

2.1.2 Bentuk-bentuk Film Dokumenter

Untuk dapat mengkomunikasikan pesan dengan baik, diperlukan studi mengenai pendekatan dan cara bercerita dalam film dokumenter kepada para audiens. Berikut merupakan bentuk-bentuk film dokumenter berdasarkan pendekatan para pembuat film terhadap subjek yang akan dibahas (Nichols, 2001):

1. *Ekspository*

Pesan diutarakan secara langsung, baik melalui narasumber dan berupa narasi tambahan dimana hanya terdengar suara namun tidak menampilkan gambar dari orang yang melakukan narasi tersebut sehingga kerap kali disebut "*Voice of God*". Pada umumnya bentuk *ekspository* mengarahkan penonton menuju pada satu kesimpulan secara langsung.

2. *Observational*

Merupakan pendekatan dengan melakukan observasi. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk dapat merekam kejadian yang spontan dan bersifat natural (tidak dibuat-buat). Narasi yang ada hanya melalui narasumber tanpa ada narasi tambahan. Kekuatan gambar sangat berpengaruh pada proses pendekatan ini, atau dengan kata lain merupakan pendekatan yang mengandalkan kekuatan gambar. Sehingga informasi yang disampaikan sangat bersifat natural dan tidak dibuat-buat.

3. *Participatory*

Memiliki persamaan dengan pendekatan *Observatory*. Perbedaan yang mencolok adalah keterlibatan langsung para pembuat film dalam film dokumenter tersebut yang turut terekam kedalam kamera. Dalam pendekatan ini pembuat film berperan langsung sebagai penyampai informasi.

2.1.3 Proses Pembuatan Film Dokumenter

Proses pembuatan film dokumenter terbagi menjadi 3 tahapan besar yakni;

1. **Pra produksi**

Merupakan tahap awal dalam proses produksi sebuah film, dimana dalam tahap ini dilakukan proses persiapan dan perencanaan. Tahap praproduksi meliputi proses pengembangan ide kreatif cerita, menentukan pesan film, riset materi, membuat *storyboard* menentukan inti cerita, mengembangkan alur cerita dan melakukan riset visual ke lokasi yang bersangkutan.

2. **Produksi**

Merupakan tahap eksekusi, dimana hal-hal yang telah direncanakan pada tahap pra-produksi mulai dijalankan. Gambar direkam sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Editing dilakukan setelah gambar direkam sesuai keperluan, kemudian digabungkan untuk membuat sebuah sekuens gambar sebagai tahapan editing awal.

3. Pasca Produksi

Merupakan tahapan akhir dari proses produksi film dokumenter ini. Tahap ini merupakan penyelesaian dari perancangan sebuah film. Pada tahap ini dilakukan editing terakhir yakni menggabungkan gambar yang telah direkam saat proses syuting sesuai dengan *storyboard*, penambahan ilustrasi musik, pengaturan tone warna, memasukkan narasi.

2.1.4 Struktur Naratif

Pembabakan cerita dalam sebuah film biasanya dapat dibagi hingga tiga babak. Pembabakan seperti ini mengikuti struktur yang digunakan dalam perfilman Hollywood (Bernard, 2007). Struktur pembabakan tersebut meliputi:

1. Babak 1

Babak pertama umumnya berdurasi sekitar $\frac{1}{4}$ dari durasi keseluruhan cerita. Dalam babak ini berisikan pengenalan tokoh-tokoh, masalah dan konflik guna mendapatkan perhatian dari audiens. Diakhir pemaparan babak pertama, audiens sudah dapat memahami siapa dan apa yang akan diceritakan dalam sebuah film.

2. Babak 2

Babak kedua merupakan babak dengan durasi terlama dalam film. Babak kedua berdurasi kurang lebih sekitar $1 \frac{1}{2}$ dari keseluruhan durasi cerita. Untuk dapat menjaga perhatian audiens agar tetap fokus, diperlukan pemaparan masalah yang lebih detil dan menyuguhkan fenomena-fenomena atau fakta-fakta yang belum terdapat dalam babak pertama.

3. Babak 3

Babak ketiga berdurasi kurang dari babak kedua. Merupakan babak terakhir yang berisikan resolusi dan kesimpulan mengenai keseluruhan isi cerita. Babak ketiga pada umumnya merupakan klimaks dari sebuah film.

2.2 Kajian Unsur Sinematografi

Dalam perancangan film dokumenter ini, terdapat tiga aspek umum dalam sinematografi yang diperhatikan. Aspek-aspek tersebut antara lain (Pratista, 2008) Kamera, *Framming*, dan Durasi Gambar.

2.2.1 Kamera

1. Jenis Kamera

Terdapat dua jenis kamera yang secara umum digunakan dalam memproduksi sebuah film yakni kamera Film (analog) dan kamera digital. Keduanya memiliki perbedaan pada format media rekamnya. Kamera film menggunakan format seluloid, kamera jenis ini kebanyakan digunakan untuk keperluan memproduksi film-film bioskop. Kamera digital menggunakan format video, kamera jenis ini biasanya digunakan untuk memproduksi film independen serta film dokumenter. Penulis menggunakan kamera digital sebagai alat perekam karena file hasil rekaman dari kamera digital sangat mudah untuk diolah dalam proses editing pada tahap pasca produksi. Penulis menggunakan kamera digital SLR(DSLR) dengan tipe canon 60D, dan 70D karena kamera tersebut memiliki kualitas video Full HD 1980x1080. Untuk kebutuhan pengambilan *angle* yang unik penulis menggunakan kamera GoPro Hero 3+ karena memiliki bentuk yang kecil dan juga memiliki kualitas video HD.

2. *Tonality*

Tonality merupakan keseluruhan warna dalam film yang berpengaruh untuk menciptakan mood tertentu. Untuk menciptakan mood dalam film, *tonality* dapat diatur dengan memperhatikan *Brightness and Contrast* serta warna.

a. *Brightness and Contrast*

Kualitas *Contrast* dapat diatur dengan beberapa cara ; dengan memperhatikan penggunaan *ISO* selama merekam gambar, pencahayaan, serta dengan prosedur *editing*. Penggunaan *ISO* tinggi akan menghasilkan kualitas gambar yang terang, dan begitu pula sebaliknya. Kualitas *Brightness*

dapat dikontrol dengan memperhatikan *exposure* pada kamera. *Exposure* merupakan besarnya intensitas cahaya yang masuk kedalam kamera. *Exposure* dapat diatur dengan pengaturan *diafragma* pada kamera. Kualitas *Brightness and Contrast* dapat pula diatur dalam proses editing dengan menggunakan *software* editing video pada komputer.

b. Warna

Keseimbangan warna pada film sangat penting untuk dijaga agar warna terlihat natural. Warna pada film dianjurkan untuk tidak terlihat terlalu dingin atau kebiruan dan juga agar tidak terlalu hangat atau kekuningan. Keseimbangan warna dapat dijaga dengan mengatur *White Balance* pada kamera dan juga pada proses editing pada tahap pasca produksi.



Gambar 2.1 Pengaturan *White Balance* yang benar (<http://goo.gl/NXZkHZ>)

Gambar 2.1 merupakan contoh pengaturan *White Balance* yang benar dimana warna pada gambar tengah terlihat seimbang sedangkan gambar bagian kiri terlihat terlalu hangat (kekuningan) dan gambar bagian kanan terlihat terlalu dingin (kebiruan).

Warna juga dapat menciptakan mood yang berbeda dalam film sesuai intensitas atau kekuatan dari sebuah warna. Secara umum terdapat dua golongan warna yang biasa digunakan yakni *Saturated* dan *Desaturated*. Warna-warna pada golongan *Saturated* merupakan warna yang murni,

sangat kuat dan terang sehingga cenderung memberikan suasana yang ceria.



Gambar 2.2 Penggunaan warna Saturated dalam film(FILM A CRITICAL INTRODUCTION Maria Pramaggiore and Tom Wallis)

Gambar 2.2 merupakan contoh penggunaan warna *Saturated* dalam sebuah suasana film yang menggambarkan suasana di negeri Cina, yang terlihat dari baju wanita dengan warna merah yang sangat terang.



Gambar 2.3 Penggunaan warna Desaturated dalam film(FILM A CRITICAL INTRODUCTION Maria Pramaggiore and Tom Wallis)

Gambar 2.3 merupakan contoh penggunaan warna *Desaturated* pada film dimana warna-warna yang digunakan telah bercampur dengan warna putih sehingga terlihat lebih pucat.

3. Penggunaan Lensa

Penggunaan lensa yang berbeda dapat memberikan efek kedalaman, ukuran, serta dimensi suatu objek atau ruang, sesuai dengan kebutuhannya. Terdapat tiga jenis lensa yang dibedakan berdasarkan *Focal Length*, antara lain:

a. *Wide*

Lensa jenis ini memiliki memiliki *Focal Length* kurang dari 35mm. Ciri-ciri dari penggunaan lensa ini adalah adanya efek distorsi dimana objek terlihat lebih jauh dari sebenarnya, ruang yang sempit akan terlihat lebih luas, objek akan terlihat lebih tinggi dari sebenarnya. Lensa ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan panorama atau lanskap.



Gambar 2.4 Contoh hasil penggunaan lensa *Wide*(<http://goo.gl/tlen5o>)

b. *Standard*

Lensa jenis ini memiliki memiliki *Focal Length* antara 35mm-50mm. lensa ini menghasilkan efek yang natural seperti apa yang dilihat oleh mata manusia, lensa ini menghilangkan efek distorsi perspektif sehingga objek

terlihat sama persis dengan aslinya. Lensa ini tidak memberikan kedalaman gambar yang ekstrem antara depan, tengah, dan latar belakang.



Gambar 2.5 Contoh hasil penggunaan lensa Standard(<http://goo.gl/NU5eiR>)

c. Telephoto

Telephoto memiliki efek yang berbeda dengan lensa *Wide*. Lensa ini memberikan efek “dekat tapi jauh” dimana jarak objek pada latar depan terlihat tampak berdekatan dengan objek pada latar belakang.



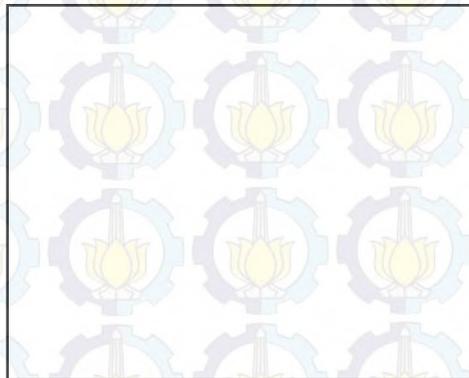
Gambar 2.6 Perbandingan lensa *Telephoto* (kiri) dengan Lensa *Wide* (kanan) (<https://goo.gl/MOQg09>)

2.2.2 Framming

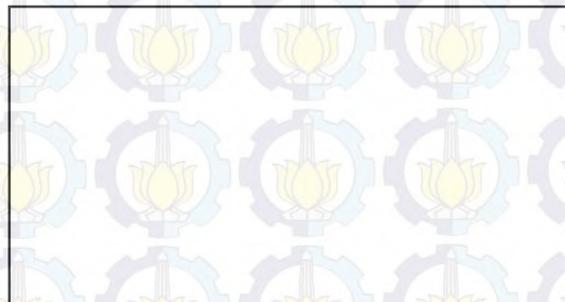
Framming merupakan pembatasan antara frame kamera dengan gambar yang terekam kamera. Pembatasan tersebut bertujuan untuk mengejar unsur estetik dalam film dan membantu penonton mempersepsikan sebuah potongan gambar dalam film. Berikut ini merupakan beberapa aspek *Framming* yang diperhatikan dalam proses perancangan film dokumenter ini :

1. *Aspect Ratio*

Aspect Ratio merupakan perbandingan ukuran lebar dengan tinggi pada *Frame*. Secara umum *Aspect Ratio* dapat dibagi menjadi dua jenis yakni : *Fullscreen* dan *Widescreen*. *Frame* dengan *Aspect Ratio* 1.33:1 tergolong kedalam format *Fullscreen*. Format *Widescreen* memiliki beberapa variasi pada *Aspect Rationya*. Penulis menggunakan *Aspect Ratio Widescreen* dengan perbandingan 16:9. Format *Widescreen* kini telah menjadi standar dalam memproduksi sebuah film.



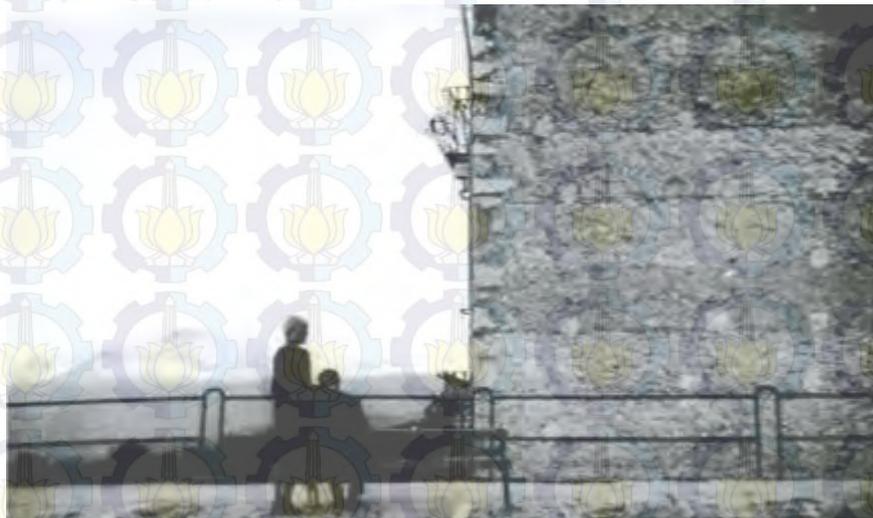
Gambar 2.7 *Aspect Ratio Fullscreen 1.33:1(dokumen pribadi)*



Gambar 2.8 *Aspect Ratio Widescreen 16:9(dokumen pribadi)*

2. *Composition*

Frame dalam kamera memiliki prinsip yang sama dengan bidang dua dimensi. Keseimbangan komposisi di dalam penempatan objek patut diperhatikan dengan tujuan untuk memfokuskan atau menciptakan sebuah penekanan terhadap objek.



Gambar 2.9 Prinsip *Balance and Symmetry* dalam sebuah komposisi gambar (FILM *A CRITICAL INTRODUCTION* Maria Pramaggiore and Tom Wallis)

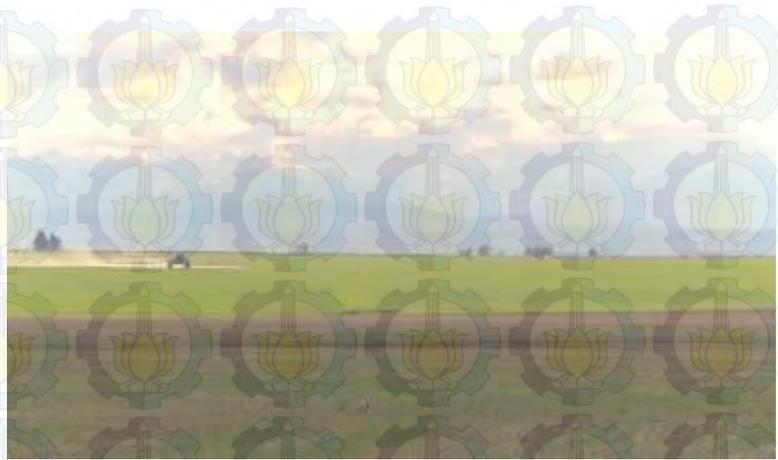
Prinsip *Balance and Symmetry* pada gambar 2.9 dapat dilihat dari garis yang dibentuk oleh tembok yang berpotongan dengan pagar berwarna hitam, dua orang yang sedang duduk, serta gunung yang memiliki kedalaman. Elemen tersebut membentuk sebuah penekanan terhadap kedua orang yang sedang duduk tersebut, sehingga mata para audiens dapat langsung terfokus pada mereka.

3. *Jenis-jenis Shot*

Jenis-jenis *Shot* dapat dibagi menjadi dua berdasarkan jarak dan sudut kamera dengan objek pada saat pengambilan gambar.

a. *Berdasarkan Jarak*

Pada perancangan film dokumenter ini penulis menggunakan tiga jenis *Shot* berdasarkan jarak yakni: *Extreme Long Shots*, *Medium Close Up*, dan *Close Up*.



Gambar 2.10 Hasil gambar Extreme long shot(Sumber: <http://goo.gl/2zJknu>)

Extreme Long Shot pada Gambar 2.10 biasanya digunakan untuk menggambarkan suasana lanskap.



Gambar 2.11 Hasil gambar Medium Close Up (<http://goo.gl/EHXkmQ>)

Pada gambar 2.11 Medium Close Up biasanya digunakan dalam adegan percakapan dalam film.



Gambar 2.12 Hasil gambar Close Up (<http://goo.gl/kQ2Nyg>)

Pada gambar 2.12 Close Up dapat memperlihatkan ekspresi wajah yang detail dengan jelas serta memperlihatkan detail dari objek objek lainnya. Close Up biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim.

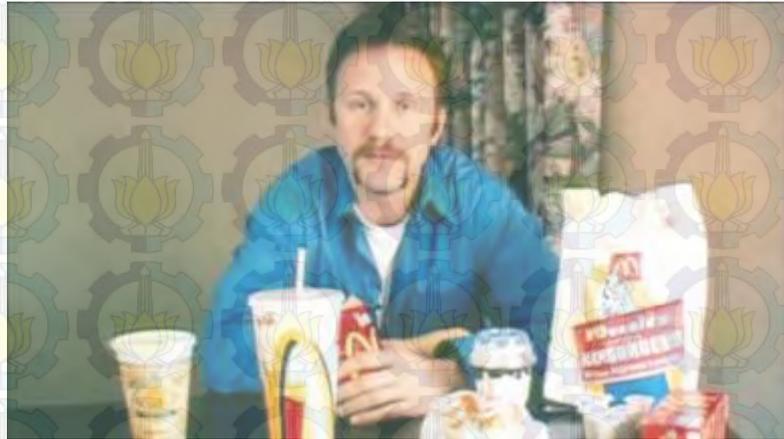
b. Berdasarkan Sudut

Pada perancangan film dokumenter ini penulis menggunakan tiga jenis *Shot* berdasarkan sudut yakni: *High Angle*, *Stright on Angle*, dan *Low Angle*.



Gambar 2.13 Hasil gambar High Angle(<http://goo.gl/KYkQ60>)

Gambar 2.13 merupakan contoh hasil gambar dengan menggunakan *High Angle* dimana kamera berada diatas subjek dan melihat kebawah.



Gambar 2.14 Hasil gambar *Straight on Angle*(<http://goo.gl/O1CLWP>)

Gambar 2.14 merupakan contoh hasil gambar *Straight on Angle* dimana kamera melihat subjek yang akan direkam pada satu garis lurus. *Straight on Angle* umumnya digunakan pada adegan dialog normal.



Gambar 2.15 Hasil gambar dari teknik *Low Angle*(<http://goo.gl/KnZ3NC>)

Gambar 2.15 merupakan contoh hasil *Low Angle* dimana posisi Frame kamera melihat objek yang berada di atasnya.

Low Angle memberikan efek objek yang terekam kamera nampak lebih dominan, besar, kuat.

4. Pergerakan kamera

Berfungsi untuk mengikuti pergerakan karakter atau sebuah objek. Pergerakan kamera juga digunakan untuk menggambarkan suasana dari sebuah situasi atau sebuah panorama. Berikut beberapa jenis jenis pergerakan kamera:

a. *Pan*

Merupakan pergerakan kamera secara horizontal (Kanan-kiri) dengan posisi kamera yang statis. Pan dapat digunakan untuk menggambarkan sebuah panorama secara luas dan untuk mengikuti pergerakan seorang karakter.

b. *Tilt*

Merupakan pergerakan kamera secara vertikal (Atas-Bawah) dengan posisi kamera yang statis. *Tracking* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. *Tracking* memiliki beberapa variasi yakni maju (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping, (*track left/right*).

c. *Handheld Camera*

Merupakan salah satu teknik kamera yang dimana kamera dibawa langsung oleh operatornya tanpa menggunakan alat bantu Tripod atau Dolly. Teknik ini dikenal juga dengan gaya Kamera Dokumenter, yang dimana memiliki karakter khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang, serta gambar yang “pucat” untuk memeberikan kesan yang nyata.

2.2.3 Durasi Gambar

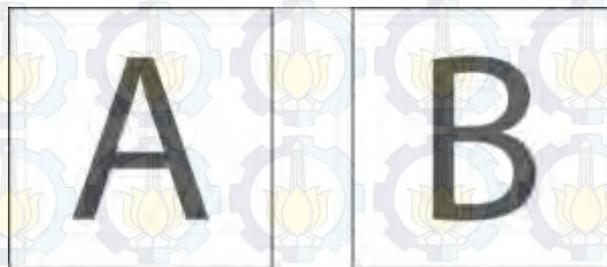
Durasi memiliki arti yang penting dalam sebuah film. Durasi menunjukkan lamanya waktu yang berjalan dalam sebuah shot. Setiap *shot* memiliki variasi waktu yang berbeda. Satu *Shot* dapat berdurasi beberapa detik, dapat pula beberapa menit dan bahkan jam. Panjang *shot* umumnya berkisar dari 5 detik, 10 detik dan paling lama hingga 20 detik. Durasi *shot*

yang melebihi rata-rata disebut dengan *Long Take*. Teknik *Long Take* biasanya dikombinasikan dengan teknik pergerakan kamera sehingga menghasilkan *shot* dan *scene* yang menarik. Penggunaan teknik *Long Take* disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan akan unsur naratif dan estetika sebuah film. Beberapa pembuat film ternama menggunakan teknik *Long Take* sebagai ciri khas dalam filmnya.

2.3 Editing

Setelah melakukan proses pengambilan gambar atau merekam beberapa *shot* yang dibutuhkan tahap selanjutnya adalah merangkai *shot* tersebut menjadi satu kesatuan dan memiliki sekuens. *Editing* dalam proses produksi digunakan untuk memilih beberapa *shot* yang akan digunakan sebagai bahan utama pembuat film dokumenter ini. Selanjutnya dilakukan kembali proses *Editing* lanjutan setelah merangkai beberapa *shot* tersebut hingga menjadi sebuah film. Proses *Editing* ini dilakukan untuk menghubungkan perpindahan antar *shot*nya. Transisi *Shot* dalam film umumnya adalah sebagai berikut (Pratista, 2008):

1. Cut



Gambar 2.16 Transisi cut (dokumen pribadi)

Gambar 2.16 merupakan transisi *Cut* dari *shot* A ke *Shot* B secara langsung. *Shot* A akan langsung berubah menjadi *Shot* B.

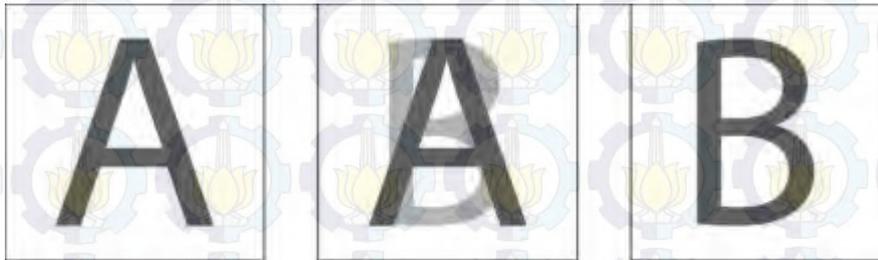
2. Wipe



Gambar 2.17 Transisi wipe (dokumen pribadi)

Gambar 2.17 merupakan transisi *Wipe* dari *Shot A* ke *Shot B*. Transisi *Wipe* merupakan transisi *Shot* dimana *frame* sebuah *shot* bergeser ke arah kiri, kanan, atas, bawah atau lainnya hingga berhenti menjadi sebuah *Shot* baru.

3. Dissolve



Gambar 2.18 Transisi Dissolve (dokumen pribadi)

Gambar 2.18 merupakan transisi *Dissolve* dari *Shot A* ke *Shot B*. Transisi *Dissolve* merupakan transisi *Shot* dimana *Shot A* untuk sesaat bertumpang dengan *Shot B* dan kemudian langsung berubah menjadi *Shot B*.

4. Fade



Gambar 2.19 Transisi Fade (dokumen pribadi)

Gambar 2.19 merupakan transisi *Fade* dari *Shot A* ke *Shot B*. Transisi *Fade* merupakan perpindahan *Shot* secara bertahap dimana gambar secara perlahan bertambah gelap intensitasnya hingga seluruh *frame* menjadi hitam dan kemudian berangsur-angsur muncul kembali. Terdapat dua jenis *Fade* yakni *Fade-in* dan *Fade-Out*. *Fade-In* digunakan untuk membuka sebuah adegan, sedangkan *Fade-Out* digunakan untuk mengakhiri sebuah adegan.

2.4 Studi Eksisting

2.4.1 Film Dokumenter “Gambang Peturun”

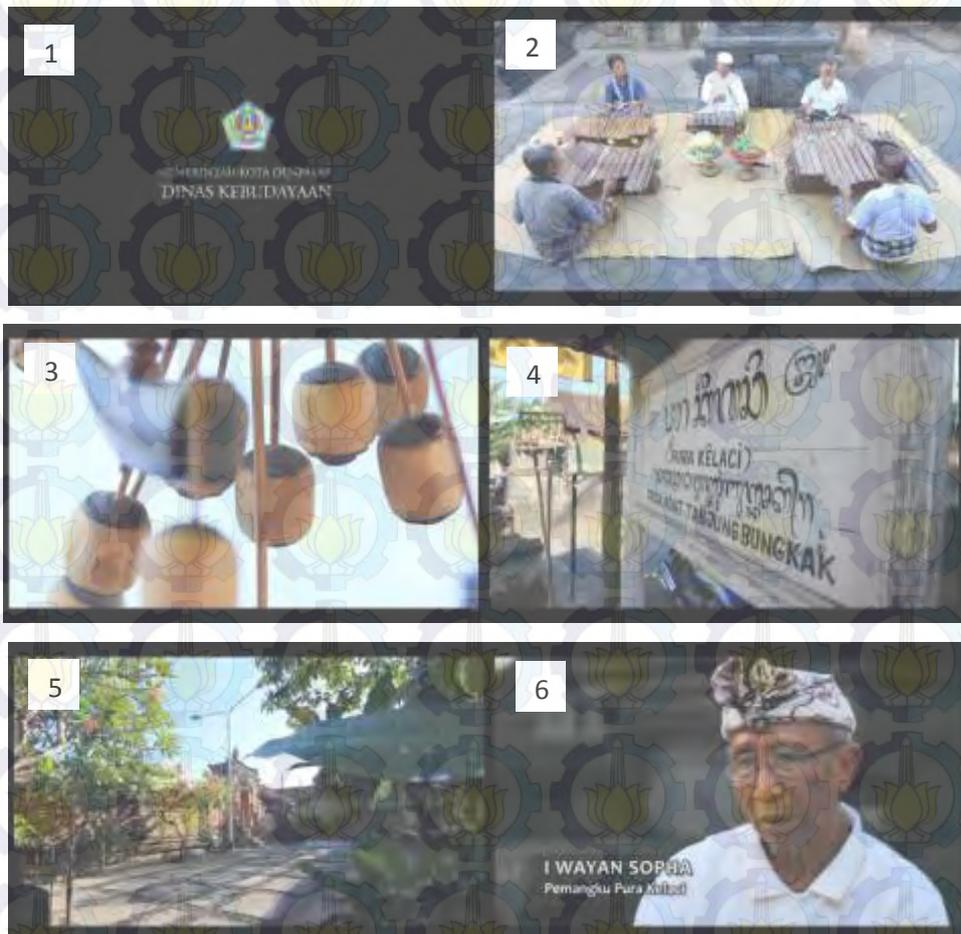
Produser: Dinas Kebudayaan Bali

Tema: Gamelan Gambang (Budaya)

Genre: *Ekspository*

Durasi: 17:58

Gambang merupakan salah satu alat musik tradisional tua yang terdapat di Pulau Bali. Film dokumenter Gambang Peturun ini menceritakan mengenai asal-usul dari alat musik tradisional Gambang, fungsinya dan upaya pelestarian Gambang di daerah Desa Adat Tanjung Bungkak, Pura Kelaci.





Gambar 2.20 Screen Shot dari film dokumenter *Gambang Peturun* (Dinas Kebudayaan Kota Denpasar)

Gambar 2.20 merupakan *screen shot* dari film dokumenter *Gambang Peturun*. Berikut ini merupakan ringkasan cerita dari film dokumenter *Gambang Peturun*.

Babak 1

Film dibuka dengan menampilkan beberapa shot gambang secara close up, potongan shot kondisi keadaan di sekitar area pura Kelacai desa adat Tanjung Bungkak. Kemudian narator yang tidak nampak dalam kamera memulai narasinya dengan menjelaskan mengenai kepedulian pemerintah Kota Denpasar yang peduli terhadap kesenian tradisional khususnya alat musik tradisional gambang yang ada di pura Kelaci. Narator kemudian bercerita mengenai usaha warga kelaci untuk tetap menjaga warisan budaya yang telah ada. Babak pertama diakhiri dengan narasi mengenai keberadaan

warga kelaci yang disampaikan oleh dua orang narasumber yang merupakan tokoh masyarakat di desa adat Tanjung Bungkak.

Babak 2

Narasumber melanjutkan narasinya mengenai asal usul gambang yang ada pura Kelaci dan mengenai seorang tokoh masyarakat yang menemukan salah satu lagu untuk gambang. Narasumber kemudian melanjutkan narasinya mengenai usaha mereka dalam melakukan regenerasi para penabuh gambang di pura Kelaci dan diiringi dengan shot-shot yang menampilkan para orang tua dan remaja yang secara bersama-sama saling belajar dan mengajar cara bermain Gambang. Babak kedua diakhiri dengan pemaparan narasumber mengenai fungsi Gambang bagi warga di sekitar pura Kelaci dan jenis jenis lagu yang dimiliki Gambang.

Babak 3

Narator mulai menutup film dengan memaparkan kesimpulan-kesimpulan dimana gambang memiliki manfaat untuk menyatukan individu-individu warga kelaci untuk mau menjaga dan melestarikan kesenian tradisional yang tua tersebut. Shot dalam babak ketiga banyak menampilkan kegiatan warga kelaci pada saat upacara agama dimana warga berkumpul bersama dan memainkan gambang sebagai penghormatan mereka terhadap luhur di pura Kelaci.

Analisa:

• Keunggulan

1. *Angle* pengambilan gambar bervariasi sehingga objek dari film ini dapat digambarkan dengan baik.
2. Penggunaan lensa *wide* pada film ini sangat membantu dalam pengambilan gambar pada tempat sempit sehingga seluruh objek yang ada dapat terekam kamera.
3. Informasi mengenai Gamelan Gambang tersampaikan dengan jelas.
4. Film ini menggunakan *tone* dan warna yang natural sehingga nyaman untuk ditonton.

- **Kelemahan**

1. Terdapat banyak pengulangan gambar yang sama
2. Beberapa gambar yang digunakan kurang relevan dengan konten film.
3. Kurang maksimalnya penerapan unsur cerita membuat film ini hanya media sebagai pengenalan gamelan Gambang.

Berdasarkan dari analisa diatas terdapat beberapa poin yang akan penulis gunakan sebagai acuan dalam perancangan film dokumenter "Selonding, Nyanyianmu Semangat Kami" yakni:

1. Selama proses syuting penulis akan memperhatikan *angle* pengambilan gambar agar dapat menghasilkan gambar yang baik.
2. Penulis akan menggunakan lensa jenis *wide* untuk kebutuhan merekam gambar di tempat yang sempit.
3. Menyusun daftar informasi yang akan ditampilkan didalam film sehingga audiens mendapatkan informasi komperhensif mengenai gamelan Selonding.
4. Memperhatikan pengaturan *tone* dan warna sehingga audiens merasa nyaman selama menonton.

2.4.2 Film Dokumenter "Indie Game the Movie"

Produser: Fultter Media

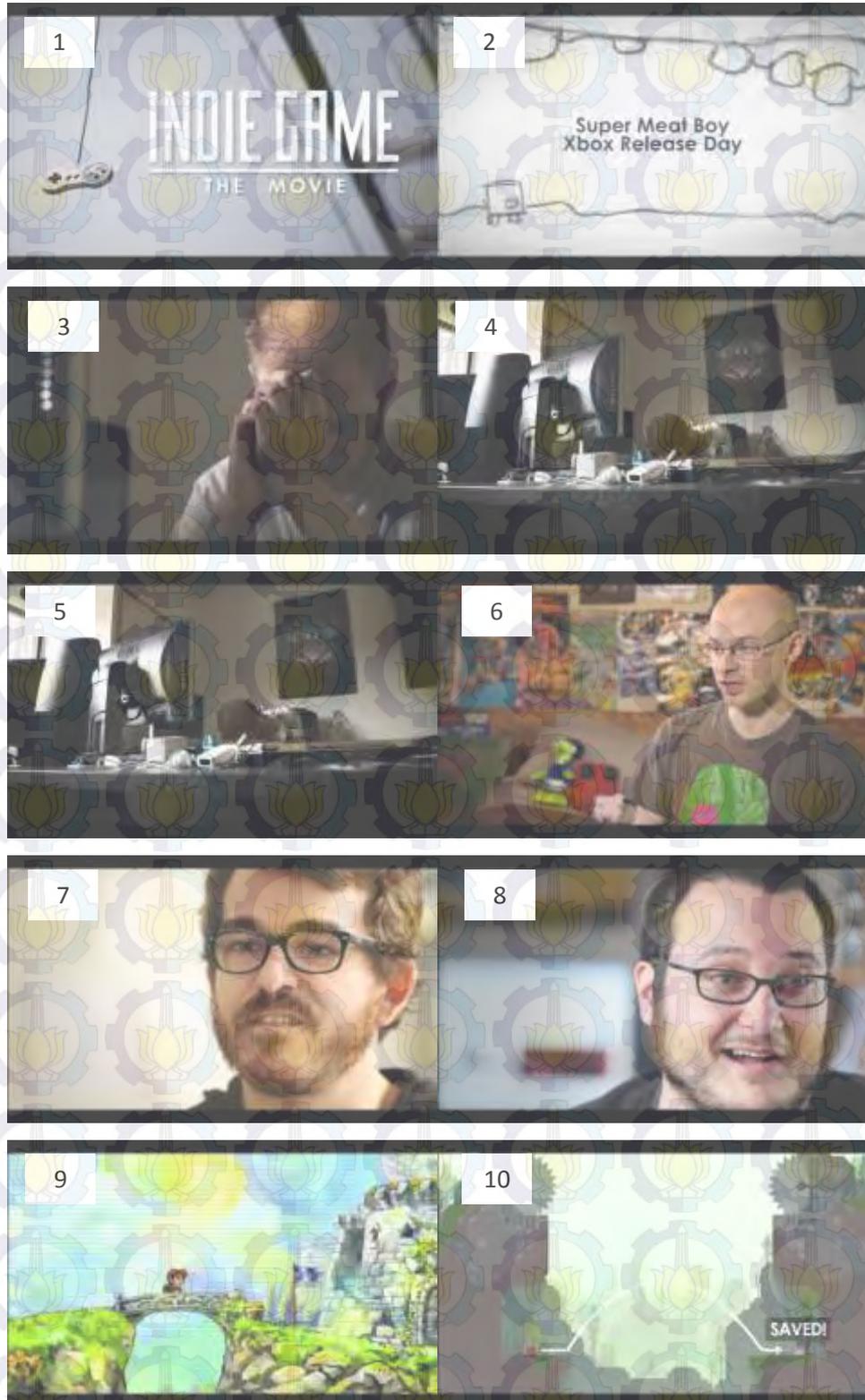
Tema: Indie Game

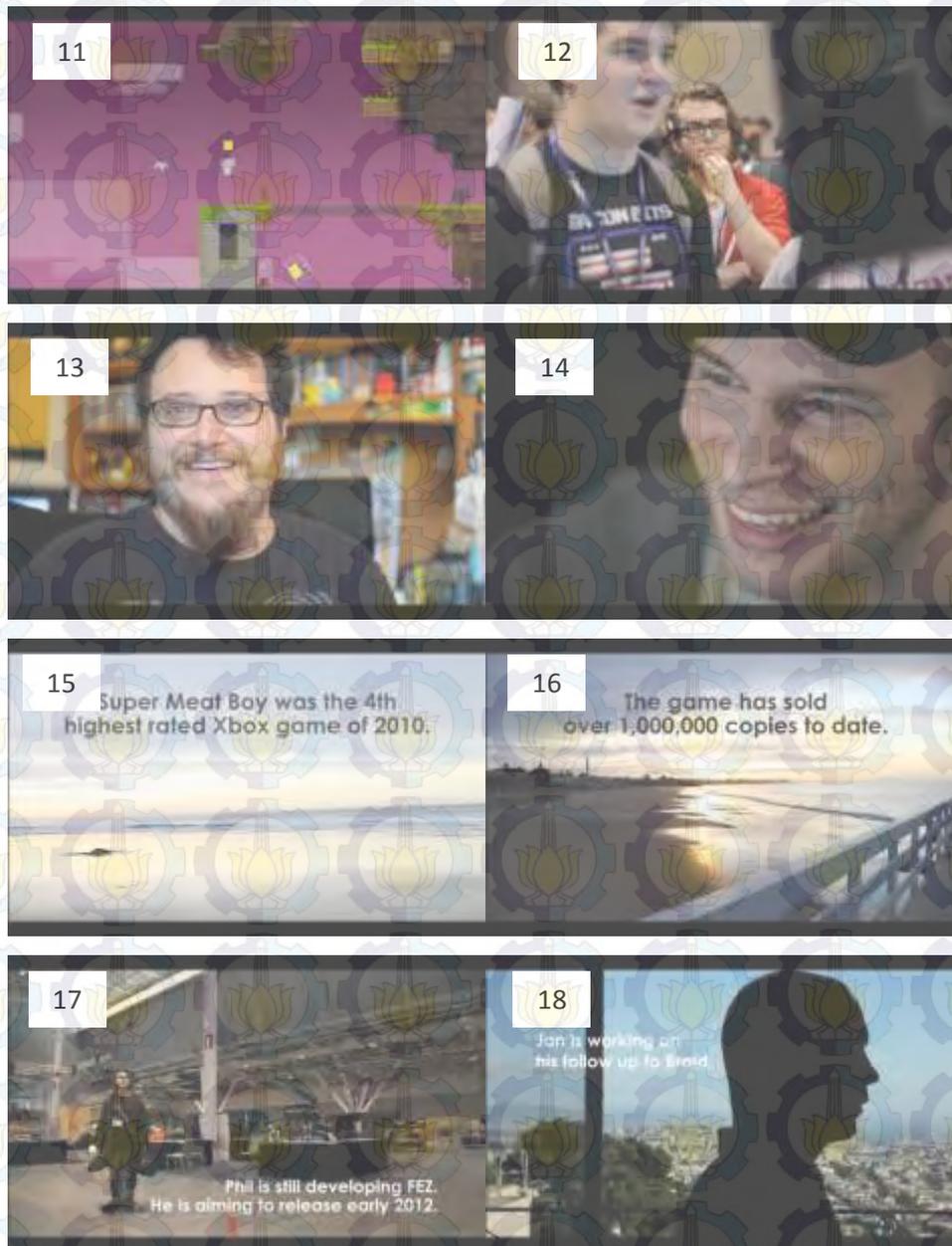
Genre: *Observatory*

Durasi: 1:43:05

Game merupakan sebuah media *entertainment* yang mulai berkembang di dunia. Perusahaan besar seperti Microsoft telah banyak menghasilkan game yang adiktif dan sangat menarik. Perkembangan dalam dunia game terlihat dari banyaknya developer game Indie yang bermunculan dan menghasilkan karyanya yang tak kalah menarik. Film dokumenter ini menceritakan mengenai perjuangan dan usaha yang dilakukan para developer game indie yakni Tommy dan Edmund (Super Meat Boy), Phil

(FEZ), dan Jonathan Blow (Braid) dalam membuat, menjual, dan memamerkan karya mereka.





Gambar 2.21 Screen Shot dari film dokumenter Indie Game The Movie (Fullter Media)

Gambar 2.21 merupakan *screen shot* dari film dokumenter Indie Game the Movie. Berikut ini merupakan ringkasan cerita dari film dokumenter Indie Game the Movie.

Babak 1

Film dibuka dengan menampilkan kegelisahan Tommy (developer dari game Super meat boy) menunggu waktu rilis dari game yang sudah mereka buat (bersama Edmund) di salah satu situs milik microsoft yang

dilanjutkan dengan narasi yang disampaikan oleh tokoh-tokoh utama yang diangkat dalam film ini yakni Jonathan, Tommy, Edmund dan Phil mengenai pandangan mereka terhadap sebuah game. Kemudian film dilanjutkan dengan pemaparan pernyataan dari beberapa narasumber lainnya mengenai game-game indie yang telah sukses menurut pandangan mereka. Babak pertama diakhiri dengan pemaparan pernyataan dari tokoh tokoh utama yang diikuti dengan adanya teks tambahan mengenai usaha yang akan mereka lakukan dalam mengikuti festival game dan deadline peluncuran game milik Tommy dan Edmund (Suer Meat Boy).

Babak 2

Pada babak kedua para tokoh tokoh utama mulai menjelaskan game mereka, mulai dari tujuan pembuatannya, ide pembuatannya, mekanisme permainan yang digunakan serta waktu yang telah mereka habiskan untuk prosesproduksi tersebut. Salah satu tokoh utama yakni Phil (FEZ) telah meredesain gamenya sebanyak 3 kali dan menghabiskan waktu kurang lebih 1137 hari. Phil melanjutkan ceritanya mengenai masalah-masalah yang dihadapinya salah satunya yakni rekan kerjanya meninggalkan perusahaan sehingga Phil harus mengurus perusahaan tersebut seorang diri pada bagian ini audiens dapat melihat ekspresi Phil yang sangat gundah akibat masalah tersebut. Dilanjutkan dengan scene yang memperlihatkan persiapan yang dilakukan Tommy dan Edmund menjelang detik-detik perilsan game mereka dan menanti hasil dari kerja keras yang mereka lakukan. Kemudian dilanjutkan dengan scene dimana Phil yang telah berada di hotel untuk menunggu hari dimana ia akan memamerkan FEZ setelah sekian lama kehadapan publik. Diakhir babak kedua menampilkan scene dimana Phil terlihat tegang saat memamerkan karyanya dan melihat ekspresi dari para pengunjung pameran yang sedang mencoba FEZ, sementara Tommy dan Edmund masih menanti game Super Meat Boy yang masih belum terpampang di website milik microsoft dimana seharusnya sudah dirilis dan siap untuk dijual.

Babak 3

Scene-scene yang ada menceritakan mengenai hasil dari jerih payah mereka dan resolusi dari film “Indie Game the Movie” ini. Phil yang akhirnya berhasil memamerkan FEZ dalam sebuah festival game namun dengan banyak masalah teknis dalam game FEZ. Setelah festival tersebut Phil menjadi bersemangat untuk segera menyelesaikan FEZ dan merilisnya di pasar dalam waktu dekat. Tommy dan Edmund telah sukses dengan Super Meat Boy yang telah mencapai total penjualan sebanyak 1.000.000 copy. Edmund mengungkapkan perasaannya dan pesan terhadap hal yang telah menginspirasinya dan perjuangan yang telah ia lakukan. Film ini ditutup oleh Jonathan yang menceritakan pengalamannya selama menggeluti dunia game.

Analisa:

- **Keunggulan**

1. *Angle* pengambilan gambar bervariasi sehingga objek dari film ini dapat digambarkan dengan baik.
2. Penggunaan *slider* kamera membantu menghasilkan gambar estetik dan dinamis
3. Penggunaan lensa *Telephoto* pada film ini membantu dalam pengambilan ekspresi senang, sedih, dan bimbang wajah para narasumber sehingga membantu memperkuat unsur cerita dalam film.
4. Penggunaan teks keterangan tambahan pada film membantu dalam penyampaian Informasi kepada audiens.
5. Film ini menggunakan *tone* dan warna yang natural sehingga nyaman untuk ditonton.

- **Kelemahan**

1. Durasi film terlalu panjang sehingga film ini hanya nyaman ditonton untuk audiens yang tertarik dan mendalami dunia game.

Berdasarkan dari analisa diatas terdapat beberapa poin yang akan penulis gunakan sebagai acuan dalam perancangan film dokumenter "Selonding, Nyanyianmu Semangat Kami" yakni:

1. Penulis menggunakan lensa *Telephoto* saat wawancara guna merekam ekspresi wajah narasumber untuk membantu membangun cerita dalam film.
2. Menambahkan teks keterangan tambahan guna memudahkan audiens dalam menerima informasi.
3. Film dokumenter "Selonding, Nyanyianmu Semangat Kami" diperkirakan akan berdurasi tidak lebih dari 30 menit agar audiens merasa nyaman selama menonton.

2.5 Kajian Kebudayaan

2.5.1 Definisi kebudayaan dan Desa Tenganan Pegringsingan

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari banyak pulau. Setiap pulau yang ada memiliki ragam budaya yang berbeda dengan pulau lainnya, sehingga disetiap pulau dapat ditemukan adat, kerajinan tangan, pola hidup, perilaku, rumah adat, baju adat, masakan khas yang berbeda (Suilaningsih & Linda S, 2008). Kebudayaan merupakan keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami lingkungan serta pengalamannya dan yang menjadi pedoman tingkah laku dalam kehidupannya.

"Kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang disajikan milik diri manusia dengan belajar"

(Kontjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi)

Kebudayaan juga merupakan sesuatu yang berwujud dan tidak hanya berupa pola hidup yang di yakini oleh sekelompok orang tertentu, menurut Koentjaraningrat dalam bukunya yang berjudul Ilmu Antropologi wujud dari kebudayaan dapat dibedakan menjadi tiga yakni;

"1. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasa, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya."

2. *Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat*

3. *Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia”*

(Kontjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi)

Dalam perancangan film dokumenter ini penulis mengangkat salah satu produk hasil dari kebudayaan yang terdapat di Desa Tenganan Pegringsingan Bali. Masyarakat Desa Tenganan yang disebut juga sebagai masyarakat Bali Aga, yang merupakan orang-orang pertama yang menghuni pulau Bali. Masyarakat Desa Tenganan masih hidup dengan berpedoman kepada *Awig-Awig* yaitu peraturan adat yang sudah ada sejak zaman nenek moyang mereka dulu. Beberapa produk hasil dari kebudayaan masyarakat Desa Tenganan yang unik yakni (Ramseyer, 2009); 1) upacara *Mekare-kare* (dikenal juga dengan Perang Pandan), 2) Gamelan Selonding, dan 3) Kain *Gringsing* (kain tenun doble ikat). Penulis memfokuskan kepada Gamelan Selonding sebagai objek dari perancangan ini.



Gambar 2.22 Desa Tenganan Pegringsingan (dokumen pribadi)



Gambar 2.23 Suasana desa Tenganan Pegriingsingan (dokumen pribadi)

2.5.2 Gamelan Selonding

Gamelan Selonding merupakan alat musik tradisional khas Desa Tenganan Pegriingsingan. Gamelan Selonding termasuk kedalam gamelan golongan tua dan langka yang terdapat di Pulau Bali. Selonding berasal dari kata *Salo* dan *Nding* (Damalla, Selonding Nyanyianmu semangat kami, 2013). *Salo* berarti tempat dan *Nding* berarti suci sehingga Selonding berarti tempat suci dan sesuai dengan namanya tersebut Selonding hanya dimainkan pada saat upacara-upacara tertentu saja. Bagi masyarakat Desa Tenganan Gamelan Selonding merupakan gamelan yang disakralkan. Gamelan Selonding yang asli hanya boleh dimainkan oleh masyarakat asli Desa Tenganan. Para *Penabuh* (pemain gamelan) Gamelan Selonding dipilih dan ditentukan oleh Desa Adat, yang dipilih berdasarkan kemampuan mereka dalam menabuh atau memainkan Gamelan Selonding.

Jika dibandingkan dengan gamelan pada umumnya (dalam hal ini gamelan jenis *Gong Kebyar*), Gamelan Selonding memiliki beberapa perbedaan antara lain; 1). Suara yang dihasilkan berbeda dengan suara yang dihasilkan dari *Gong Kebyar*, dikarenakan bahan dari bilah-bilah Gamelan Selonding terbuat dari besi sedangkan bilah-bilah *Gong Kebyar* terbuat dari perunggu. 2) Satu set Gamelan Selonding terdiri dari:

Tabel 2.1 Komponen satu set Gamelan Selonding

Jumlah	Satuan	Instrumen
2	Tungguh	Gong Gedenan, Gong Cenikan
2	Tungguh	Kempul Gedenan, Kempul Cenikan
1	Tungguh	Peneman
1	Tungguh	Petuduh
1	Tungguh	Nyongnyong Cenikan
1	Tungguh	Nyongnyong Gedenan

(<http://www.babadbali.com/seni/gamelan/gw-Selonding.htm>)

Sedangkan *Gong Kebyar* terdiri dari:

Tabel 2.2 Komponen satu set Gong Kebyar

Jumlah	Satuan	Instrumen
10	Buah	Gangsa berbilah 2 ugal, 4 pemade, 4 kantil
2	Buah	Jegog berbilah 5-6
2	Buah	Jublag atau calung berbilah 5-7
1	Tungguh	Reyong berpencon 12
1	Tungguh	Terompong berpencon 10
2	Buah	Kendang besar (Lanang dan wadon) 2 buah kendang kecil
1	Pangkon	Cengceng
1	Buah	Kajar
2	Buah	Gong besar (lanang dan wadon)
1	Buah	Kemong (gong kecil)
1	Buah	Babende (gong kecilbermoncong pipih)
1	Buah	Kempli (semacam kajar)

Jumlah	Satuan	Instrumen
1-3	Buah	Suling bambu
1	Buah	Rebab

(Sumber: <http://www.babadbali.com/seni/gamelan/gw-Selonding.htm>)



Gambar 2.24 Penabuh Gamelan Selonding di Desa Tenganan Pegringsingan (dokumen pribadi)



Gambar 2.25 Penabuh gong kebyar (<http://goo.gl/UEFwhG>)



Gambar 2.26 Gong Kebyar (<http://goo.gl/089MH1>)

3) Gamelan Selonding berlaras (titinada) *Pelog* tujuh nada sedangkan *Gong Kebyar* berlaras *Pelog* lima nada. 4) Gamelan Selonding yang asli hanya dapat dimainkan pada saat upacara tertentu saja dan hanya masyarakat asli Desa Tenganan pegringsingan saja yang boleh memainkan Gamelan Selonding yang asli sedangkan *Gong Kebyar* dapat dimainkan oleh siapa saja dan tanpa menunggu adanya sebuah upacara.

Gamelan Selonding mulai dikenal keluar Indonesia sejak tahun 1970 (Damalla, Selonding Nyanyianmu semangat kami, 2013). Banyak masyarakat luar Indonesia yang mulai berdatangan ke Desa Tenganan dan mencari tahu apa sebenarnya Selonding itu, karena suara yang dihasilkan dari Gamelan Selonding terdengar sangat aneh dan berbeda dengan suara yang dihasilkan oleh gamelan pada umumnya. Mereka tertarik untuk mempelajari lebih dalam mengenai Selonding dan bahkan ada beberapa dari mereka yang telah belajar memainkan Selonding, namun dengan menggunakan Gamelan Selonding yang telah diduplikasi dengan tujuan sebagai sarana seni. Selonding kini mulai dikembangkan di beberapa sanggar kesenian. Dalam penelitian ini penulis juga meneliti salah satu sanggar kesenian di Bali yang terletak di Desa Bona kecamatan Blahbatuh

kabupaten Gianyar yang dimiliki oleh Agung Alit salah satu maestro seni musik tradisional. Dengan tujuan untuk dapat membedakan Gamelan Selonding asli dengan Gamelan Selonding yang telah diduplikasi dan menjadi sarana seni sebagai upaya untuk melestarikan Kesenian tradisional khas Bali.

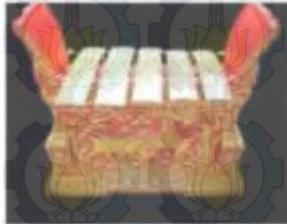


Gambar 2.27 Komponen satu set Gamelan Selonding Milik Sangga Bona Alit (dokumen pribadi)



Gangsa

http://farm7.static.flickr.com/6082/6129754494_e61f0f10fc_z.jpg



Jegog

<http://a3.mzstatic.com/us/r1000/061/Purple/v4/19/01/82/190182a2-cdcb-bc6f-56ca-f23822d4a270/mzl.fbk.fbhur.png>



Jublag

<http://www.balidenpasartrading.com/product/Jublag.jpg>



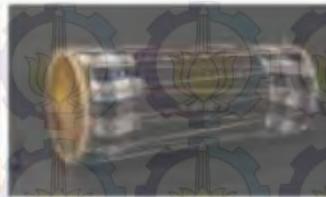
Reyong

http://blog.isi-dps.ac.id/sutarniartawan/files/2012/11/2012-10-23-20.45.59_2.jpg



Terompong

http://farm2.static.flickr.com/1377/657681255_d4438ed561_o.jpg



Kendang

http://www.gamelan-bali.eu/Media/img_3794.jpeg



Ceng Ceng

<http://www.kratonpedin.com/data/user/foto/537-800x450.jpg>



Kajar

http://www.babadbali.com/image/semi_instrumen/kajar.jpg



Gong

http://www.babadbali.com/image/semi_instrumen/gong2.jpg



Kempli

http://www.artexport.com/musie_instrument_1/7.jpg



Rebab

http://www.artexport.com/musie_instrument_1/7.jpg



Suling

<http://blog.isi-dps.ac.id/kusumanadi/files/2012/03/suling1.jpg>

Gambar 2.28 Komponen satu set Gong Kebyar (bervariasi)

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Definisi Perancangan

Film dokumenter merupakan sebuah media film yang menyajikan informasi atau fakta-fakta yang sebenarnya mengenai sebuah masalah yang terjadi dilingkungan sekitar. Film merupakan media dalam bentuk elektronik yang mengandung cerita, suara, urutan gambar yang memberikan visualisasi akan sebuah informasi. Film dokumenter mengandung nilai-nilai yang bersifat mengedukasi dan propaganda yang membantu para audiensnya untuk membuka pikiran mereka akan suatu masalah yang sedang terjadi dilingkungan, negara bahkan dunia. Dalam perancangan film dokumenter ini penulis berusaha merepresentasikan masalah-masalah yang berhubungan dengan Gamelan Selonding serta nilai-nilai sejarah, keunikan dan fungsinya.

Gamelan Selonding merupakan alat musik tradisional khas Desa Tenganan Pegringsingan. Gamelan Selonding termasuk kedalam gamelan Golongan Tua yang ada di Pulau Bali. Gamelan Selonding memiliki beberapa perbedaan dengan gamelan Bali pada umumnya (dalam hal ini dibandingkan dengan gamelan *Gong Kebyar*). Perbedaan tersebut antara lain; dari bahan baku bilah-bilah Gamelan yang digunakan, suara yang dihasilkan, teknik memainkannya. Bagi masyarakat Desa Tenganan Pegringsingan Gamelan Selonding yang asli merupakan gamelan yang disakralkan dan hanya digunakan untuk mengiringi jalannya proses upacara. Gamelan Selonding yang asli hanya boleh dimainkan oleh masyarakat asli Desa Tenganan Pegringsingan.

3.2 Teknik Sampling

3.2.1 Populasi

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah Remaja Lanjut, dan dewasa Awal yang ada di pulau Bali. Alasan pemilihan populasi dengan kelompok umur tersebut adalah karena pengetahuan dan pemikiran mereka mulai dari usia 16 tahun (masuk SMA) sudah mulai terbuka dan mau

memperhatikan lingkungan beserta masalah yang terjadi disekitarnya dimana dalam hal ini adalah masalah mengenai kebudayaan. Pemetaan populasinya adalah sebagai berikut :

1. Demografis

- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Range usia : 16-27 tahun (primer), 27 tahun keatas (sekunder)
- Pendapatan : Rp 500.000 - Rp 1.000.000 (primer), > Rp 3.000.000 (sekunder)
- Pendidikan : Minimal SMA
- Geografis : Urban khususnya kota Denpasar

2. Psikografis

- Menyenangi hal-hal baru yang belum mereka ketahui
- Tertarik dengan kebudayaan yang ada di Indonesia
- Rata-rata menyukai musik (terutama musik modern)
- Rata-rata menonton TV antara 2 - 4 jam
- Senang berkumpul dengan teman-teman untuk mengabiskan waktu luang
- Cafe merupakan tempat nongkrong favorit mereka
- Internet merupakan media massa yang sering mereka gunakan
- TRANS TV dan TRANS 7 merupakan saluran TV yang biasa mereka tonton
- Sangat senang bermain dengan *Social Media*
- Peduli terhadap warisan budaya bangsa yang ada

3.2.2 Sampel

Sampel merupakan beberapa individu dalam sebuah populasi yang dijadikan contoh untuk diteliti karakteristiknya. Sampel dari proses perancangan film dokumenter adalah remaja usia 16-27 di pulau Bali khususnya di kota Denpasar, karena masyarakat perkotaan bersifat heterogen. Proses

pengambilan sampel dibagi menjadi tiga tahap yakni sampel pada riset awal, Sampel pada studi AIO (*Activity, Interest, Opinion*), dan sampel pada *post test*. Masing masing parameter pada analisa sampel tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Sampel pada riset awal

- Jumlah responden : 97 orang
- Jenis kelamin : Laki-laki 63 orang dan perempuan 34 orang
- Usia : 16-27 tahun (premier) dan 27 tahun keatas(sekunder)

2. Sampel pada studi AIO

- Jumlah responden : 52 orang
- Jenis kelamin : Laki-laki 32 orang dan perempuan 20 orang
- Usia : 16-27 tahun (premier) dan 27 tahun keatas (sekunder)

3. Sampel pada *Post Test*

- Jumlah responden : 77 orang
- Usia : 16-18 tahun

Proses sampling tahap pertama yakni riset awal bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh informasi mengenai gamelan selonding yang diketahui oleh masyarakat Bali pada umumnya. Proses sampling tahap kedua dilakukan untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan dan pendapat mereka terhadap gamelan selonding. Pada tahap akhir yakni pada proses *post test* dilakukan untuk menguji kesesuaian konten pada film dokumenter dengan informasi yang dibutuhkan mengenai gamelan selonding.

3.3 Jenis dan Sumber Data

3.3.1 Jenis Data

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data dalam bentuk angka. Data kuantitatif dalam perancangan ini diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada beberapa sample dengan jumlah responden sebanyak 97 orang.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data dalam bentuk non angka. Data kualitatif dalam perancangan ini diperoleh dengan melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yakni Bapak Parta Gunawan (tokoh masyarakat di Desa Tengan Pegringsingan), Bapak Ketut Sudiastika (tokoh masyarakat di Desa Tengan Pegringsingan), Bapak Agung Alit (*Owner* sanggar bona alit), Bapak I Wayan Dauh, S.Ip,M.Si (Kepala Seksi Perfilman Dinas Kebudayaan Bali). Tujuan dilakukannya penggalan data kualitatif adalah untuk mengetahui fakta-fakta menarik dan masalah yang berhubungan dengan Gamelan Selonding.

3.3.2 Sumber Data

1. Data Premier

Data primer merupakan data yang langsung diambil dari sumbernya. Dalam perancangan ini data primer didapat dari hasil melakukan wawancara dengan beberapa narasumber. Dengan tujuan untuk menelusuri masalah dan fakta-fakta yang berhubungan dengan Gamelan Selonding. Penelusuran masalah dan fakta-fakta tersebut akan digunakan sebagai konten cerita dalam perancangan film dokumenter ini. Beberapa narasumber yang terlibat dalam proses wawancara antara lain:

- Bapak Gunawan (Tokoh masyarakat di Desa Tenganan Pegringsingan)

- Bapak Ketut Sudiastika (Tokoh masyarakat di Desa Tenganan Pegriingsingan)
- Bapak Agung Alit (Pemilik dari sanggar seni Bona Alit)
- Bapak I Wayan Dauh, S.Ip,M.Si (Kepala Seksi Perfilman Dinas Kebudayaan Bali)

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang tidak diambil langsung dari sumbernya. Data sekunder yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Literatur mengenai unsur-unsur yang berpengaruh dalam sebuah film, pengertian film dokumenter, unsur-unsur sinematografi, *editing film*, pra produksi film, produksi dan pasca produksi film, teori tentang kebudayaan.
- Studi eksisting film dokumenter yang berhubungan dengan Gamelan maupun yang tidak, sebagai bahan acuan pengerjaan konsep desain.
- Referensi dari hasil riset serupa yang telah dilakukan peneliti lain.
- Mencari data-data di internet yang telah diakui sumbernya. Data-data yang dicari berhubungan dengan perancangan ini.

3.4 Teknik Perancangan

Perancangan merupakan solusi dari sebuah permasalahan yang ada. Proses perancangan dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang ditemukan untuk menghasilkan sebuah konsep desain guna menyelesaikan permasalahan yang telah ditemukan. Proses ini terbagi menjadi beberapa tahapan seperti berikut:

1. Tahap pengumpulan data-data dan fakta

- a. Studi lapangan dengan melakukan observasi di lapangan dan melakukan wawancara dengan narasumber terkait mengenai masalah yang akan

diselesaikan. Menyebar kuesioner guna mengetahui minat, serta pengetahuan target audiens mengenai masalah yang akan diselesaikan.

- b. Studi komparatif dengan mengumpulkan beberapa produk sejenis yang kemudian dianalisa sebagai bahan komparator guna menelusuri variabel-variabel desain yang mempengaruhi *output* sebuah film dokumenter.
- c. Studi literatur dengan mengumpulkan data-data dan teori-teori dari sumber-sumber yang berhubungan dengan perancangan ini.

2. Tahap identifikasi permasalahan

Setelah melakukan pengumpulan data-data dan fakta-fakta yang terdapat di lapangan, selanjutnya melakukan analisa lebih lanjut untuk menemukan permasalahan yang ada berdasarkan dari hal yang telah didapat tersebut.

3. Tahap analisis permasalahan

Selanjutnya permasalahan yang didapat berdasarkan dari proses identifikasi masalah akan dianalisis lebih mendalam guna mendapatkan solusi mengenai kriteria *output* media perancangan ini. Tahapan ini dilakukan dengan menganalisa media eksisting, hasil wawancara, hasil kuesioner, serta hasil observasi.

4. Tahap pengambilan keputusan

Merupakan langkah penting yang dilakukan untuk menentukan hasil akhir perancangan ini. Pengambilan keputusan telah didasari atas analisa masalah, studi target audiens, serta proses desain.

3.4.1 Perancangan Konsep Desain

1. Melakukan analisa dan identifikasi terhadap masalah dan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan.
2. Menganalisa permasalahan dengan melakukan studi komparasi dan studi eksisting dengan masalah yang sejenis.

3. Menganalisa informasi yang dibutuhkan target audiens mengenai gamelan Selonding dengan survey kuesioner yang disebar ke beberapa sampel.
4. Menentukan *USP* untuk perancangan ini. *USP* diperoleh berdasarkan analisa dari masalah, fakta-fakta unik, dan studi target audines.

3.4.2 Kriteria Desain

Kriteria desain terdiri dari variabel-variabel desain yang dijadikan panduan dalam proses produksi. Kriteria desain akan mangacu kepada konsep desain yang dibuat. Dengan membandingkan antara variabel-variabel yang ada dengan konsep desain yang dibuat, diharapkan mampu menghasilkan sebuah *output* yang sesuai dengan kreteria desain yang diharapkan. Kriteria desain dalam perancangan ini adalah merancang sebuah media audio visual yang mampu memberikan pengetahuan yang komperhensif mengenai Gamelan Selonding.

3.4.3 Variabel Desain

Variabel dalam perancangan ini merupakan suatu parameter yang dijadikan acuan dalam menentukan kualitas dari peranangan film dokumenter ini. Variabel yang menjadi fokus penelitian adalah:

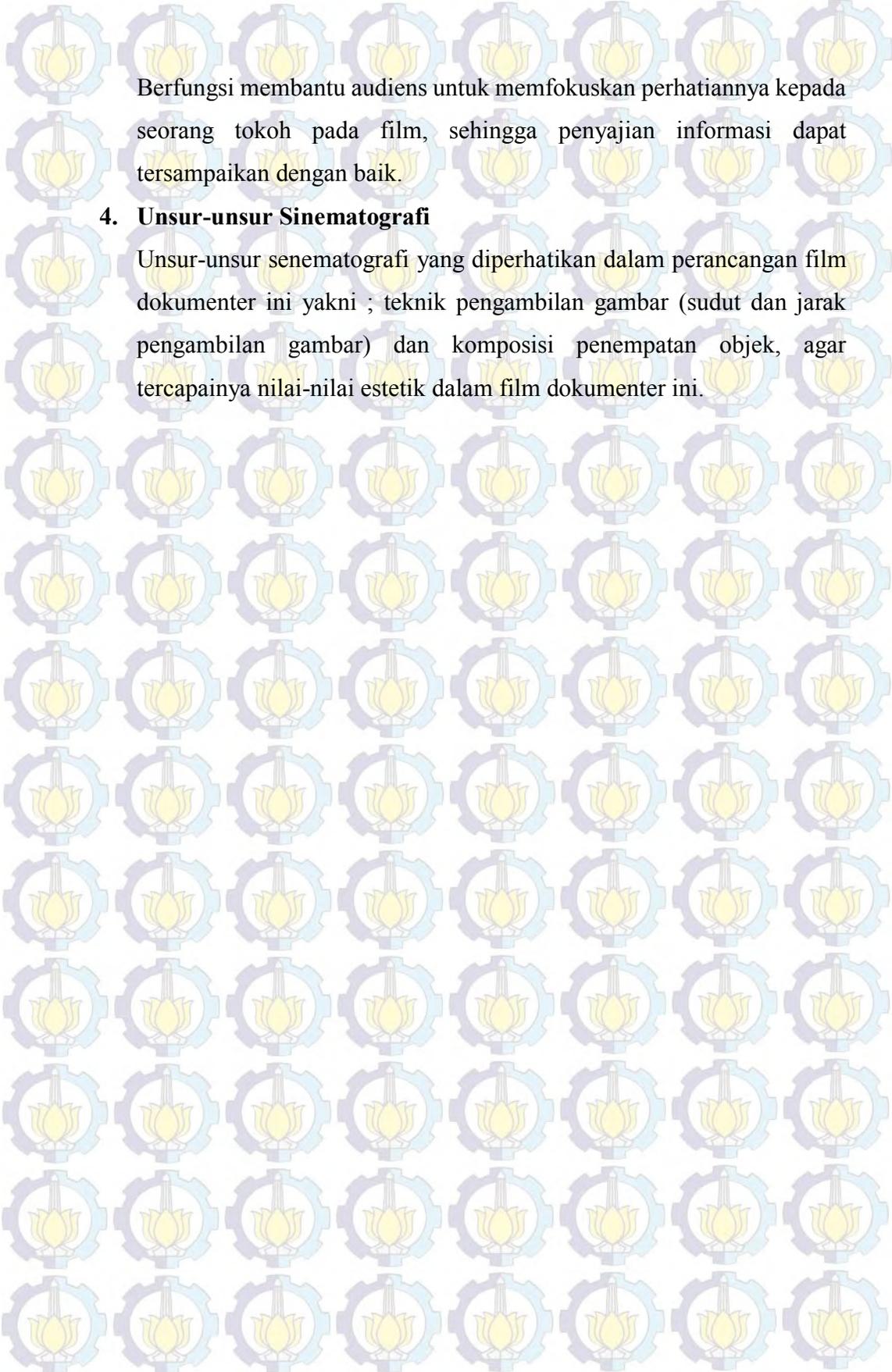
1. Alur Cerita

Bagaimana merancang alur cerita yang baik sehingga perhatian para audiens tetap terjaga selama menonton film dokumenter ini.

2. Warna

Pemilihan warna yang sesuai dengan selera target audiens dapat memberikan kesan yang menarik sehingga perhatian para audiens tetap terjaga selama menonton film dokumenter ini.

3. Penokohan

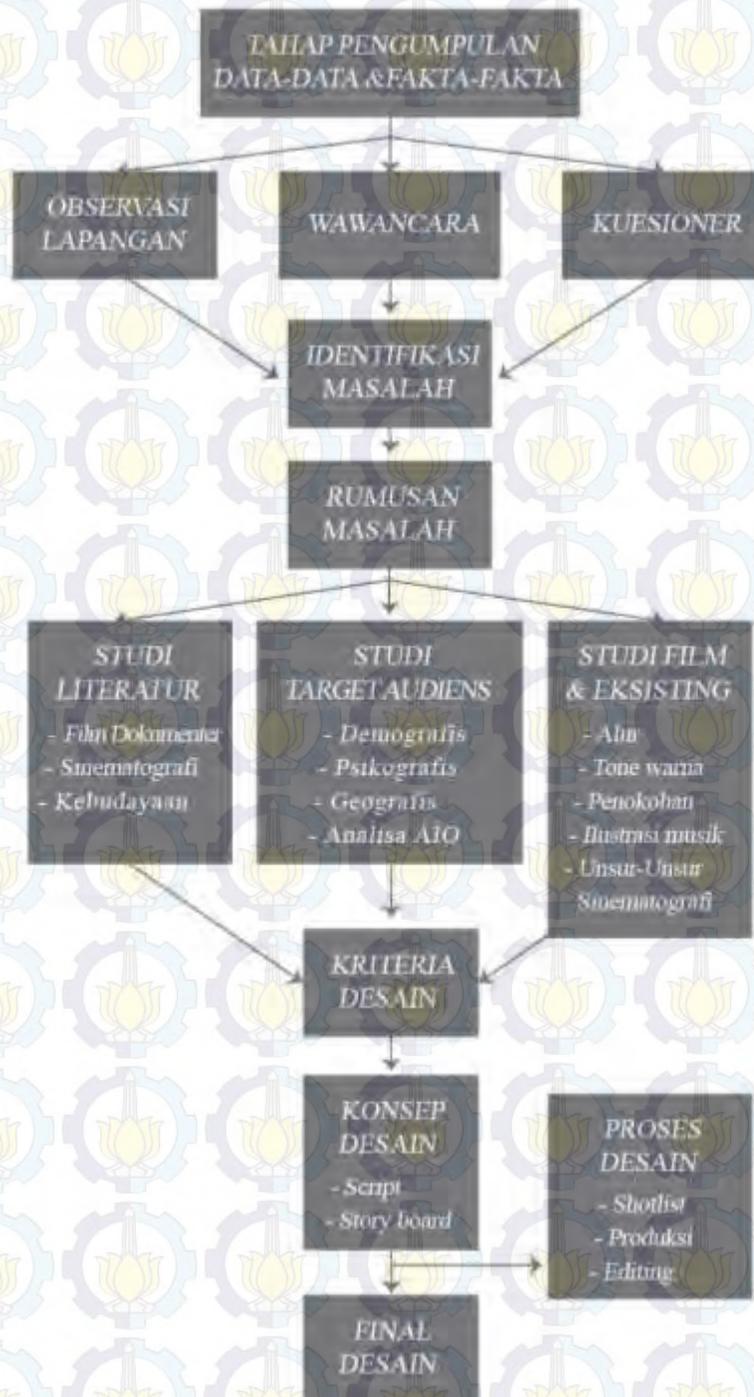


Berfungsi membantu audiens untuk memfokuskan perhatiannya kepada seorang tokoh pada film, sehingga penyajian informasi dapat tersampaikan dengan baik.

4. Unsur-unsur Sinematografi

Unsur-unsur sinematografi yang diperhatikan dalam perancangan film dokumenter ini yakni ; teknik pengambilan gambar (sudut dan jarak pengambilan gambar) dan komposisi penempatan objek, agar tercapainya nilai-nilai estetis dalam film dokumenter ini.

3.5 Diagram Alir Penelitian



Gambar 3.1 Diagram alir penelitian (dokumen pribadi)



(HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN)

BAB 4 KONSEP DESAIN

4.1 Gambaran Umum

Gamelan merupakan alat musik pukul yang dimainkan secara bersamaan layaknya sebuah orkes. Gamelan merupakan alat musik tradisional yang kebanyakan terdapat di Pulau Jawa dan Bali. Pulau Bali memiliki beberapa jenis gamelan, mulai dari gamelan Golongan Tua, Madya, hingga Anyar. Gamelan *Selonding* termasuk kedalam gamelan Golongan Tua. Gamelan *Selonding* merupakan produk dari hasil kebudayaan masyarakat Desa Tenganan Pegringgsingan. Gamelan *Selonding* merupakan gamelan yang disakralkan bagi masyarakat Desa Tenganan dan hanya boleh dimainkan oleh masyarakat asli Desa Tenganan.

Namun terdapat beberapa masalah yang ditemukan seputar Gamelan *Selonding*. Masalah tersebut yakni pertama masyarakat di Bali khususnya para remaja masih ada yang belum mengetahui Gamelan *Selonding*. Masalah kedua berhubungan dengan regenerasi penabuh di Desa Tenganan Pegringgsingan. Di zaman yang menuntut seseorang harus memiliki pendidikan yang layak, remaja muda di Desa Tenganan Pegringgsingan banyak yang pergi keluar desa sehingga sulit untuk melakukan regenerasi penabuh gamelan. Perancangan film dokumenter ini bertujuan untuk membantu menyampaikan informasi mengenai Gamelan *Selonding* kepada masyarakat khususnya remaja di Bali. Untuk dapat memenuhi tujuan tersebut, dilakukan penelitian yang mendalam untuk mendapatkan informasi yang komperhensif mengenai Gamelan *Selonding*. Wawancara dengan narasumber dan observasi langsung di lapangan diharapkan dapat menjadi konten menarik dalam film dokumenter ini, sehingga menghasilkan *output* berupa film dokumenter yang mampu merepresentasikan informasi serta permasalahan yang ada secara mendalam mengenai Gamelan *Selonding*.

4.2 Penelusuran Masalah

Masyarakat Bali khususnya para remaja masih ada yang belum mengetahui Gamelan *Selonding*. Kebanyakan dari mereka merupakan remaja yang tinggal di daerah yang menjadi tujuan wisatawan luar seperti Kota Denpasar, daerah Kuta dan

sekitarnya sehingga mempengaruhi minat dan pengetahuan mereka terhadap budaya sendiri. Hal lain yang menyebabkan kurangnya pengetahuan masyarakat Bali dan remaja Bali yakni belum adanya media massa yang mampu memberikan informasi yang komperhensif mengenai Gamelan *Selonding*. Diharapkan perancangan film dokumenter ini mampu menjadi media yang menyediakan informasi yang komperhensif kepada para *audiens* dan juga sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya bangsa.

4.3 Targent *Audiens*

Target *audiens* dibagi menjadi dua, yakni target *audiens* Primer dan target *audiens* sekunder dengan jarak umur antara 16-27 tahun (primer) dan 27 tahun keatas (sekunder) yang ada di pulau Bali. Kelompok umur tersebut memiliki pengetahuan yang luas, dan minat yang besar terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Kebudayaan merupakan permasalahan yang dapat diterima dan dapat dijadikan pembelajaran bagi mereka untuk ikut terlibat dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan kebudayaan. Berikut merupakan pembagian target *audiens* Primer dan Sekunder:

1. Target *audiens* primer

Merupakan kelompok utama yang akan menjadi sasaran utama dari perancangan film dokumenter ini dengan tujuan memberikan pengetahuan yang mendalam dan menumbuhkan rasa cinta akan kebudayaan yang ada.

Target *audiens* tersebut antara lain:

- a. Siswa SMA yang ada di pulau Bali
- b. Mahasiswa jurusan non musik yang ada di pulau Bali
- c. Masyarakat di Pulau Bali yang tidak menggeluti dunia seni musik

2. Target *audiens* sekunder

Yakni kelompok yang memiliki peranan langsung dalam menangani permasalahan seni dan budaya. Target *audiens* tersebut antara lain:

- a. Budayawan dan praktisi seni music
- b. Peneliti musik tradisional
- c. Komunitas pemerhati budaya
- d. Mahasiswa seni jurusan musik

e. Masyarakat umum pemerhati budaya dan seni musik

4.4 Konsep Desain

4.4.1 Analisa AIO

Merupakan hasil studi aktivitas, minat dan opini dari target *audiens*. Analisa ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan konsep desain dan konten yang akan disajikan. Berdasarkan survei dari 52 orang responden yang telah dilakukan dengan menyebarkan kuesioner didapat hasil akhir seperti berikut:

1. *Activity*

Merupakan aktivitas yang dilakukan dalam mengisi waktu luang:

- Olahraga 12%
- Musik 35%
- Membaca 12%
- Nonton film 10%
- Bermain Game 23%
- lainnya 10%

2. *Interest*

Hal-hal umum yang menjadi minat mereka:

- Kebanyakan tidak mengganti gaya fashion dalam tiga bulan terakhir.
- Sering berganti pakaian untuk mengubah penampilan mereka.
- Internet merupakan media massa yang sering digunakan.
- Trans TV merupakan saluran TV yang biasa ditonton.
- Acara yang biasa mereka tonton adalah Berita dan dokumenter/laporan perjalanan.
- Majalah dan koran merupakan media cetak yang biasa mereka baca.
- Situs *social media* merupakan jenis situs internet yang biasa mereka akses.

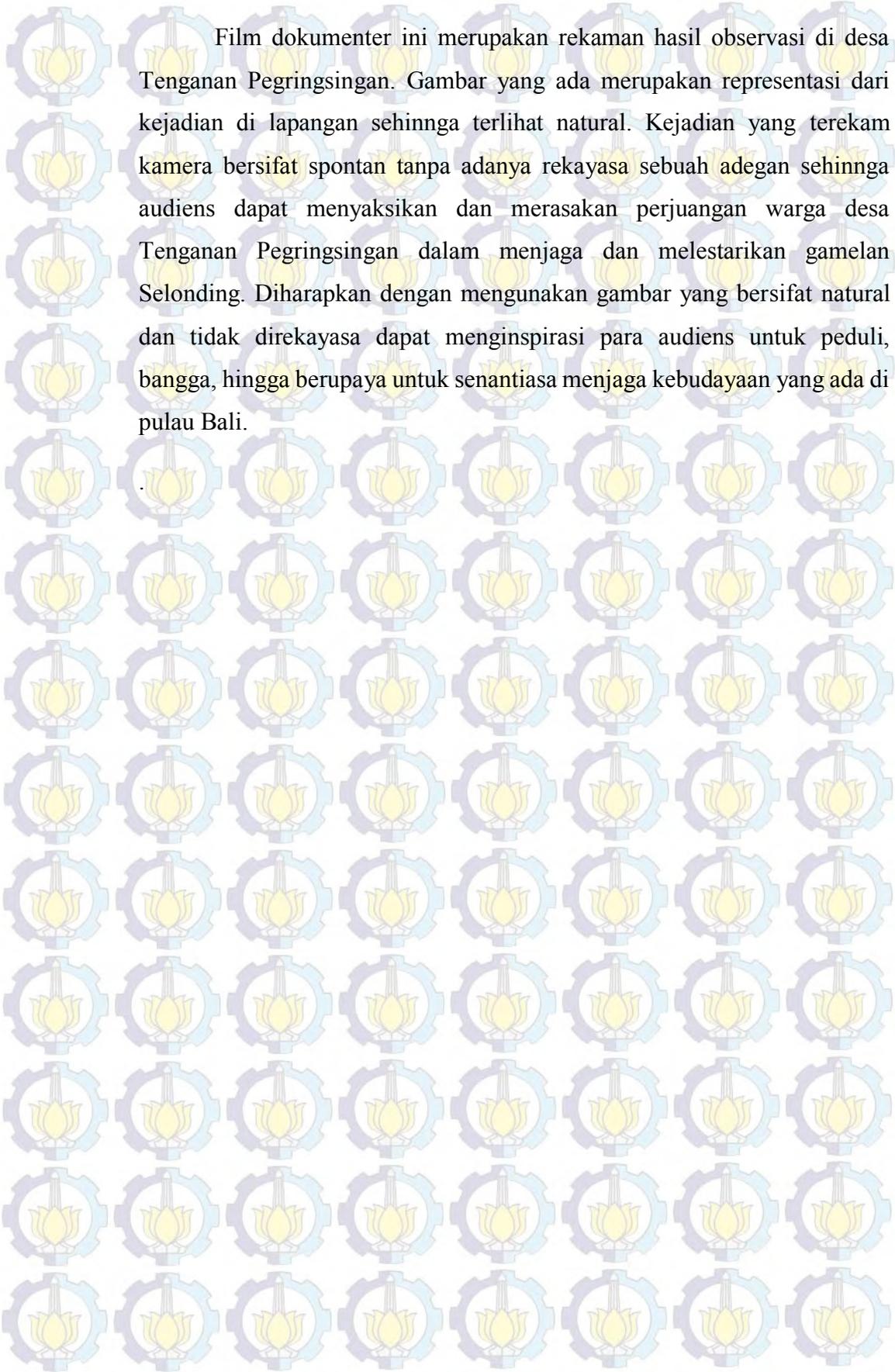
3. *Opinion*

Opini mereka terhadap kebudayaan bangsa:

- Suka mengamati topik media yang menjadi pembicaraan orang (setuju 56%)
- Suka dengan hal-hal baru yang belum mereka ketahui (Sangat setuju 52%)
- Ingin mengunjungi tempat-tempat baru yang belum pernah mereka datangi sebelumnya (Sangat setuju 65%)
- Peduli akan warisan budaya bangsa (Sangat setuju 48%)
- Kesenian merupakan warisan budaya bangsa yang harus dilestarikan (Sangat setuju 73%)
- Media massa memiliki peranan penting dalam upaya pelestarian seni dan budaya bangsa (Sangat setuju 71%)
- Media massa lokal TV dan cetak memiliki peran dalam upaya pelestarian seni dan budaya bangsa (Sangat setuju 62%)

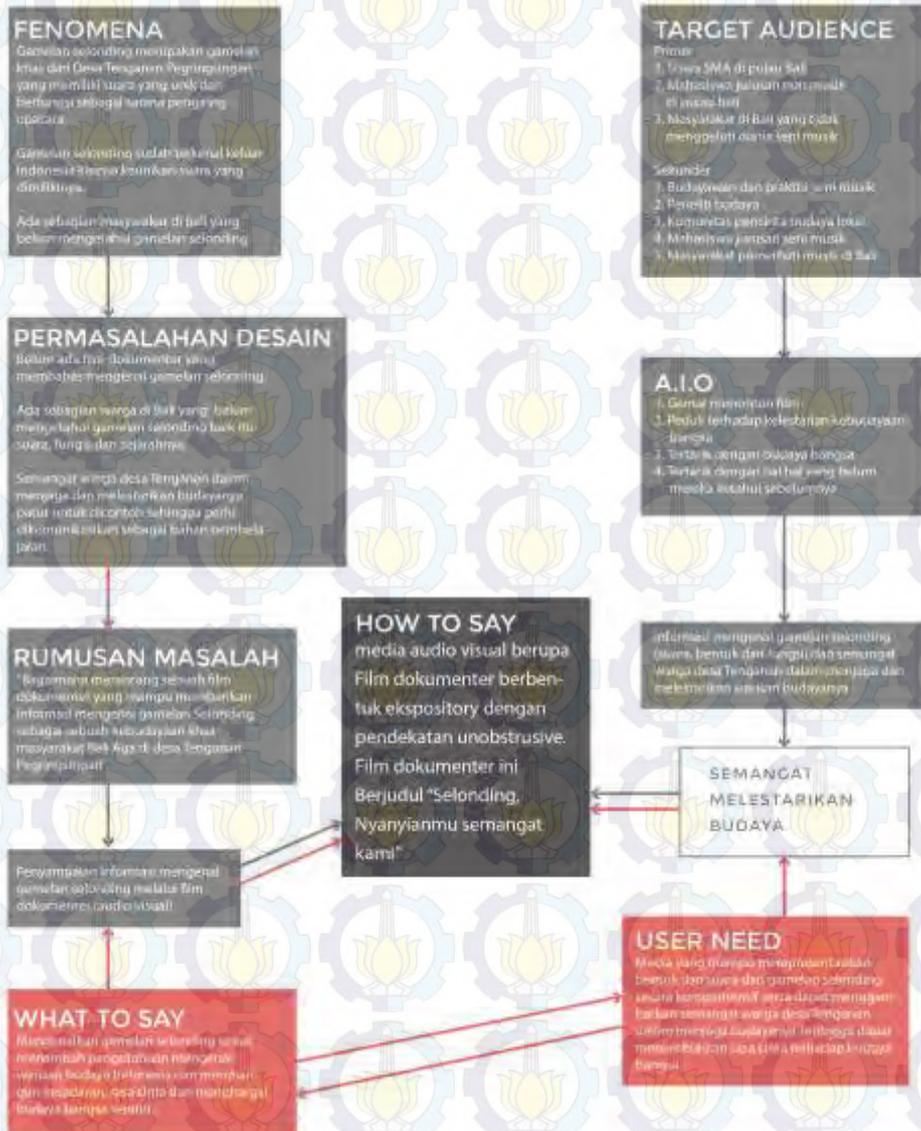
4.4.2 Produk Perancangan

Output dari hasil perancangan ini adalah berupa film dokumenter dengan bentuk *ekspository*. Film dokumenter dalam bentuk *ekspository* mengutarakan pesannya secara langsung baik melalui narasumber maupun melalui narasi tambahan berupa suara namun tidak menampilkan gambar dari orang yang mengutarakan narasi tersebut sehingga kerap kali disebut “*Voice of God*”. Cerita dalam film akan disampaikan oleh para narasumber melalui hasil wawancara berupa testimoni dan pengalaman mereka dalam melestarikan gamelan Selonding. Narasi tambahan yang digunakan berguna sebagai rangkuman isi pembahasan sebelum memulai babak baru dalam film sehingga audiens dapat menyerap informasi yang disampaikan dengan mudah.



Film dokumenter ini merupakan rekaman hasil observasi di desa Tenganan Pegringsingan. Gambar yang ada merupakan representasi dari kejadian di lapangan sehingga terlihat natural. Kejadian yang terekam kamera bersifat spontan tanpa adanya rekayasa sebuah adegan sehingga audiens dapat menyaksikan dan merasakan perjuangan warga desa Tenganan Pegringsingan dalam menjaga dan melestarikan gamelan Selonding. Diharapkan dengan menggunakan gambar yang bersifat natural dan tidak direkayasa dapat menginspirasi para audiens untuk peduli, bangga, hingga berupaya untuk senantiasa menjaga kebudayaan yang ada di pulau Bali.

4.4.3 Keyword



Gambar 4.1 Diagram alir pencapaian keyword (dokumen pribadi)

Makna Keyword

Makna dari Keyword "Selonding, Nyanyianmu semangat kami" adalah konten dari film dokumenter ini menceritakan mengenai semangat warga di Desa Tenganan Pegriingsingan didalam melestarikan warisan budaya mereka yang dalam hal ini adalah gamelan selonding. Banyak hal yang menjadi rintangan bagi warga desanya didalam melestarikan gamelan

selonding, salah satunya adalah bagaimana mereka dapat membagi waktu untuk memenuhi kesejahteraannya dengan menjalani adat yang ada.

Kata “Nyanyianmu” mewakili suara dari gamelan selonding, dimana gamelan selonding selalu digunakan sebagai sarana pengiring dari upacara adat yang ada di desa Tenganan Pegringsingan. Pada saat memainkan gamelan selonding para pemainnya nampak “Semangat” karena hal tersebut mereka lakukan demi melestarikan warisan dari nenek moyang mereka. Sehingga diharapkan semangat dari warga desa Tenganan Pegringsingan dapat menginspirasi dan mengajak para generasi muda baik yang ada di pulau Bali maupun di Indonesia untuk senantiasa bangga dengan kebudayaan sendiri dan mau ikut serta melestarikan budaya warisan nenek moyang bangsa.

4.4.4 Positioning

Output dari perancangan film dokumenter akan diposisikan sebagai sebuah media audio visual pengenalan Gamelan *Selonding*. Film dokumenter ini diharapkan dapat memberikan informasi yang komperhensif mulai dari bentuk, suara, fungsi, sejarah, perkembangan, hingga masalah yang ada mengenai Gamelan *Selonding*. Masyarakat di Bali khususnya para remaja masih ada yang belum mengetahui Gamelan *Selonding*, oleh karena itu diperlukan sebuah media yang berupa audio dan visual yang mampu merepresentasikan bentuk, suara dan keunikan lainnya dari Gamelan *Selonding*. Berdasarkan dari hal tersebut diharapkan film dokumenter ini mampu memicu dan menumbuhkan rasa peduli dan cinta terhadap kebudayaan lokal maupun kebudayaan yang ada diseluruh Indonesia.

4.4.5 Unique Selling Point (USP)

USP dari film dokumenter yang mengangkat tentang Gamelan *Selonding* ini adalah perjuangan masyarakat di desa Tenganan Pegringsingan yang berusaha mempertahankan tradisi kebudayaan (gamelan selonding) yang telah ada sejak zaman dahulu dengan berbagai permasalahan yang ada. Gamelan selonding merupakan gamelan khas dari kebudayaan masyarakat Bali Aga di desa Tenganan Pegringsingan.

Gamelan selending memiliki keunikan dalam hal suara dan fungsinya jika dibandingkan dengan gamelan pada umumnya.

4.5 Strategi Media

Media dari *output* yang digunakan dalam perancangan ini adalah berupa media audio visual. Film dokumenter menyampaikan pesannya dan merepresentasikan masalah yang ada melalui kekuatan visual dari gambar-gambar yang terekam didalamnya. Audio yang ada ikut berperan dalam proses penyampaian pesan kepada target *audiens*. Film dokumenter ini akan disimpan dalam format DVD, kemudian akan diberikan kepada Dinas Kebudayaan Provinsi Bali dan sanggar-sanggar kesenian yang ada di Pulau Bali sebagai media dokumentasi. Film dokumenter ini kemudian akan di *Upload* ke situs *YouTube* dan promosi akan disebarakan melalui situs jejaring sosial sehingga target *audiens* mendapatkan informasi mengenai film dokumenter ini dan dapat mengaksesnya langsung ke *YouTube*.

4.6 Kriteria Desain

Kriteria desain merupakan ukuran yang menjadi dasar dari penilaian output perancangan film dokumenter ini. Kriteria desain akan mengacu kepada konsep desain dan hasil tinjauan pustaka yang telah dibahas sebelumnya. Konsep desain telah disesuaikan dengan kebutuhan informasi mengenai gamelan selending, tujuan perancangan, dan target *audiens* yang akan disasar. Berdasarkan hal tersebut kriteria desain untuk film dokumenter “Selending, Nyanyianmu semangat kami” dibagi menjadi dua berdasarkan cerita dan sinematografi yang dijabarkan sebagai berikut:

4.6.1 Kriteria Desain Berdasarkan Cerita

1. Cerita

Cerita yang akan disampaikan dalam film dokumenter ini adalah mengenai Gamelan Selending mulai dari bentuk fisik hingga kondisi kekinian dan upaya pelestariannya. Film ini juga akan menampilkan masalah yang dihadapi masyarakat desa Tenganan Pegringsingan dimana adanya hambatan dalam melakukan regenerasi penabuh atau *Juru Gambel*.

2. Struktur Naratif

Pola struktur naratif dalam film dokumenter ini akan dibagi menjadi tiga babak yakni tahap Permulaan (*Intro*), Pertengahan (*Climax*), dan Penutupan (*Ending*).

4.6.2 Kriteria Desain Berdasarkan Sinematografi

1. Framing

Dimensi *frame* dalam film dokumenter ini menggunakan *aspect ratio* 16:9 atau *wide screen* dengan jarak pengambilan gambar yang bervariasi sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jenis-Jenis shot (dokumen pribadi)

No	Jenis Shot	Contoh	Keterangan
1	<i>Extreme Long Shot (XLS)</i>		Untuk menampilkan <i>shot</i> berupa panorama alam.
2	<i>Medium Long Shot (MLS)</i>		untuk menampilkan figur manusia namun tanpa penekanan yang mendalam terhadap figur tersebut. (Simbang).
3	<i>Close Up (CU)</i>		Untuk menampilkan ekspresi narasumber terhadap suatu permasalahan tertentu.

4.8 Proses Desain

Proses desain perancangan film dokumenter ini dibagi menjadi tiga tahap yakni: tahap Pra produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Masing-masing tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

4.8.1 Tahap Pra Produksi

Dalam tahap ini penulis melakukan riset dan observasi langsung di lapangan guna menentukan objek sebagai komponen dari Tugas Akhir. Wawancara dilakukan guna menggali fenomena dan keunikan yang dimiliki oleh objek yang diangkat yang mana dalam hal ini adalah Gamelan Selonding. Dalam tahapan ini dilakukan pembuaan naskah film, perancangan *storyboard*, penyusunan *shotlist*, dan penyusunan *schedule* untuk memudahkan proses perekaman gambar. Masing-masing kegiatan tersebut dijabarkan dan dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi Lapangan

Penulis melakukan observasi langsung ke desa Tenganan Pegringsingan untuk mencari narasumber yang berkompeten dalam perancangan film dokumenter ini.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan Parta Gunawan yang merupakan seorang *juru gambel*. Penulis mendapatkan informasi mengenai keunikan dari gamelan selonding sebagai bahan untuk konten dari film dokumenter ini nantinya.

3. Pembuatan Naskah Film

Film dokumenter tergolong kedalam film non-fiksi dimana semua direkam berdasarkan realita dilapangan tanpa adanya rekayasa. Naskah dalam hal ini digunakan sebagai alat bantu untuk membuat konten cerita dalam film.

4. Perancangan *Storyboard*

Storyboard membantu didalam proses perancangan film dokumenter, karena berfungsi sebagai gambaran kasar dan pedoman dalam proses syuting pengambilan gambar.

5. Penyusunan *Shotlist*

Shotlist merupakan daftar keperluan gambar yang perlu direkam selama proses syuting. Sehingga seluruh rancangan komponen gambar yang telah dibuat pada *storyboard* dapat dipenuhi.

6. Penyusunan *Schedule*

Penyusunan *Schedule* bertujuan untuk memetakan kegiatan sehingga proses syuting lebih terorganisir.

4.8.2 Tahap Produksi

Dalam tahap ini penulis melakukan proses syuting dilapangan berdasarkan dari storyboard dan shotlist yang telah dibuat. Penulis merekam jalannya kegiatan usaba sambah di desa Tenganan Pegringsingan sebagai bahan visual dalam merancang film dokumenter ini. Wawancara dalam tahap ini bertujuan untuk menggali informasi yang lebih dalam mengenai gamelan selonding sebagai bahan untuk konten film dokumenter ini.

1. Syuting

Proses syuting dilakukan selama sebulan pada saat perayaan usaba sambah di Desa Tenganan Pegringsingan. Penulis merekam berbagai kegiatan para warga desa yang sedang melaksanakan upacara terutama para juru gambel yang bertugas memainkan gamelan selonding pada saat upacara. Selama proses syuting diterapkan beberapa metode pengambilan gambar berdasarkan kajian sinematografi yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam pengambilan gambar, kamera yang digunakan adalah jenis kamera DSLR yang dapat merekam dengan kualitas Full High Definition (Full HD). Lensa yang digunakan adalah lensa wide dan lensa telephoto sehingga dapat merekam gambar sesuai dengan metode yang dipilih. Metode tersebut antara lain *extreme long shot*, dan *medium close up*. Hasil pengambilan gambar berdasarkan masing-masing metode tersebut ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 4.3 Hasil gambar dengan metode *extreme long shot* (dokumen pribadi)

Gambar 4.3 merupakan hasil dari metode *extreme long shot*. *Extreme long shot* menggunakan lensa *wide* dengan focal length di bawah 28mm. Tujuan penggunaan *extreme long shot* adalah untuk menampilkan situasi secara keseluruhan. Pada perancangan film dokumenter ini *extreme long shot* digunakan pada scene pembuka.



Gambar 4.4 Hasil gambar dengan metode *medium close up* (dokumen pribadi)

Hasil dari metode *medium close up* ditampilkan pada Gambar 4.4. Metoda pengambilan gambar dengan *Medium close up* dilakukan dengan menggunakan lensa dengan focal length antara 35mm-50mm. Tujuan penggunaan *medium close up* adalah untuk

menampilkan objek sebagai orang ketiga. Pada perancangan film dokumenter ini *medium close up* digunakan pada *scene* wawancara.



Gambar 4.5 Hasil syuting selama usaba sambah (dokumen pribadi)

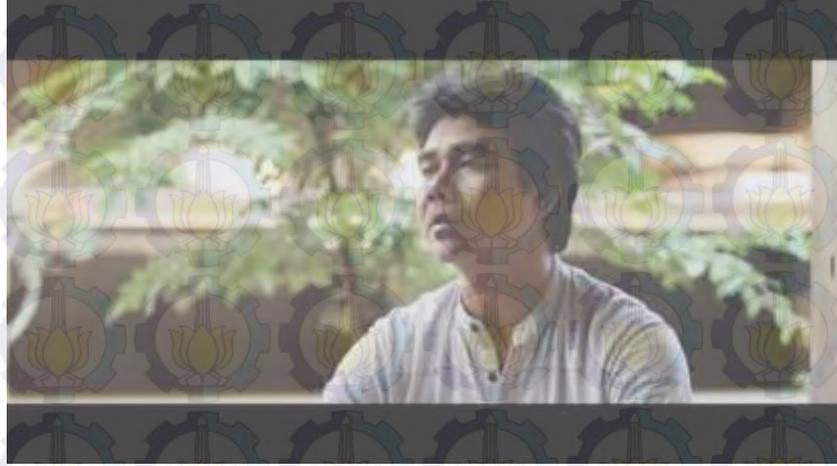


Gambar 4.6 Hasil syuting selama usaba sambah (dokumen pribadi)

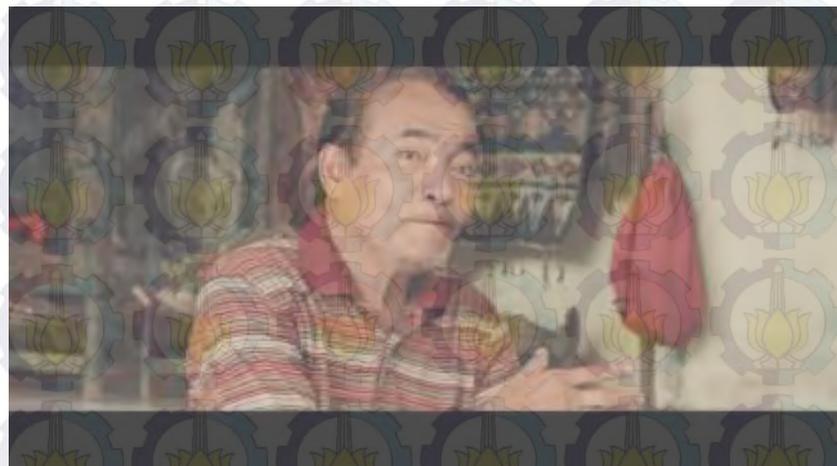
2. Wawancara

Pada tahap produksi wawancara yang dilakukan bertujuan untuk menggali informasi mengenai gamelan selonding sebagai konten film. Penulis mewawancarai lima orang narasumber dimana tiga orang merupakan generasi tua dan dua orang merupakan generasi

muda. Tujuannya untuk mendapatkan dua sudut pandang yang berbeda didalam usaha mereka melestarikan gamelan selonding.



Gambar 4.7 Proses wawancara dengan Pak Ketut Sudiastika (dokumen pribadi)



Gambar 4.8 Proses wawancara dengan Pak Parta Gunawan (dokumen pribadi)



Gambar 4.9 Proses wawancara dengan Putu Wiadnyana (dokumen pribadi)



Gambar 4.10 Proses wawancara dengan Shony Astika (dokumen pribadi)



Gambar 4.11 Proses wawancara dengan Rio Wedayana (dokumen pribadi)

4.8.3 Tahap Pasca Produksi

Dalam tahap ini penulis menyusun video-video yang telah direkam menjadi sebuah alur cerita. Proses Color correction bertujuan untuk menjaga kontinuitas warna dalam film. Audio editing & Mixing bertujuan untuk menjaga keseimbangan suara antara background music dengan pernyataan narasumber. Kemudian dilakukan penambahan subtitle berbahasa inggris dan mendesain poster serta kemasan untuk film dokumenter ini.

1. *Fine cut editing Video*

Setelah melakukan proses syuting gambar hasil rekaman kemudian disusun kedalam sebuah alur cerita. Proses penyusunan dilakukan menggunakan *software* Adobe Premier. Kumpulan video disusun berdasarkan dengan storyboard dan naskah film yang telah dibuat.

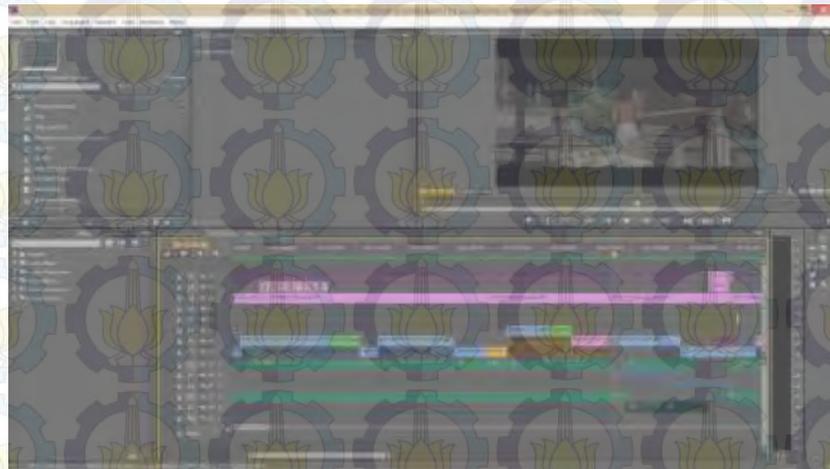


Gambar 4.12 Proses penyusunan video kedalam sebuah alur cerita (dokumen pribadi)

Pada tahap ini editing yang dilakukan adalah memotong video (*Cutting*) dan penambahan transisi dari satu video ke video selanjutnya dengan efek *Cross Dissolve* dan *Dip to black*.



Gambar 4.13 Pengaliksaan efek transisi Cross dissolve (dokumen pribadi)



Gambar 4.14 Pengalokasian efek transisi dip to black (dokumen pribadi)

2. *Color Correction*

Setelah video disusun berdasarkan storyboard selanjutnya dilakukan proses *color correction* yang bertujuan untuk menjaga kesamaan warna antar video. Proses *color correction* dilakukan menggunakan adobe premier dengan bantuan *plug-in* Magic Bullet Looks. Pengaturan *White Balance* adalah hal yang harus diperhatikan untuk dapat menjaga kesamaan warna antar video.



Gambar 4.15 Proses Color Correction menggunakan plug-in Magic Bullet Looks (dokumen pribadi)

Pada Magic Bullet Looks *White Balance* diatur menggunakan alat bantu *Warm & Cool* pada kotak merah di bagian kiri bawah gambar 4.15 Setelah memilih *Warm & Cool* pada bagian kanan

atas akan muncul pengaturan yang berisikan keterangan jumlah intensitas *Warm/Cool*, *Tint*, dan *Exposure compensation*. Penulis mengatur jumlah intensitas *Warm/Cool* dan *Tint* sesuai dengan kebutuhan agar warna pada video nampak natural. Pada kotak merah di bagian kiri atas terdapat *Scope RGB Parade* sebagai alat bantu berupa untuk menyeimbangkan *White Balance*.

3. Tipografi

Tipografi dalam perancangan ini menggunakan beberapa font yakni: *Segoe Script*, *Dear Joe6*, dan *Montserrat*.



ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz
1234567890

Gambar 4.16 Font *Segoe Script* digunakan untuk Desain Judul Film (Dokumen Pribadi)

Gambar 4.16 contoh huruf dari *font Segoe Script* yang digunakan pada desain judul film. Pemilihan jenis *font script* ditujukan untuk mewakili kesan tradisional dari gamelan selonding dan desa Tenganan Pegringsingan.



Gambar 4.17 Font Dearjoe 6 digunakan untuk teks keterangan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar 4.17 merupakan contoh dari huruf dari *font* Dearjoe 6 yang digunakan pada teks keterangan tambahan sebelum memasuki babak baru dalam film. Teks keterangan ini berfungsi untuk memberikan ringkasan mengenai informasi yang akan disampaikan di babak selanjutnya. Pemilihan *font* Dearjoe 6 ditujukan untuk membedakan dengan *font* Segoe Script yang telah digunakan pada desain judul film. *Font* Dearjoe 6 tergolong kedalam jenis *font script* yang dapat mewakili kesan tradisional dari gamelan selonding dan desa Tenganan Pegringsingan.



Gambar 4.18 Font Montserrat digunakan untuk teks keterangan dan Subtitle
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar 4.18 merupakan contoh huruf dari *font* Montserrat. *Font* Montserrat digunakan pada teks keterangan identitas narasumber dan *subtitle* film. *Font* Montserrat berjenis sans serif dimana *font* ini memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk dibaca.

4. *Audio editing & Mixing*

Pada proses ini dilakukan pengaturan intensitas suara dari elemen audio. Elemen audio dalam film ini berasal suara para narasumber dan *background music*. Pengaturan intensitas suara dilakukan agar elemen audio tidak saling bertumpang tindih. Hal tersebut dilakukan dengan mengatur volume dari masing-masing elemen audio sehingga terdengar selaras



Gambar 4.19 Proses *Audio editing & Mixing* (dokumen pribadi)

Pada kotak merah di bagian bawah gambar 4.19 merupakan tempat untuk memotong, menambahkan dan mengurangi elemen audio yang akan digunakan. Setelah menyusun elemen audio selanjutnya dilakukan pengaturan volume masing-masing elemen audio pada kotak merah di bagian atas gambar 4.19

5. *Subtitling*

Proses penambahan *subtitle* dilakukan menggunakan *software* Aegisub.



Gambar 4.20 Proses penambahan subtitle menggunakan software Aegisub (dokumen pribadi)

Penambahan subtitle dilakukan dengan cara mencocokkan teks yang akan ditambahkan pada kotak merah di bagian bawah gambar 4.20 dengan *waveform* dari elemen audio pada kotak merah di bagian atas.

6. *Artwork Design*

Proses terakhir adalah mendesain artwork kemasan dan poster film. Proses desain dilakukan menggunakan fotografi. Hasil foto kemudian diolah menggunakan *software* Adobe Lightroom dan Adobe Photoshop.



Gambar 4.21 Proses desain kemasan dan poster film (dokumen pribadi)



Gambar 4.21 Proses desain kemasan DVD Film (dokumen pribadi)



(HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN)

BAB 5 IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 *Output* Perancangan

Pada perancangan film dokumenter “Selonding: Nyanyianmu semangat kami” ini menghasilkan sebuah film dokumenter mengenai salah satu ciri khas dari kebudayaan masyarakat desa Tenganan Pegringsingan yakni gamelan selonding beserta pemasalahan yang dihadapi para warganya dalam menjaga tradisi yang ada. Pada tahap ini *output* film dokumenter sudah siap untuk ditayangkan dan dikemas dalam satu kemasan yang terdiri dari 1 (satu) keping DVD dalam bungkus format DVD berukuran 19x3.5x1 centimeter dan dilapisi dengan cover kertas *art paper* 150 gram sebagai kemasan.

5.2 Sinopsis Cerita

Film ini bercerita mengenai semangat serta perjuangan masyarakat desa Tenganan Pegringsingan dalam menjaga dan melestarikan tradisi, adat dan budaya yang diwariskan kepada mereka. Cerita dalam film dibangun melalui pernyataan dari beberapa tokoh masyarakat desa tenganan dan 2 orang pemuda desa. Mereka adalah Pak ketut sudiastika, Pak Parta Gunawan, dan Grembing sebagai tetua desa. Sedangkan dari generasi muda diwakili oleh Shony Astika dan Rio wedayana. Film ini membandingkan pendapat antara kedua generasi tersebut mengenai pandangan mereka untuk tetap menjalankan dan melestarikan tradisi yang ada. Kendala yang dihadapi warganya dalam melaksanakan hal tersebut ialah modernisasi. Seiring dengan berkembangnya zaman tuntutan untuk memenuhi kesejahteraan dan pendidikan tidak dapat diabaikan oleh setiap masyarakat desa Tenganan Pegringsingan. Rio dan Moi harus menempuh studi diluar desa untuk mendapatkan pendidikan tingkat lanjut yang lebih baik. Hal tersebut sangat mempengaruhi proses regenerasi *Juru Gambel* di desa Tenganan Pegringsingan. Mengingat hanya masyarakat asli desa Tenganan saja yang dapat memainkan Gamelan Selondin untuk mengiringi jalannya upacara di desa Tenganan Pegringsingan. Demikian pula yang dihadapi para tetua desa. Mereka harus dapat menyediakan sumber daya yang cukup untuk menjaga kesejahteraan warganya. Mengingat antara tuntutan untuk

memenuhi kesejahteraan diri dengan tugas untuk melestarikan warisan luhur mereka, sangatlah menguras konsentrasi dan tenaga setiap warganya.

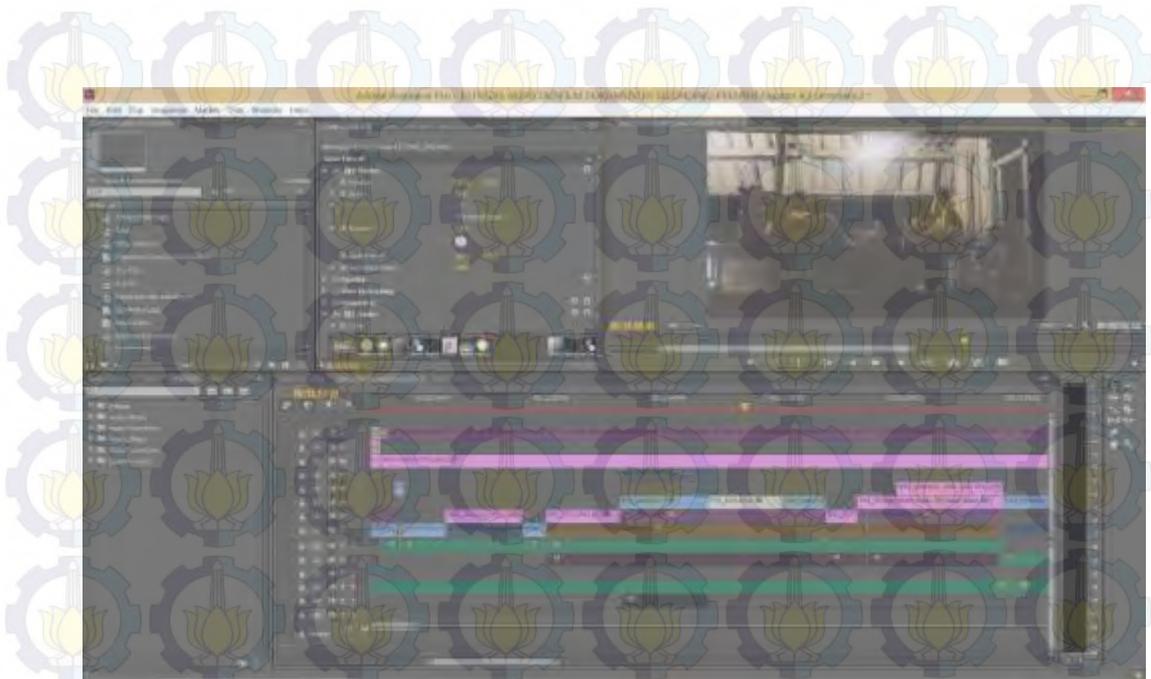
5.3 Format Film

Format film yang digunakan berupa HD 720P (*High Definition*). Penulis menggunakan format ini untuk kemudahan selama proses editing. Footage gambar yang telah direkam menggunakan format FullHD 1080p (*Full High Definition*) sehingga gambar tidak pecah jika diperbesar untuk keperluan pengaturan rana dan komposisi objek dalam film. Film dokumenter ini menggunakan kecepatan gerak gambar 24Fps yang merupakan standar di dunia perfilman. *Aspect ratio* yang digunakan adalah 16:9 (*wide screen*) dengan menambahkan *Letter Boxing* 2.35:1 (*Anamorphic*) untuk memberikan gambar yang lebih lebar. Penambahan *Letter Boxing* pada video bertujuan untuk memberikan tempat kosong pada proses penambahan subtitle video, sehingga subtitle tidak bertumpang tindih dengan gambar video.



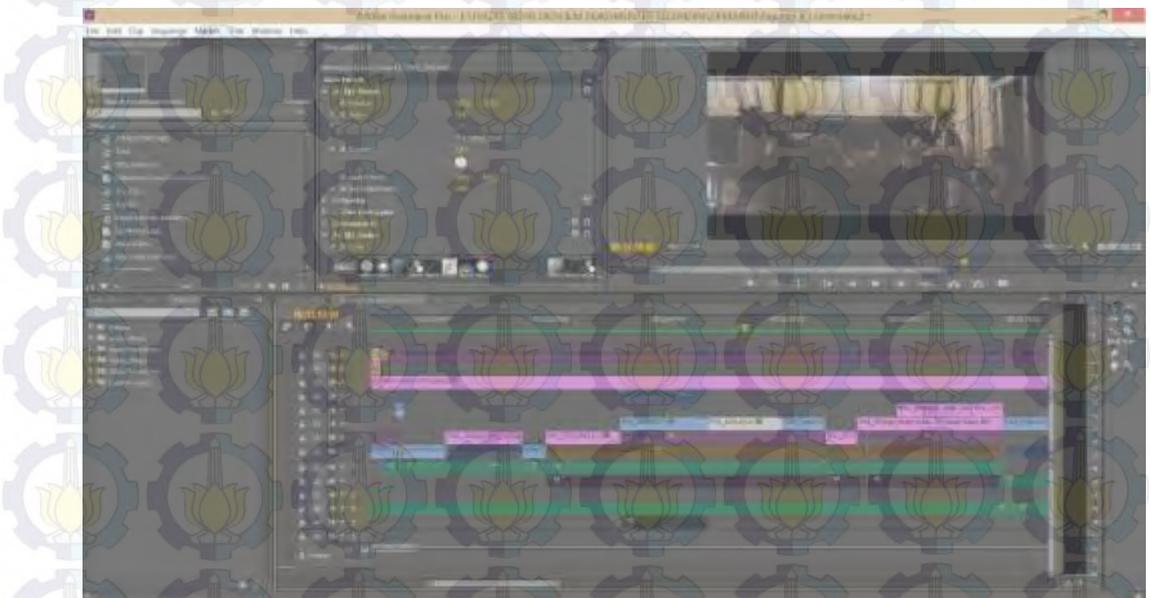
Gambar 5.1 Proses pembuatan *Letter Boxing* menggunakan Adobe Photoshop (dokumen pribadi)

Gambar 5.1 merupakan proses pembuatan *Letter Boxing* yang dilakukan di adobe photoshop dengan membuat 2 buah garis hitam tebal yang bagian tengahnya sengaja dikosongkan untuk memunculkan gambar dari video di adobe premier.



Gambar 5.2 Sebelum penambahan Letter Boxing di Adobe Premier (dokumen pribadi)

Gambar di kanan atas pada gambar 5.2 adalah potongan sebelum penambahan Letter Boxing dimana video masih dalam *aspect ratio* 16:9



Gambar 5.3 Sesudah penambahan Letter Boxing di Adobe Premier (dokumen pribadi)

Setelah penambahan *Letter Boxing*, *aspect ratio* pada video berubah menjadi 2.35:1 (*Anamorphic*) memberikan kesan yang lebih lebar pada video serta menyisakan ruang kosong hitam untuk penambahan subtitle di bagian bawah video.

5.4 Tone warna

Penulis menggunakan tone warna natural dengan *effect faded* dimana warna hitam pada video sedikit dikurangi sehingga menghasilkan warna yang sedikit luntur namun tetap mempertahankan kontras area terang dan gelap.



Gambar 5.4 Contoh tone warna *faded* dari *vsocam* (<http://goo.gl/nzvxE>)

Gambar 5.4 merupakan contoh gambar dengan tone warna *faded* yang terdapat pada pilihan preset *effect photo* di *vsocam*. Dapat dilihat pada gambar tersebut tingkat kepekatan warna hitam sedikit dikurangi sehingga keseluruhan foto terlihat agak luntur namun pada bagian rambut kontras antara area terang dan gelap tetap terlihat.



Gambar 5.5 tone warna sebelum proses Color Grading (dokumen pribadi)

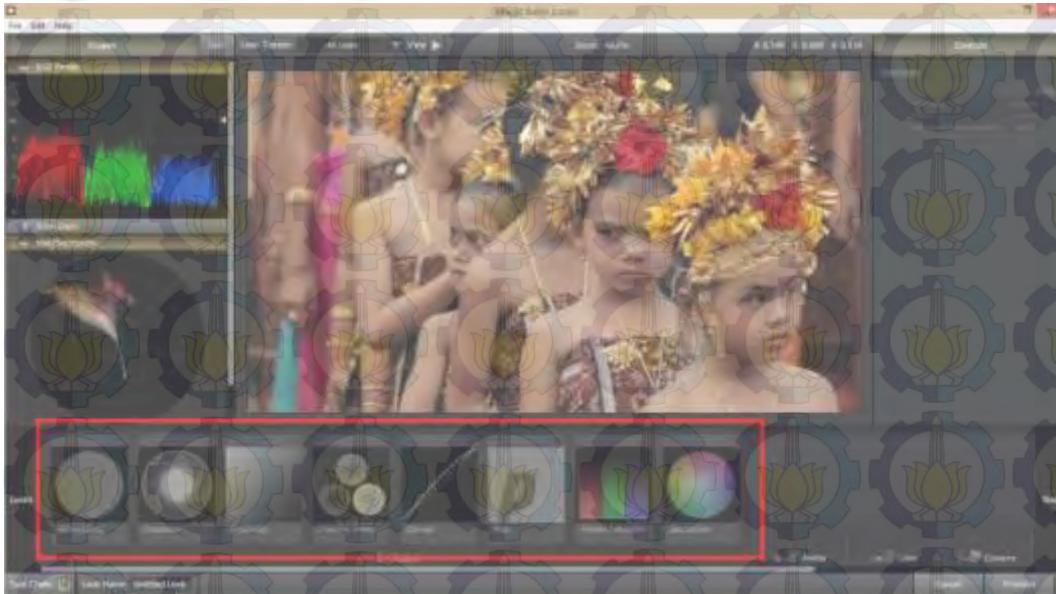
Gambar 5.5 merupakan potongan video hasil rekam dari kamera canon 70D dimana tone warna terlihat agak gelap dan *Flat*.



Gambar 5.6 Tone warna sesudah proses Color Grading (dokumen pribadi)

Gambar 5.6 merupakan potongan video setelah dilakukannya proses *Color Grading* pada Adobe Premier. Gambar yang dihasilkan terlihat lebih cerah, saturasi warna meningkat, kontras antara area terang dan gelap tetap terjaga walau tingkat

kepekatan warna hitam sudah dikurangi sehingga menghasilkan kesan sedikit luntur namun tetap terlihat kontras.



Gambar 5.7 Proses Color Grading menggunakan plug-in Magic Bullet Looks pada Adobe Premier (dokumen pribadi)

Gambar 5.7 merupakan proses pengaturan tone warna (*Color Grading*) yang dilakukan di Adobe Premier dengan bantuan *plug-in* Magic Bullet Looks. Ikon-ikon pada kotak merah merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengatur tone warna sesuai kebutuhan. Alat bantu yang penulis gunakan antara lain :

- ***Warm/Cool***

Berfungsi untuk mengatur *White Balance*. Selama proses pengaturan *White Balance* penulis menambahkan warna orange, biru, hijau dan magenta sesuai kebutuhan sehingga menghasilkan gambar dengan warna yang natural.



Gambar 5.8 Proses Pengaturan White Balance dengan alat Bantu Warm/Cool (dokumen pribadi)

- **Exposure**

Berfungsi untuk meningkatkan dan mengurangi *Brightness* keseluruhan video. Penulis tidak begitu sering menggunakan alat bantu ini karena pengaturannya berdampak kepada keseluruhan gambar(global). Penulis lebih menganjurkan menggunakan alat bantu *Curve* karena dapat mengatur tingkat *Brightness* gambar pada area yang lebih spesifik. *Exposure* digunakan apabila *Curve* dirasa kurang dapat meningkatkan dan mengurangi *Brightness* gambar.



Gambar 5.9 Proses Pengaturan *Brightness* secara global dengan alat Bantu *Exposure* (dokumen pribadi)

- **Contrast**

Berfungsi untuk meningkatkan dan mengurangi tingkat kepekatan warna gelap dan warna terang. Seperti halnya *Exposure* penulis tidak begitu sering menggunakan *Contrast* karena keduanya berdampak pada keseluruhan area gelap-terang gambar(global). Penulis lebih menganjurkan menggunakan *Curve* karena *Curve* dapat pula meningkatkan kontras pada gambar. *Contrast* digunakan apabila *Curve* dirasa tidak cukup bisa mengatur tone pada gambar.



Gambar 5.10 Proses Pengaturan Kontras secara global dengan alat bantu Contrast (dokumen pribadi)

- **Colorista 3-way**

Berfungsi untuk menambahkan dan mengurangi warna pada area spesifik gambar(*Highlight*, *Midtone* dan *Shadow*). Pada proses ini penulis menggunakan *Colorista 3-Way* untuk mengurangi kepekatan warna hitam pada area *Shadow* sehingga gambar terlihat lebih terang namun sedikit pudar.



Gambar 5.11 Proses Pengaturan *Brightness* secara spesifik dengan alat bantu *Colorista 3-way* (dokumen pribadi)

- **Curve**

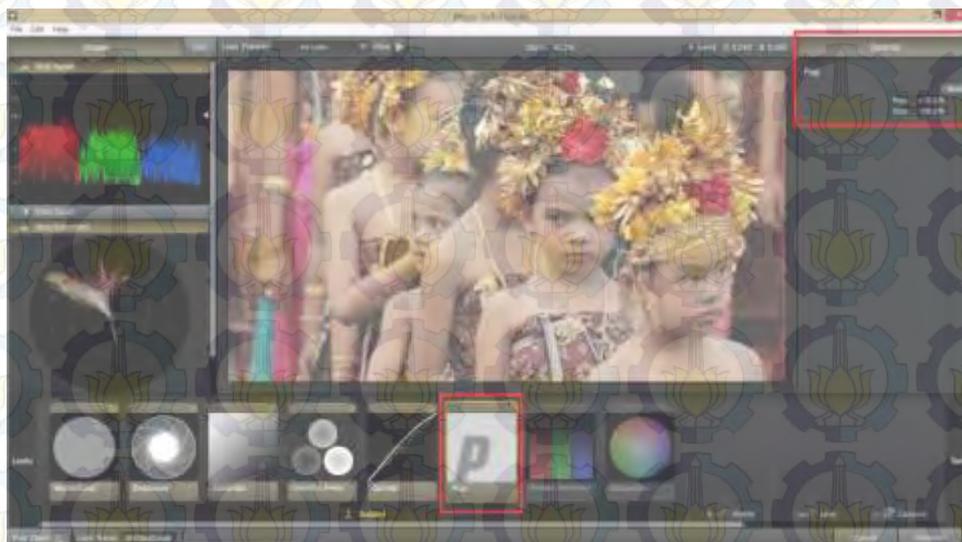
Berfungsi untuk meningkatkan dan mengurangi *Brightness* gambar pada area yang lebih spesifik (*Highlights*, *Midtones*, *Shadows*). Penulis menggunakan *Curve* Sesuai dengan kebutuhan, apabila gambar hasil rekaman terlihat gelap penulis menggeser tingkat intensitas *Shadow* dan *Midtones* ke arah (+) sehingga gambar menjadi lebih terang dan apabila gambar hasil rekaman terlihat terang penulis menggeser tingkat intensitas *Highlight* dan *Midtones* ke arah (-). Pada *Curve* terdapat pula pengaturan intensitas *Contrast* jika diperlukan.



Gambar 5.12 Proses Pengaturan Brightness secara spesifik dengan alat bantu Curve (dokumen pribadi)

- **Pop**

Berfungsi untuk Menambahkan *Micro Contrast* pada gambar serta dapat pula memberikan efek *HDR(High Dynamic Range)* apabila digunakan dalam intensitas yang berlebih. Penulis menambahkan intensitas *Pop* sebanyak 15% untuk membantu mengangkat ketajaman gambar.



Gambar 5.13 Proses Penambahan Micro Contrast dengan alat bantu Pop (dokumen pribadi)

- ***Ranged Saturation***

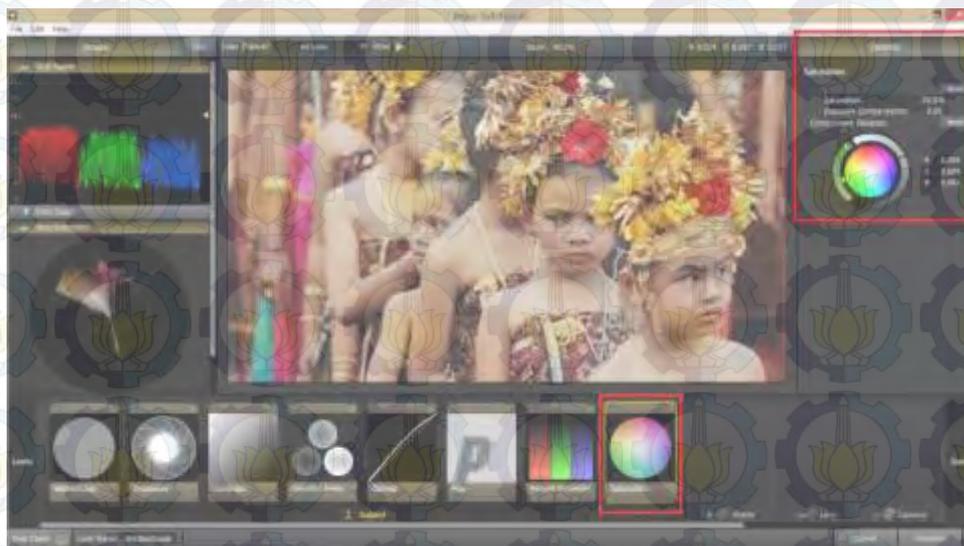
Berfungsi untuk menambahkan atau mengurangi saturasi warna pada area yang lebih spesifik (*Highlight, Midtone, dan Shadow*). Pada proses *Color Grading* ini penulis meningkatkan intensitas saturasi pada area *Midtone* dan *Shadow* masing-masing sebanyak 110%.



Gambar 5.14 Proses Penambahan saturasi warna secara spesifik dengan alat bantu *Ranged Saturation* (dokumen pribadi)

- ***Saturation***

Berfungsi untuk menambah atau mengurangi intensitas saturasi warna secara keseluruhan (global). Penulis menurunkan intensitas saturasi warna dari 100% (dalam kondisi awal) menjadi 95% guna membuat kesan warna yang agak pudar namun warna-warna yang ada tetap terlihat jelas dan terkesan *Cinematic*.



Gambar 5.15 Proses pengaturan saturasi warna secara global dengan alat bantu Saturation (dokumen pribadi)



Gambar 5.16 Perbandingan tone warna sebelum dan sesudah Color Grading (dokumen pribadi)

Gambar 5.16 merupakan perbandingan antara gambar sebelum dan sesudah proses *Color Grading*. Sebelum proses *Color Grading* gambar nampak sedikit gelap dimana pengaturan *White Balance* mengarah ke warna yang terlalu hangat (orange dan magenta) sehingga warna kulit terlihat terlalu coklat dan gelap. Pada proses *Color Grading* penulis berusaha mengembalikan warna kulit agar terlihat natural dengan menambahkan warna-warna dingin (biru dan hijau) sesuai kebutuhan serta

mengatur kecerahan gambar agar terlihat cukup terang dengan menurunkan intensitas warna hitam sehingga gambar menjadi lebih terang dan mengatur kontras agar area terang dan gelap pada gambar tetap terjaga.

5.5 Typography

Penulis menggunakan beberapa font yakni: *Segoe Script*, *Dear Joe6*, dan *Montserrat* sebagai elemen *typography* dalam film ini. Pengaplikasian elemen *typography* pada film ini terdapat pada desain judul, teks keterangan tambahan, Pengenalan karakter/narasumber dan subtitle.



The image shows the title design for a film. The main title 'Selonding' is written in a large, elegant, cursive script font. Below it, the subtitle 'Nyanyianmu semangat kami' is written in a smaller, similar cursive script font. The background is a light, repeating pattern of a stylized yellow flower inside a blue gear-like shape.

Gambar 5.17 Desain judul film dengan font *Segoe Script* (dokumen pribadi)

Gambar 5.17 merupakan desain judul film dokumenter “Selonding, Nyanyianmu Smangat Kami” dengan menggunakan font *Segoe Script*. Penggunaan jenis font script sebagai desain judul didasarkan atas karakteristik dari font tersebut, dimana font jenis ini memiliki karakter alami, tradisional, kuno, budaya dan antik. Film dokumenter ini membahas mengenai Gamelan Selonding yang merupakan gamelan tradisional khas desa Tenganan Pegringsingan. Pemilihan font *segoe script* sebagai desain judul film diharapkan mampu merepresentasikan kesan tradisional dan unik dari gamelan selonding dan desa Tenganan Pegringsingan.



Gambar 5.18 Pengaplikasian desain judul pada film (dokumen pribadi)

Gambar 5.18 merupakan pengaplikasian desain judul pada film, dimana tulisan judul *Selonding*, “Nyanyianmu semangat kami” menggunakan warna putih agar terlihat kontras dengan intro dari film yang keseluruhan warnanya agak gelap.



Gambar 5.19 Pengaplikasian font *Dear Joe6* pada teks keterangan tambahan bagian pembuka film (dokumen pribadi)

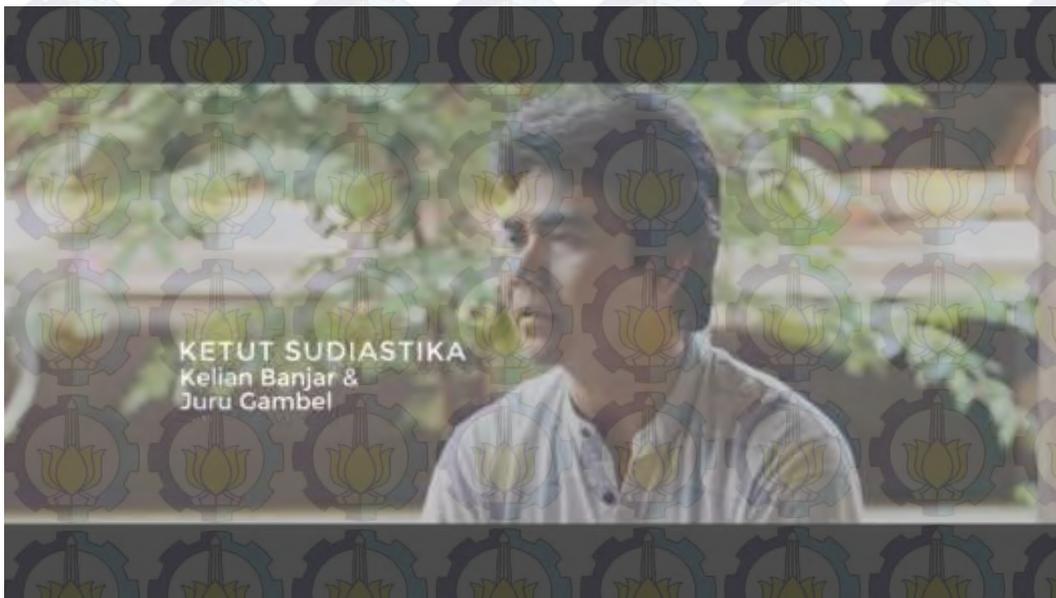
Gambar 5.19 merupakan pengaplikasian font *Dear Joe6* pada teks keterangan tambahan pembukaan film dokumenter ini. Teks keterangan tambahan

menggunakan warna putih yang ditumpuk diatas persegi panjang hitam semi transparan guna menjaga keterbacaan huruf apabila diletakkan pada video yang keseluruhan warnanya gelap maupun terang. Persegi panjang hitam transparan tersebut juga membantu audiens agar dapat fokus membaca teks keterangan guna mengetahui apa yang akan dibahas di babak selanjutnya dalam film ini.



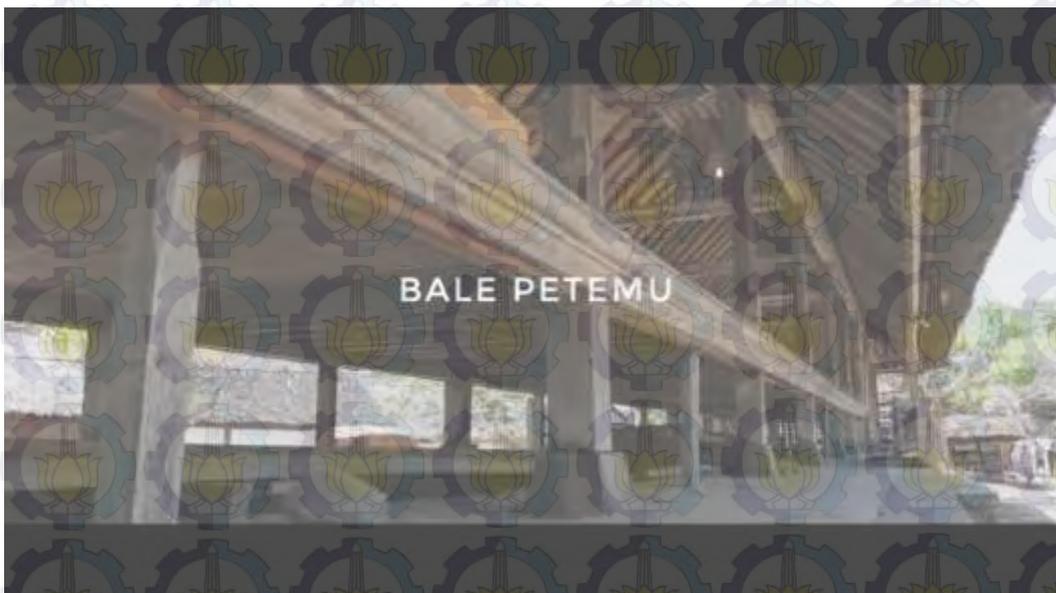
Gambar 5.20 Pengaplikasian font Dear Joe6 pada teks keterangan tambahan sebelum memulai babak baru dalam film (dokumen pribadi)

Gambar 5.20 merupakan pengaplikasian font *Dear Joe6* pada teks keterangan tambahan sebelum memasuki babak baru dalam film. Penulis menggunakan warna tulisan putih yang ditumpuk diatas persegi panjang semi transparan pada video hitam-putih dengan tujuan untuk membedakan dengan pengaplikasian pada pembukaan film. Penggunaan video hitam-putih ditujukan pula agar audiens mengetahui bahwa sesaat lagi mereka akan memasuki babak baru dalam film dan mendapatkan bocoran informasi mengenai babak tersebut melalui teks keterangan yang ada.



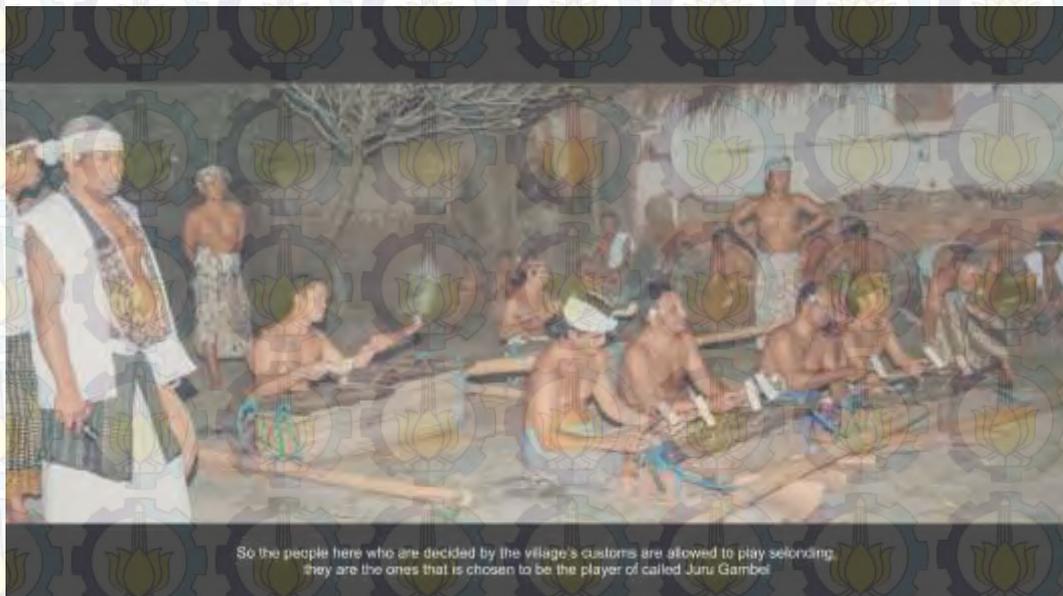
Gambar 5.21 Pengaplikasian font *Montserrat* pada teks keterangan identitas narasumber (dokumen pribadi)

Gambar 5.21 merupakan pengaplikasian font *Montserrat* pada teks identitas narasumber dalam film dokumenter ini. Penulis menggunakan tulisan putih yang diletakkan diatas video yang sedikit digelapkan agar teks dapat terbaca kemudian dengan menggunakan efek *fade* teks perlahan menghilang dan tingkat kecerahan video mulai kembali normal.



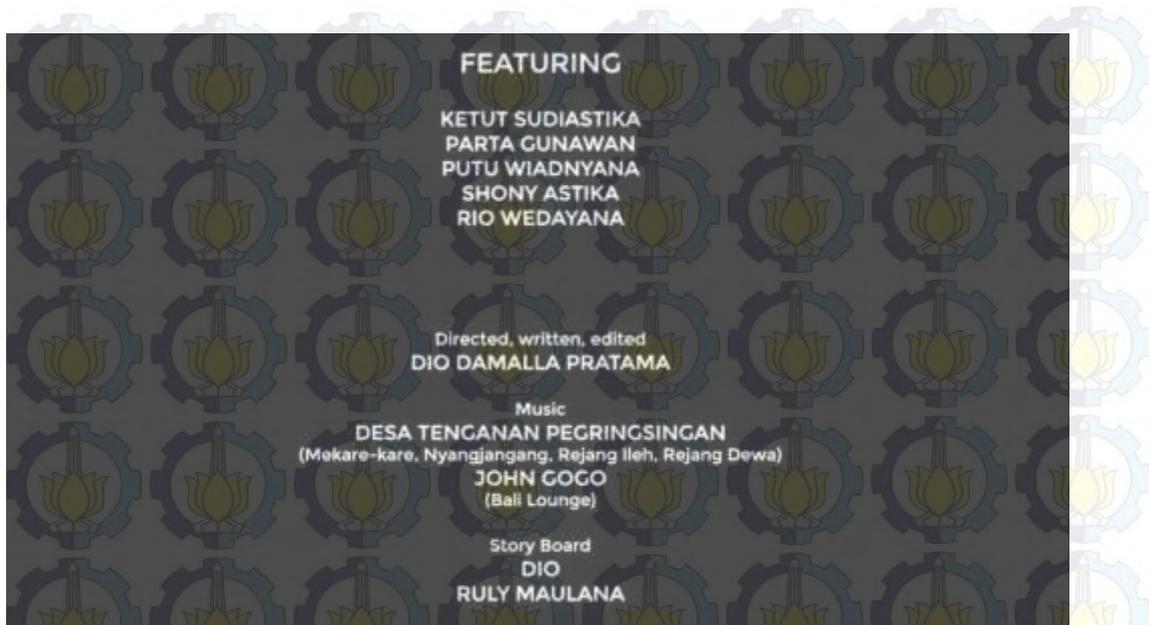
Gambar 5.22 Pengaplikasian font *Montserrat* pada teks keterangan tambahan (dokumen pribadi)

Gambar 5.22 merupakan pengaplikasian font *Montserrat* pada teks keterangan tambahan mengenai hal-hal penting yang berhubungan dengan gamelan Selonding. Penulis menggunakan tulisan berwarna putih yang diletakkan diatas video yang telah sedikit digelapkan agar teks dapat terbaca. Seperti halnya pada pengaplikasian teks identitas narasumber, penulis menggunakan efek *fade* agar teks muncul dan hilang secara perlahan, demikian pula dengan tingkat kecerahan video yang secara perlahan berubah dari agak gelap menjadi kembali normal.



Gambar 5.23 Pengaplikasian font *Montserrat* pada Subtitle film (dokumen pribadi)

Pada gambar 5.23 *Subtitle* film ini menggunakan font *Montserrat* berwarna putih yang diletakkan pada area kosong dibawah video. Penulis menggunakan *Letter Boxing* pada video dengan aspect rasion 16:9 dengan tujuan mengubahnya menjadi video dengan aspect ratio 2.35:1 sehingga menyisakan area kosong hitam sebagai tempat untuk meletakkan *Subtitle*.

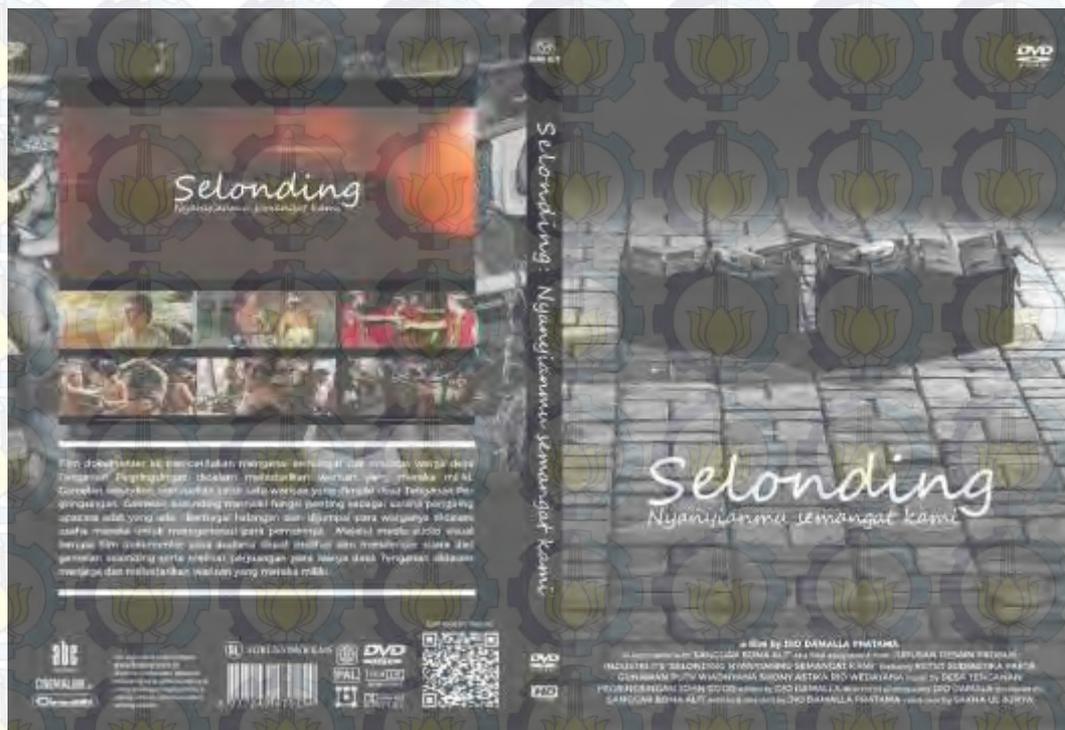


Gambar 5.24 Pengaplikasian font Montserrat pada Credit Title (dokumen pribadi)

Gambar 5.24 merupakan *Credit Title* dari film dokumenter ini. Penulis menggunakan font *Montserrat* dengan teks berwarna putih yang di tempatkan pada latar belakang hitam dan bergerak dari bawah ke atas.

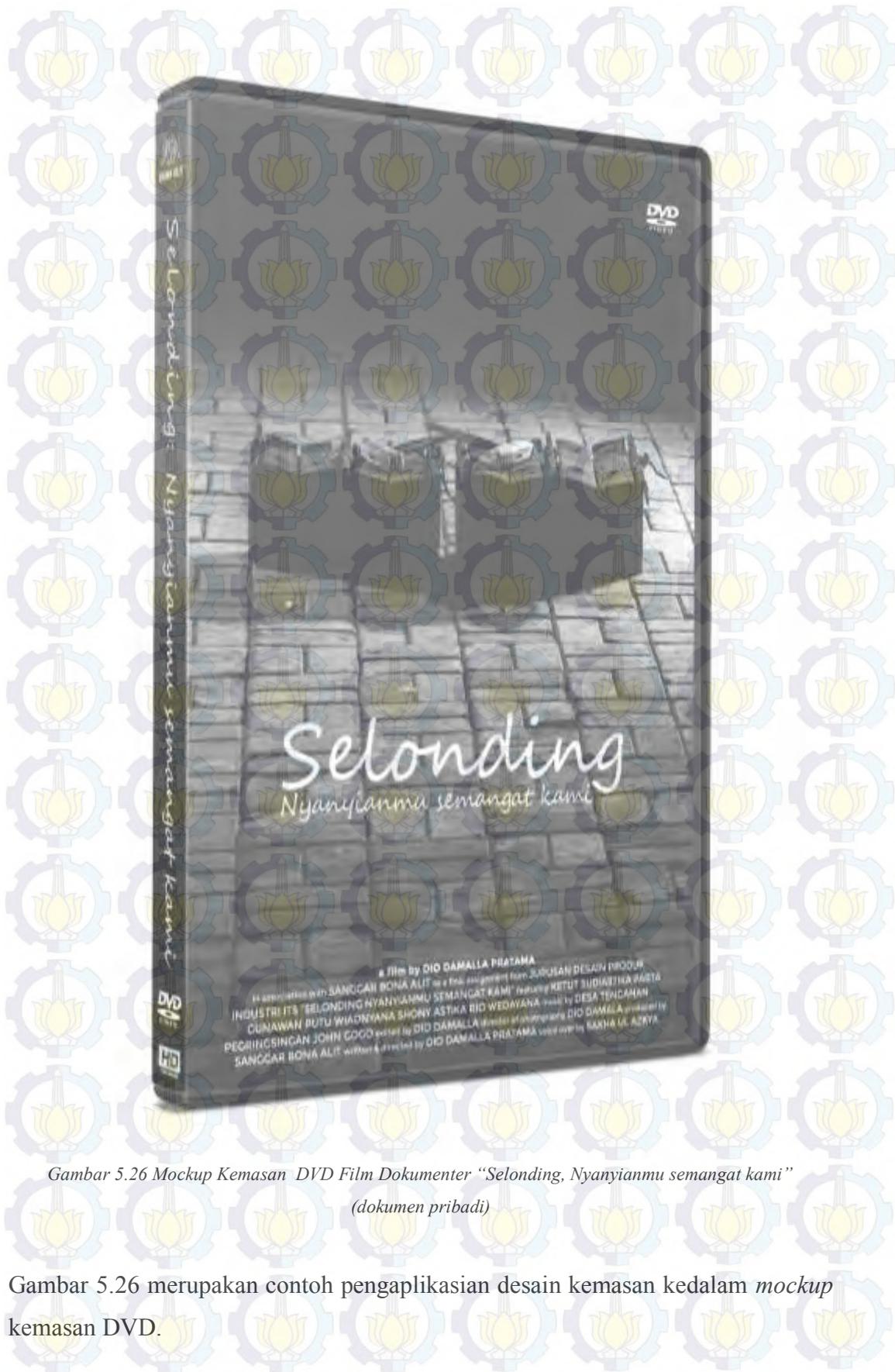
5.6 Desain Kemasan

Film dokumenter ini akan disimpan dalam bentuk digital dengan format DVD dan MP4. Penggunaan format ini disesuaikan dengan keperluan publikasi film nantinya. DVD dan MP4 merupakan format media yang mudah untuk digunakan oleh target audiens saat ini.



Gambar 5.25 Desain Kemasan DVD (dokumen pribadi)

Penulis menggunakan fotografi untuk mendesain kemasan DVD film dokumenter ini (Gambar 5.25). Pada bagian depan kemasan digunakan foto dari salah satu perangkat gamelan selonding. Hal tersebut ditujukan untuk memberikan gambaran mengenai konten dari film ini yang diperkuat dengan tulisan judul film tepat dibawah gambar gamelan selonding. Foto diambil dengan bantuan 2 buah flash dari arah kiri dan kanan. Foto diambil ditempat yang cukup gelap dan diletakkan di atas batu paving sehingga mendapat kesan yang kuno, tua dan tradisional. Foto kemudian di ubah menjadi hitam-putih untuk memberikan kesan abstrak, misterius, tua, dan kuno. Teks yang terletak paling bawah merupakan keterangan dari narasumber-narasumber beserta pihak lainnya yang terlibat dalam pembuatan film dokumenter ini. Pada bagian belakang kemasan DVD penulis menggunakan satu buah foto hitam-putih yang digunakan sebagai latar belakang dan ditumpuk dengan beberapa *screen shot* dari film dokumenter ini. Pada bagian bawah *screen shot* film terdapat sinopsis film untuk memeberikan gambaran singkat mengenai cerita film ini.



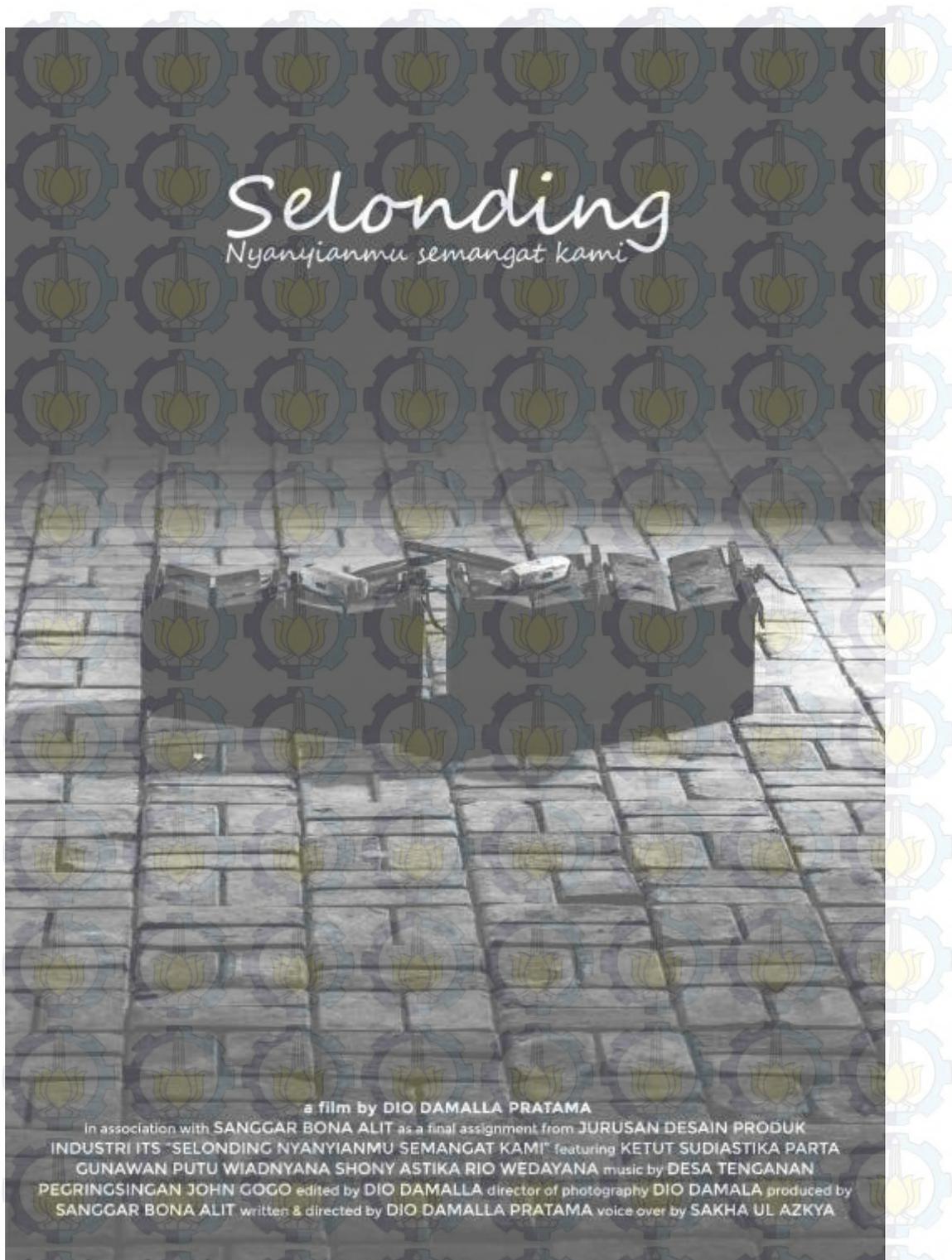
Gambar 5.26 Mockup Kemasan DVD Film Dokumenter “Selonding, Nyanyianmu semangat kami”
(dokumen pribadi)

Gambar 5.26 merupakan contoh pengaplikasian desain kemasan kedalam *mockup* kemasan DVD.



Gambar 5.27 Mockup kepingan DVD Film Dokumenter “Selonding, Nyanyianmu semangat kami”
(dokumen pribadi)

Gambar 5.27 merupakan contoh *mockup* kepingan DVD film dokumenter ini. Desain kepingan DVD menggunakan foto yang sama mengikuti desain kemasan DVD bagian depan. Desain poster film ini (gambar 5.28), juga menggunakan foto yang sama dengan foto yang digunakan pada bagian depan kemasan DVD agar tercipta kesatuan desain dalam setiap *artwork* atau luaran desain dari film dokumenter “Selonding, Nyanyianmu Semangat kami”.



Gambar 5.28 Poster film dokumenter "Selonding, Nyanyianmu semangat kami" (dokumen pribadi)

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi desain yang dilakukan pada pembahasan sebelumnya, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penyusunan naskah film dokumenter “Selonding; Nyanyianmu Semangat Kami” telah disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan oleh target audiens mengenai gamelan Selonding. Naskah yang dibuat telah mengandung informasi mengenai sejarah, bentuk, suara, serta fungsi gamelan Selonding bagi warga desa Tenganan Pegringsingan. Selain informasi mengenai gamelan Selonding film ini juga menggambarkan perjuangan warga desa Tenganan Pegringsingan dalam menjaga kebudayaan warisan leluhur mereka yang diharapkan dapat menginspirasi para audiens untuk peduli terhadap kebudayaan bangsa Indonesia. Penyusunan naskah yang baik diawali dengan mencari ide cerita serta menemukan pesan film sehingga film yang dihasilkan akan berkesan bagi audiens yang menyaksikan.
2. Teknik pengambilan gambar yang digunakan telah disesuaikan dengan kebutuhan untuk menggambarkan suasana desa, kegiatan warga dan menggambarkan bentuk dari gamelan Selonding. Teknik pengambilan gambar yang digunakan antara lain; *Extrme Close Up*, *Medium Close Up*, dan *Close Up*. *Extreme Long shot* digunakan untuk menggambarkan suasana *landscape* dari desa Tenganan Pegringsingan dan juga suasana kegiatan warga desa selama kegiatan upacara usaba sambah. *Medium Close Up Shot* digunakan untuk mengambil gambar narasumber pada proses wawancara. *Close Up Shot* digunakan untuk merekam detail dari sebuah objek baik itu berupa ekspresi narasumber maupun detail dari gamelan Selonding.
3. Proses editing sangat membantu memperkuat konten film dokumenter ini. Proses editing dilakukan dengan merangkum keseluruhan hasil wawancara dan gambar yang telah direkam menjadi sebuah film dokumenter dengan durasi 30 menit. Video hasil wawancara dipilih berdasarkan dengan naskah yang telah dibuat dan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan oleh target audiens.

Video yang telah direkam kemudian disusun berdasarkan dengan *storyboard* dan naskah yang dibuat sehingga menjadi sebuah runtutan peristiwa. Para audiens dapat melihat dan merasakan perjuangan warga desa Tenganan Pegringsingan dalam melestarikan gamelan Selonding

4. Berdasarkan dari hasil *Post Test* yang telah penulis lakukan di beberapa sekolah, yakni; SMAN 1 Denpasar, SMAN 3 Denpasar, SMAN 1 Kuta, dan SMAN 2 Kuta dengan jumlah responden sebanyak 77 orang film ini telah memenuhi kebutuhan informasi target *audiens* mengenai gamelan Selonding dan mampu menarik minat mereka untuk peduli terhadap kebudayaan Bali.

6.2 Saran

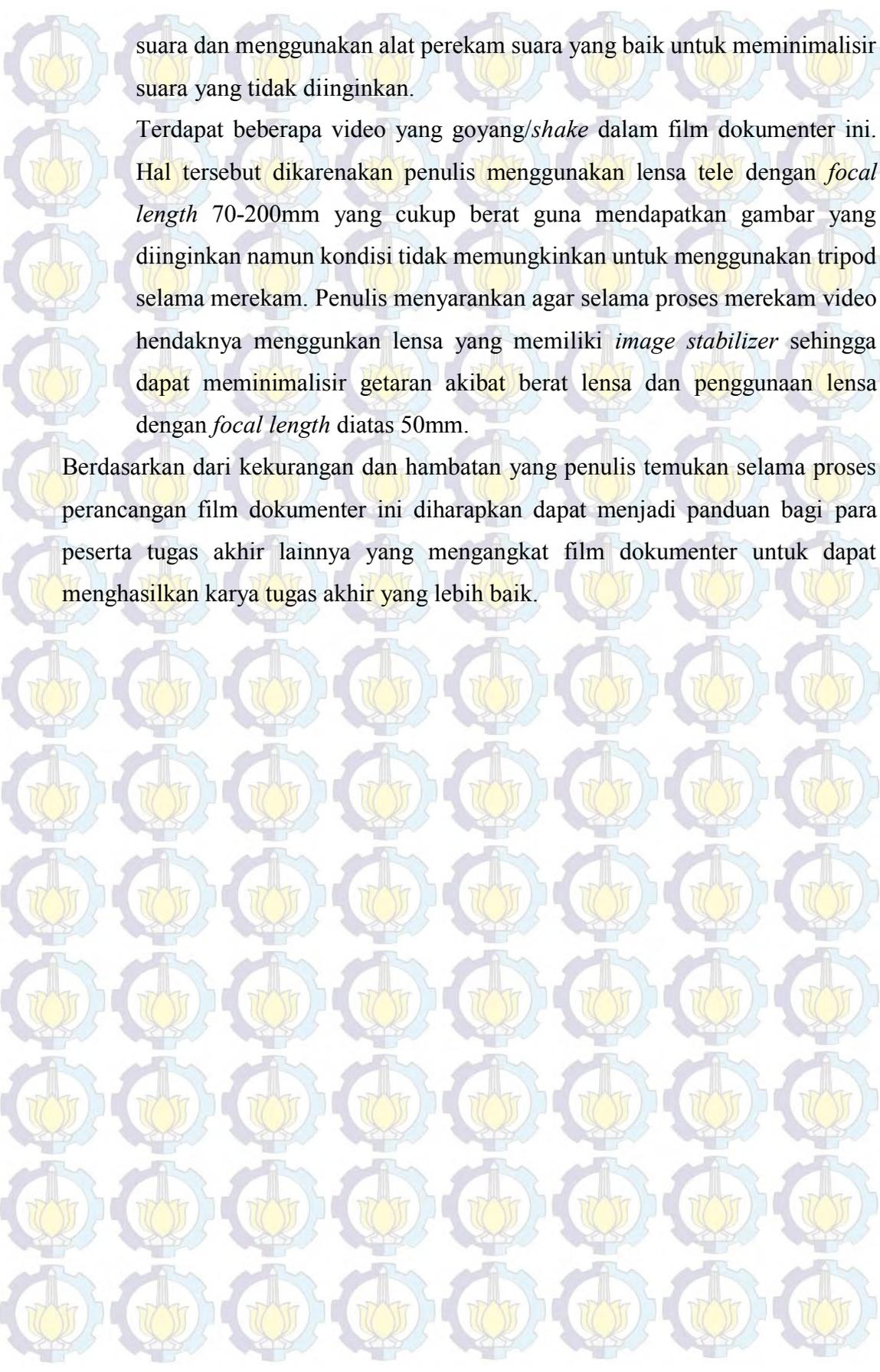
Selama proses perancangan film dokumenter ini terdapat beberapa hal yang belum dapat penulis selesaikan dengan baik. Kekurangan dalam film dokumenter ini penulis bagi menjadi 2 yakni: dari segi perancangan konten dan teknis perekaman audio serta video.

1. Perancangan Konten film dokumenter

Selama proses wawancara penulis belum sempat menanyakan bagaimana proses pembuatan dari gamelan Selonding. Namun dalam film dokumenter ini audiens tetap mendapatkan informasi mengenai sejarah ditemukannya gamelan Selonding serta fungsinya bagi warga desa Tenganan Pegringsingan. Penulis menyarankan agar selama proses penyusunan pertanyaan wawancara hendaknya diperhatikan kembali apakah pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber telah mencakup semua ide cerita yang akan dituangkan kedalam film yang akan dibuat.

2. Teknis perekaman audio dan video

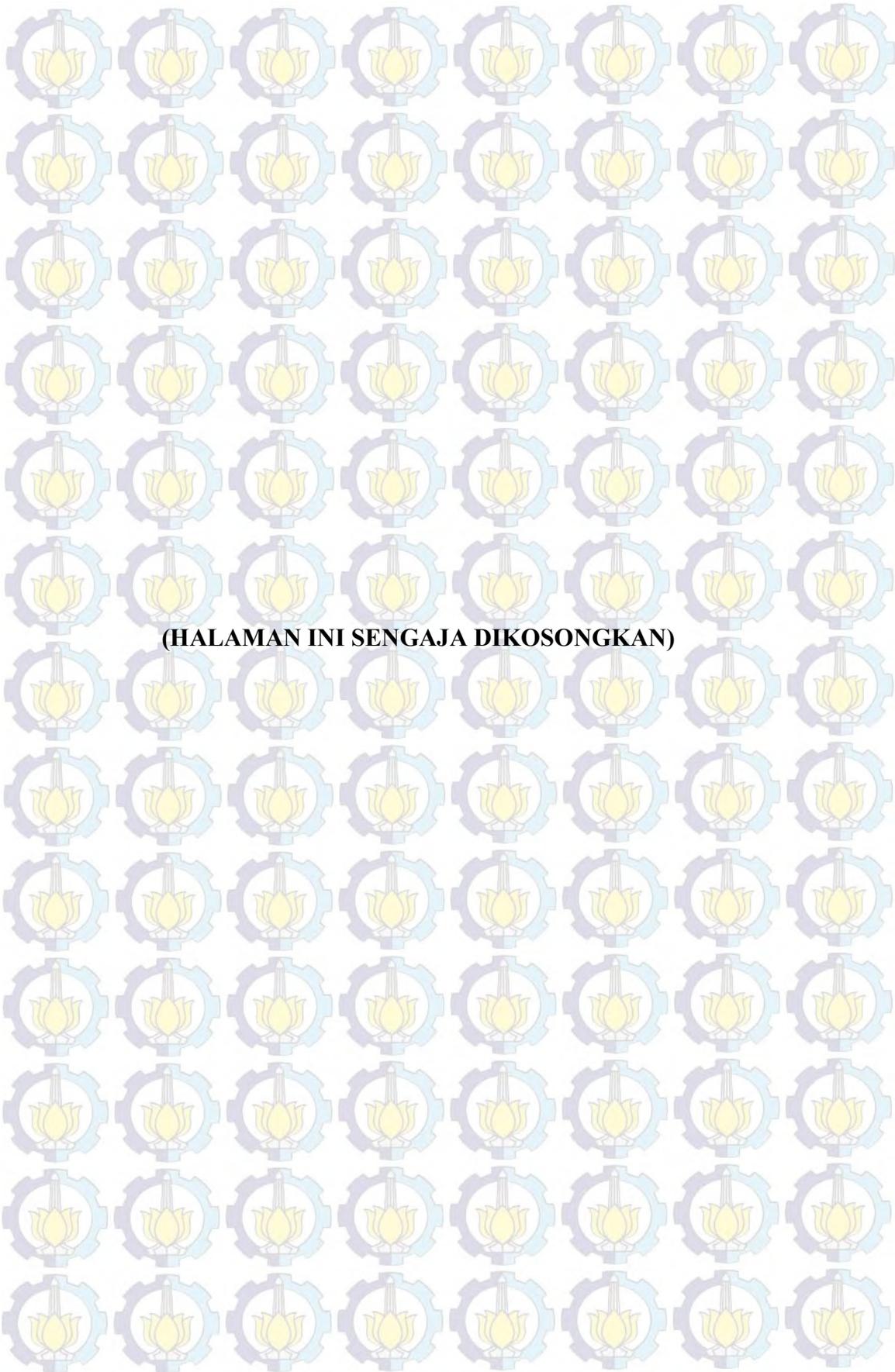
Selama proses wawancara dengan salah satu narasumber penulis menghadapi gangguan yang diluar kendali penulis dimana suara-suara di lingkungan sekitar tempat tinggal narasumber ikut terekam. Penulis telah mencari tempat yang cukup sepi untuk melakukan wawancara namun masih terdapat aktivitas warga yang menimbulkan suara-suara bising dan ikut terekam. Penulis menyarankan agar mencari tempat yang rendah polusi



suara dan menggunakan alat perekam suara yang baik untuk meminimalisir suara yang tidak diinginkan.

Terdapat beberapa video yang goyang/*shake* dalam film dokumenter ini. Hal tersebut dikarenakan penulis menggunakan lensa tele dengan *focal length* 70-200mm yang cukup berat guna mendapatkan gambar yang diinginkan namun kondisi tidak memungkinkan untuk menggunakan tripod selama merekam. Penulis menyarankan agar selama proses merekam video hendaknya menggunakan lensa yang memiliki *image stabilizer* sehingga dapat meminimalisir getaran akibat berat lensa dan penggunaan lensa dengan *focal length* diatas 50mm.

Berdasarkan dari kekurangan dan hambatan yang penulis temukan selama proses perancangan film dokumenter ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi para peserta tugas akhir lainnya yang mengangkat film dokumenter untuk dapat menghasilkan karya tugas akhir yang lebih baik.



(HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN)

DAFTAR PUSTAKA

ASTI. (2000, April 14). *Gamelan Wayah Selonding*. Retrieved from babadbali: <http://www.babadbali.com/seni/gamelan/gw-selonding.html>

Aufderheide, P. (2007). Documentary Film A Very Short Introduction. In P. Aufderheide, *Documentary Film A Very Short Introduction* (p. 2). New York: Oxford University.

Bernard, S. C. (2007). Documentary Storytelling Making Stronger And More Dramatic Nonfiction Films. In S. C. Bernard, *Documentary Storytelling Making Stronger And More Dramatic Nonfiction Films* (p. 69). USA: Elsevier Inc.

Damalla, D. (2013, February 5). Selonding Nyanyianmu semangat kami. (P. Gunawan, Interviewer)

Damalla, D. (2014, October 23). Selonding Nyanyianmu semangat kami. (K. Sudiastika, Interviewer)

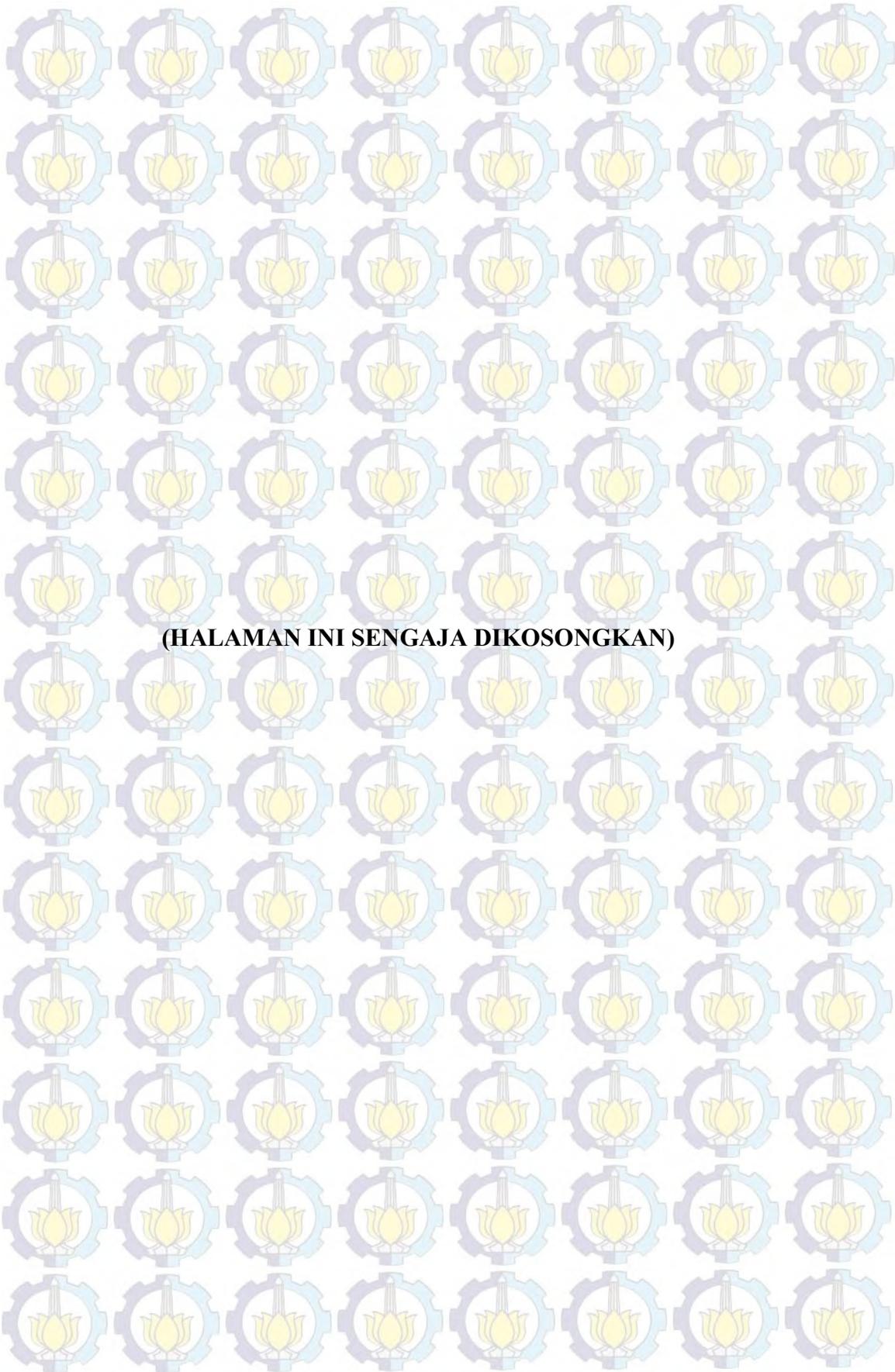
Nichols, B. (2001). Introduction To Documentary. In B. Nichols, *Introduction To Documentary* (p. 105). Bloomington: Indiana University.

Pratista, H. (2008). Memahami Film. In H. Pratista, *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Ramseyer, U. (2009). *The Theatre of the Universe Ritual and Art in Tenganan Pegringsingan Bali*. Freiburg i.B.: Museum der Kulturen Basel.

Suilaningsih, E., & Linda S, L. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Sd/MI Kelas 5*. Jakarta: Galaxy Puspa Mega.

Widiana, P. (2012, Oktober 9). *Pande Wayan Tusan Salah Satu Tokoh Seniman Selonding*. Retrieved from isi-dps: <http://blog.isi-dps.ac.id/pandewidiana/pande-wayan-tusan-salah-satu-tokoh-seniman-selonding>



(HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN)

Lampiran 1. Hasil Kuesioner Kepedulian

DATA RESPONDEN

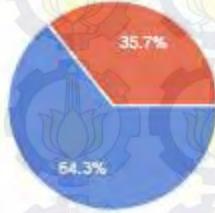
1. Nama Anda

Putu Satwika
I.B. Gede Dwiyusnantara
Putu Angga Bujana
Emi Sulandari
Komang Wiswakarma
I Dewa Ayu Ratih Weda Iswara
Intan P.
I Gst Ayu Agung Mirah Sanjiwani
Om
Krishna Iswara
Bayu
Ade Wahyu Yusariarta Putra Parmita
Angga Adi
Agus Apriyanto
I Ketut Hartana
Rudi
I Gusti Agung Ayu Siska Suandewi
Gung Doni
Dede
Putu Eka Udiyani Putri
Harindra
Rezha Gema Adi Pamungkas
Hendry Yudyansyah
Ngurah Santha
putra yanis
Ayu Diah Cempaka Dwi Suasti Antara Jagid
Putu Ary Kresna M restu
narithi maharani Erwin Kurniawan
Nyoman Satria Adhitya Putra Putu Harlia Ernestine
Harta Ulansari Manikan
Sugosha novi
Yudha Handara
Kadek Teci Mandariani
Junaedi Purbaya
I Gede Adhiarta Wiandana
Ladycia Sundayra
Bunga
Shinta Sumariani Pipit Rahayu
A
Ni Putu Wansri Septia Dewi
Wisnu
Q
Ditha



Wisnu Anggoro Dewa
Ayu Sri M
I Gede Hartawan
Abdul Razzaq
Diana Mutia
Putu Harum Bawa
I Wayan Suartika E.P
I Gede Mika Winata
Nyoman Gde Budhi M.
Ni Kadek Yuliartani S.
Nino Abdillah
Muti
Putu Linda Indita Sari
Hartana
Putu Maharyasa Ardi Kusuma
I Kadek Yamuna Gangga Putra
Made Widia
Putu Swantara
Gede Panca Ady Sapputra
Putu Mecha
I Dewa Gede Adi Surya Yuda
Fatchur Rizqi
Bayu Sukma
Ade Primanda
Nyoman Sathya Wardani
Putu Suta Adya Dharma
Rahadi Tya
Ni Nyoman Trisna Juliandari
Goblet
Wisakka Arundhati
Nurryna Nisa
Ngurah Ady
Njonk
Ni Made Dwi Ermayanthi
Dewa Gde Mahatma Pandhit
Ananda Prawira
Dhika
I Made Yoga Sattwika Darma
Agri
As
Nopa Ariayana
Pasek Kimiartha
Ketut Hartana
Bima Surya Permana
Ayuk Putri Sugiantari
Ni Made Ayu Sukma Chrisnadewi

2. Jenis Kelamin



Laki-Laki	63	64.3%
Perempuan	35	35.7%

3. Usia

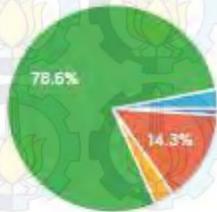
- 21 tahun
- 22
- 23
- 24
- 17 tahun
- 20 menjelang 21
- 19
- 17
- 18
- 21
- 20
- 19
- 22 tahun
- 20 th
- 20 th
- 18 tahun
- 20 tahun
- qw
- 21th
- as

4. Kota tempat tinggal saat ini

- Singaraja
- Badung
- surabsys
- Yogyakarta
- surabaya
- DENPASAR
- Jakarta
- Surabaya
- Gianyar
- Denpasar, Bali
- denpasar
- s

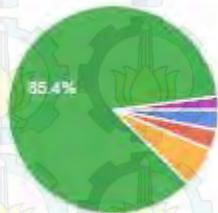
Denpasar
 Jogjakarta
 SIDOARJO
 Gorontalo
 Denpasar Timur, Bali
 sby
 Surabaya
 SURABAYA
 Palembang
 qw
 as
 sidoarjo

5. Pendidikan terakhir atau yang sedang dijalani



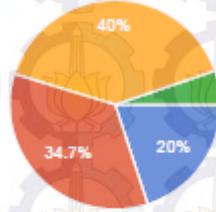
SMP	1	1%
SMA	14	14,3%
D3	3	3,1%
S1	77	78,6%
S2	0	0%
Other	3	3,1%

6. Pekerjaan



PNS	3	3,1%
Wiraswasta	3	3,1%
Swasta	6	6,3%
Pelajar / Mahasiswa	82	85,4%
Other	2	2,1%

7. Penghasilan atau uang saku per bulan



Income Range	Count	Percentage
<Rp 500.000	19	20%
Rp 500.000 - Rp 1.000.000	33	34.7%
Rp 1.000.000 - Rp 3.000.000	38	40%
>Rp 3.000.000	5	5.3%

8. Hobi

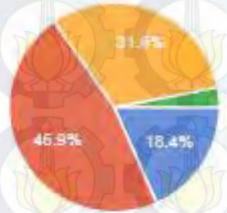
Olahraga Membaca
 Berenang Dan Kuliner
 Game Dan Baca2
 Nyari Cewe
 Bermain Musik dan Basket Voli
 Qwq Gambar
 Video
 Main Musik
 Nonton Tv
 Nonton Film
 Belajar
 Olahraga dan Fotografi
 Nonton Film,
 Wisata Kuliner
 Bulu Tangkis, All About Gadget & It
 Baca, Nonton
 Mendaki Gunung
 Nonton Film, Main Game Traveling
 Membaca Baca
 Bikin Mainan
 Bertualang
 Futsal
 Menari Bali
 Berpikir
 Main Game, Futsal
 Main Game
 Musik Dan Seni Jalan-Jalan
 N Mejik
 Menari, Menyanyi, Membaca,
 Menggambar
 Baca Komik, Nonton Film



- Mainan S
- Menari, Mendengarkan Musik
- Baca Komik, Nari
- Nonton Tv
- Makan
- Nonton
- Main Game
- Olahraga dan Berkesenian Mtg
- Bernyanyi
- Mancing Musik
- Playing Games
- Elektronika
- Nulis, Gambar
- Jalan Jalan
- Futsal, Football
- Design
- Menyanyi
- Nggambar
- Teater
- Menari
- Otomotif
- Study
- Jalan-Jalan
- Gaming
- Melukis
- Traveling :)
- Futsal
- Olahraga
- Menulis
- Musik
- As Main
- Berenang
- Dengerin Lagu
- Sport, Dengerin Musik,
- Leisure
- Browsing

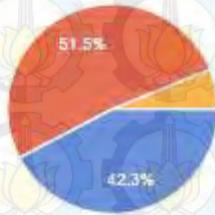
DATA RESPONDEN

9. Pernahkah anda memperhatikan salah satu hasil dari kebudayaan Indonesia yang ada disekitar anda?



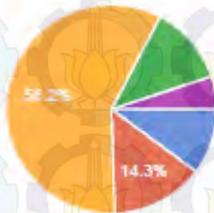
Sangat sering	18	18.4%
Sering	46	46.0%
Pernah	31	31.6%
Jarang	3	3.1%
Tidak pernah	0	0%

10. Bagaimanakah pendapat anda mengenai hasil dari kebudayaan tersebut

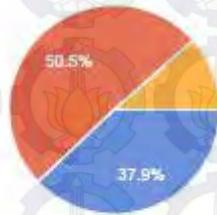


Sangat menarik	41	42.3%
Menarik	50	51.5%
Cukup menarik	6	6.2%
Kurang menarik	0	0%
Tidak menarik	0	0%

11. Pernahkah anda terlibat dalam acara pentas seni kebudayaan?

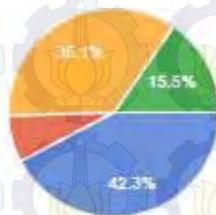


12. Apakah anda tertarik untuk mengetahui kebudayaan yang terdapat di Indonesia



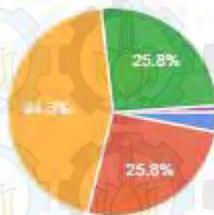
Sangat tertarik	36	37.9%
Tertarik	48	50.5%
Cukup tertarik	11	11.6%
Tidak tertarik	0	0%
Sangat tidak tertarik	0	0%

13. Dari mana biasanya anda mendapatkan informasi mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia?



Internet	41	42.3%
Media cetak	7	7.2%
TV	34	35.1%
Other	15	15.5%

14. Apakah anda puas dengan informasi yang anda dapatkan?



Sangat puas	3	3.1%
Puas	25	25.8%
Cukup puas	43	44.3%
kurang puas	25	25.8%
Tidak puas	1	1%

15. Informasi apa saja yang anda inginkan mengenai kebudayaan dalam sebuah media informasi?

informasi tentang kebudayaan Indonesia yang hampir punah informasi mengenai asal kebudayaan, usaha dalam melestarikan budaya tersebut, respon pemerintah menanggapi kebudayaan yang ada tersebut, dll

asal muasal terjadinya kebudayaan tersebut dan bagaimana upaya pelestariannya dan upaya pemerintah dan masyarakat untuk mengadaptasikannya ke masa sekarang

lebih mengulas lebih dalam ttg profil dr kebudayaan tsb sejarah, asal daerah, makna budaya,

ragam kebudayaan di indonesia

INFORMASI TENTANG PENGEMBANGAN BUDAYA LOKAL TIAP DAERAH

fakta kebudayaan tersebut,, bukan hasil olahan kata kata yang melebihi lebihkan. apa yah.... kayaknya info info tentang kebudayaan di era modern aja de

selengkap-lengkapnya. sejarah, asal kebudayaan, keunikan, dokumentasi dan sumber yang bisa dihubungi dan terpercaya

asal usul benda tersebut, kegunaan benda tersebut, filosofi benda tersebut. Bagaimana asal-usul kebudayaan tsb? Mengapa harus dilaksanakan dan apa maknanya? Relevansi kebudayaan tsb terhadap kehidupan manusia saat ini?

asa

masalah kebudayaandi indonesia kususnya yang masih banyak dan belum tersentuh pemerintah

Jenis kebudayaan,asal,sejarahny,gambar atau videonya,dll

Sejarah budaya tersebut dan makna dari kebudayaan tersebut....

Imformasi yang benar dan bermutu, bukan dari perkiraan pemikiran sendiri ataupun pendapat masyarakat pada umumnya. Informasi yg berdasar pada data dan fakta. Informasi mengenai mengapa Kebudayaan tersebut masih bisa Lestari smpe sekarang..

Selain Itu mengenai Asal muasal Kebudayaan Itu sendiri...

Asal muasal munculnya kebudayaan Indonesia dan keterkaitannya dengan aktivitas dan kehidupan nenek moyang bangsa Indonesia, karena hal tersebut jarang sekali dibahas sehingga banyak orang yang merasa budaya nenek moyang tersebut kurang penting.

Manfaat dari kebudayaan tersebut dan Keindahannya...

bagaimana asal usul dari kebudayaan tersebut bagaimana pelaksanaan budaya tersebut bagaimana pelestarian budaya tersebut

informasi yang detail mulai dari histori budaya, fungsi, adat, yang dirangkum dengan menarik lengkap dengan foto atau bahkan video

sejarah kebudayaan itu dan perkembangannya sekarang

Informasi mengenai tujuan wisata dimana sangat berhubungan erat dengan budaya cerita tentang historis budaya itu sendiri di masyarakat sekitar

sebaiknya kebudayaan pada media informasi dapat membantu pemilik suatu budaya untuk lebih melestarikan budayanya, terlebih lagi media

informasi juga dapat mempromosikan hal tersebut ke seluruh dunia sehingga tentu saja meminimalisir bangsa asing mengklaim budaya negara lain serta memaksimalkan potensi suatu daerah dengan kebudayaannya dengan media informasi

sejarah, tujuan, dan latar belakang suatu kebudayaan

Lokasi, sejarah budaya, foto dokumentasi, video dokumentasi kebudayaan daerah asal, asal usul adanya kebudayaan tersebut dan tokoh tokoh yang berpengaruh atau pelopor (jika ada)

Yang pasti adalah sejarah dan filosofinya. Dan bagaimana minat para penerus bangsa untuk melestarikan kebudayaan mereka. Di media cetak atau internet diusahakan agar ditampilkannya gambar atau video kebudayaan tersebut. Terimakasih.

asal mulanya, tujuan pelaksanaan, tata cara pelaksanaannya, pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat..

nilai nilai kearifan lokal dari budaya tersebut, sesuai dengan tempatnya masing2 Sejarah, cerita dibalik karya seni/budaya tersebut, keadaan terkini terkait budaya/seni tersebut, kalimat persuasif yang bisa menggugah minat kaum muda untuk lebih

mencintai budaya/seni daerah sendiri

-Perbanyak lingkup informasi kebudayaannya (mencakup seluruh daerah di Indonesia) - Bentuk kebudayaannya -Latar Belakang kebudayaan tersebut -Nilai-nilai/makna di balik kebudayaan tersebut -Status kebudayaannya (masih terus dijaga oleh masyarakat setempat, mulai ditinggalkan, hampir hilang, dsb.) -Mengapa kebudayaan tsb penting untuk dilestarikan -Nilai tambah dari kebudayaan tersebut untuk Indonesia

Sejarah budaya tersebut dan apa filosofi yang terkandung di dalamnya informasi mengenai asal muasal sebuah tradisi

informasi yang menyajikan secara realita kebudayaan yang ada tanpa dibuat-buat Informasi mengenai history dari suatu kebudayaan tersebut, walaupun dijelaskan didalam internet namun, bawasannya perlu terdapat sebuah media yang data dan penjelasan didalamnya dapat di verifikasi.

kapan kesenian itu ditampilkan

apa animasi termasuk dalam seni, kapan sekiranya indonesia mampu membuat film animasi sekelas "tintin" oleh steven spielberg

Asal-usulnya, perkembangannya sampai sekarang

budaya budaya yg belum terlalu ter-expose misal suku suku pedalaman , jadi kita agar tetap bisa melestarikannya dan terus menjaganya supaya tidak di claim oleh negara dan bangsa lain

keunikan dari kebudayaan tersebut, membangkitkan kembali kebudayaan yg mungkin selama ini vakum

sejarah, cara untuk akses ke kebudayaan tsb, price atau harga yang harus dibayar untuk dpt menikmati budaya tsb

Informasi tentang bagaimana eksistensi kebudayaan tersebut di indonesia, seberapa jauh masyarakat mengenalnya, mungkin bisa dilengkapi dengan video agar mempermudah untuk mamahami kebudayaan teraebut

Fungsi dari kebudayaan tersebut bagi adat istiadat setempat Cara

mempelajari budaya tersebut

Informasi tentang tarian-tarian tradisional di setiap daerah di Indonesia namun dikemas semenarik mungkin. Bagaimana eksistensi dan peran sebuah tarian tersebut di daerahnya khususnya dan Indonesia umumnya.

Tempat dimana bisa belajar kebudayaan tersebut

Misalnya untuk tarian daerah, informasi yang diinginkan adalah asal daerahnya, makna tarian tsb, busana yang dikenakan, jumlah penari, bagaimana tariannya, ciri khas tarian tsb.

- prosesi berjalannya kebudayaan tersebut - sejarah dibalik budaya tersebut

- masyarakat yang terlibat - sejauh mana popularitas kebudayaan tersebut

di mata masyarakat internasional - dokumentasi kebudayaan tersebut

Sejarah kebudayaan tersebut terbentuk, makna dari kebudayaan yang dijalankan dan dilestarikan pada suatu daerah serta manfaatnya bagi manusia dan lingkungan. Sejarah kebudayaannya dan tentu saja kondisi kebudayaan itu saat ini (teraktual)

selengkapnya

Asal budaya dan history dari budaya tersebut latar belakang kebudayaan itu

Eksistensi budaya dalam kehidupan moderen dalam hubungannya pada pergeseran norma di Masyarakat

asdasd
filosofi yang ada dibalik kebudayaan yang ada di nusantara sejarah dan maksud dari kebudayaan itu

biaya yang diperlukan tempat belajar

Informasi bagaimana sih peranan seluruh warga dan pemerintah dalam mengembangkan budaya tradisional yang tetap mengikuti jaman, agar tidak hilang dimakan waktu

cara memainkan, cara pembuatan dan kegunaan Informasi sejarah dari masing-masing budaya

5 W + 1 H jadi setiap informasinya mengandung 6 kata tanya tersebut..

asal-usul, gambar/dokumentasi

Informasi menyeluruh dan detail mengenai budaya tersebut

informasi mengenai kebudayaan Bali seperti trunyan, "cerita" sejarah Informasi tentang sejarah terutama ceritanya

sejarahnya dari asal muasal, filosofi hingga perkembangannya, dan bagaimana pelestarian dan dipertahankannya budaya tersebut

yang jelas asal usul budaya itu, kemudian pengemabangan dan pelestarian budaya tersebut

ummm .. tempat asal sama sejarahnya :)

1. Detail Sejarah, 2. Pengaruh / dampak apa yang diberikan budaya tersebut terhadap Indonesia, 3. Bagaimana perkembangan budaya itu dari masa ke masa. Kalau perkembangannya menunjukkan angka positif, bisa dijelaskan apa itu. Tapi kalau menunjuk angka negatif, jelaskan kenapa bisa, trus langkah apa yang harus diambil oleh orang sekitar

Tempat, asal usul, makna dari kebudayaan tersebut jadwal kegiatan event sejarah, tokoh, (jika produk) desain, aplikasi disertai gambar/foto yang menarik mengenai sejarah dari suatu kebudayaan dan cerita lebih

lengkap. karena selama ini informasi tentang kebudayaan hanya permukaan saja, tetapi jarang yang membahas detail sehingga kita masih merasa berjarak dengan kebudayaan tersebut dan hanya

menganggapnya aktor pendukung pariwisata saja, bukan sebagai warisan budaya yang sudah menjadi bagian dari kita sejak kita lahir.

Sejarah terciptanya budaya

sejarah, persebaran, ciri visual yg lebih jelas utk masing2 kebudayaan..

sejarah budaya tsb, perkembangan budaya tsb, berita pagelaran budaya tsb, tokoh yang terlibat dalam perkembangan budaya tsb

Informasi mendetail mengenai kebudayaan yang ada di indonesia dari sabang hingga merauke. Sehingga kita dapat menjaga dan melestarikannya.

as

informasi detail mengenai kebudayaan, selama ini media kurang lengkap dalam ekspose Sejarah, berasal dari daerah mana, ciri khas, event-event yg menampilkan kebudayaan tersebut

Sejarah

workshop, tokoh, tutorial

sejarah kebudayaan tersebut, bagaimana keadaannya sekarang, kreasi dari kebudayaan tersebut seperti apa saja

sejarah dari kebudayaan yg ada di indonesia comprehensive info

informasi detail tentang budayanya

Informasi Budaya yang ditampilkan secara lengkap di Web, baik itu video,

sejarah dari kebudayaan tersebut, galeri/image tentang budaya tersebut,

tempat tempat dimana ada kebudayaan tersebut, event yang ada mengenai

budaya yang ada, dan news/berita update mengenai budaya

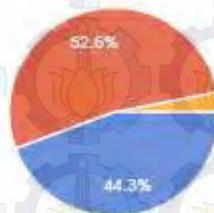
Tutorialnya mungkin, such as step by stepnya nari tradisional, bikin kerajinan tradisional dll.. Sesuatu yg lebih detail

informasi kuliuner.. hwhahahahahaha

sejarah adanya budaya tersebut kenapa harus dilakukan perbedaan dulu dan sekarang

PAGE 2

16. Apakah anda suka music?



Suka sekali	43	44.3%
Suka	51	52.6%
Cukup suka	3	3.1%
Kurang suka	0	0%

17. Jenis musik apa yang anda sukai?

semuanya tergantung suasana :D

jazz, rock, swing,
semua jenis musik

pop, jazz,
kecuali Rock

pop
Unplugged, Metal, Rock
semua kecuali dangdut

Jazz
musik gamelan

japan rock

Jazz Rock

jazz, rockabilly, rindik, bleganjur, punk, suling,
folk,dll

jazz, blues
pop, classic pop-rock

Electronic

Semua yang enak di dengar musik

slow

Gitar

Metal, Rock, Kontemporer indie, populer

POP

keroncong, gamelan bali, gamelan jawa, sinden, jazz,
pop, classic many

musik akustik tradisional Fusion jazz rap, pop, rock

Semua jenis musik pop rock

K-Pop, Rock Alternative, Pop

Pop, Electronic, Rock, Jazz,

jazz

Pop, Rock, Hip hop / Rap / Rapcore

s

tradisional modern

Musik yang enak didengar di telinga

pop, rock ,hip hop

segala jenis aliran musik kecuali punk

rock

Blues

Biola

ambient

Pop, Rock, Jazz

ga tentu sie yang penting enak didengar yang enak
didengar

alternative

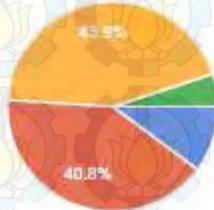
banyak

ROCK

pop, rock alternative, jazz, etnicoustic

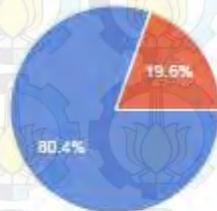
reggae, rock, tradisional
 Musik tradisional Bali
 dangdut koplo
 pop, rock dan metal klasik, pop, rock pop
 almost all genre tradisional, jazz
 ga tentu
 J-POP
 pop, jazz pop daerah pop, rock
 AKUSTIK
 Melodic
 as
 pop, jazz, gamelan bali
 semuanya kecuali dangdut dan melayu
 Pop instrumen
 semuanya, kecuali punk rock
 Pop
 Rock

18. Pernahah anda mendengarkan music tradisional?



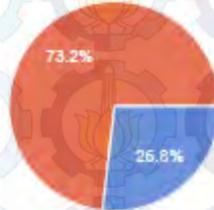
Sangat sering	10	10.2%
Sering	40	40.8%
Pernah	43	43.9%
Jarang	5	5.1%
Tidak pernah	0	0%

19. Antara music modern dan traditional manakah yang lebih anda sukai?

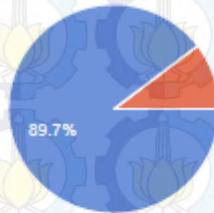


Musik modern	78	80.4%
Musik tradisional	19	19.6%

20. Pernahkah anda mendengar kata “Slonding”?



21. Apakah anda tau apa yang dimaksud dengan Selonding itu?



Selonding merupakan alat musik yang dipukul	26	89.7%
Selonding merupakan alat musik yang ditiup	3	10.3%
Selonding merupakan alat musik yang digesek	0	0%

22. Darimanakah anda mendapatkan informasi tentang Selonding?

sekolah Teman
teman, lingkungan, Buku
-
saya orang bali bro
Internet
TV
Desa Asal teman saya
Di Desa Asal saya ada peninggalan selonding kuno yang sekarang masih dimainkan pd saat tertentu, skrng diletakkan di pura Desa dari masyarakat
Internet, Sekolah dari saudara
tv
waktu smp (pelajaran seni musik) teman dari keluarga
internet. pas baca baca tentang tanganan . kan maunya kesitu. tpi belum kesampean smpe skg ..
dari pelajaran seni musik internet keluarga, pelatih tari asdas lingkungan sekitar udah tau dari dulu di jananan masyarakat Pernah dengar

23. Informasi apa yang belum anda ketahui tentang Selonding?

Sangat banyak yg belum diketahui. Mulai dari daerah mana selonding

dibuat, bagaimana memainkan, dsb.
mengapa selending sangat di sakralkan dibanding kan yang lain
Bagaimana cara memadukan musik yang dihasilkan selending sehingga dapat membuat suatu kepaduan suara yang indah

-
berasal dari mana selending?
Banyak, jawaban yg diatas saja masih ragu Asal selending, sering dimainkan saat kapan, dll
kreasi musik, sejarahnya dan perkembangannya saat ini semua hal tentang yang selending....

kegunaan dan manfaat dalam menghasilkan sebuah alunan musik yang sempurna tentang jenis jenis kesenian yang dibawakan selending, popularitasnya kurang dibanding gamelan yang berasal dari jawa tengah-an cara pembuatan alat musik tersebut alat musik pukul dari bali asal mulanya, kelebihanya dibanding alat musik lainnya. kok orang dulu bisa mikir alat yang keren gitu suaranya? bentuknya, suaranya
Sejarah selending, kapan selending digunakan. Alat musik dari daerah mana?

Cara memainkannya asal usul siapa penemunya
banyak
banyak. taunya cuma selending dipake pas ada perang pandan .. Saya memiliki cukup informasi tentang selending.

asal mu asal, banyak yang bilang dari daerah bali tepatnya di singaraja tangga nadanya

Alat musik Tradisional dari Bali termasuk alat musik pukul biasanya dimainkan untuk mengiringi upacara adat daerah Bali

Pertama kali selending ditemukan dan diterapkan, makna selending dalam upacara adat itu apa.

24. Menurut anda media apa yang cocok untuk memuat informasi yang baik mengenai Selending?

TV, dan jejaring sosial youtube
selebaran sosialisasi cetak
audio visual, sebab jika hanya melalui media tulis, pembaca tidak mendapatkan informasi mengenai keunikan dari suara selending itu sendiri, beserta teknik memainkannya.

internet, tv, media cetak
melihat perkembangan jaman, internet merupakan media terbaik untuk mempopulerkan selending di kalangan kawula muda..

Majalah remaja TV
semua media cocok.... media cetak pertunjukan tunggal
film, audio, majalah mungkin cocok seluruh media, agar cepat publikasinya
internet, TV, Media Cetak,

Media Elektronik
Stand kebudayaan, video, internet website.
internet

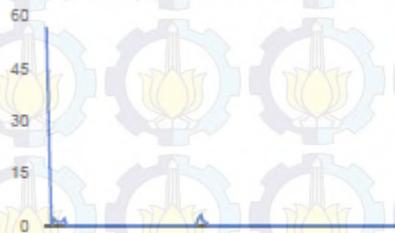
Media TV, karena disamping kita mendapat informasi mengenai selending

kita juga dapat langsung melihat bagaimana selending itu dimainkan.
media elektronik

Internet, blog, atau website tentang alat-alat musik tradisional elektronik
dan cetak

Zaman sekarang internet itu memang bermanfaat tapi jarang sekali orang
akan search selending untuk cari tau, jadi menurut saya lebih baik
diinformasikan melalui televisi, selain berita atau show di tv, selinding
bisa disisipkan di acara ftv misalnya, ftv kan banyak yg suka jd secara ga
langsung mereka dpt info nya
Elektronik...

Number of daily responses



Lampiran 2. Hasil Kuesioner AIO

DATA RESPONDEN

1. Nama Anda

Mika Winata Prita
Brigitta Rena Estidianti
I Gusti Agung
Ketut Bagus Githa Chandra Kumara
I Wayan Suartika
Adi Putra Yasa Guantari
Wira
I Nyoman Aditya
I Made Junaedi Purbaya Ruly
Ni Kadek Dwiastithi Suryawati
Nyoman Satria Adhitya Putra
Rudi
Citra Pramana Pande Gung Doni
Deck's
Yudha Handara Rama
Elwin Lysander
Sacita Nanda
Intan Puspitayanti
Ocil
Ayu Sukma Sada
Ni Gst Md Ari Laksmi Dwismara
Wisnu
Om
Yoga
Utari
Ni Nyoman Nila Arieswari
I Gusti Ayu Agung Mirah Sanjiwani
I Made Wirantara
Tanya Liwail Chamdy
Ni Komang Ayu P S
Ketut Sura D. Narithi Maharani Bodilpvnk
Ni Kadek Sariati
Putu Suta Adya Dharma Rahadi
Ladycia Sundayra
bramantra
Nopa Ariyana Dani
pande restu
Indra Satya Prasavita Amertha
Bella Chintya Dewi
Tya Wardani Maja
Arya Yuda
I Putu Prasetya Wikantara

2. Jenis Kelamin



Laki-Laki	32	61.5%
Perempuan	20	38.5%

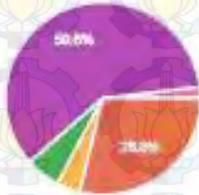
3. Usia

- 21 thn
- 21 tahun
- 22
- 23
- 24
- 17 tahun
- 19
- 17
- 18
- 16
- 21
- 20
- 17 y.o
- 23 Tahun
- 22 tahun
- 20tahun
- 21th
- 16th

4. Kota tempat tinggal saat ini

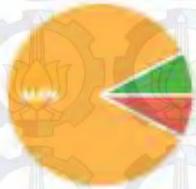
- Kuta
- Kedonganan
- KEDONGANAN
- Legian
- Badung
- Kupang
- surabata
- Yogyakarta
- Kuta, Bali
- surabaya
- Surabaya
- denpasar
- Denpasar
- sby
- tabanan, bali
- denpoasar
- gresik
- Ravnica sydney

5. Pendidikan terakhir atau yang sedang dijalani



SMP	0	0%
SMA	15	28.8%
D3	2	3.8%
D4	3	5.8%
S1	31	59.5%
S2	0	0%
Other	1	1.9%

6. Pekerjaan



PNS	0	0%
Swasta	4	7.7%
Pelajar/Mahasiswa	44	84.6%
Other	4	7.7%

7. Penghasilan atau uang saku per bulan



<Rp 500.000	15	30.6%
Rp 500.000 - Rp 1.000.000	18	36.7%
Rp 1.000.000 - Rp 3.000.000	12	24.5%
>Rp 3.000.000	4	8.2%

8. Alamat Email anda

arilaksmi35@yahoo.co.id
 mika@baliorange.net
 mank.tya@gmail.com
 naritimaharani@yahoo.com
 tanyabeken@gmail.com
 nila_arieswari@yahoo.com
 utarichan96@ymail.com
 ardyfaizal@gmail.com
 alicecroquette@gmail.com
 Anie_piggy@yahoo.com
 citra.pramana@ymail.com
 wayanshade@gmail.com
 wiramaswara11@mhs.if.its.ac.id
 junkchandrantz@gmail.com
 gunkdoni@yahoo.co.id
 rudiokmal@gmail.com
 rahadilherrmana@yahoo.com
 rahady_666@yahoo.com
 arya_yuda06@yahoo.com
 jonobali13@yahoo.co.id

ladycia.sundayra@gmail.com
 mzuhadah@gmail.com
 bellachintya51@yahoo.co.id
 ptbramantra0101@gmail.com
 nopa_99@yahoo.com
 adek_212@yahoo.com
 ayusukmachrisnadewi@yahoo.com
 munkeyindezu@gmail.com
 sarikyu@gmail.com
 apayaguan@yahoo.co.id
 crystalnyam@gmail.com
 nyomanaditya92@gmail.com
 indrasatya15@gmail.com
 Adeteno2@gmail.com
 yoga30.ajuz@gmail.com
 Pandeintanpuspitayanti@yahoo.com
 pritaaida@gmail.com
 ketut.suradhipa@gmail.com
 kambing_stress@yahoo.com
 handarayudha@gmail.com
 Sanjiwani.mirah@yahoo.co.id
 sacitananda@rocketmail.com
 dwiastithisuryawati@gmail.com
 rosianayu@yahoo.co.id
 bodal_in_the_house@yahoo.co.id
 adiputrayasa09@yahoo.com
 panderestu_udjo@yahoo.co.id
 zero2hero_2009@rocketmail.com
 junaedi.purbaya@gmail.com

AKTIVITAS

1. Kegiatan apa yang biasanya anda lakukan untuk mengisi waktu luang?



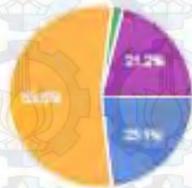
Olahraga	6	11.5%
Musik	18	34.6%
Membaca	6	11.5%
Nonton film	5	9.6%
Bermain game	12	23.1%
Other	5	9.6%

2. Jenis musik apa yang anda sukai?



Pop	21	40.4%
Rock	9	17.3%
Jazz	5	9.6%
Metal	1	1.9%
Punk	1	1.9%
Dubstep	2	3.8%
Trance	2	3.8%
Disco	0	0%
Post Rock	2	3.8%
Tradisional	0	0%
Other	9	17.3%

3. Media apa yang anda gunakan dalam mendengarkan music?



Mp3 Player	12	23.1%
CD Player	0	0%
Laptop	28	53.6%
Radio	1	1.9%
Other	11	21.2%

4. Siapa musisi/band favorit anda?

shimokawa mikuni
 daughtry
 Ronan Keating
 RHCP
 bbb
 Krisye, peterpan
 noah
 agnes monica
 One Ok Rock
 Jason Mraz
 maroon 5
 avril lavigne
 vierratale
 sekarang adele, tapi banyak yang lainnya
 motorhead
 David Guetta
 August band
 Bruno Mars
 the corr
 Maroon5
 Fall Out Boy
 mer
 idol group 48
 Metallica
 david archuleta
 Brian Eno

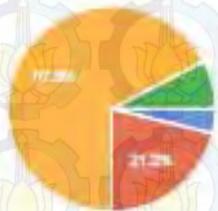
L'Arc~en~Ciel
 banyak coy.
 yeah yeah yeahs, arctic monkeys
 hardwell
 blink 182
 Arian13 (Seringai)
 30 second to mars
 Taio Cruz
 json miraz
 Kenny G
 INFINITE
 Taylor Swift
 Carla Bruni
 fall out boy
 sigur ros
 jkt 48
 Alex Turner
 L'acr~en~ciel
 Knife Party

5. Olahraga apa yang anda sukai?



Sepak bola	14	26.9%
Baset	6	11.5%
Renang	11	21.2%
Buku tangkis	8	15.4%
Fitness	0	0%
Other	13	25%

6. Seberapa sering anda berolahraga selama seminggu?



Selalu	2	3.6%
Sering	11	21.2%
Jarang	35	67.3%
Tidak pernah	4	7.7%

7. Apa yang biala and baca?



Buku pelajaran	3	5.8%
Novel	10	19.2%
Buku Sastra	2	3.8%
Ensiklopedi	3	5.8%
Majalah	17	32.7%
Other	17	32.7%

8. Berapa lama anda habiskan waktu untuk membaca?



<2 jam	26	53.8%
2-3 Jam	18	34.6%
3-4 jam	2	3.8%
Senantiasa	4	7.7%

9. Dimana anda biasanya berbelanja?



Mall	8	15.4%
Mini market	34	65.4%
Pasar	1	1.9%
Toko kelontong	5	9.6%
Other	4	7.7%

10. Berapa kali anda belanja dalam sebulan terakhir?



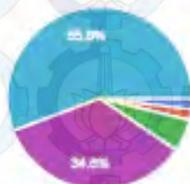
1	6	11.5%
2	7	13.5%
3	10	19.2%
4	9	17.3%
>4	18	34.6%
Other	2	3.8%

11. Berapa lama anda menonton TV/ film dalam satu hari?



<30 menit	12	23.1%
30 menit - 1 jam	16	30.8%
2 - 4 jam	22	42.3%
>4 jam	2	3.8%

12. Pada jam berapa anda biasanya menonton TV/ film?



05.00 - 08.00	1	1.9%
08.00 - 11.00	1	1.9%
11.00 - 14.00	0	0%
14.00 - 17.00	3	5.8%
17.00 - 20.00	18	34.6%
20.00 - 23.00	29	55.8%

13. Jenis film apa yang anda sukai?



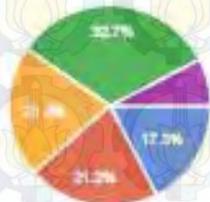
Komedi	10	19.2%
Drama	6	11.5%
Dokumenter	9	17.3%
Animasi	11	21.2%
Horor	1	1.9%
Action	12	23.1%
Other	3	5.8%

14. Berapa kali anda ke bioskop dalam satu bulan terakhir?



1	25	48.1%
2	10	19.2%
3	1	1.9%
>4	1	1.9%
Tidak pernah	15	28.8%

15. Berapa kali anda biasanya nongkrong dalam sebulan terakhir?



1	9	17.3%
2	11	21.2%
3	11	21.2%
>4	17	32.7%
Other	4	7.7%

16. Dengan siapa anda biasanya nongrong?



Bendiri	4	7.7%
Pacar	6	11.5%
Teman	38	73.1%
Keluarga	4	7.7%

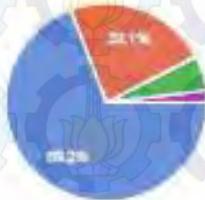
INTEREST

1. Berapa kali anda berganti fashion dalam tiga bulan terakhir?



1	17	32.7%
2	10	19.2%
3	2	3.8%
>3	3	5.8%
Tidak pernah	20	38.5%

2. Hal apa saja yang biasa anda ubah dalam gaya anda?



Rakalan	36	69.2%
Tata rambut	12	23.1%
Make up	0	0%
Accessories	3	5.8%
Other	1	1.9%

3. Media masa apa yang sering anda gunakan?



Radio	1	1.9%
TV	3	5.8%
Koran	2	3.8%
Majalah	0	0%
Internet	45	66.5%
Other	1	1.9%

4. Stasiun TV nasional apa yang sering anda tonton



TVRI	1	1.9%
RCTI	2	3.8%
SCTV	2	3.8%
INDOSIAR	1	1.9%
ANTV	0	0%

5. Jenis acara apa yang biasa anda tonton?



Berta	12	23.1%
Sinetron	1	1.9%
Infotainment	2	3.8%
Reality show	11	21.2%
Dokumenter / laporan perjalanan	13	25%
Other	13	25%

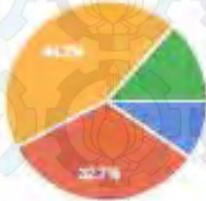
6. Media cetak apa yang sering anda baca?

- koran
- cinemagz
- Koran
- Bali post
- Koran
- Jawa Pos
- PCMedia, Chip, Cinemags
-
- Jawa Pos
- Jawa Post, InfoLinux, PCMedia
- rolling stone
- koran
- balipost
- Web Designer UK, PC World, Tabloid Soccer, Playboy USA, PC



Gamer Magazine UK
detik.com
Koran, Jawa Pos
Majalah Nova
Wired, .net, Advanced Phothoshop, Frankie
Koran
balipost
koran
KOMPAS
zigma
Koran kompas Soccer
Majalah: topgear
majalah
aneka yes
Wiyata Mandala
koran.
jawapos.
Koran
jawa poss
jawapos
Majalah saji
Halo jepang (koran)
dulu favorit baca jawa pos, tapi sejak di kupang ga ada media cetak
yang berkualitas.
Nylon Guys
Bali Pos
Gadis
national geographic
Jawa pos
metropolis
Koran
bali post
jawa pos
jawa post
Kompas
Koran
Balipost
Majalah - Hotgame
MAJALAH GADIS
Koran
(KOMPAS)
chip
Tidak ada
Koran

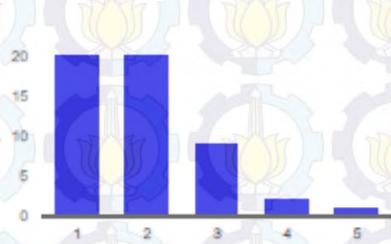
7. Jenis situs internet apa yang sering anda akses?



Berita	5	9.6%
Search engine	17	32.7%
Social media	23	44.2%
Other	7	13.5%

OPINION

1. Saya gemar berkumpul dengan teman-teman atau kerabat dalam waktu luang



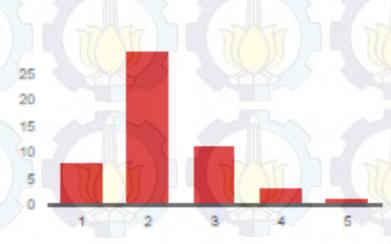
1	20	38.5%
2	20	38.5%
3	9	17.3%
4	2	3.8%
5	1	1.9%

2. Saya sangat mudah bergaul dan akrab dengan teman



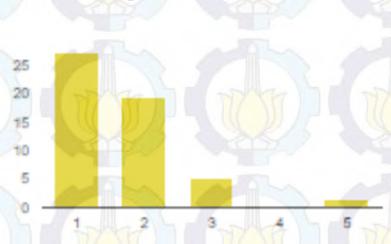
1	12	23.1%
2	19	36.5%
3	17	32.7%
4	4	7.7%
5	0	0%

3. Saya suka mengamati topic media yang menjadi pembicaraan orang banyak



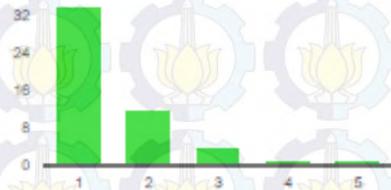
1	8	15.4%
2	29	55.8%
3	11	21.2%
4	3	5.8%
5	1	1.9%

4. Saya suka dengan hal-hal baru yang belum saya ketahui sebelumnya



1	27	51.9%
2	19	36.5%
3	5	9.6%
4	0	0%
5	1	1.9%

5. Saya ingin mengunjungi tempat-tempat baru yang belum pernah saya kunjungi sebelumnya



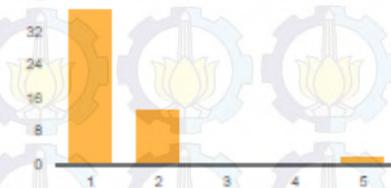
1	34	65.4%
2	12	23.1%
3	4	7.7%
4	1	1.9%
5	1	1.9%

6. Saya peduli akan warisan budaya bangsa



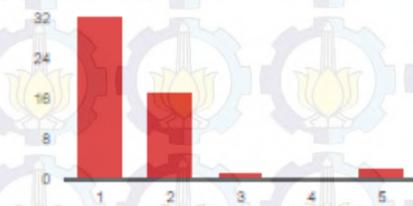
1	22	42.3%
2	25	48.1%
3	5	9.6%
4	0	0%
5	0	0%

7. Media masa memiliki peran penting dalam upaya pelestarian seni dan budaya bangsa



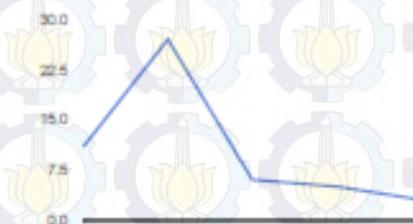
1	37	71.2%
2	13	25%
3	0	0%
4	0	0%
5	2	3.8%

8. Media-media masa local (TV dan cetak) memiliki peran dalam upaya pelestarian seni dan budaya bangsa



1	32	61.5%
2	17	32.7%
3	1	1.9%
4	0	0%
5	2	3.8%

Number of daily responses



Lampiran 3. *Film Statement*

JUDUL : **Selonding: Nyanyianmu Semangat Kami**

IDE : Sebuah tradisi dari masa lampau yang tetap berlangsung dan bertahan di tengah-tengah era globalisasi.

PESAN FILM : Salah satu desa tua yang ada di Pulau Bali dimana para penduduknya tetap taat melaksanakan budaya dan tradisi yang telah berjalan sekian lama. Bagaimanakah cara mereka mempertahankan kebudayaan yang telah berlangsung sejak sekian lama tersebut? Bagaimanakah usaha para tetua desa untuk mengajak para warganya agar tetap ikut berpartisipasi didalam melakukan upacara adat yang ada ditengah kesibukan mereka meningkatkan kesejahteraannya masing- masing?

INTI CERITA : Kegigihan masyarakat desa Tenganan Pegringsingan dalam mempertahankan tradisi dari nenek moyang mereka ditengah era globalisasi, zaman teknologi modern dan pengaruh dari kebudayaan luar Indonesia.

BENTUK : Wawancara multikarakter. *Native point of view* (sudut pandang sang pelaku)

POTENSI KONFLIK : Benturan antara tradisi dari masa lampau dengan pola hidup masyarakat modern dalam era globalisasi. Serta usaha yang dilakukan oleh para pemuda desa dengan para tetra desa adat.

ELEMEN : Footage video dokumentasi kegiatan di desa Tenganan Pegringsingan selama usaba Sambah.

DURASI : >30 menit

ALUR CERITA :

Babak I

Kamera mengubah fokusnya dari sebuah ukiran kayu yang terdapat pada sebuah ceng-ceng(bagian dari gamelan selonding) berpindah ke bilah-bilah besi gamelan selonding. Kamera bergeser memperlihatkan suasana ruangan museum tempat dimana para remaja berlatih memainkan instrument tersebut. Matahari mulai memperlihatkan sinarnya, tanda bahwa aktivitas warga desa Tengan akan segera dimulai. Selama perayaan Usaba Sambah yang jatuh pada bulan Juni-Juli warga desa Tenganan akan disibukan dengan berbagai kegiatan adat dan tradisi yang mereka miliki. Selama kurang lebih dari satu bulan warga akan melaksanakan kegiatan ritual adat yang telah berjalan dari zaman nenek moyang mereka. Kamera mulai menampilkan suasana warga yang sedang bergotong royong mempersiapkan berbagai sarana yang dibutuhkan untuk melaksanakan perayaan usaba sambah ini. Mulai dari para **Krama desa**(bapak-bapak dan ibu-ibu warga desa Tenganan Pegringsingan) hingga para *Truna*(sebutan untuk pemuda asli desa Tenganan Pegringsingan) dan para **Daha**(sebutan untuk pemudi asli desa Tenganan Pegringsingan) semuanya sibuk menjalankan kewajiban mereka masing-masing. Kamera memperlihatkan seorang laki-laki paruh baya yang berjalan dari kejauhan hendak menuju ke *Bale Petemu Agung*(sebuah balai tempat berlangsungnya upacara khusus untuk para karma desa) tempat dimana para karma desa lainnya sedang mempersiapkan sarana kebutuhan untuk upacara. Beliau adalah Pak Ketut Sudiastika yang merupakan *Kelian banjar*(ketua karma desa) yang memiliki kewajiban mengarahkan warganya dalam dalam melaksanakan ritual dan tradisi khas desa Tenganan.

Kamera berpindah dan mulai memperlihatkan keunikan-keunikan yang dimiliki oleh desa Tenganan Pegringsingan. Pak Ketut pun mulai menceritakan mengenai kesenian dan kearifan lokal yang ada. Terdapat 3 ciri khas dan keunikan yang menonjol dari desa Tenganan Pegringsingan, yakni Kain Gringsing, Upacara *Mekare*(perang pandan), dan Gamelan selonding. Kamera berpindah dan memperlihatkan 2 orang *Truna* yang sedang mengangkat salah satu bagian dari alat musik selonding menuju ke salah satu rumah warga tempat dimana akan dilangsungkannya ritual upacara. Dalam perjalanannya salah seorang *Truna* meminta warga yang lewat untuk menepi karena selonding ini tidak boleh disentuh oleh warga dari luar desa Tenganan.

Babak II

Matahari pun telah terbenam, namun kegiatan warga desa Tenganan tidak turut usai. Para krama desa yang tergabung kedalam sebuah organisasi *Juru Gambel* sedang bersiap-siap dengan gamelan selondingnya yang akan dimainkan untuk mengiringi kegiatan upacara. Terlihat Pak Parta Gunawan yang sedang menunggu juru gambel lainnya untuk bersama sama memainkan gamelan selonding. Bagi desa tenganan pegringsingan Gamelan selonding memiliki peranan yang sangat penting dalam kelangsungan ritual upacara dan kegiatan adat yang ada. Gamelan selonding difungsikan untuk mengiringi jalannya proses upacara yang ada. Nampak para laki laki tua menghampiri pak gunawan, mereka adalah juru gambel lainnya yang sedang beliau tunggu. Juru gambel yang ada rata-rata berusia tua hampir sama dengan umur pak gunawan dan bahkan ada yang lebih tua lagi. Jumlah juru gambel yang ada pun hanya 12 orang.

Dengan jumlah yang hanya 12 orang tersebut, para juru gambel ini harus memainkan 3 set gamelan selonding yang ada. Desa Tenganan pegringsingan memiliki 3 set gamelan selonding yang di simpan di 3 bale petemu. 1 set gamelan selonding terdiri dari 7 bagian. Idealnya gamelan selonding tersebut dimainkan secara bersamaan agar ritual di tiap tiap petemu dapat dimulai. Namun dengan keterbatasan jumlah juru gambel yang ada pak gunawan dan pak ketut sudiastika senantiasa dengan semangat memainkan gamelan selonding secara bergantian di setiap petemu. Apakah hal ini akan terus berlangsung seperti ini? Apakah 12 orang juru gambel ini akan dapat terus melantukan nyanyian selondingnya kepada para dewa?

Gambar berpindah menampilkan sekelompok truna yang sedang berkumpul di bale petemu dari kejauhan. Para truna tersebut sedang asik mencoba memainkan gamelan selonding yang telah selesai dimainkan oleh para juru gambel. Kamera menampilkan sosok truna berambut gondrong tengah berkonsentrasi dengan gamelan selondingnya. Rio adalah salah satu anggota truna yang memiliki bakat dalam bermusik khususnya bermain gamelan selonding. Rio yang ditemani oleh Moi, begitulah panggilan truna berambut pendek ini tengah asik memainkan gamelan selonding bersama sama dengan teman-teman sebayanya. Rio dan Moi keduanya memiliki bakat dan minat yang dalam untuk memainkan gamelan

selonding. Desa Tenganan memiliki beberapa truna berbakat dalam memainkan gamelan selonding layaknya Rio dan Moi. Hal ini tentunya sangat membantu didalam kelangsungan regenerasi juru gambel desa Tenganan Pegringsingan.

Namun di zaman globalisasi ini pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Warga Desa Tenganan pun tidak mengesampingkan pendidikan. Para generasi mudanya rela meninggalkan desa demi mendapatkan pendidikan. Demikian halnya Rio dan Moi, mereka berdua rela meninggalkan desa dan pergi ke kota Denpasar demi mendapatkan pendidikan tingkat lanjut. Rio adalah seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual di ISI Denpasar dan Moi adalah seorang mahasiswa jurusan keguruan di universitas Saraswati Denpasar. Demi mendapatkan pendidikan mereka harus dapat membagi waktu dan konsentrasi mereka antara mendapatkan ilmu dan menjaga tradisi yang telah berlangsung di desanya. Bagaimanakah upaya pak ketut sudiastika dan pak gunawan dalam menyikapi hal tersebut? Bagaimana pula cara Rio dan Moi untuk senantiasa meyakinkan diri mereka agar tetap semangat mempertahankan adat dan tradisi yang ada dengan beban sebagai mahasiswa yang sedang menuntut pendidikan diluar desa?

Babak III

Kamera menampilkan suasana pagi di desa Tenganan yang sibuk dan ramai. Para Krama desa, Truna dan Daha tengah sibuk mempersiapkan berbagai keperluan mereka untuk menjalankan tradisi dan kegiatan upacara. Selama kegiatan Usaba Sambah warga desa Tenganan disibukkan dengan kegiatan ritual upacara yang padat selama satu bulan. Setiap warga Krama desa, truna dan daha memiliki kewajibannya masing masing. Hal ini tentu saja bukan sesuatu yang mudah bagi mereka, dimana terdapat tuntutan antara menjalankan tradisi dengan menjalani pekerjaan mereka sehari hari demi menafkahi keluarga mereka.

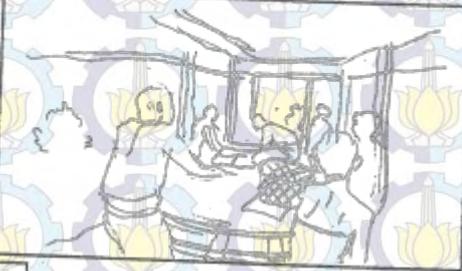
Pak ketut Sudiastika selaku kelian desa adat selalu senantiasa memperhatikan para warganya dan mencari jalan keluar atas permasalahan ini. Hal terberat dalam kelangsungan sebuah tradisi dan budaya adalah bagaimana cara menjaga semangat dan ketulusan hati warganya untuk tetap mau ikut berpartisipasi dalam *ngayah* (melangsungkan kewajiban) disela sela kewajiban mereka masing masing untuk mensejahterahkan hidup mereka masing masing. Demikian halnya

Rio dan Moi yang kini masih berstatus mahasiswa. Sebagai seorang mahasiswa tentunya mereka disibukkan dengan berbagai tugas kuliah yang mereka dapat yang harus diimbangi dengan kewajiban mereka sebagai Truna desa. Usaba sambah 2014 diadakan pada bulan Juni-Juli dimana keduanya masih disibukkan dengan kegiatan kuliah di kampus mereka masing masing. Bagaimanakah cara keduanya untuk meyakinkan diri mereka agar dapat menyelesaikan 2 kewajibannya pada saat yang bersamaan?

Kamera berpindah menampilkan seorang pria dewasa yang tengah menyiapkan sarana upacara di bale petemu. Grembing begitulah panggilan yang dimiliki oleh pria ini. Grembing merupakan salah satu truna desa yang sempat pergi meninggalkan pulau bali demi menuntut pendidikan. Grembing merupakan alumni dari Universitas Gajah Mada jurusan arsitektur. Tidak seperti Rio dan Moi yang masih bisa menyempatkan diri untuk pulang dan menjalani kewajibannya sebagai Truna desa, sewaktu grembing masih menjadi mahasiswa ia hanya dapat pulang apa bila telah tiba masa liburan semester. Menyikapi hal ini desa Tenganan memang memberikan keringanan bagi para generasi mudanya untuk menuntut ilmu diluar pulau tanpa menjalani kewajibannya di desa. Grembing pun memanfaatkan kesempatan ini dengan baik, dan seusainya kuliah ia kemudian menerapkan ilmu yang ia dapat untuk berkontribusi membangun desa Tenganan agar menjadi lebih baik lagi.

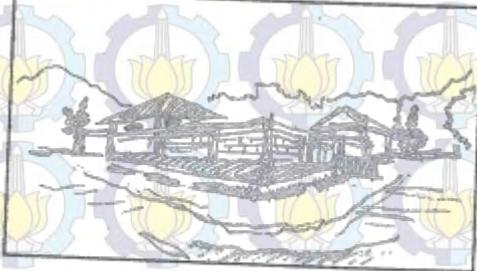
Pak Ketut Sudiastika dan Grembing tak henti-hentinya untuk memikirkan bagaimana nasib desa Tenganan kedepannya. Hal apa saja yang harus dilakukan desa untuk dapat menjaga ketulusan hati warganya. agar dapat selalu senantiasa berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan budaya yang telah diwarisi oleh nenek moyang mereka. Mengingat apa yang diwarisi kepada mereka merupakan sesuatu yang luar bisa baik dari di bidang kesenian dan kearifan lokal di desa Tenganan Pegringsingan.

5



Kamera menampilkan ketenangan suasana dalam
Taman dengan "Wide Shot" dan perlahan
kemudian dari "low angle" ke "High angle"
"bird eye". Kamera berpindah dengan Transisi
"Dissolve" menampilkan suasana dalam dengan
"Wide Shot" dan "Close Up". Pada akhirnya
ekspresi wajah desa yang tampak berbin-bunan.

6



Kamera berpindah dengan Transisi "Dissolve" dan
Pengaturan kamera "Panning" dan kamera ke lens
menampilkan "Sohi satu landscape desa Tenganen".
Kamera berpindah dengan Transisi "dissolve" menampilkan
Pusatnya ada di desa Tenganen dengan Hutan Mula
ketenangan suasana alamnya.

7

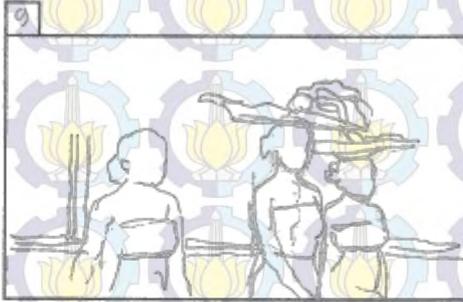


Kamera berpindah memperlihatkan ketenangan suasana
yang diambil dari Tenganen. Kamera menampilkan
ketenangan suasana alamnya dengan Transisi
dengan "Wide Shot" dan "Close Up Shot" dan
kemudian berpindah dari dan mengambil detail
Ekspresi wajah. Kamera berpindah dengan Transisi
"Dissolve" menampilkan ketenangan suasana alam
dengan "Wide Shot" dan diikuti dengan Transisi
"Dissolve" menampilkan ketenangan suasana
di malam hari. Transisi dari "to Wide".

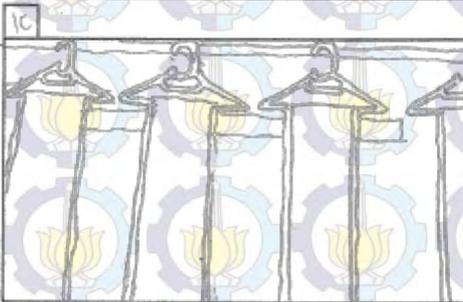
8



Kamera menampilkan pandangan yang horizontal pada suasana
dengan "Medium Shot". Terus kemudian menampilkan
pemandangan malam dengan Transisi "Cross Dissolve".
Pada akhirnya suasana malam dengan ketenangan
dan suasana desa Tenganen. Kamera menampilkan
pemandangan landscape desa Tenganen dengan
perlihatkan gambar "Cut" dari satu video
ke video lainnya.



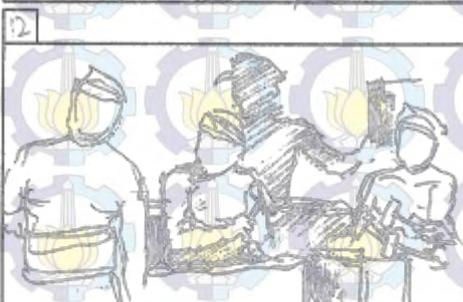
9. Wanita berpindah dengan "Cet" memindahkan alat-alat. Pak Man-Man bekerja dengan "Pencoran" dan Seokang Sibau mempersiapkan bahan-bahan. Wanita berpindah dengan "Mediam Sheet". Pak ketut Seokang Sibau mempersiapkan "Mendari" kemudian dari "Pencoran" itu dibersihkan dan dimasukkan ke dalam. Gambar berpindah dari satu video kemudian wanita ke video lainnya dengan "Cet".



10. Pak ketut Seokang Sibau mempersiapkan "Pencoran" hasil kerajinan mereka dengan "Gambar" berpindah dan memindahkan Pak ketut dengan "Mediam Sheet" dan "Cet" ke gambar lain. Kemudian, Gambar berpindah dari kiri ke kanan dengan "Stiker" itu mempersiapkan gambar. Gambar berpindah dengan "Cet" memindahkan "Stiker" dari gambar lain. Wanita ke memindahkan dan memikul bahan "Gambar".



11. Wanita berpindah dengan "Cet" memindahkan "Gambar" wanita ke Seokang mempersiapkan "Pencoran". Pak ketut Seokang Sibau mempersiapkan "Mendari" kemudian berpindah. Gambar berpindah memindahkan "Pencoran" dengan "Mediam Sheet", "Mediam Sheet" dan "Clear Up Sheet".



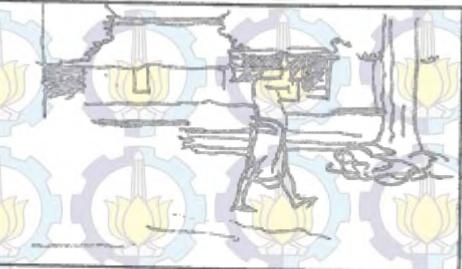
12. Gambar berpindah dengan "Cet" memindahkan "Gambar" wanita ke Seokang mempersiapkan "Pencoran". Pak ketut Seokang Sibau mempersiapkan "Mendari" kemudian berpindah dengan "Cet" memindahkan "Pencoran" dengan "Mediam Sheet". Pak ketut mulai bekerja memindahkan "Gambar". Gambar berpindah dengan "Cet" memindahkan "Gambar" wanita ke Seokang mempersiapkan "Pencoran" dengan "Mediam Sheet".

13



Gambar berpetak dan teknik "dissolve" menampilkan gambar yg sedang memisahkan gambar dari tempat penyempurnaan ke salah satu panel warna (wide shot) gambar berpetak dan "cut" menampilkan gambar yang sedang memisahkan gambar selanjutnya untuk ditayangkan (wide shot) gambar berpetak dan "cut" menampilkan ekspresi pada pemain karakternya yg sedang bersiap-siap (close up).

14



Gambar berpetak dan "dissolve" menampilkan foto ketupat (medium shot). Foto ketupat menunjukkan selanjutnya dari dimulainya gerakan selanjutnya gambar berpetak dengan "cut" menampilkan wajah yg sedang bersiap memulainya gerakan selanjutnya (panning dari kiri ke kanan) melalui ke tempat penyempurnaan selanjutnya.

15



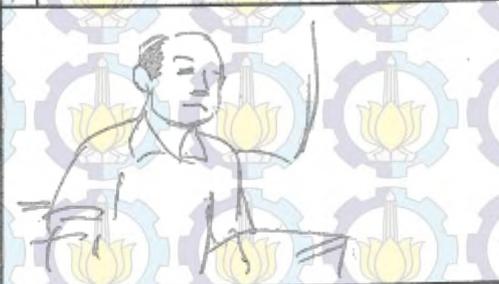
Gambar berpetak dan "cut" menampilkan beberapa wajah yg sedang berbicara gambar selanjutnya (medium shot) foto ketupat menunjukkan penyempurnaan wajah yang pertama dari dimulainya gerak-gerak best gerakan selanjutnya dan wajah kedua yang menyempurnakannya hingga menjadi gerakan selanjutnya gambar berpetak dan "cut" menampilkan gerakan selanjutnya yg ada di balik kamera (panning dari kiri ke kanan).

16



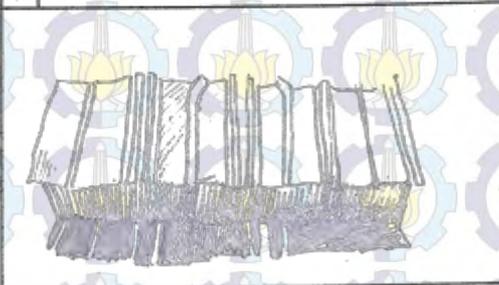
Gambar berpetak (cut) menampilkan 2 orang wajah yang sedang memisahkan gambar selanjutnya (medium shot) gambar berpetak (cut) menampilkan foto ketupat (panning shot) ketika memulainya penyempurnaan pemeranan pada dan gerakan selanjutnya gambar berpetak (cut) menampilkan beberapa wajah yg sedang berpetak selanjutnya di sebuah kamar (wide shot) menunjukkan beberapa orang (wide shot).

17



Gambar berpidah (Close disolve) menampilkan narasumber ke 2. Pak Parto (gambar medium shot). Keterangan lain atas foto gambar tersebut di peroleh karena (Close disolve) Pak Gusman menantikan kedatangan antara Gusman selendang dengan Gusman di sisi Pak Gusman. Gambar berpidah (cut) menampilkan Gusman ke-1 dan (cut) menampilkan Gusman selendang dan narasumber (wide shot)

18



Gambar berpidah (cut) menampilkan narasumber ke 2 dari (gambar selendang) (Close Up) dari narasumber ke-1. Pak Gusman menantikan narasumber ke-1 dan narasumber selendang (medium shot)

19



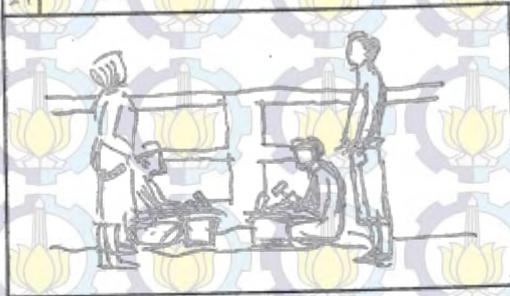
Gambar berpidah (cut) menampilkan narasumber ke-1 sedang berbicara dengan narasumber selendang (wide shot). Gambar berpidah (cut) Pak Gusman menantikan narasumber ke-1 dari narasumber selendang (medium shot). Gambar berpidah (cut) menampilkan narasumber ke-1 dan narasumber selendang (close up)

20



Gambar berpidah (cut) menampilkan narasumber ke-1 sedang berbicara dengan narasumber selendang di desa (wide shot). Gambar berpidah (cut) Pak Gusman menantikan narasumber ke-1 dari narasumber selendang (medium shot). Gambar berpidah (cut) menampilkan narasumber ke-1 dan narasumber selendang (close up)

21



Gambar berpindah (cross dissolve) menampilkan cara untuk
menarik mata untuk berorientasi dan mempersiapkan
gambar selanjutnya untuk upacara (medium shot) (wide shot)
Gambar berpindah (cut) menampilkan perbedaan waktu
yang sering terlihat melalui perubahan lokasi, lokasi
dan karakter. Peristiwa selanjutnya menggunakan
Shot berurutan. Letak memutar kamera (side shot)

22



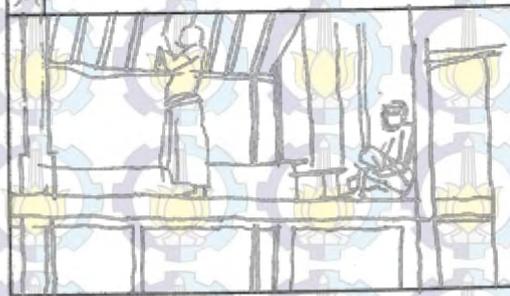
Gambar berpindah (cross dissolve) menampilkan Pola
berikut yang menunjukkan perubahan Pola. Pola berpindah
Gambar selanjutnya (medium shot) gambar berpindah (cut)
menunjukkan cara gambar selanjutnya untuk pindah
gambar selanjutnya yang sedang terlihat dengan gambar
selanjutnya (medium shot) (close up) Gambar berpindah
(cut) Pola untuk menunjukkan momen singkat atau
untuk membuat mata gambar (medium shot)

23



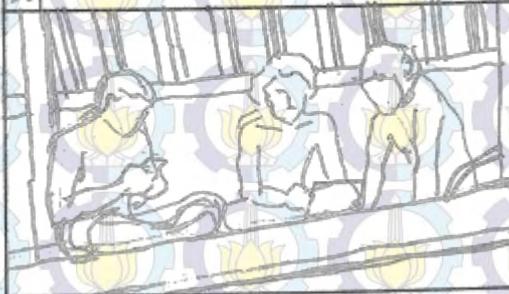
Gambar berpindah (cut) menampilkan Pola berpindah
yang terlihat beberapa momen kondisi yang berbeda
Sangat baik (medium shot) Gambar berpindah (cut)
menunjukkan beberapa cara gambar yang sedang
menunjukkan gambar selanjutnya untuk diabaikan
(close shot) (close up)

24



Gambar berpindah (cut) menampilkan Pola berpindah
yang berorientasi menunjukkan cara gambar yang berorientasi
terdiri dari cut dissolve & lens cut (medium shot)
Pola berpindah berpindah melalui jumlah cara gambar
yang terlihat. Letak memutar kamera gambar selanjutnya
media yang upacara (medium shot) gambar berpindah
(cut) menampilkan beberapa cara gambar yang sedang
menunjukkan momen yang berbeda. Letak memutar jumlah
menunjukkan cara shot yang tambahan (medium shot)

25



Gambar berpindah (Cut) Pola gambar menunjukkan pertemuan keluarga dan pertemuan (Close Up)
(Medium Shot) - Gambar berpindah (Cut) menunjukkan
Pemeran - pemeran dasar dan pemeran dasar menengah
kechek (Medium Shot) Gambar berpindah (Cut)
Pola gambar menunjukkan pertemuan keluarga
Pemeran dasar dan pemeran menengah pemeran menengah
Sementara pemeran menengah pemeran menengah
sekelompok (Medium Shot)

26



Gambar berpindah (Cut) Pola gambar menunjukkan pertemuan
berdasarkan pertemuan pemeran dasar dan pemeran
menengah (Medium Shot) Gambar
berpindah (Cut) Pola gambar dan pemeran menengah
kemudian gambar simbolis (Wide Shot).
Gambar berpindah (Cut) Pola gambar menunjukkan
berdasarkan pertemuan pemeran dasar dan pemeran
menengah pemeran menengah pemeran menengah
pemeran menengah dan pemeran menengah (Medium Shot)

27



Gambar berpindah (Cross dissolve) menunjukkan pertemuan
pemeran dasar dan pemeran menengah (Wide Shot)
Gambar berpindah menunjukkan pertemuan pemeran
pemeran menengah (Close Up) Gambar berpindah (Cut)
menunjukkan pemeran menengah dan pemeran menengah
dan pemeran menengah (Medium Shot) (Pemeran dan pemeran)

28



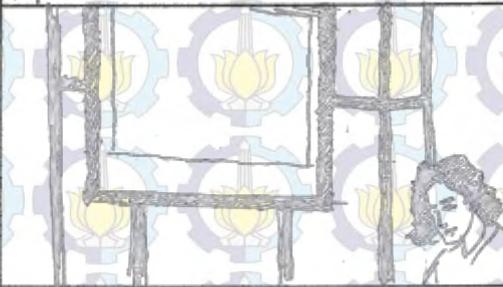
Gambar berpindah (Cross dissolve) menunjukkan
Pola gambar menunjukkan pemeran menengah dan pemeran
dasar (Wide Shot) - Gambar berpindah (Cross
dissolve) Pola gambar dan pemeran menengah - pemeran
menengah pemeran menengah pemeran menengah (Medium
Shot) - Gambar berpindah (Cut) menunjukkan pemeran
menengah pemeran menengah pemeran menengah
menunjukkan pemeran menengah pemeran menengah
(Close UP)

33



Gambar berpindah (Cut) Rio menunjukkan bahwa perjalanan
kayu gambel tidak terjadi perlahan-lahan dengan memutar
perahu (Medium Shot). Gambar berpindah (cut)
menunjukkan Rio yang sudah beres dan siap
Sementara itu, para kayu gambel (Wide Shot)
Gambar berpindah (cut) menunjukkan Shanty orang
dan kayu Rio bersama dengan kayu gambel menemani
perahu selendang (Wide Shot)

34



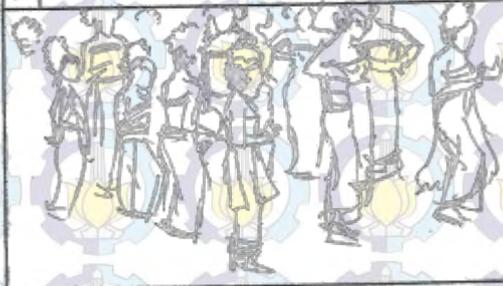
Gambar berpindah (cut) Rio terlihat menunjukkan
Perahu selendang dengan para perahu dan
para kayu gambel (Medium Shot) Gambar
berpindah (cut) / kamera memiring dan ke atas
ke kanan melihat pemandangan arak-arakan muatan
yang sudah selesai / kayu gambel telah selesai
dibawa selendang (Wide Shot) Gambar berpindah
(cut) menunjukkan ekspresi sedih dan senas
arak-arakan tersebut

35



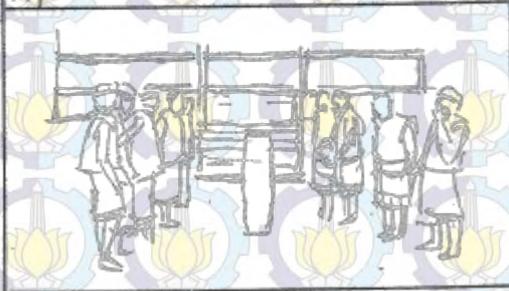
Gambar berpindah (cut) Rio terlihat menunjukkan perahu
kambala yang ditandu dalam momen ini kayu gambel (Medium Shot)
kambala berpindah (cut) menunjukkan kayu gambel yang telah
kambala telah selesai dan siap dalam momen ini gambel
selendang (Wide Shot) (Close up) Kambala berpindah (cut)
Rio terlihat menunjukkan momen ini kambala yang telah selesai
berada kayu gambel kambala dalam momen ini gambel
Medium Shot Gambar berpindah (cut) menunjukkan
arak-arakan dan para kayu gambel yang sudah telah
bersama (Wide Shot) & (Close up)

36



Gambar berpindah (cross dissolve) menunjukkan suasana
dan yang sudah ditunjukkan dengan arak-arakan selendang
(Wide Shot) Gambar berpindah (cut) menunjukkan
perahu yang akan dan yang sudah beraktivitas (close up)
Gambar berpindah (cross dissolve) Rio terlihat menunjukkan
kambala yang ditandanya dalam momen ini gambel dan perahu
kambala yang akan melalui momen ini melalui medium shot
kambala berpindah (cut) menunjukkan suasana - suasana
kambala dan para perahu (Wide Shot) (Medium Shot)
(Close up)

39



Kamra berandah (cut) menampilkan suasana malam di desa dengan di mana beberapa pedagang sedang menjual berbagai macam barang. (Medium Shot) (Close Up) Kamra berandah (cut) memperlihatkan suasana pagi di desa dengan beberapa pedagang sedang menjual berbagai macam barang. (Medium Shot) (Close Up) Kamra berandah (cut) memperlihatkan suasana pagi di desa dengan beberapa pedagang sedang menjual berbagai macam barang. (Medium Shot) (Close Up)

40



Kamra berandah (cut) memperlihatkan suasana pagi di desa dengan beberapa pedagang sedang menjual berbagai macam barang. (Medium Shot) (Close Up) Kamra berandah (cut) memperlihatkan suasana pagi di desa dengan beberapa pedagang sedang menjual berbagai macam barang. (Medium Shot) (Close Up)

37



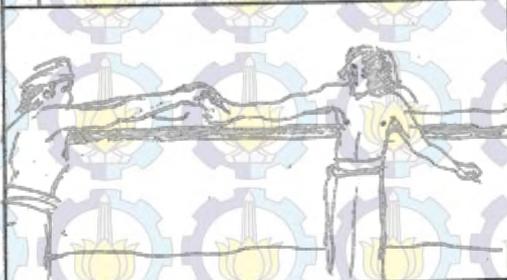
Kamra berandah (cut) menampilkan suasana pagi di desa dengan beberapa pedagang sedang menjual berbagai macam barang. (Medium Shot) (Close Up) Kamra berandah (cut) menampilkan suasana pagi di desa dengan beberapa pedagang sedang menjual berbagai macam barang. (Medium Shot) (Close Up)

38



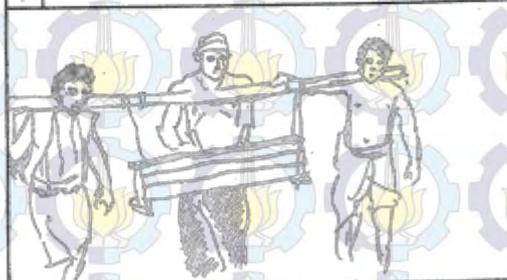
Kamra berandah (cut) menampilkan suasana pagi di desa dengan beberapa pedagang sedang menjual berbagai macam barang. (Medium Shot) (Close Up) Kamra berandah (cut) menampilkan suasana pagi di desa dengan beberapa pedagang sedang menjual berbagai macam barang. (Medium Shot) (Close Up)

41



Kamera berpindah (cut) Rio bercerita mengenai
coranya. Ketika tetap semangat di air, memperlihatkan
budayanya. (Medium Shot). Kamera berpindah
(cut) menampilkan Rio yang sedang berpartisipasi
di dalam sebuah kegiatan di desa (Wide Shot) &
(Close Up). Kamera berpindah (cut) Rio
bercerita mengenai coranya untuk mencintai
budaya sendiri. (Medium Shot).

42



Kamera berpindah (cut) menampilkan suasana
Tanjung yang berpartisipasi dalam kegiatan lapangan
di desa Timorren (Wide Shot) & (Close Up). Kamera
berpindah (cut). Para wisatawan bercerita
tentang desa kampung mereka desa Timorren
kemudian memilih sebuah kebudayaan yang unik. (Medium Shot)

43



Kamera berpindah (cut) menampilkan suasana Gede
di desa yang juga berpartisipasi dalam kegiatan
lapangan di desa Timorren (Wide Shot) & (Close Up)
Kamera berpindah (cut) Para wisatawan menunjukkan
kegiatan mereka kepada generasi muda desa Timorren
jika mereka memiliki warna Timorren sehingga
timbul semangat di dalam partisipasi budaya
wanita yang melakukan kegiatan. (Medium Shot) &
(Close Up)

44



Kamera berpindah (cut). Para Wisatawan Sederhana
menunjukkan suasana kepada generasi muda
desa Timorren, agar semangatnya untuk berpartisipasi
budaya di desa Timorren melalui dengan
kemungkinan yang diteliti para generasi mudanya.
(Medium Shot). Kamera berpindah (cut) menampilkan
suasana desa yang kecil dan juga ikut berpartisipasi
dalam kegiatan wisata. (Medium Shot) Kamera berpindah
(dip to black) & (Close up) credit Roll.
Tamat (dip to black)

Lampiran 5. Narasi Film

- a. Tenganan Pegringsingan/ merupakan salah satu desa bali aga yang terletak di kabupaten karangasem/ kecamatan manggis Bali// Bagi mereka/ tradisi/ adat/ dan budaya yang telah diwariskan kepada mereka/ merupakan buah pemikiran dari para leluhur/ yang tak ternilai harganya//
- b. Selonding/ warisan leluhur yang menjadi cirri khas desa Tenganan Pegringsingan/ memiliki peranan penting dari segi ritual dan kesenian// Harmonisasi sekala dan nikala diyakini masyarakatnya akan tercipta selama senandung merdu dari selonding ini dapat dialunkan// maka masyarakatnya senantiasa untuk selalu menjaga kesakralan/ serta meregenerasi para pemainnya/..... meski hal tersebut/ menemui rintangan dalam perjalanannya....
- c. Para pemuda desa/ merupakan sebuah harapan/ untuk dapat meregenerasi para juru gambel/ karena hanya kepada merekalah desa tenganan dapat berharap// Meskipun dengan keterbatasan waktu yang mereka miliki/ usaha mereka untuk mengimbangi pendidikan/ dan pelestarian budaya warisan sangatlah berharga bagi desa tanpa bibit baru penerus budaya desa ini selonding lambat laun akan menjadi bisu tanpa ada yang mampu memainkannya/ hilang dan hanya dapat dikenang
- d. Desa Tenganan Pegringsingan memiliki/ memiliki warisan yang sangat berharga/ dimana dalam setiap warisan yang dimiliki/ tertanam semangat/ ajaran/ dan nilai nilai moral buah pemikiran para luluhur mereka/ yang hingga kini masih layak untuk diterapkan// Modernisasi/ merupakan ujian yang dihadapi oleh para warganya/ Hingga sejauh mana desa Tenganan Pegringsingan dapat mempertahankan adatnya?/ hal tersebut/ bergantung kepada semangat setiap anggota masyarakat desa Tenganan Pegringsingan//

Lampiran 6. Sinopsis Film

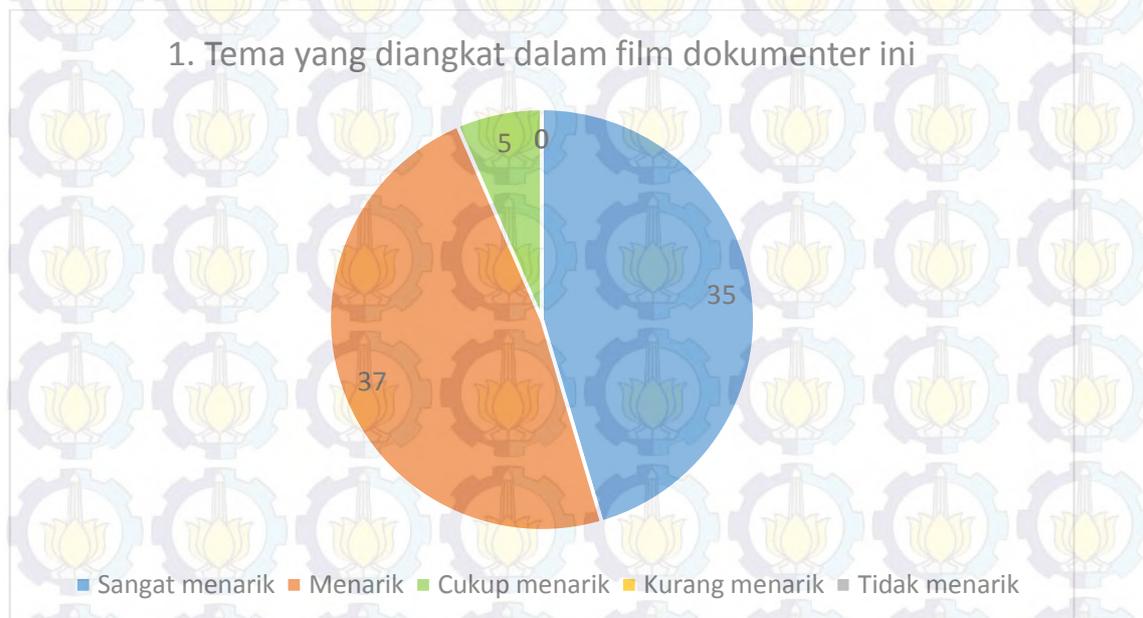
Desa Tenganan Pegringsingan merupakan salah satu desa Bali Aga yang berada di kabupaten Karangasem. Desa Tenganan Pegringsingan memiliki beragam kebudayaan yang unik, salah satunya adalah Gamelan Selonding. Gamelan Selonding memiliki peranan yang penting bagi warga desa Tenganan sebagai sarana untuk mengiringi jalannya upacara adat. Desa Tenganan memiliki orang-orang pilihan yang ditunjuk khusus untuk memainkan gamelan Selonding pada saat upacara, mereka adalah *Juru Gambel*. Pak Ketut Sudiastika, seorang kelian desa yang juga bertugas sebagai juru gambel desa Tenganan Pegringsingan adalah pria paruh baya yang sangat peduli terhadap warisan budaya dari nenek moyang desa Tenganan. Sebagai seorang kelian desa (tokoh masyarakat) Pak Ketut senantiasa berupaya meregenerasi *Juru Gambel* di desa Tenganan karena jumlah *Juru Gambel* di desa Tenganan sangat terbatas. Syarat untuk dapat menjadi *Juru Gambel* cukup sulit bagi generasi muda, dimana hanya orang asli dari desa Tenganan yang sudah menguasai Lagu *Geguron* saja yang dapat diangkat sebagai *Juru Gambel*. Demikian halnya yang dihadapi oleh Pak Parta Gunawan, seorang *Juru Gambel* senior yang usianya sudah cukup tua. Beliau dan senior-senior lainnya sangat prihatin dengan jumlah juru gambel yang terbatas dan remaja desanya pun cukup sulit untuk diajak latihan karena mereka banyak yang keluar desa demi mendapatkan pendidikan yang lebih baik. Shony Astika dan Rio Wedayana, dua orang pemuda yang mencari pendidikan di Denpasar adalah pemuda yang berbakat dalam memainkan gamelan Selonding. Tuntutan untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi membuat waktu mereka menjadi terbatas dalam berlatih memainkan gamelan Selonding. Waktu adalah kendala utama yang dihadapi mereka dalam melestarikan budayanya, demikian halnya yang dirasakan oleh Putu Wiadnyana seorang warga desa yang sangat peduli terhadap kelangsungan budayanya. Ia juga merasakan betapa sulitnya menjalani 2 hal tersebut antara memenuhi kebutuhan hidupnya dan melaksanakan kewajibannya sebagai warga desa. Bagaimanakah cara mereka dalam melestarikan budayanya? Hal tersebut bergantung kepada semangat, rasa

cinta dan menghargai terhadap sesuatu yang telah diwariskan kepada mereka sejak lahir.

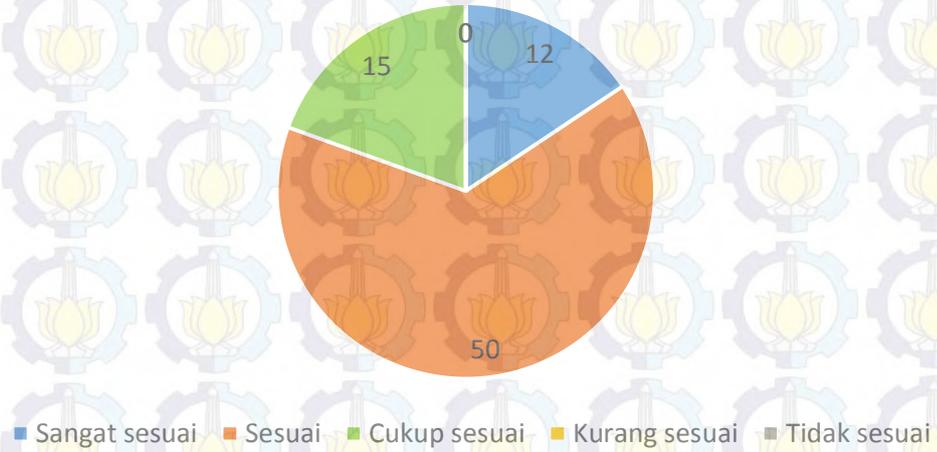
Lampiran 7. Parameter Film Dokumenter “Selonding, Nyanyianmu Semangat Kami”

Berdasarkan dari hasil *Post Test* yang telah penulis lakukan di beberapa sekolah, yakni: SMAN 1 Denpasar (11 orang), SMAN 3 Denpasar (40 Orang), SMAN 1 Kuta (6 orang), dan SMAN 2 Kuta (10 orang) dengan jumlah responden sebanyak 77 orang didapatkan hasil sebagai berikut:

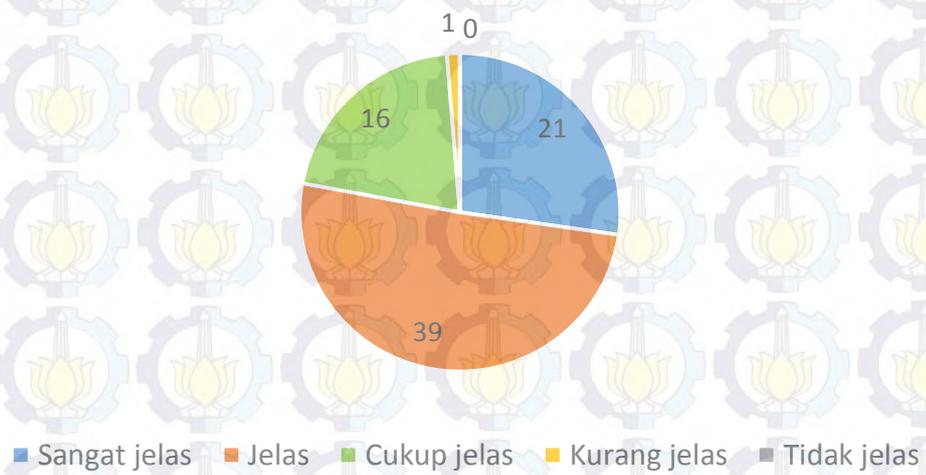
1. Tema yang diangkat dalam film dokumenter ini



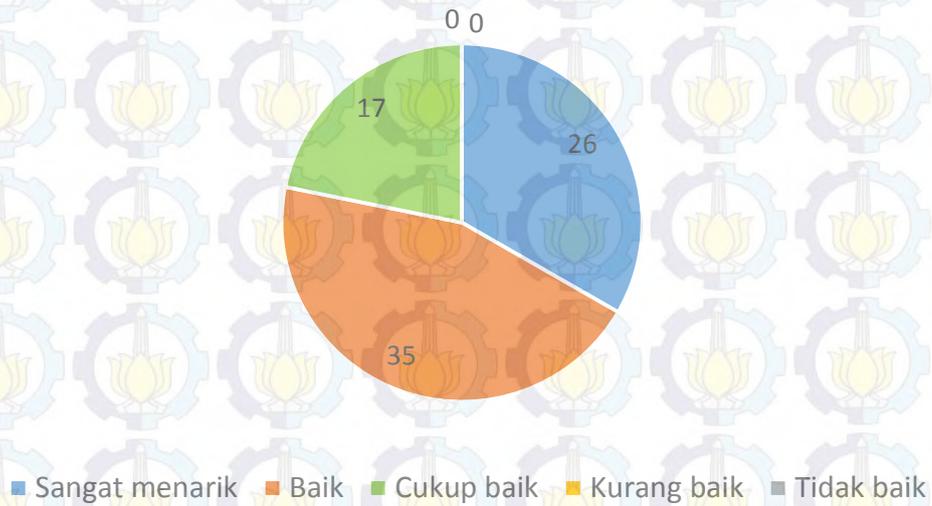
2. Kesesuaian antara judul film dengan cerita dan pesan yang akan disampaikan



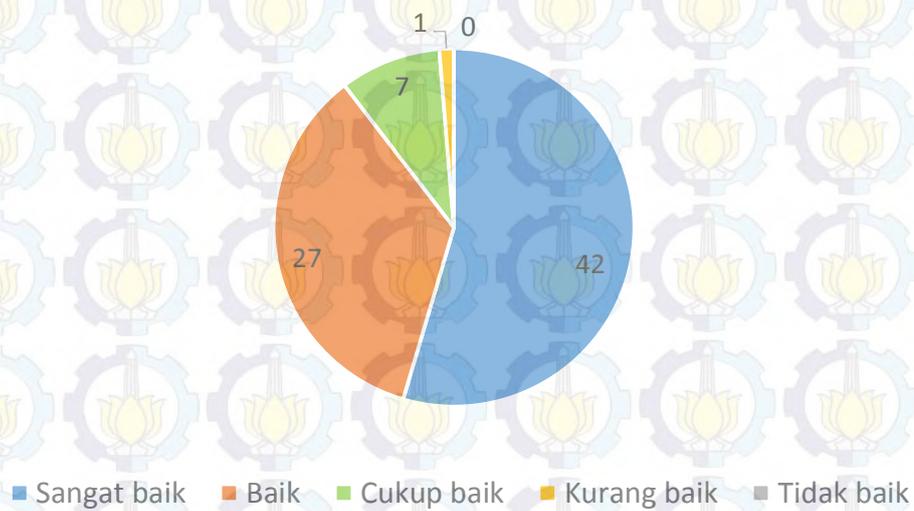
3. Kejelasan pesan yang disampaikan melalui film yang dibuat



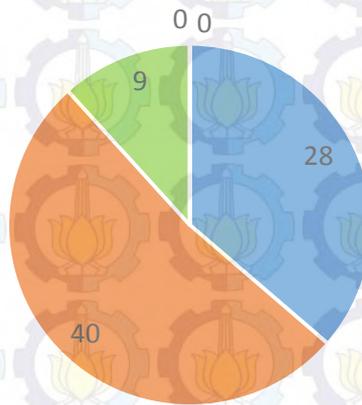
4. Kreativitas dalam menyusun alur cerita



5. Teknik pengambilan gambar dan *angle* camera

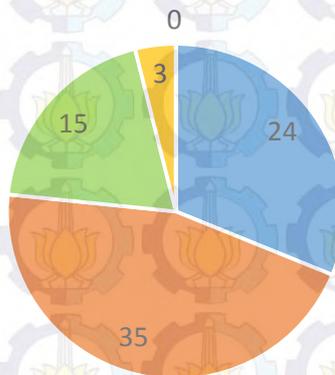


6. Tonalitas (warna yang digunakan) dalam film



■ Sangat menarik ■ Menarik ■ Cukup menarik ■ Kurang menarik ■ Tidak menarik

7. Kreatifitas dalam memadukan unsur narasi (*voice over*) dan text tambahan pada film untuk memberikan informasi secara jelas



■ Sangat baik ■ Baik ■ Cukup baik ■ Kurang baik ■ Tidak baik

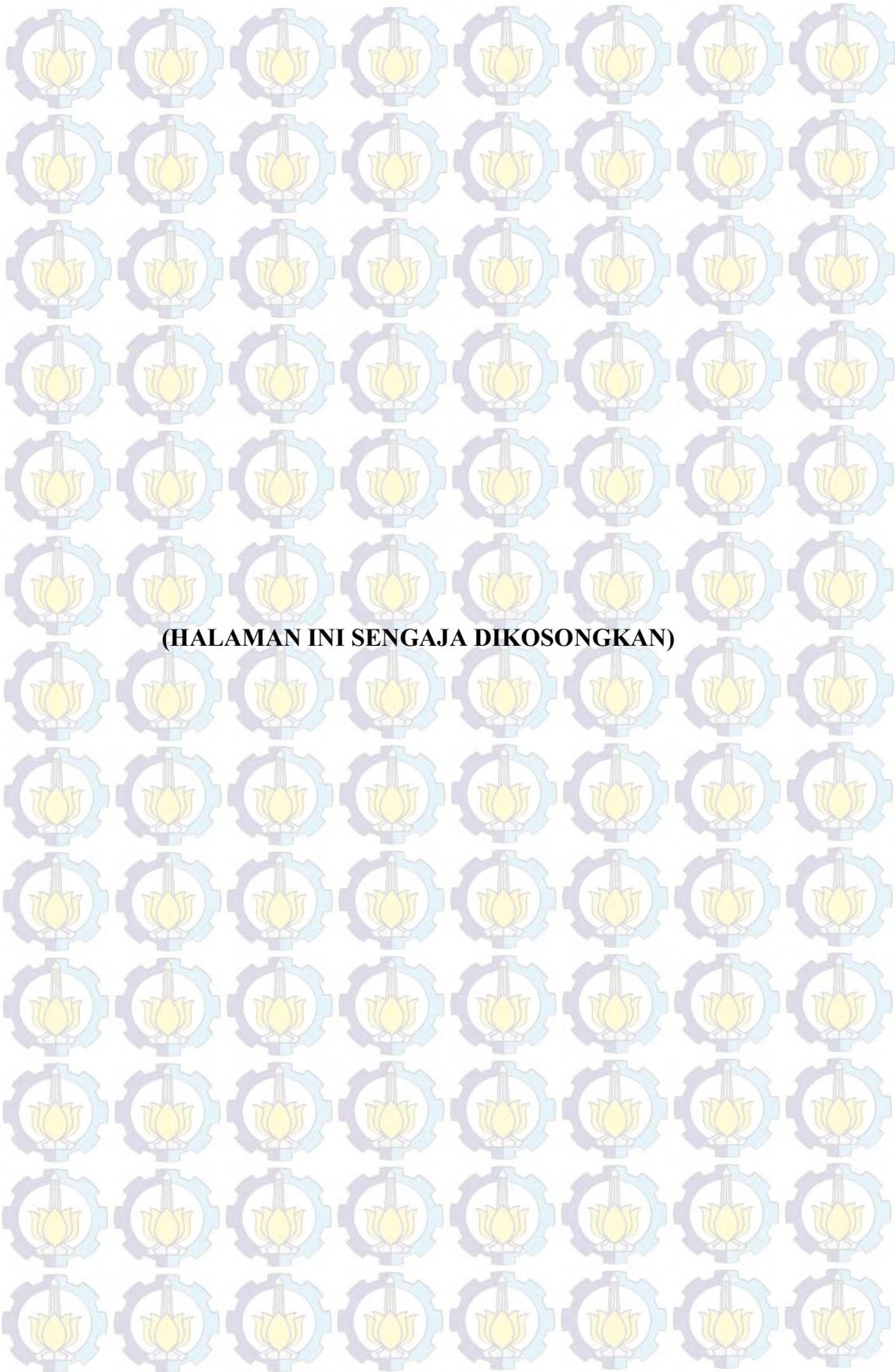
BIODATA PENULIS



Lahir di Denpasar pada 19 april 1991. Menjalani pendidikan di TK karang kemanisan Legian, SD 11 Kuta, SMPN 1 Kuta dan SMAN 3 Denpasar. Kemudian melanjutkan ke jenjang perkuliahan di ITS Jurusan Desain Produk Industri dengan program studi DKV (Desain Komunikasi Visual). Penulis memilih prodi DKV karena sudah bosan dengan hal yang berbau sains. Tapi ternyata tidak jauh beda. Film dokumenter “Selonding, Nyanyianmu Semangat kami” merupakan film pertama karya penulis yang ditujukan untuk meraih gelar sarjana. Penulis memilih film

dokumenter sebagai tugas akhir karena passionnya terhadap kamera dan fotografi.

Bagi penulis, melalui kamera penulis dapat berbagi perspektif dan cara pandang penulis terhadap dunia ini, sebagai media untuk mengekspresikan diri. Selama proses pengerjaan film ini penulis banyak belajar mengenai foto dan video, dan tertantang untuk terus mengasah skill dalam bidang ini. Foto-foto penulis dapat dilihat di akun instagram @gunkdio dan @gunkdio_sqr.



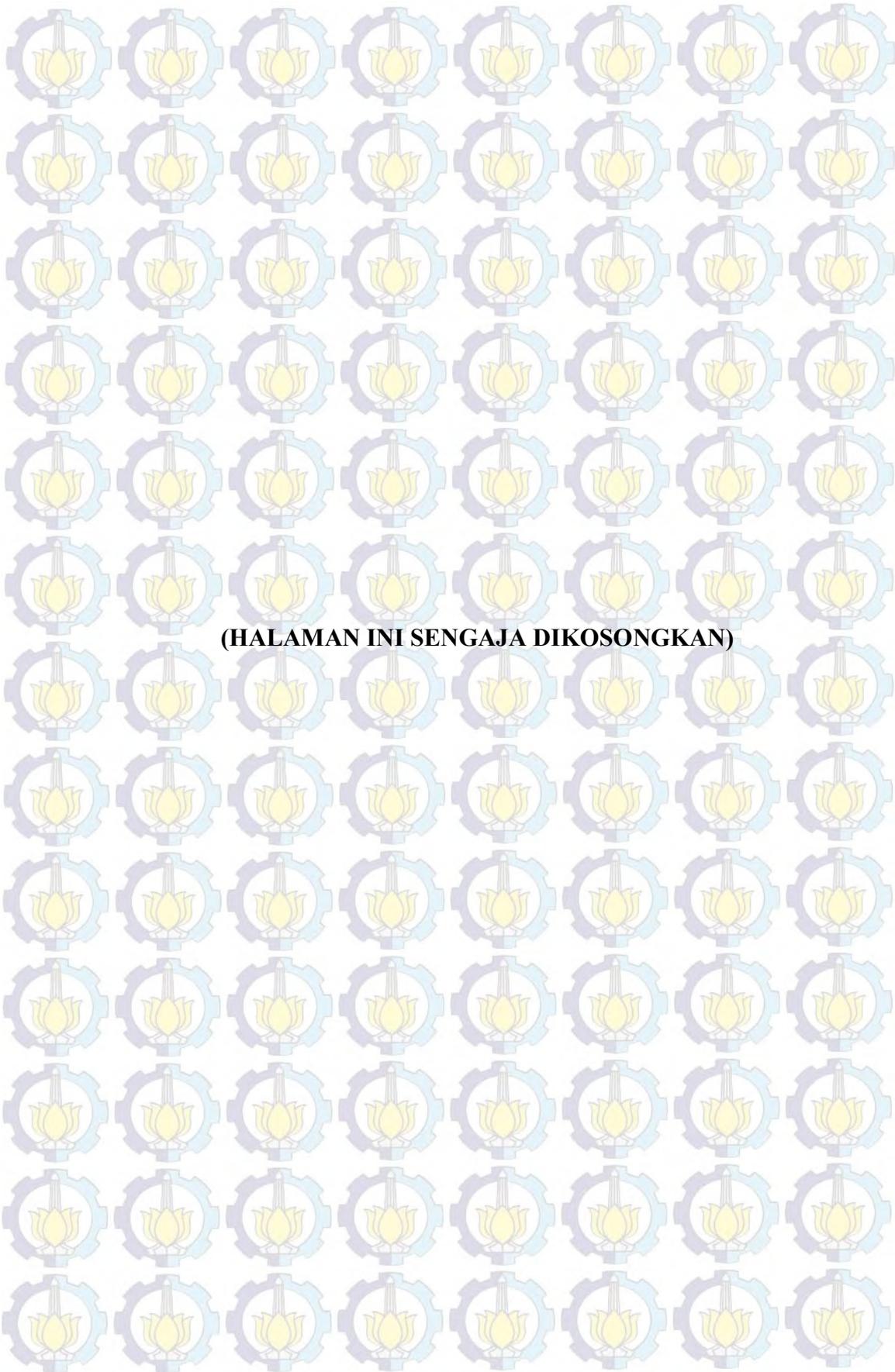
(HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengaturan <i>White Balance</i> yang benar	13
Gambar 2.2 Penggunaan warna <i>Saturated</i> dalam film.....	14
Gambar 2.3 Penggunaan warna <i>Desaturated</i> dalam film	14
Gambar 2.4 Contoh hasil penggunaan lensa <i>Wide</i>	15
Gambar 2.5 Contoh hasil penggunaan lensa <i>Standard</i>	16
Gambar 2.6 Perbandingan lensa <i>Telephoto</i> (kiri) dengan Lensa <i>Wide</i> (kanan) ...	16
Gambar 2.7 <i>Aspect Ratio Fullscreen</i> 1.33:1	17
Gambar 2.8 <i>Aspect Ratio Widescreen</i> 16:9	17
Gambar 2.9 Prinsip <i>Balance and Symmetry</i> dalam sebuah komposisi gambar	18
Gambar 2.10 Hasil gambar <i>Extreme long shot</i>	19
Gambar 2.11 Hasil gambar <i>Medium Close Up</i>	19
Gambar 2.12 Hasil gambar <i>Close Up</i>	20
Gambar 2.13 Hasil gambar <i>High Angle</i>	20
Gambar 2.14 Hasil gambar <i>Straight on Angle</i>	21
Gambar 2.15 Hasil gambar dari teknik <i>Low Angle</i>	21
Gambar 2.16 Transisi <i>cut</i>	23
Gambar 2.17 Transisi <i>wipe</i>	23
Gambar 2.18 Transisi <i>Dissolve</i>	24
Gambar 2.19 Transisi <i>Fade</i>	24
Gambar 2.20 Screen Shot dari film dokumenter Gombang Peturun.....	26
Gambar 2.21 Screen Shot dari film dokumenter Indie Game the Movie.....	30
Gambar 2.22 Desa Tenganan Pegringsingan	34
Gambar 2.23 Suasana desa Tenganan Pegringsingan	35
Gambar 2.24 Penabuh Gamelan Selonding di Desa Tenganan Pegringsingan.....	37
Gambar 2.25 Penabuh gong kebyar	37
Gambar 2.26 Gong Kebyar	38
Gambar 2.27 Komponen satu set Gamelan Selonding Milik Sangga Bona Alit ..	39
Gambar 2.28 Komponen satu set Gong Kebyar.....	40
Gambar 3.1 Diagram alir penelitian.....	49
Gambar 4.1 Diagram alir pencapaian keyword.....	56

Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> film dokumenter “Selonding, Nyanyianmu semangat kami”	60
Gambar 4.3 Hasil gambar dengan metode <i>extreme long shot</i>	63
Gambar 4.4 Hasil gambar dengan metode <i>medium close up</i>	63
Gambar 4.5 Hasil syuting selama usaba sambah	64
Gambar 4.6 Hasil syuting selama usaba sambah	64
Gambar 4.7 Proses wawancara dengan Pak Ketut Sudiastika	65
Gambar 4.8 Proses wawancara dengan Pak Parta Gunawan	65
Gambar 4.9 Proses wawancara dengan Putu Wiadnyana	65
Gambar 4.10 Proses wawancara dengan Shony Astika	66
Gambar 4.11 Proses wawancara dengan Rio Wedayana	66
Gambar 4.12 Proses penyusunan video kedalam sebuah alur cerita	67
Gambar 4.13 Pengalikasian efek transisi <i>Cross dissolve</i>	67
Gambar 4.14 Pengalikasian efek transisi <i>dip to black</i>	68
Gambar 4.15 Proses <i>Color Correction</i> menggunakan plug-in Magic Bullet Looks	68
Gambar 4.16 <i>Font</i> Segoe Script digunakan untuk Desain Judul Film	69
Gambar 4.17 <i>Font</i> Dearjoe 6 digunakan untuk teks keterangan	70
Gambar 4.18 <i>Font</i> Montserrat digunakan untuk teks keterangan dan <i>Subtitle</i>	70
Gambar 4.19 Proses <i>Audio editing & Mixing</i>	71
Gambar 4.20 Proses penambahan <i>subtitle</i> menggunakan software Aegisub	72
Gambar 4.21 Proses desain kemasan dan poster film	72
Gambar 4.21 Proses desain kemasan DVD Film	73
Gambar 5.1 Proses pembuatan <i>Letter Boxing</i> menggunakan Adobe Photoshop	76
Gambar 5.2 Sebelum penambahan <i>Letter Boxing</i> di Adobe Premier	77
Gambar 5.3 Sesudah penambahan <i>Letter Boxing</i> di Adobe Premier	77
Gambar 5.4 Contoh tone warna <i>faded</i> dari vscocam	78
Gambar 5.5 Tone warna sebelum proses <i>Color Grading</i>	79
Gambar 5.6 Tone warna sesudah proses <i>Color Grading</i>	79
Gambar 5.7 Proses <i>Color Grading</i> menggunakan plug-in Magic Bullet Looks pada Adobe Premier	80

Gambar 5.8 Proses Pengaturan <i>White Balance</i> dengan alat Bantu <i>Warm/Cool</i> ...	81
Gambar 5.9 Proses Pengaturan <i>Brightness</i> secara global dengan alat Bantu <i>Exposure</i>	81
Gambar 5.10 Proses Pengaturan Kontras secara global dengan alat bantu <i>Contrast</i>	82
Gambar 5.11 Proses Pengaturan <i>Brightness</i> secara spesifik dengan alat bantu <i>Colorista 3-way</i>	83
Gambar 5.12 Proses Pengaturan <i>Brightness</i> secara spesifik dengan alat bantu <i>Curve</i>	84
Gambar 5.14 Proses Penambahan saturasi warna secara spesifik dengan alat bantu <i>Ranged Saturation</i>	85
Gambar 5.15 Proses pengaturan saturasi warna secara global dengan alat bantu <i>Saturation</i>	86
Gambar 5.16 Perbandingan tone warna sebelum dan sesudah <i>Color Grading</i>	86
Gambar 5.17 Desain judul film dengan <i>font</i> Segoe Script.....	87
Gambar 5.18 Pengaplikasian desain judul pada film	88
Gambar 5.19 Pengaplikasian <i>font</i> Dear Joe6 pada teks keterangan tambahan bagian pembuka film	88
Gambar 5.20 Pengaplikasian <i>font</i> Dear Joe6 pada teks keterangan tambahan sebelum memulai babak baru dalam film	89
Gambar 5.21 Pengaplikasian <i>font</i> Montserrat pada teks keterangan identitas narasumber	90
Gambar 5.22 Pengaplikasian <i>font</i> Montserrat pada teks keterangan tambahan....	90
Gambar 5.23 Pengaplikasian <i>font</i> Montserrat pada <i>Subtitle film</i>	91
Gambar 5.24 Pengaplikasian <i>font</i> Montserrat pada <i>Credit Title</i>	92
Gambar 5.25 Desain Kemasan DVD	93
Gambar 5.26 <i>Mockup</i> Kemasan DVD Film Dokumenter “Selonding, Nyanyianmu semangat kami”	94
Gambar 5.27 <i>Mockup</i> kepigian DVD Film Dokumenter “Selonding, Nyanyianmu semangat kami”	95
Gambar 5.28 Poster film dokumenter “Selonding, Nyanyianmu semangat kami”	96



(HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN)

Perancangan Film Dokumenter "Selonding; Nyanyianmu Semangat Kami" Sebagai Kebudayaan Khas Desa Tenganan Pegringsingan Bali

I Gusti Made Dio Damalla Pratama, Bambang Mardiono Soewito

Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh

Nopember

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: p.dio47.DP@gmail.com, bb_mardiono@yahoo.com

Abstrak— Gamelan Selonding merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang berasal dari Desa Tenganan Pegringsingan. Gamelan ini memiliki keunikan bentuk, suara dan terutama fungsinya yang sakral pada kehidupan warga di Desa Tenganan Pegringsingan. Namun keberadaan dari Gamelan Selonding kurang diketahui oleh masyarakat Bali. Informasi mengenai Gamelan Selonding hanya bisa didapatkan di Desa Tenganan Pegringsingan. Jadi menurut survei hal tersebut menyebabkan hanya 26.8% remaja Bali yang mengetahui Gamelan Selonding. Maka dari itu diperlukan sebuah media komunikasi untuk mengenalkan Gamelan selonding secara komprehensif mulai dari bentuk, suara serta fungsi gamelan tersebut bagi masyarakat Bali.

Dilakukan pembuatan film dokumenter untuk memberikan informasi yang komprehensif mengenai bentuk, suara dan fungsi dari Gamelan Selonding. Proses perancangan film dokumenter ini terbagi menjadi 3 tahap yakni tahap Pra Produksi, Produksi serta Pasca Produksi. Metode penelitian yang digunakan yakni observasi langsung ke lapangan, In-depth interview dengan narasumber yang berkompeten serta menyebarkan kuisioner untuk mendapatkan saran mengenai informasi yang diperlukan oleh remaja di Bali.

Hasil dari perancangan ini adalah film dokumenter "Selonding; Nyanyianmu Semangat Kami" yang merepresentasikan kegiatan upacara warga desa Tenganan Pegringsingan selama upacara Usaba Sambah 2014. Melalui film dokumenter ini para audiens dapat melihat serta mendengar bentuk dan suara dari gamelan Selonding, juga merasakan semangat dan kegigihan warga desa Tenganan Pegringsingan dalam menjaga dan melestarikan warisan budayanya.

Kata Kunci— Gamelan Selonding, Gamelan, Kebudayaan, Bali, Film Dokumenter

I. PENDAHULUAN

Desa Tenganan Pegringsingan merupakan sebuah desa yang masih mempertahankan pola hidup tata masyarakat yang mengacu pada aturan tradisional adat desa warisan leluhur. Desa Tenganan Pegringsingan terletak di kabupaten Karangasem, kecamatan Manggis dan berada 65 km dari Kota Denpasar. Desa Tenganan Pegringsingan tergolong kedalam desa Bali Aga yang merupakan sebutan untuk desa-desa tua di pulau Bali. Desa

Bali Aga memiliki keunikan dalam tradisi, adat, dan budaya bila dibandingkan dengan desa-desa di Bali pada umumnya. Desa Tenganan Pegringsingan tersebut memiliki hasil budaya yang khas dan unik yaitu gamelan Selonding [1].

Gamelan Selonding merupakan salah satu produk kebudayaan yang menjadi ciri khas dari desa Tenganan Pegringsingan. Gamelan Selonding terbuat dari besi berlaras pelog tujuh nada yang termasuk barungan alit. Bagi warga desa Tenganan Pegringsingan, gamelan Selonding merupakan gamelan sakral yang memiliki hubungan dengan kepercayaan yang dianut oleh warga setempat [1]. Gamelan ini digunakan untuk mengiringi berbagai upacara adat Bali Aga yang dilaksanakan oleh masyarakat desa Tenganan Pegringsingan seperti halnya upacara tari Abuang, Rejang, dan Perang Pandan [2].

Keunikan lain dari gamelan Selonding adalah keterbatasannya dalam subjek yang memainkannya. Gamelan Selonding hanya boleh dimainkan oleh masyarakat desa Tenganan Pegringsingan yang disebut sebagai Juru Gambel. Keterbatasan tersebut bertujuan untuk menjaga kesakralan gamelan Selonding. Terdapat syarat yang harus dipenuhi untuk menjadi seorang juru gambel yaitu harus bisa memainkan lagu Geguron yang merupakan sebuah lagu sakral yang digunakan sebagai pembuka setiap kegiatan upacara adat di desa Tenganan Pegringsingan [3].

Mengenyampingkan fakta bahwa keberadaan gamelan Selonding penting bagi masyarakat desa Tenganan Pegringsingan dan sebagai salah satu hasil budaya khas Bali yang diwariskan oleh leluhur, ternyata dalam faktanya sebagian besar masyarakat Bali sendiri masih tidak mengetahui keberadaan dari gamelan Selonding. Ketidaktahuan tersebut dikarenakan kurangnya informasi yang memadai mengenai gamelan Selonding. Terbatasnya informasi dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media populer seperti halnya buku dan video menyebabkan akses informasi mengenai gamelan Selonding terhambat.

Terdapat beberapa usaha yang pernah dilakukan sebelumnya dalam upaya penyampaian informasi mengenai gamelan Selonding. Urs Ramseyer menciptakan sebuah buku mengenai kebudayaan Tenganan Pegringsingan yang salah satu bagiannya menjelaskan mengenai gamelan Selonding. Selain itu terdapat Museum Bali yang menyimpan salah satu bagian dari gamelan Selonding [4]. Namun usaha tersebut mengalami kendala karena terbatasnya akses media dan sedikitnya informasi yang ditampilkan.

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan sebuah media informasi yang populer sehingga masyarakat Bali,

khususnya para remaja dapat mengakses informasi tersebut dengan mudah. Media informasi yang digunakan pada perancangan ini adalah jenis film dokumenter. Film dokumenter merupakan sebuah media audio visual yang menyajikan fakta-fakta dan realita kehidupan. Film dokumenter mengandung unsur cerita yang dapat menyampaikan sebuah gagasan atau pesan yang subjektif dari pembuatnya kepada para audiensnya, dengan harapan menarik perhatian mereka untuk peduli terhadap permasalahan tersebut.

Pemilihan media Film dokumenter sebagai output dari perancangan ini didasarkan atas karakteristik yang dimiliki oleh film dokumenter yakni mengandung unsur audio visual dan cerita, sehingga film dokumenter diharapkan dapat merepresentasikan bentuk, suara serta fakta-fakta menarik dan permasalahan yang berhubungan dengan gamelan selending. Maka dari itu melalui film dokumenter yang berjudul “**Selending, Nyanyianmu Semangat Kami**” diharapkan para audiens dapat melihat, dan merasakan perjuangan dari warga desa Tenganan Pegringsingan dalam menjaga dan mempertahankan tradisinya sehingga diharapkan dapat menginspirasi para audiens untuk peduli dan bangga dengan budaya bangsa sendiri.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Tujuan

Merancang sebuah media komunikasi berupa film dokumenter yang mampu memberikan informasi yang komperhensif mengenai gamelan Selending. Serta diharapkan dapat menginspirasi para remaja di Bali untuk peduli dan bangga terhadap kebudayaan Bali.

B. Masalah

“Bagaimana merancang sebuah film dokumenter yang mampu memberikan informasi mengenai gamelan Selending yang merupakan kebudayaan khas masyarakat Bali Aga di desa Tenganan Pegringsingan”

C. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini dilakukan dalam beberapa tahap. Pertama dilakukan studi literatur guna menganalisa kriteria sebuah film dokumenter yang baik. Hasil kriteria yang didapatkan kemudian digunakan untuk menganalisa video komparator guna mengetahui keunggulan dan kekurangan dari video serupa yang sudah ada. Tahap kedua melakukan pengumpulan data-data yang berhubungan dengan gamelan Selending. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut;

1. Wawancara
 - Melakukan wawancara dengan narasumber yang berkompeten mengenai gamelan Selending. Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber sebagai berikut:
 - Parta Gunawan (Tokoh masyarakat di desa Tenganan Pegringsingan)
 - Ketut Sudiastika (Tokoh masyarakat di desa Tenganan Pegringsingan)
 - Agung Alit (Pemilik sangga tari Bona Alit)
 - I Wayan Dauh, S.ip,M.Si (Kepala Seksi Perfilman Dinas Kebudayaan Bali)
2. Kuesioner

Menyebarkan kuesioner kepada target audiens yang merupakan remaja di pulau Bali berusia 16-27 tahun (premier) dan 27 tahun keatas (sekunder) untuk keperluan riset awal mengenai minat terhadap kebudayaan bali, studi AIO, dan *Post Test* film dokumenter ini.

3. Observasi
 - Melakukan observasi langsung ke desa Tenganan Pegringsingan guna mengetahui keunikan dari gamelan Selending dan fungsinya bagi warga desa Tenganan Pegringsingan.

D. Diagram Alir Penelitian



Gambar 2.1 Diagram alir penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Output dari hasil perancangan ini adalah berupa film dokumenter dengan bentuk *ekspository* [5]. Film dokumenter dalam bentuk *ekspository* mengutarakan pesannya secara langsung baik melalui narasumber maupun melalui narasi tambahan berupa suara namun tidak menampilkan gambar dari orang yang mengutarakan narasi tersebut sehingga kerap kali disebut “*Voice of God*”. Cerita dalam film disampaikan oleh para narasumber melalui hasil wawancara berupa testimoni dan pengalaman mereka dalam melestarikan gamelan Selending. Narasi tambahan yang digunakan berguna sebagai rangkuman isi pembahasan sebelum

memulai babak baru dalam film sehingga audiens dapat menyerap informasi yang disampaikan dengan mudah.

Film dokumenter ini merupakan rekaman hasil observasi di desa Tenganan Pegriingsingan. Gambar yang ada merupakan representasi dari kejadian di lapangan sehingga terlihat natural. Kejadian yang terekam kamera bersifat spontan tanpa adanya rekayasa sebuah adegan sehingga audiens dapat menyaksikan dan merasakan perjuangan warga desa Tenganan Pegriingsingan dalam menjaga dan melestarikan gamelan Selonding. Diharapkan dengan menggunakan gambar yang bersifat natural dan tidak direkayasa dapat menginspirasi para audiens untuk peduli, bangga, hingga berupaya untuk senantiasa menjaga kebudayaan yang ada di pulau Bali.

B. Tema Visual

Film dokumenter ini mengangkat tema mengenai salah satu kebudayaan yang ada di pulau Bali yakni gamelan Selonding [6]. Film ini menceritakan perjuangan warga desa Tenganan Pegriingsingan didalam upaya mereka mempertahankan tradisi kebudayaan yang telah ada sejak zaman dahulu dengan berbagai permasalahan yang menghambat. Gamelan selonding merupakan gamelan khas dari kebudayaan masyarakat Bali Aga di desa Tenganan Pegriingsingan. Gamelan selonding memiliki keunikan dalam hal suara dan fungsinya jika dibandingkan dengan gamelan pada umumnya.

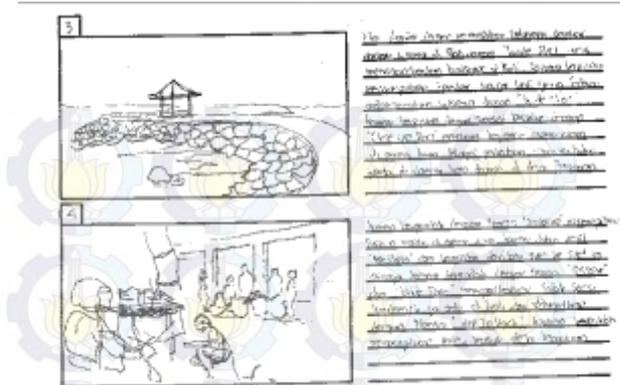
C. Sinopsis Cerita

Film ini bercerita mengenai semangat serta perjuangan masyarakat desa Tenganan Pegriingsingan dalam menjaga dan melestarikan tradisi, adat dan budaya yang diwariskan kepada mereka. Cerita dalam film dibangun melalui pernyataan dari beberapa tokoh masyarakat desa tenganan dan dua orang pemuda desa. Mereka adalah Pak ketut sudiastika, Pak Parta Gunawan, dan Grembing sebagai tetua desa. Sedangkan dari generasi muda diwakili oleh Shony Astika dan Rio wedayana. Film ini membandingkan pendapat antara kedua generasi tersebut mengenai pandangan mereka untuk tetap menjalankan dan melestarikan tradisi yang ada. Kendala yang dihadapi warganya dalam melaksanakan hal tersebut ialah modernisasi.

Seiring dengan berkembangnya zaman tuntutan untuk memenuhi kesejahteraan dan pendidikan tidak dapat diabaikan oleh setiap masyarakat desa Tenganan Pegriingsingan. Rio dan Moi harus menempuh studi diluar desa untuk mendapatkan pendidikan tingkat lanjut yang lebih baik. Hal tersebut sangat mempengaruhi proses regenerasi *Juru Gambel* di desa Tenganan Pegriingsingan. Mengingat hanya masyarakat asli desa Tenganan saja yang dapat memainkan Gamelan Selondin untuk mengiringi jalannya upacara di desa Tenganan Pegriingsingan. Demikian pula yang dihadapi para tetua desa. Mereka harus dapat menyediakan sumber daya yang cukup untuk menjaga kesejahteraan warganya. Mengingat antara tuntutan untuk memenuhi kesejahteraan diri dengan tugas untuk melestarikan warisan luhur mereka, sangatlah menguras konsentrasi dan tenaga setiap warganya.

D. Story Board

Storyboard digunakan untuk merancang cerita dalam pembuatan film dokumenter [7]. Berikut ini adalah salah satu bagian dari storyboard yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter “Selonding, Nyanyianmu Semangat kami”.



Gambar 3.1 Storyboard Film dokumenter “Selonding; Nyanyianmu Semangat Kami”

E. Implementasi Desain

1. Format film

Format film yang digunakan berupa HD 720P (*High Definition*) dengan *Aspect ratio* yang digunakan adalah 16:9 (*wide screen*) dengan menambahkan *Letter Boxing* 2.35:1 (*Anamorphic*) untuk memberikan gambar yang lebih lebar.



Gambar 3.2 Implementasi teknik *Letter Boxing* pada film dokumenter “Selonding; Nyanyianmu Semangat Kami”

2. Tone Warna

Tone warna yang digunakan adalah warna natural dengan *effect faded* dimana warna hitam pada video sedikit dikurangi sehingga menghasilkan warna yang sedikit luntur namun tetap mempertahankan kontras area terang dan gelap.

Penyesuaian dilakukan terhadap beberapa parameter yakni *warm/cool*, *exposure*, *contrast*, *colorista 3-way*, *curve*, *pop*, *ranged saturation*, dan *saturation*. Parameter tersebut diubah sedemikianrupa sehingga didapatkan *effect faded* yang diinginkan.



Gambar 3.3 Implementasi tone warna pada film dokumenter “Selonding; Nyanyianmu Semangat Kami”

3. *Typography*

Font yang digunakan dalam film dokumenter ini adalah sebagai berikut: *Segoe Script*, *Dear Joe6*, dan *Montserrat*. Pengaplikasian elemen *typography* pada film ini terdapat pada desain judul, teks keterangan tambahan, Pengenalan karakter/narasumber dan subtitle.



Gambar 3.4 Pengaplikasian font Segoe Script pada desain judul film.

Gambar 3.4 menunjukkan penggunaan jenis font script sebagai desain judul. Hal tersebut didasarkan atas karakteristik dari font yang memiliki karakter alami, tradisional, kuno, budaya dan antik sehingga diharapkan mampu merepresentasikan kesan tradisional dan unik dari Gamelan Selending dan desa Tenganan Pegringsingan



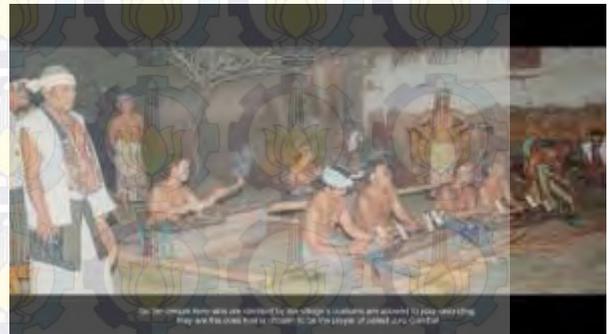
Gambar 3.5 pengaplikasian font Dear Joe6 pada teks keterangan tambahan bagian pembuka film

Pengaplikasian font dear joe6 pada gambar 3.5 menggunakan warna putih yang ditumpuk diatas persegi panjang hitam dengan transparansi 80% sehingga menjaga keterbacaan huruf dan membantu audiens agar dapat fokus membaca teks keterangan yang memberikan informasi pembahasan pada tiap tiap babak film dokumenter Gamelan Selending ini.



Gambar 3.6 Pengaplikasian font Montserrat pada teks keterangan identitas narasumber

Pada gambar 3.6 ditunjukkan penerapan font Montserrat pada teks identitas narasumber. Penggunaan font Montserrat dilatarbelakangi oleh bentuknya yang sederhana dan mudah dibaca. Penulis menggunakan tulisan putih yang diletakkan diatas video yang digelapkan sebesar 60% sehingga teks dapat terbaca. Selanjutnya dengan menggunakan efek fade teks perlahan menghilang dan tingkat kecerahan video mulai kembali ke 100%.

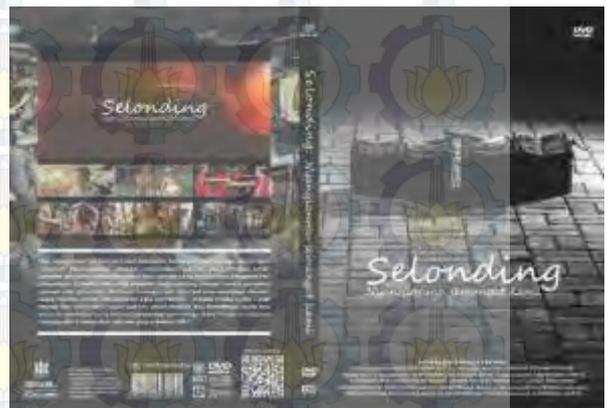


Gambar 3.7 Pengaplikasian font Montserrat pada subtitle film “Selending; Nyanyianmu Semangat Kami”

Font Montserrat juga digunakan pada subtitle film yang dapat dilihat pada gambar 3.7. Penggunaan font Montserrat dilatarbelakangi oleh alasan yang sama dengan pengaplikasiannya pada teks keterangan identitas narasumber. Dengan menggunakan font Montserrat diharapkan audiens dapat membaca subtitle dengan mudah dan cepat.

4. Desain Kemasan

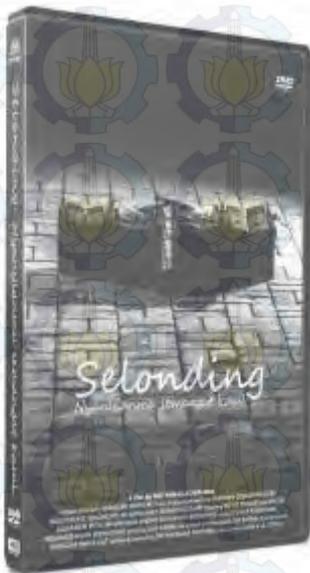
Film dokumenter ini disimpan dalam bentuk digital dengan format DVD dan MP4. Penggunaan format ini disesuaikan dengan keperluan publikasi film nantinya. DVD dan MP4 merupakan format media yang mudah untuk digunakan oleh target audiens saat ini.



Gambar 3.8 Desain kemasan DVD film dokumenter “Selending; Nyanyianmu Semangat Kami”

Penulis menggunakan fotografi untuk mendesain kemasan DVD yang ditunjukkan pada gambar 3.8. Pada bagian depan kemasan digunakan foto dari salah satu perangkat Gamelan Selending yakni Penaman dan Petuduh yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai konten dari film ini dan diperkuat dengan tulisan judul film tepat dibawah gambar gamelan Selending. Foto diambil dengan bantuan 2 buah flash dari arah kiri dan kanan. Foto diambil ditempat yang

cukup gelap dan diletakkan di atas batu *paving* sehingga mendapat kesan yang kuno, tua dan tradisional. Foto kemudian di ubah menjadi hitam-putih untuk memberikan kesan abstrak, misterius, tua, dan kuno. Teks yang terletak paling bawah merupakan keterangan dari narasumber-narasumber beserta pihak lainnya yang terlibat dalam pembuatan film dokumenter ini. Pada bagian belakang kemasan DVD penulis menggunakan satu buah foto hitam-putih yang digunakan sebagai latar belakang dan ditumpuk dengan beberapa *screen shot* dari film dokumenter ini. Pada bagian bawah *screen shot* film terdapat sinopsis film untuk memberikan gambaran singkat mengenai cerita film ini. Pengaplikasian desain kemasan DVD ditunjukkan dengan *mockup* pada gambar 3.9.

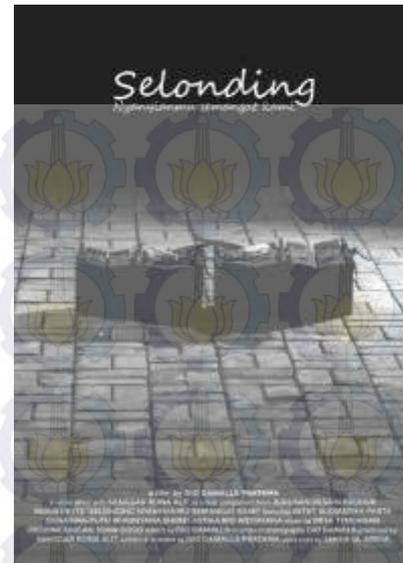


Gambar 3.9 Desain kemasan DVD film dokumenter “Selonding; Nyanyianmu Semangat Kami”



Gambar 3.10 Desain kepingan DVD film dokumenter “Selonding; Nyanyianmu Semangat Kami”

Gambar 3.10 merupakan *mockup* kepingan DVD film dokumenter Gamelan Selonding. Desain kepingan DVD menggunakan foto yang sama mengikuti desain kemasan DVD pada bagian depan. Desain poster film Gamelan Selonding yang dapat dilihat pada gambar 3.11, juga menggunakan foto yang sama dengan foto yang digunakan pada bagian depan kemasan DVD agar tercipta kesatuan desain dalam setiap *artwork* atau luaran desain dari film dokumenter “Selonding, Nyanyianmu Semangat kami”.



Gambar 3.11 Desain Poster film dokumenter “Selonding; Nyanyianmu Semangat Kami”

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi desain yang dilakukan pada pembahasan sebelumnya, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penyusunan naskah film dokumenter “Selonding; Nyanyianmu Semangat Kami” telah disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan oleh target audiens mengenai gamelan Selonding. Naskah yang dibuat telah mengandung informasi mengenai sejarah, bentuk, suara, serta fungsi gamelan Selonding bagi warga desa Tenganan Pegringsingan. Selain informasi mengenai gamelan Selonding film ini juga menggambarkan perjuangan warga desa Tenganan Pegringsingan dalam menjaga kebudayaan warisan leluhur mereka yang diharapkan dapat menginspirasi para audiens untuk peduli terhadap kebudayaan bangsa Indonesia. Penyusunan naskah yang baik diawali dengan mencari ide cerita serta menemukan pesan film sehingga film yang dihasilkan akan berkesan bagi audiens yang menyaksikan.
2. Teknik pengambilan gambar yang digunakan telah disesuaikan dengan kebutuhan untuk menggambarkan suasana desa, kegiatan warga dan menggambarkan bentuk dari gamelan Selonding. Teknik pengambilan gambar yang digunakan antara lain; *Extreme Close Up*, *Medium Close Up*, dan *Close Up*. *Extreme Long shot* digunakan untuk menggambarkan suasana *landscape* dari desa Tenganan Pegringsingan dan juga suasana kegiatan warga desa selama kegiatan upacara usaba sambah. *Medium Close Up Shot* digunakan untuk mengambil gambar narasumber pada proses wawancara. *Close Up Shot* digunakan untuk merekam detail dari sebuah objek baik itu berupa ekspresi narasumber maupun detail dari gamelan Selonding.
3. Proses editing sangat membantu memperkuat konten film dokumenter ini. Proses editing dilakukan dengan merangkum keseluruhan hasil wawancara dan gambar yang telah direkam menjadi sebuah film dokumenter dengan durasi 30 menit. Video hasil wawancara dipilih berdasarkan dengan naskah yang telah dibuat dan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan oleh target audiens. Video yang telah direkam kemudian

disusun berdasarkan dengan *storyboard* dan naskah yang dibuat sehingga menjadi sebuah runtutan peristiwa. Para audiens dapat melihat dan merasakan perjuangan warga desa Tenganan Pegringsingan dalam melestarikan gamelan Selonding

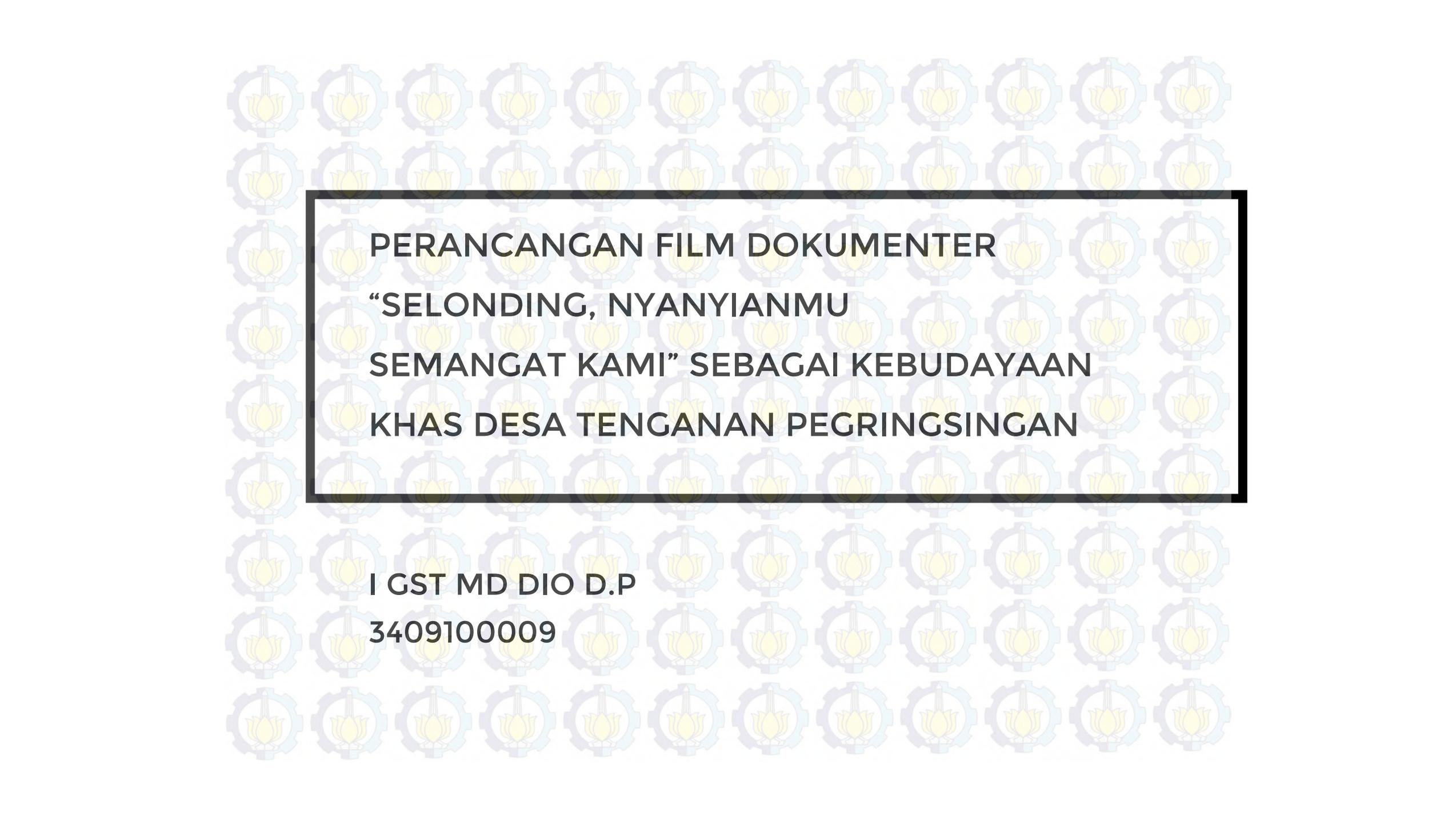
4. Berdasarkan dari hasil *Post Test* yang telah penulis lakukan di beberapa sekolah, yakni; SMAN 1 Denpasar, SMAN 3 Denpasar, SMAN 1 Kuta, dan SMAN 2 Kuta dengan jumlah responden sebanyak 77 orang film ini telah memenuhi kebutuhan informasi target *audiens* mengenai gamelan Selonding dan mampu menarik minat mereka untuk peduli terhadap kebudayaan Bali.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa oleh karena perkenanan-Nya karya ini dapat selesai hingga akhir, kepada orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam pengerjaan karya Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Bapak Bambang Mardiono Soewito selaku dosen pembimbing selama pengerjaan karya Tugas Akhir, juga kepada segenap dosen - dosen prodi Desain Komunikasi Visual ITS atas bimbingan yang diberikan pada penulis dalam proses pengerjaan karya Tugas Akhir ini. Kepada Teman-teman kampus yang selalu mendukung dan memberi kontribusi besar selama penulis menyelesaikan perancangan ini.

VI. BIBLIOGRAPHY

- [1] Ramseyer, U. (2009). *The Theatre of the Universe Ritual and Art in Tenganan Pegringsingan Bali*. Freiburg i.B.: Museum der Kulturen Basel.
- [2] ASTI. (2000, April 14). *Gamelan Wayah Selonding*. Retrieved from babadbali: <http://www.babadbali.com/seni/gamelan/gw-selonding.htm>
- [3] Damalla, D. (2014, October 23). Selonding Nyanyianmu semangat kami. (K. Sudiastika, Interviewer)
- [4] Widianana, P. (2012, Oktober 9). *Pande Wayan Tusan Salah Satu Tokoh Seniman Selonding*. Retrieved from isi-dps: <http://blog.isi-dps.ac.id/pandewidianana/pandewayan-tusan-salah-satu-tokoh-seniman-selonding>
- [5] Pratista, H. (2008). Memahami Film. In H. Pratista, *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- [6] Aufderheide, P. (2007). Documentary Film A Very Short Introduction. In P. Aufderheide, *Documentary Film A Very Short Introduction*. New York: Oxford University.
- [7] Bernard, S. C. (2007). Documentary Storytelling Making Stronger And More Dramatic Nonfiction Films. In S. C. Bernard, *Documentary Storytelling Making Stronger And More Dramatic Nonfiction Films*. USA: Elsevier Inc.



**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER
“SELONGING, NYANYIANMU
SEMANGAT KAMI” SEBAGAI KEBUDAYAAN
KHAS DESA TENGANAN PEGRINGSINGAN**

**I GST MD DIO D.P
3409100009**



PENDAHULUAN

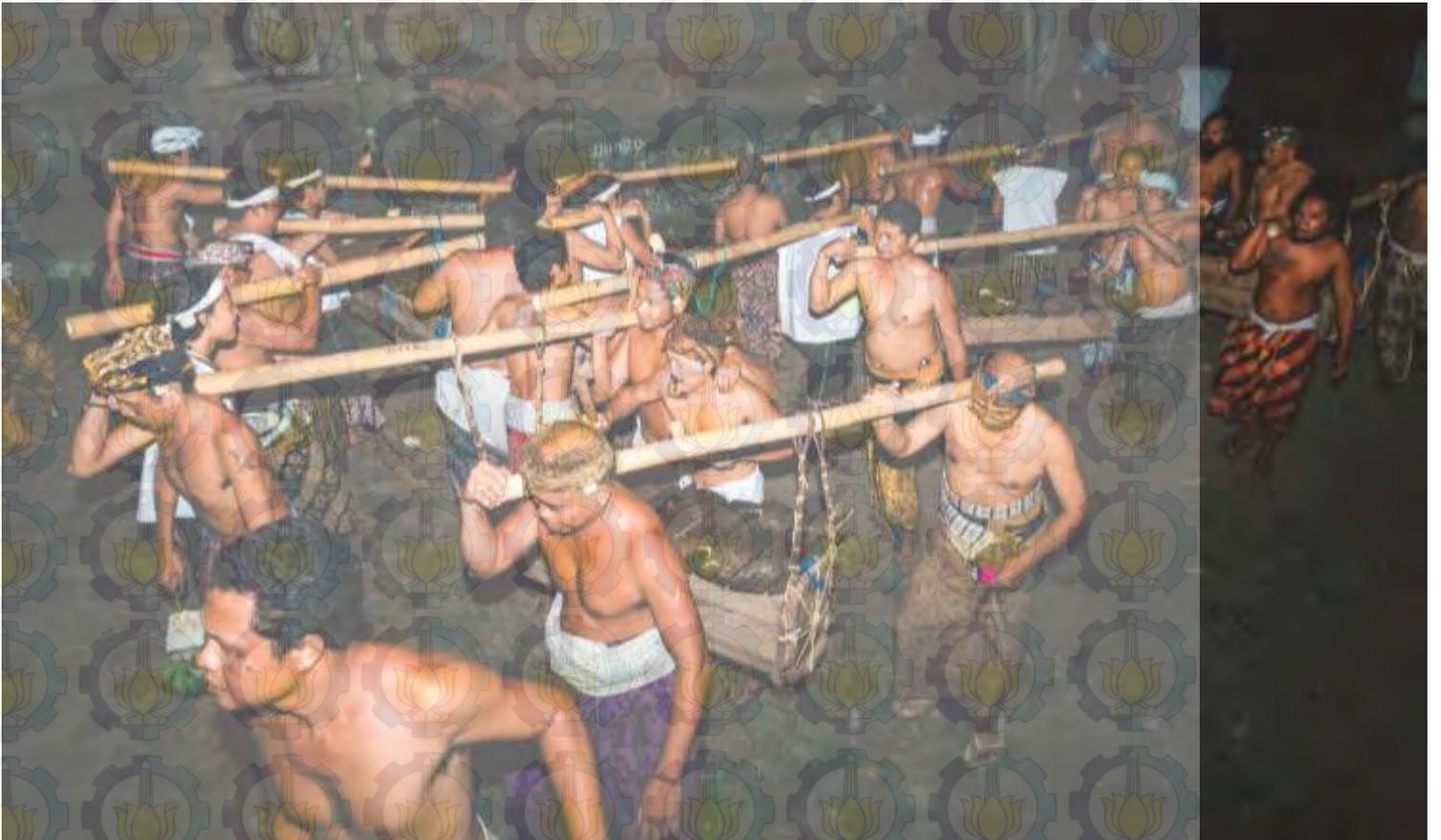
LATAR BELAKANG

- Indonesia memiliki keanekaragaman budaya, yang membuatnya terkenal
- Salah satunya adalah seni musik tradisional gamelan
- Namun hal tersebut berbanding terbalik dengan antusias para generasi muda

IDENTIFIKASI MASALAH

- Era globalisasi membuka peluang bagi kebudayaan asing untuk berkembang di Indonesia.
- Gamelan selonding merupakan kebudayaan khas Desa Tenganan Pegringsingan, namun masih ada beberapa remaja yang belum mengetahui gamelan ini.
- Benturan kesenian tradisional untuk tetap bertahan di era globalisasi.

IDENTIFIKASI MASALAH



BATASAN MASALAH

- Perancangan meliputi studi mengenai desa Tenganan secara umum dan menggali informasi mengenai bentuk, suara serta fungsi dari gamelan selonding. Serta studi mengenai teknis yang berhubungan dengan film dokumenter.

BATASAN MASALAH



RUMUSAN MASALAH

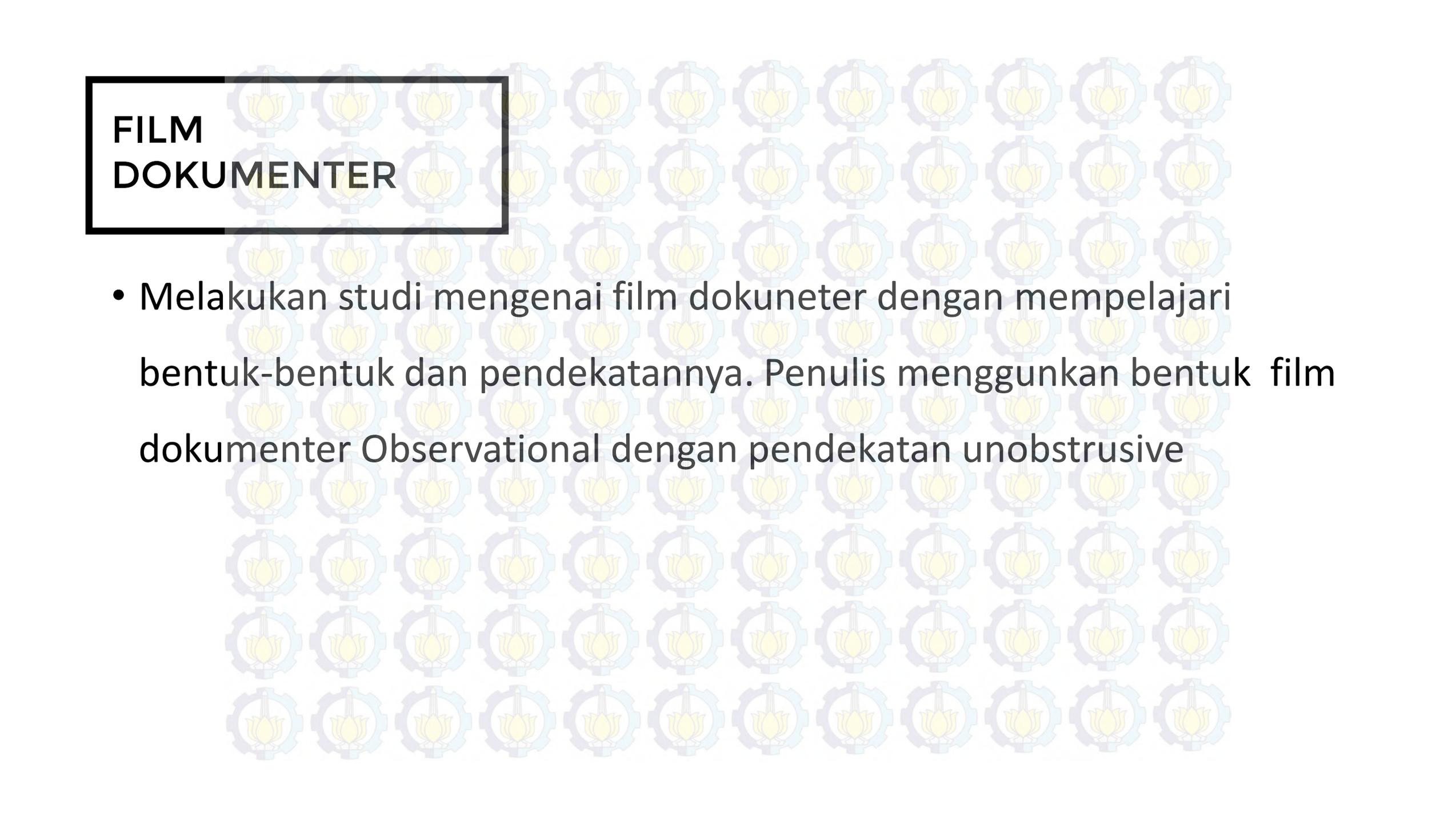
- “Bagaimana merancang sebuah film dokumenter yang mampu memberikan informasi mengenai gamelan Selonding sebagai sebuah kebudayaan khas masyarakat Bali Aga di desa Tenganan Pegringsingan”

TUJUAN PENELITIAN

- Merancang sebuah media untuk membantu mengenalkan gamelan selonding yang diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga serta dapat menghargai warisan budaya bangsa.



LANDASAN TEORI



FILM DOKUMENTER

- Melakukan studi mengenai film dokuneter dengan mempelajari bentuk-bentuk dan pendekatannya. Penulis menggunakan bentuk film dokumenter Observational dengan pendekatan unobstrusive

FILM DOKUMENTER

- Studi eksisting film dokumenter :



FILM
DOKUMENTER



INDIE GAME
THE MOVIE

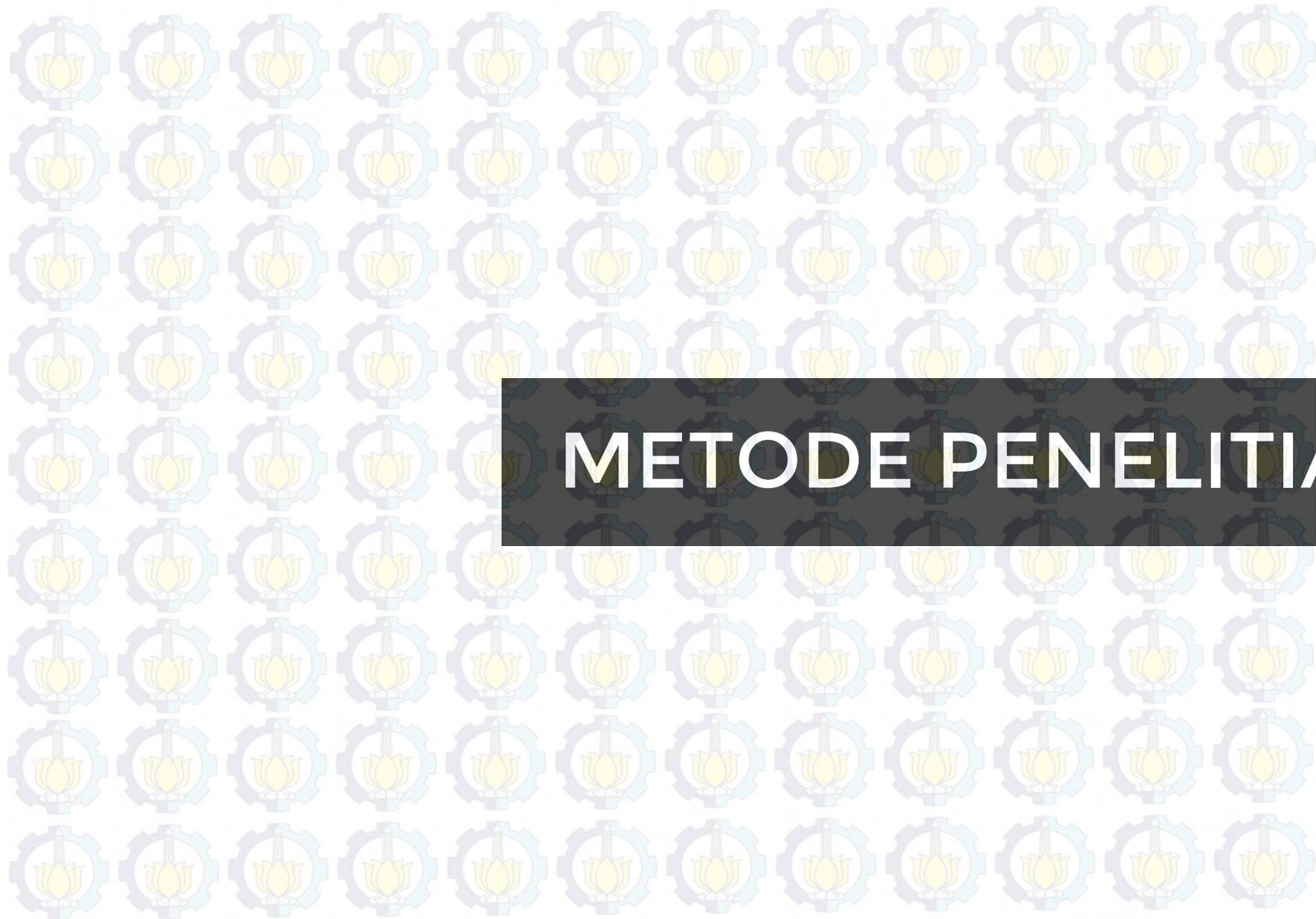


KAJIAN CINEMATOGRAHY

- Melakukan studi mengenai teknis-teknis sinematografi seperti angle kamera, pergerakan kamera, proses editing, pemilihan lensa, elemen estetika dalam film, framing.

KAJIAN KEBUDAYAAN

- Melakukan studi mengenai kebudayaan secara umum. Menggali informasi mengenai Desa Tenganan dan Gamelan selonding dengan observasi langsung ke lapangan.

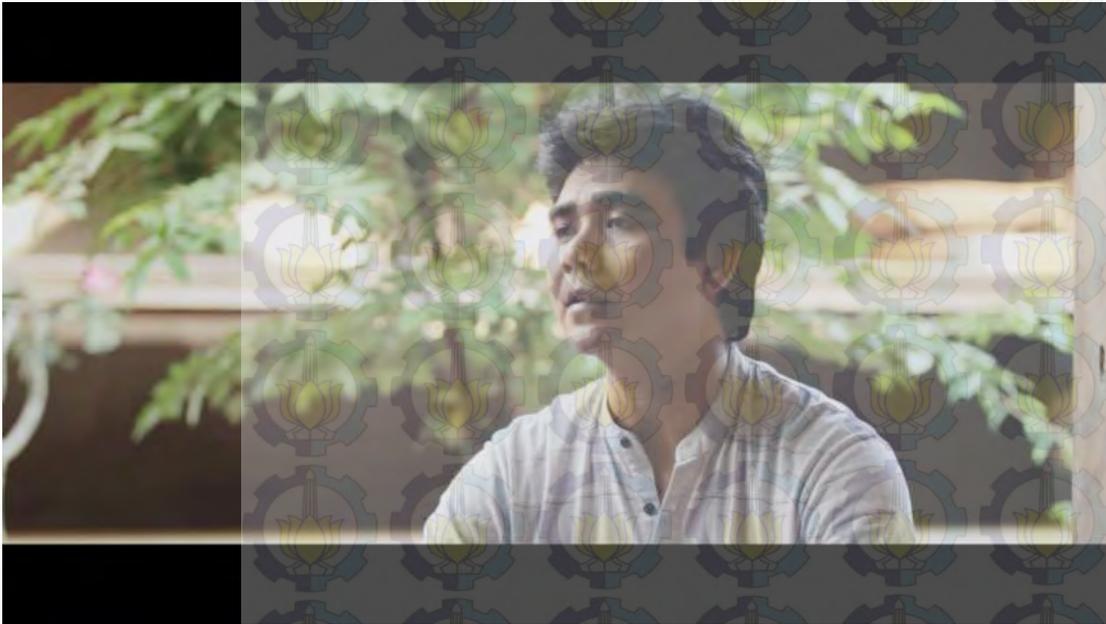


METODE PENELITIAN

OBSERVASI

- Melakukan observasi ke desa Tenganan Pegringsingan. Mencari narasumber yang berkompeten dibidang kesenian khususnya gamelan selonding. Melakukan wawancara guna menggali informasi mengenai gamelan selonding sebagai konten dalam perancangan film dokumenter ini.

OBSERVASI



OBSERVASI



KUISIONER

- Menyebarkan kuisisioner kepada target audiens yakni remaja guna mengetahui informasi apa saja yang dibutuhkan oleh para target audiens.

TARGET AUDIENS

- Target audiesn primer (16-27 th) :
 1. Siswa sma di pulau bali
 2. Mahasiswa jurusan non musik
 3. Warga Bali yang tidak menggeluti dunia seni musik tradisional

TARGET AUDIENS

- Target audiens sekunder (27th keatas) :
 1. Budayawan
 2. Peneliti musik
 3. Mahasiswa jurusan musik
 4. Masyarakat umum pecinta musik



KONSEP DESAIN

PENELUSURAN KEYWORD

“Didapatkan produk perancangan
berupa film dokumenter berbentuk
observatory”

FENOMENA

Gamelan selonding merupakan instrumen khas dari Desa Tenganan Pegunungan yang memiliki suara yang unik dan berfungsi sebagai sarana pengiring upacara.

Gamelan selonding sudah terkenal keluar Indonesia karena keunikannya yang dimiliki.

Ada sebagian masyarakat di Bali yang belum mengetahui gamelan selonding.

PERMASALAHAN DESAIN

Belum ada film dokumenter yang membahas mengenai gamelan selonding.

Ada sebagian warga di Bali yang belum mengetahui gamelan selonding baik itu suaranya, fungsi dan sejarahnya.

Semangat warga di Desa Tenganan dalam menjaga dan melestarikan budayanya perlu untuk dicatat sehingga perlu dokumentasi sebagai bahan pembekalan.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang sebuah film dokumenter yang mampu memberikan informasi mengenai gamelan selonding sebagai sebuah kebudayaan khas masyarakat Bali Aga di desa Tenganan Pegunungan?

Penyampaian informasi mengenai gamelan selonding melalui film dokumenter audio visual.

WHAT TO SAY

Mengisahkan gamelan selonding untuk memberikan pengetahuan mengenai warisan budaya Indonesia dan membarukan kelestarian, daya cinta dan menghargai budaya bangsa sendiri.

TARGET AUDIENCE

Primer:

1. Siswa SMA di pulau Bali
2. Mahasiswa jurusan non musik di pulau Bali
3. Masyarakat di Bali yang tidak mengetahui dunia seni musik

Sekunder:

1. Budayawan dan praktisi seni musik
2. Pecinta budaya
3. Komunitas pencinta budaya lokal
4. Mahasiswa jurusan seni musik
5. Masyarakat pemerhati musik di Bali.

A.I.O

1. Gemar menonton film
2. Peduli terhadap kelestarian kebudayaan bangsa
3. Tertarik dengan budaya bangsa
4. Terenak dengan hal hal yang belum mereka ketahui sebelumnya

Informasi mengenai gamelan selonding (suara, bentuk, dan fungsi dan semangat warga desa Tenganan dalam menjaga dan melestarikan warisan budayanya)

**SEMANGAT
MELESTARIKAN
BUDAYA**

USER NEED

Musik yang mampu mengesankan bentuk dan suara dan gamelan selonding secara komprehensif serta dapat meningkatkan semangat warga desa Tenganan dalam menjaga budayanya sehingga dapat mempromosikan nilai cinta terhadap budaya bangsa.

HOW TO SAY

media audio visual berupa Film dokumenter berbentuk observatory dengan pendekatan unobstrusive. Film dokumenter ini berjudul "Selonding, Nyanyianmu semangat kami"

STRATEGI MEDIA

- Media berbentuk audio visual dalam bentuk DVD atau digital format agar mudah untuk diakses oleh para audiens

KRITERIA DESAIN

- Unsur cerita
 - Cerita
 - Permasalahan dan konflik
- Unsur sinematografi
 - Framing
 - Tone warna

PROSES DESAIN

- Tahap pra produksi
- Produksi
- Pasca produksi

PROSES DESAIN

- Tahap pra produksi
 - Observasi lapangan
 - Wawancara
 - Membuat naskah film
 - Storyboard
 - Shotlist & schedule

PROSES DESAIN

- Produksi
 - Syuting
 - Wawancara



PROSES DESAIN

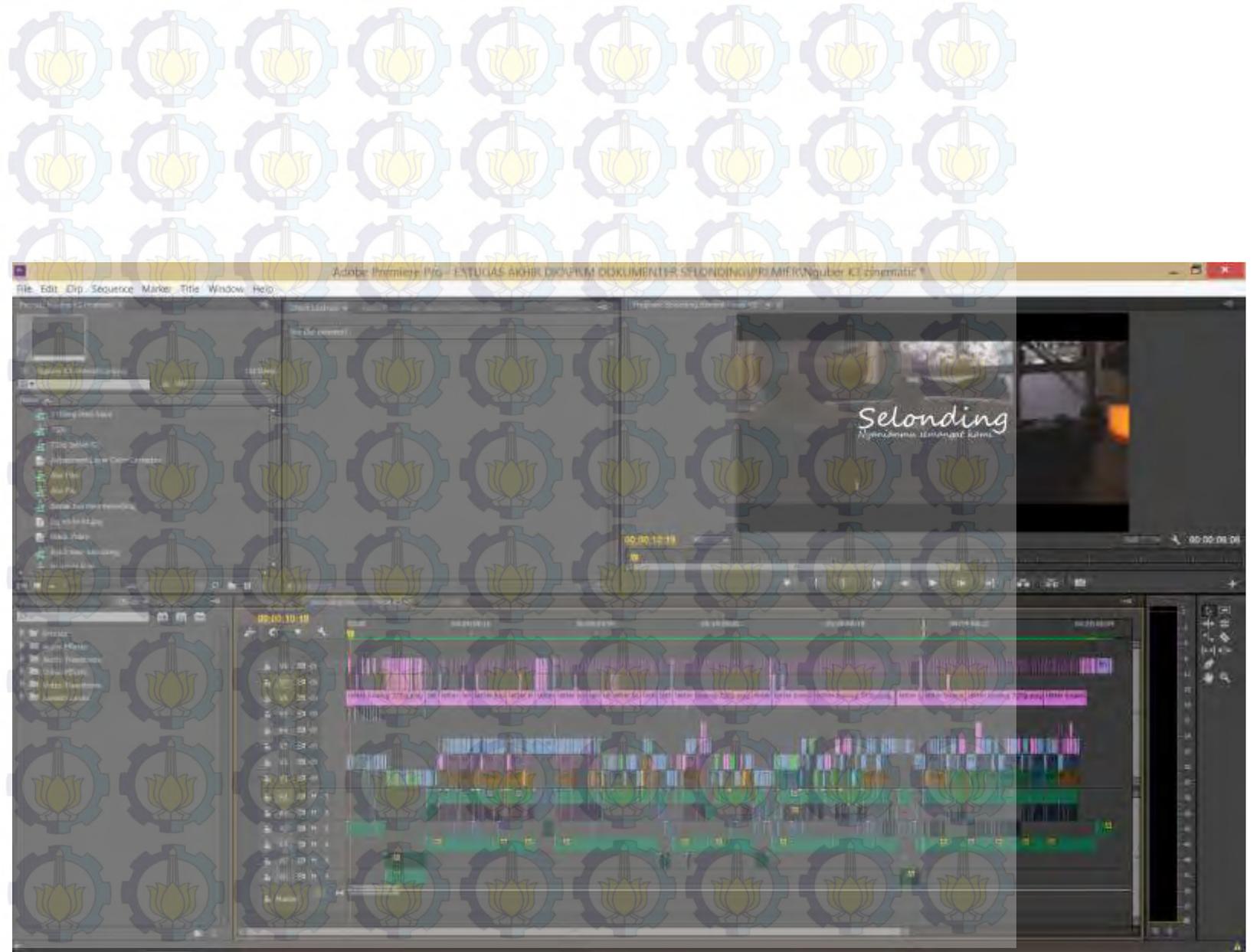


PROSES DESAIN

- Pasca produksi
 - Fine cut editing
 - Color correction
 - Tipografi
 - Audio editing & mixing
 - Subtitling
 - Desain artwork

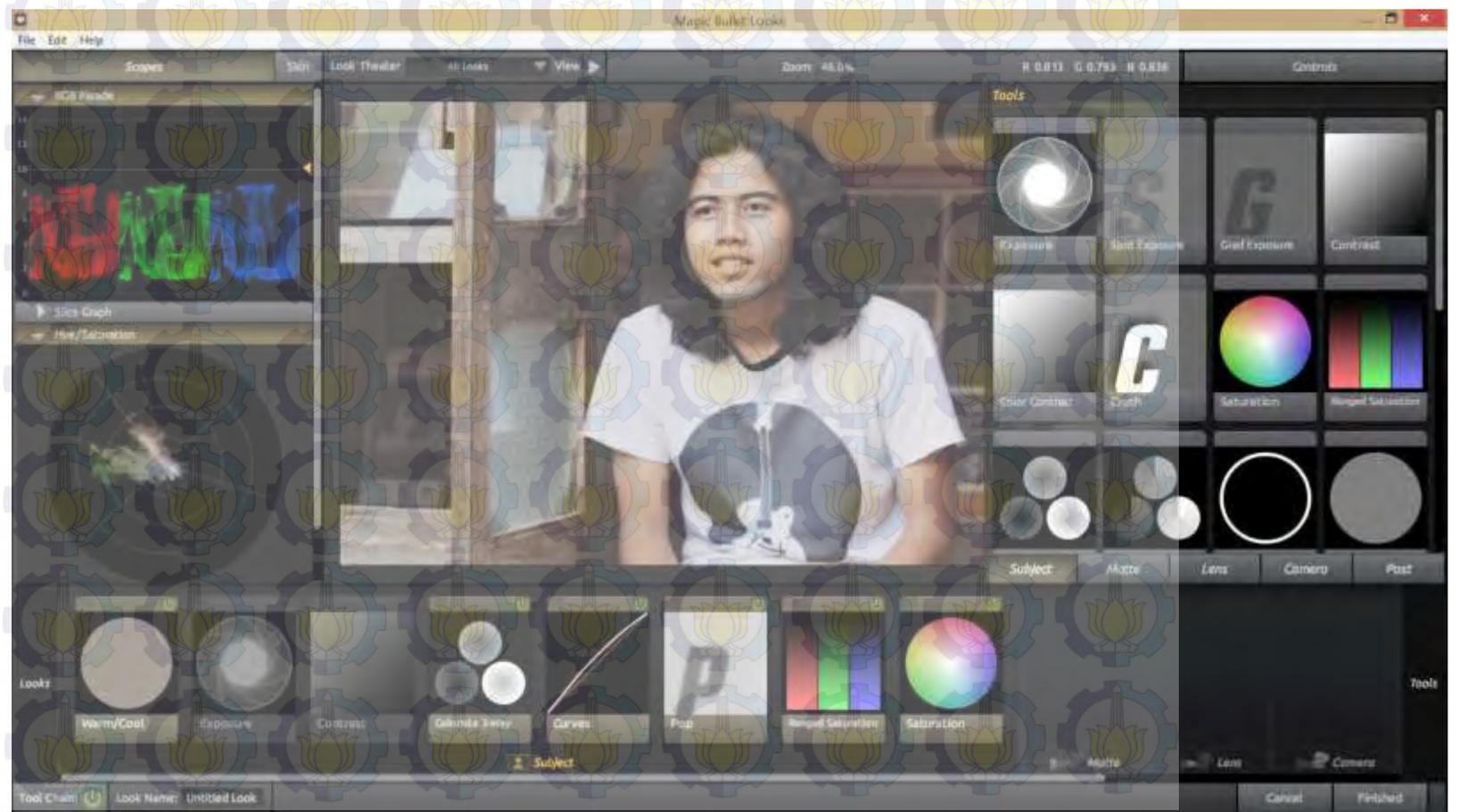
PROSES DESAIN

- Pasca produksi
- Fine cut editing



PROSES DESAIN

- Pasca produksi
- Color correction



PROSES DESAIN

- Pasca produksi
- Tipografi

Montserrat

ABCDEFGHIJKLMNO

PQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno

pqrstuvwxyz

1234567890

Segoe script

ABCDEFGHIJKLMNO

PQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrs

tuvwxyz

1234567890

Dearjoe 6

ABCDEFGHIJKL MNO

PQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno

pqrstuvwxyz

1234567890

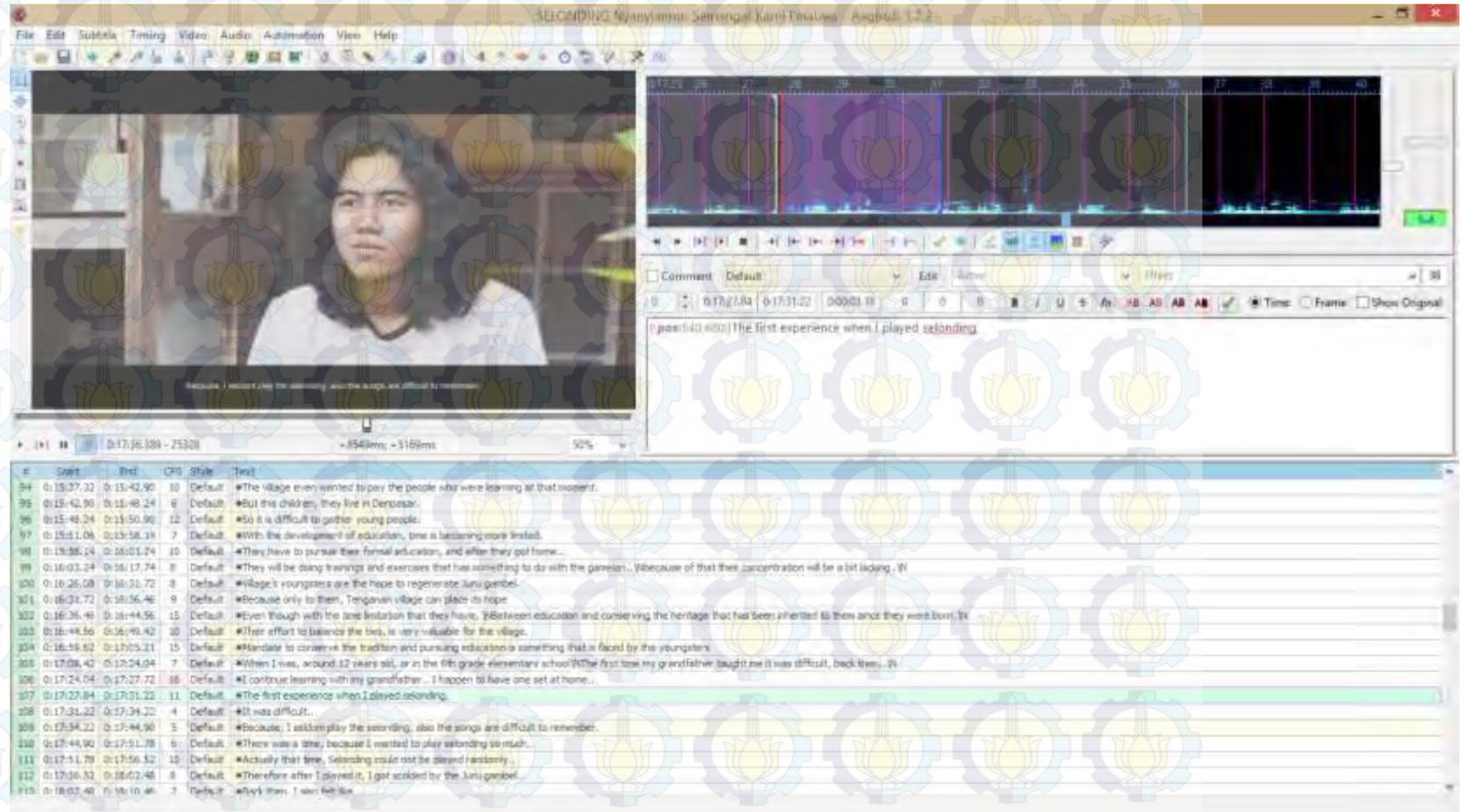
PROSES DESAIN

- Pasca produksi
 - Audio editing & mixing



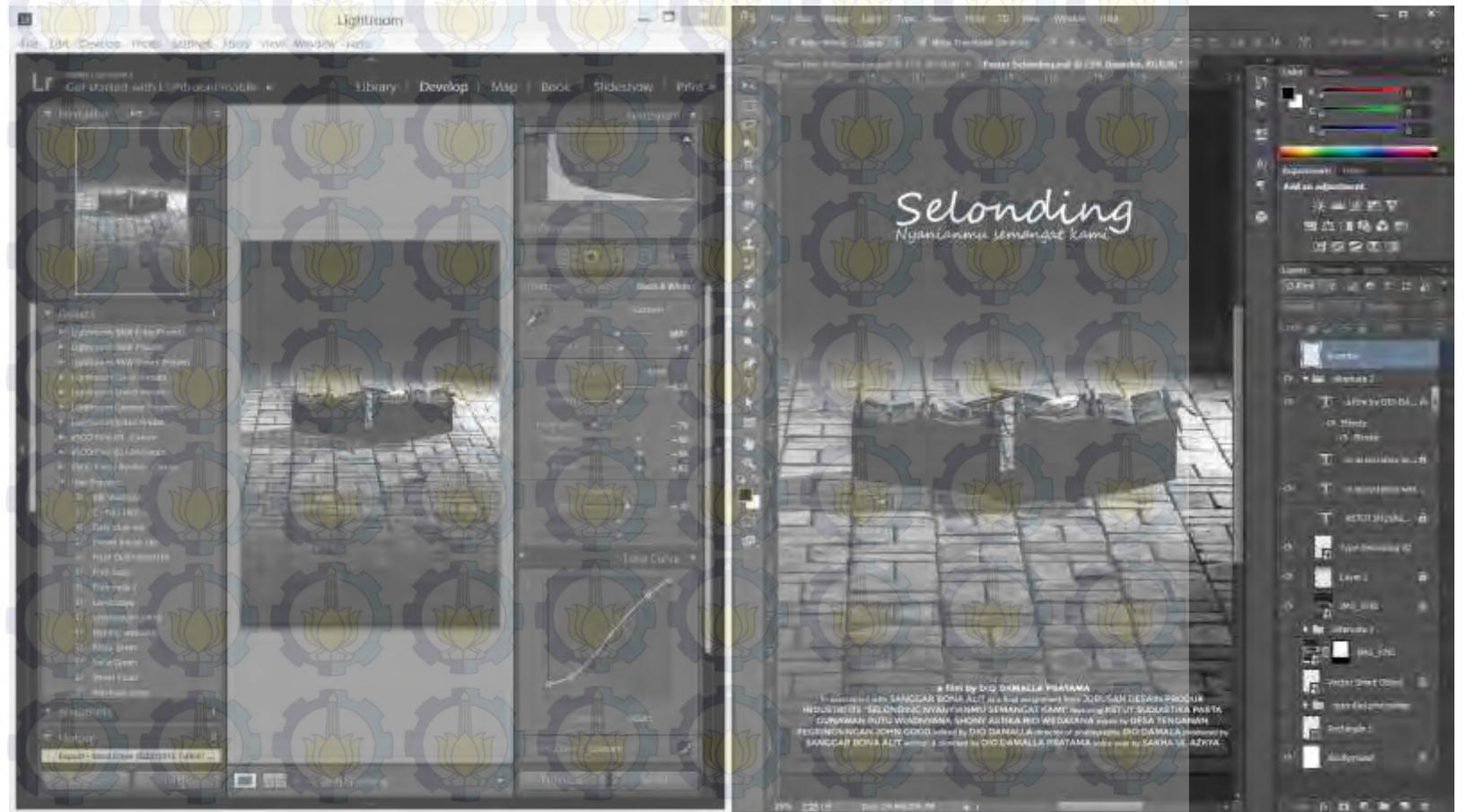
PROSES DESAIN

- Pasca produksi
- Subtitling



PROSES DESAIN

- Pasca produksi
- Desain Artwork

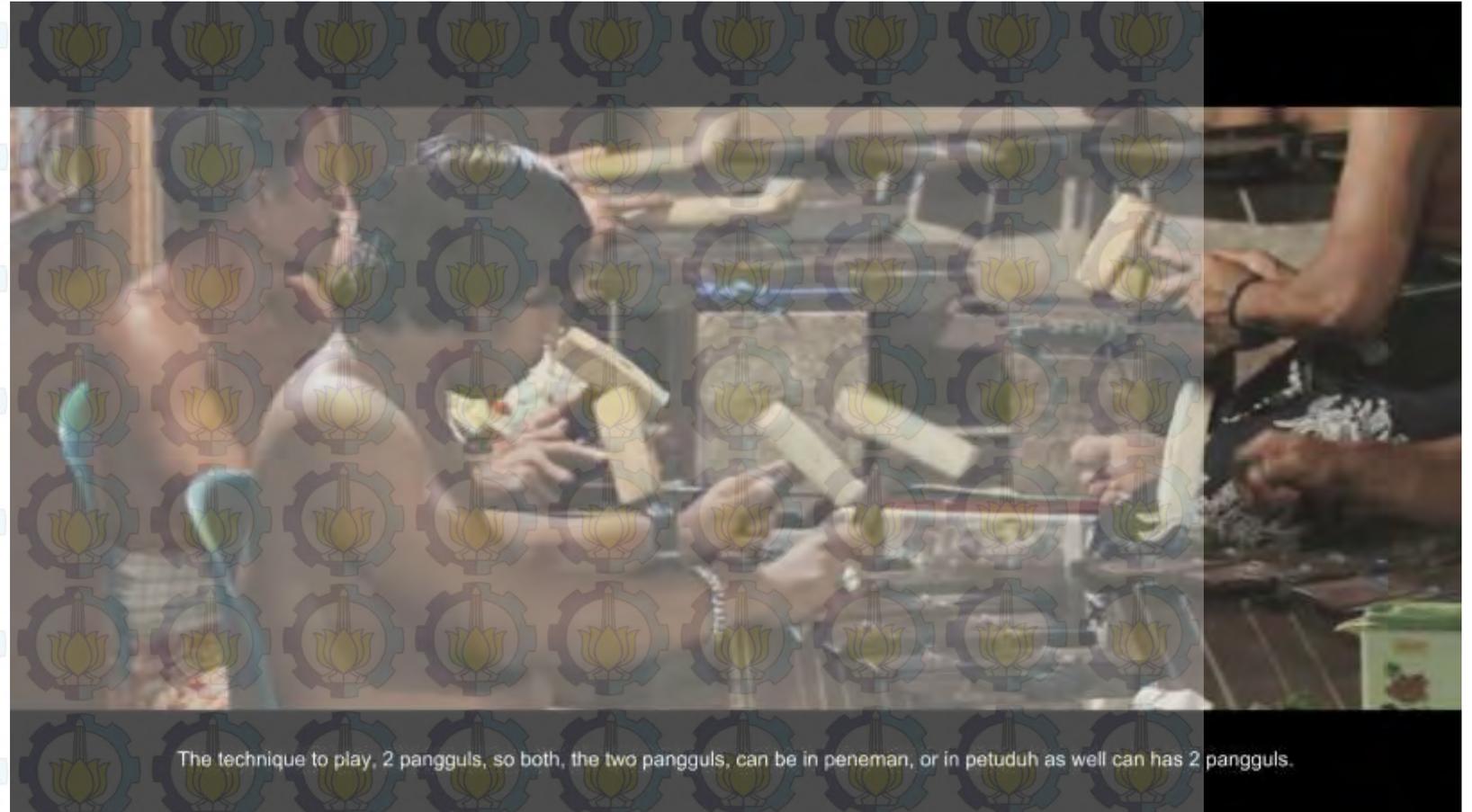




IMPLEMENTASI DESAIN

FORMAT FILM

Film berformat HD
720p. Dengan
aspect ratio 16:9



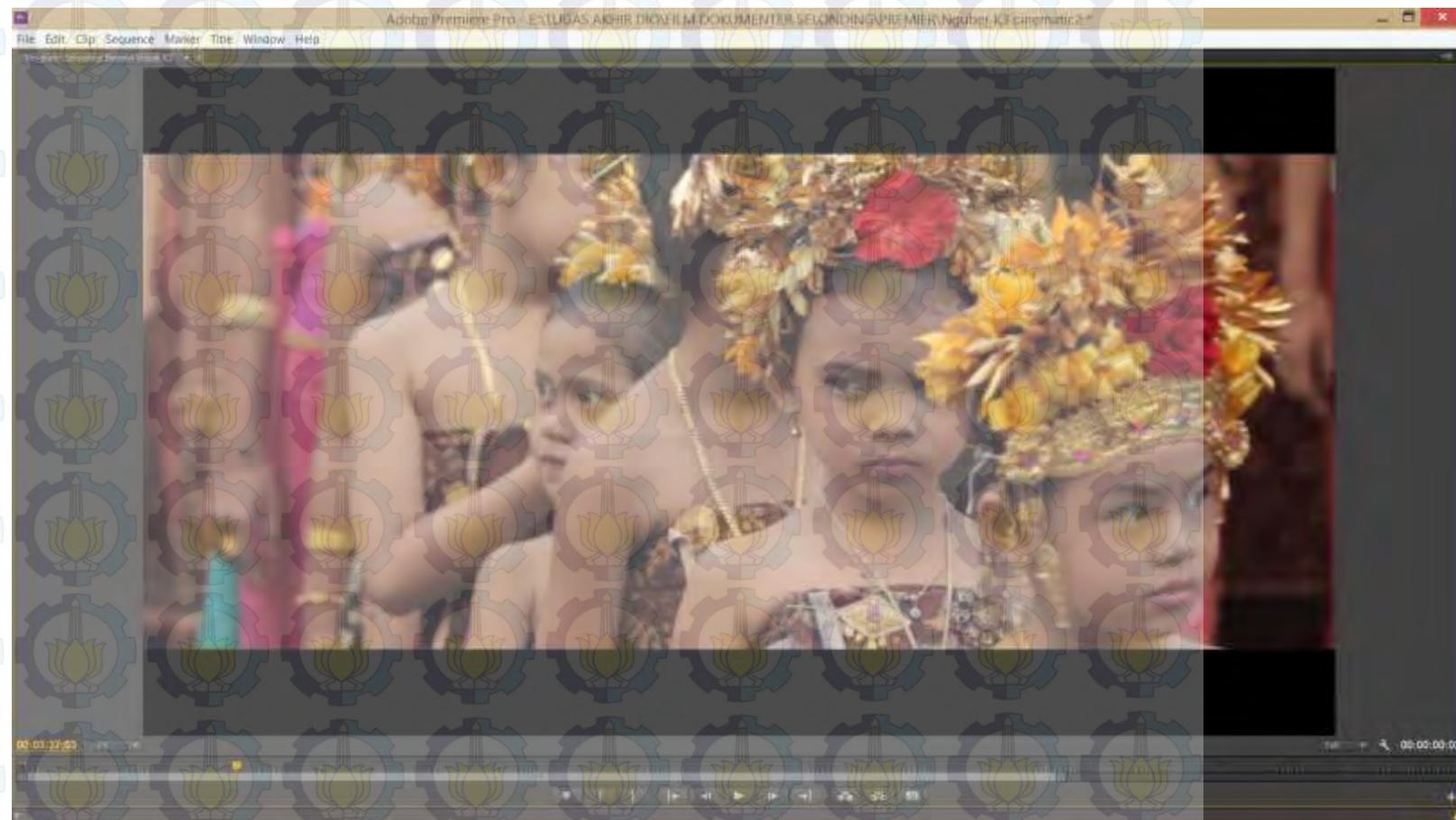
The technique to play, 2 pangguls, so both, the two pangguls, can be in peneman, or in petuduh as well can has 2 pangguls.

TONE WARNA

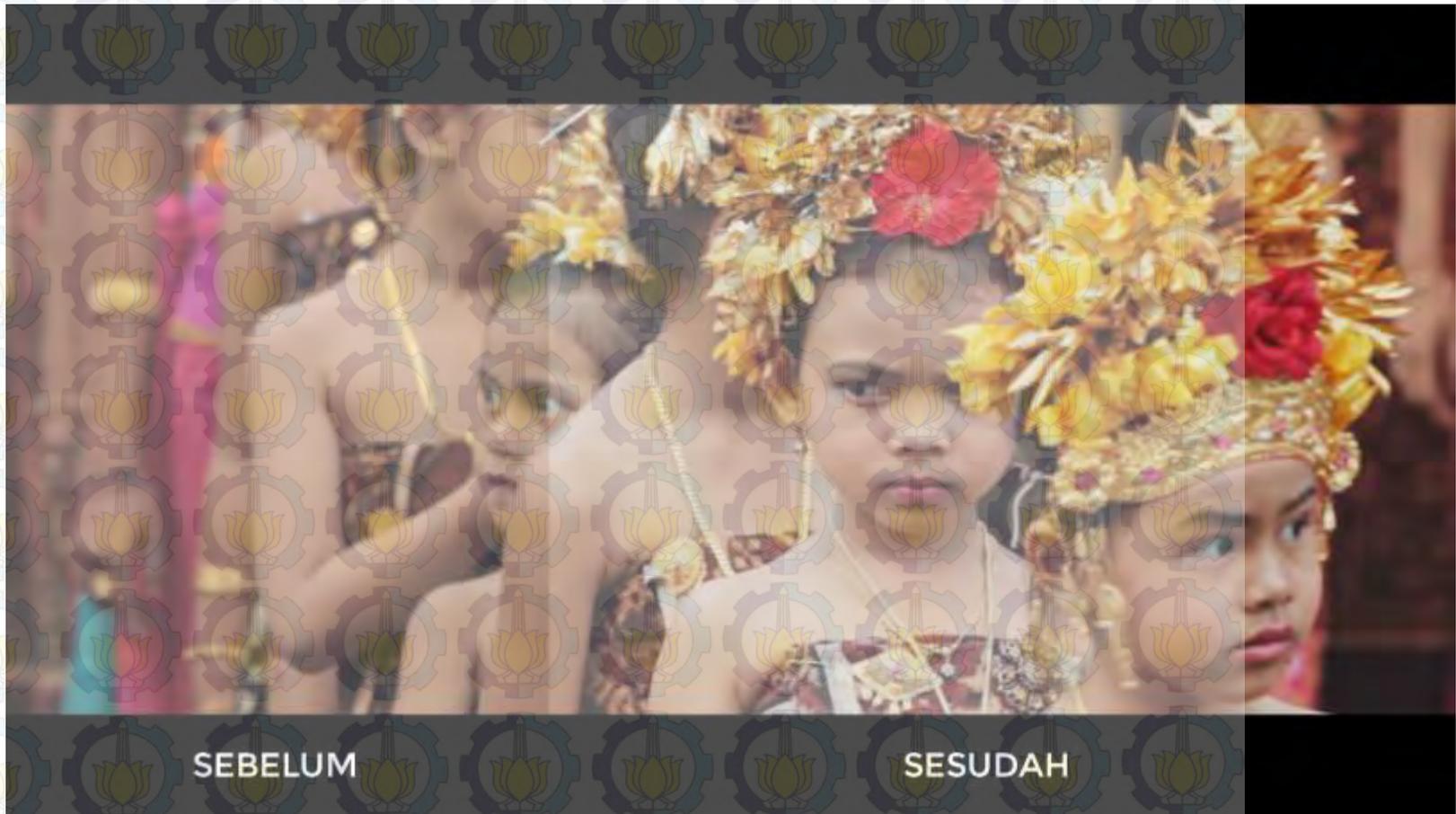
Penulis
menggunakan tone
warna natural
dengan sedikit
faded



TONE WARNA



TONE WARNA



SEBELUM

SESUDAH

TIPOGRAFI

Selonding
Nyanjianmu semangat kami

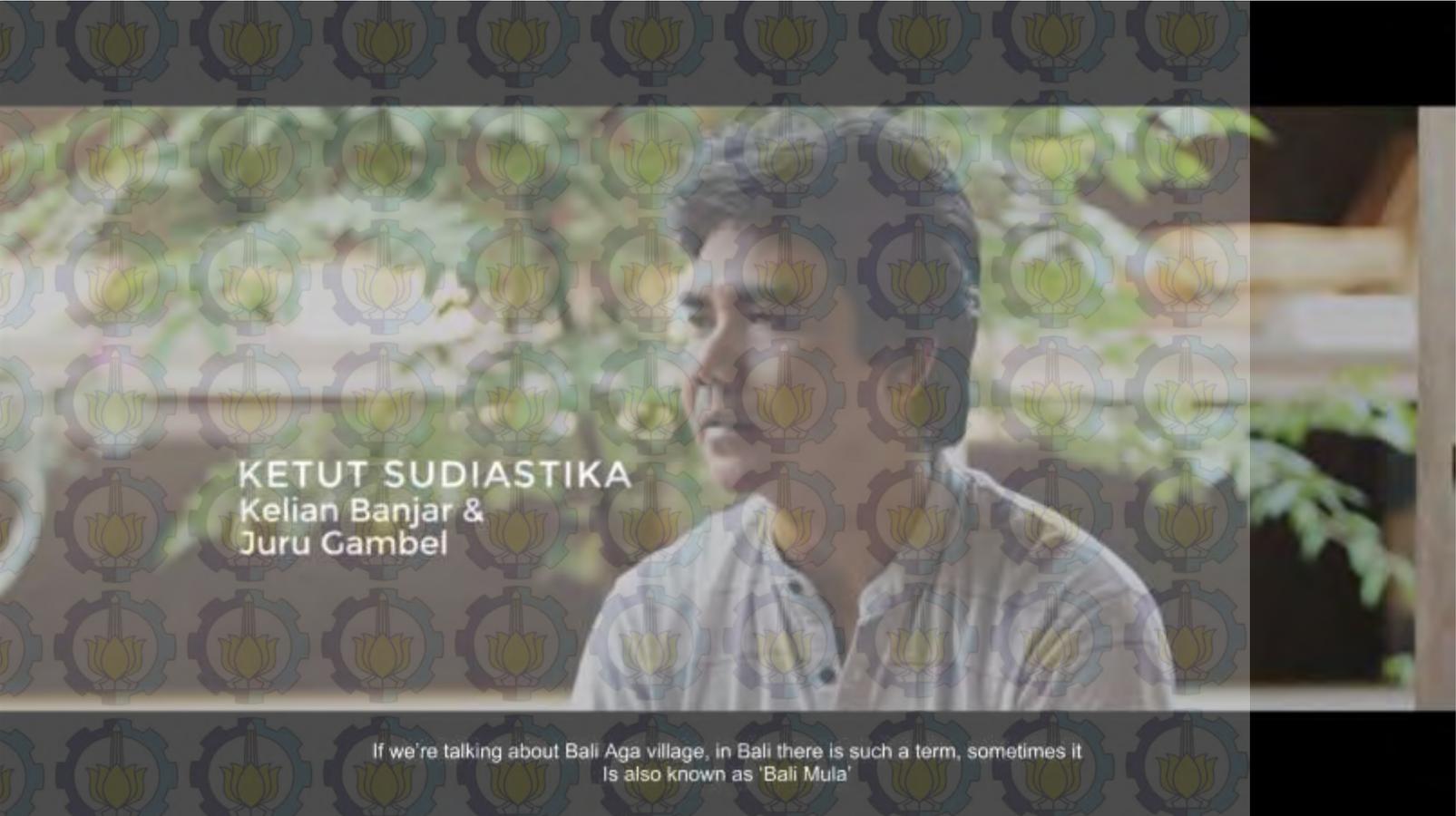
TIPOGRAFI

Selonding
Nyanjianmu semangat kami

TIPOGRAFI

*Jurugambel adalah orang-orang pilihan yang bertugas
untuk memainkan Gamelan Selonding*

TIPOGRAFI



KETUT SUDIASTIKA
Kelian Banjar &
Juru Gambel

If we're talking about Bali Aga village, in Bali there is such a term, sometimes it
is also known as 'Bali Mula'

TIPOGRAFI

FEATURING

KETUT SUDIASTIKA
PARTA GUNAWAN
PUTU WIADNYANA
SHONY ASTIKA
RIO WEDAYANA

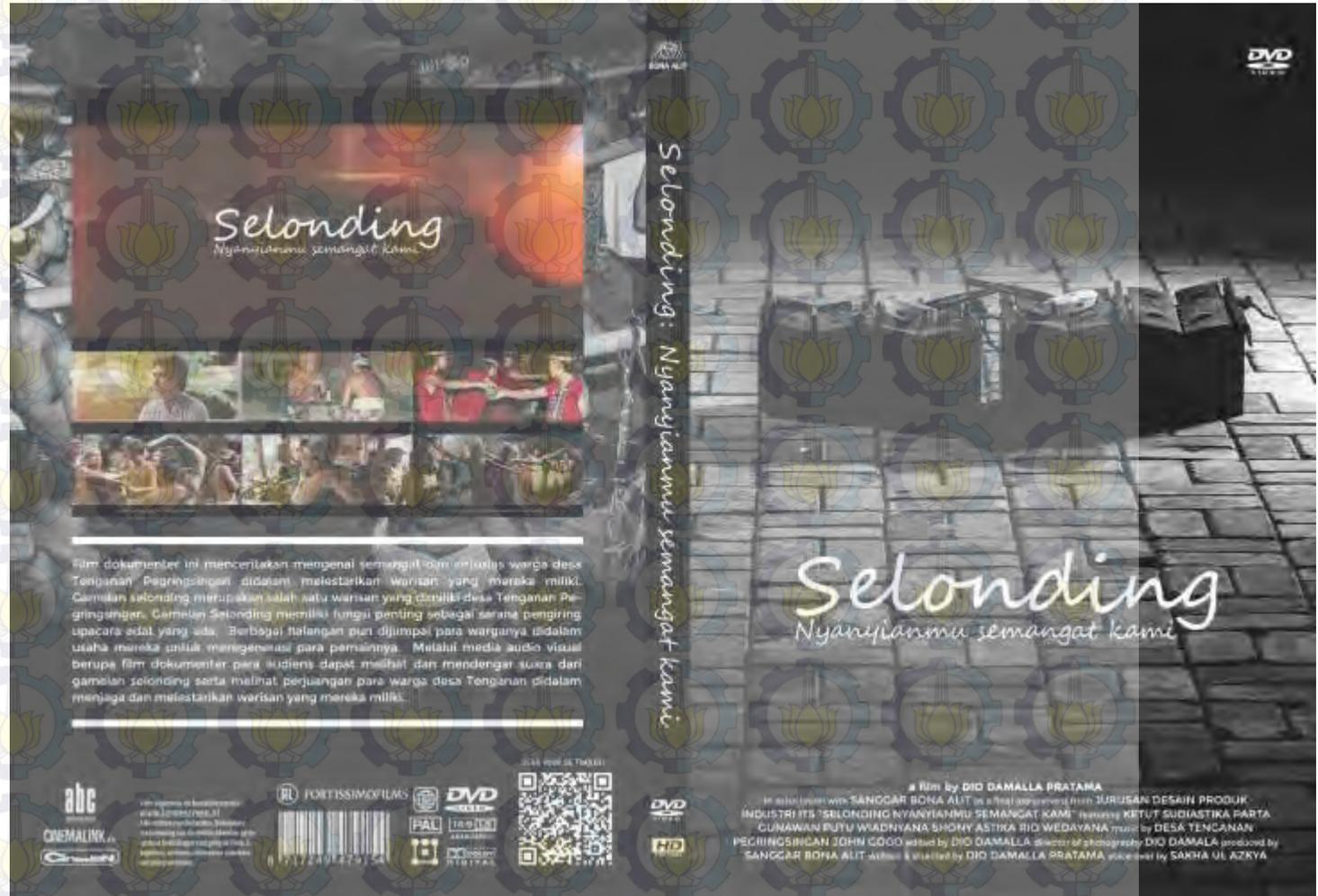
Directed, written, edited
DIO DAMALLA PRATAMA

Music
DESA TENGANAN PEGRINGSINGAN
(Mekare-kare, Nyangjangang, Rejang Ileh, Rejang Dewa)

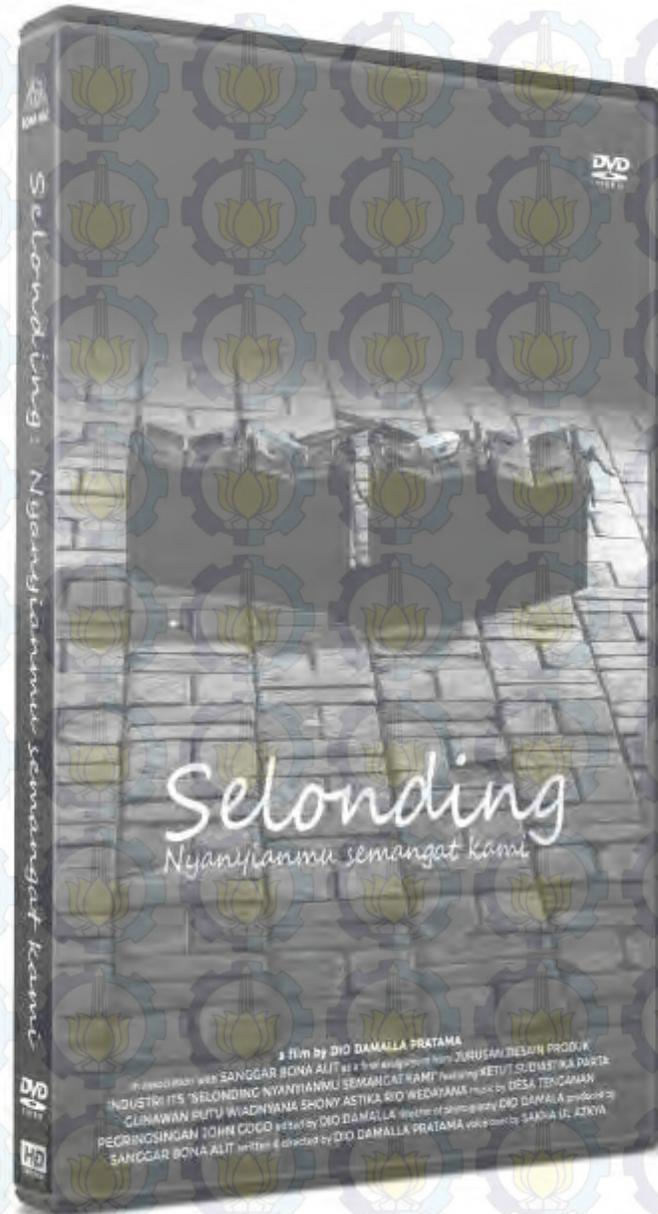
JOHN GOGO
(Bali Lounge)

Story Board
DIO
RULY MAULANA

DESAIN KEMASAN



DESAIN KEMASAN



Selonding: Nyanyianmu semangat kami

Selonding
Nyanyianmu semangat kami

a film by DIO DAMALLA PRATAMA
in association with SANGGAR BONA ALIT as a first assignment from JURUSAN DESAIN PRODUK
INDUSTRI ITS "SELONDING NYANYIANMU SEMANGAT KAMI" featuring KETUT SUDESTIKA PARTA
CLINAWAN PUTU WIADNYANA SHONY ASTHA RIO WEDAYANA music by DESA TEKAMAM
PECRINGSINGAN TOHRI COCO & HAYDI DIO DAMALLA director of photography DIO DAMALLA produced by
SANGGAR BONA ALIT writer & edited by DIO DAMALLA PRATAMA voice over by SAKHA UL AZKHA

DESAIN KEMASAN



POST TEST

***Parameter Film
Dokumenter
“Selonding,
Nyanyianmu
semangat kami”***

Berdasarkan dari hasil *Post Test* yang telah penulis lakukan di beberapa sekolah, yakni : SMAN 1 Denpasar (11 orang), SMAN 3 Denpasar (40 Orang), SMAN 1 Kuta (6 orang), dan SMAN 2 Kuta (10 orang) dengan jumlah responden sebanyak 77 orang didapatkan hasil sebagai berikut :

POST TEST



POST TEST



POST TEST

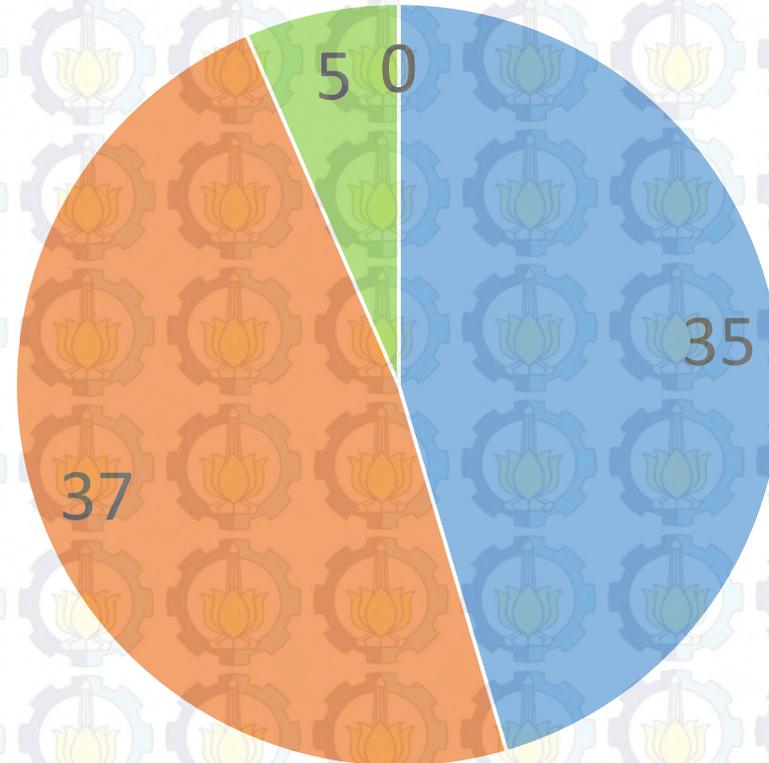


**POST
TEST**



POST TEST

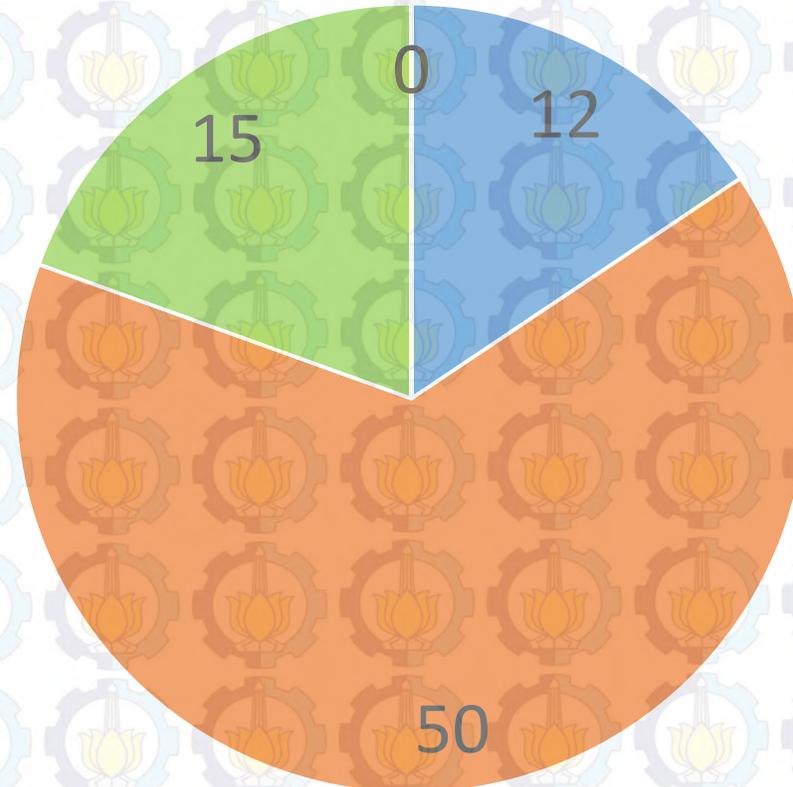
1. Tema yang diangkat dalam film dokumenter ini



■ Sangat menarik ■ Menarik ■ Cukup menarik ■ Kurang menarik ■ Tidak menarik

POST TEST

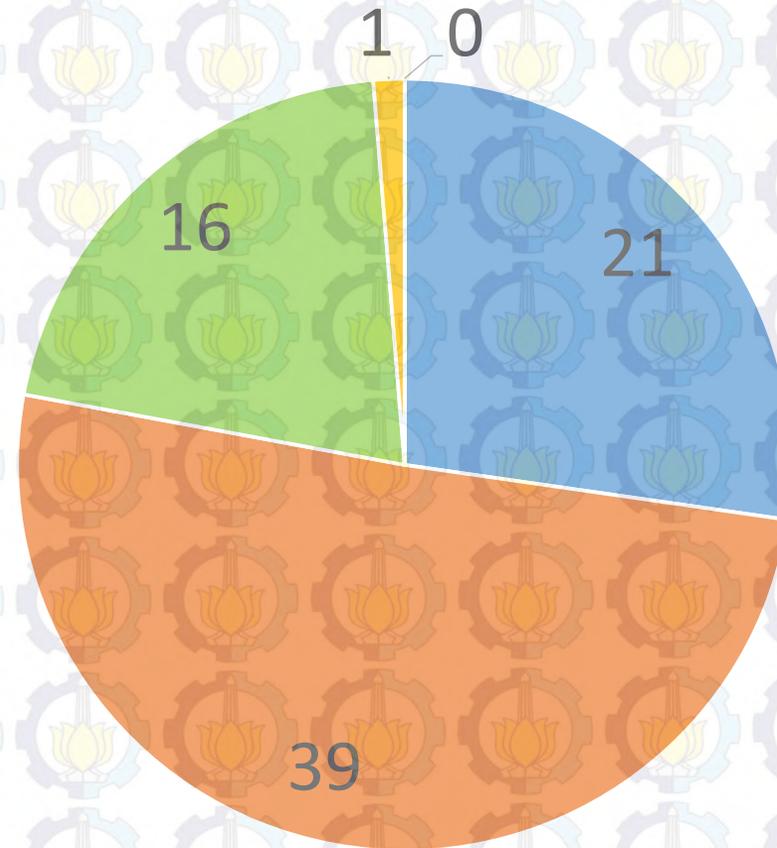
2. Kesesuaian antara judul film dengan cerita dan pesan yang akan disampaikan



■ Sangat sesuai ■ Sesuai ■ Cukup sesuai ■ Kurang sesuai ■ Tidak sesuai

**POST
TEST**

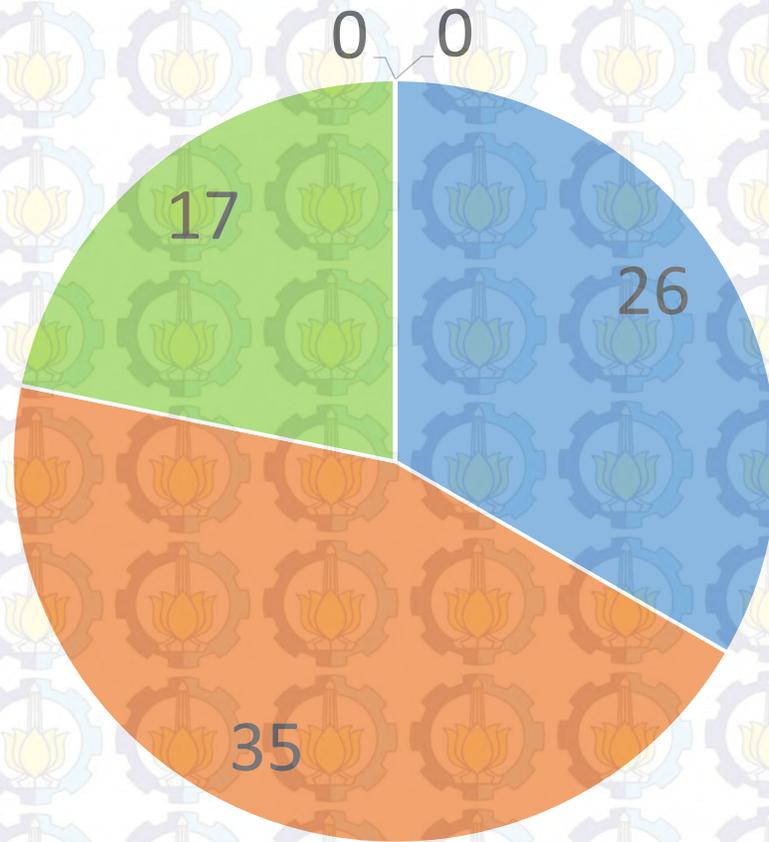
3. Kejelasan pesan yang disampaikan melalui film yang dibuat



■ Sangat jelas ■ Jelas ■ Cukup jelas ■ Kurang jelas ■ Tidak jelas

**POST
TEST**

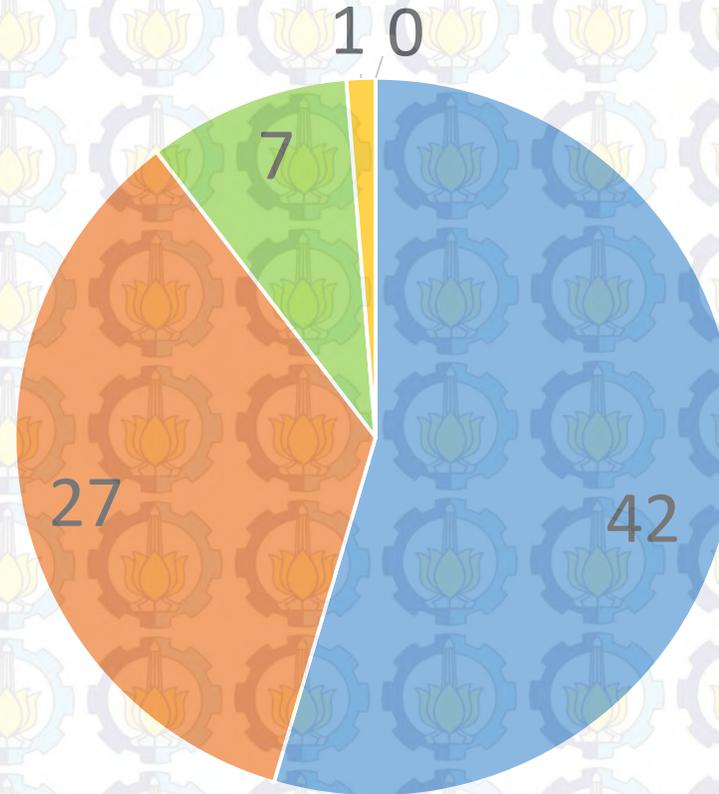
4. Kreatifitas dalam menyusun alur cerita



■ Sangat menarik ■ Baik ■ Cukup baik ■ Kurang baik ■ Tidak baik

POST
TEST

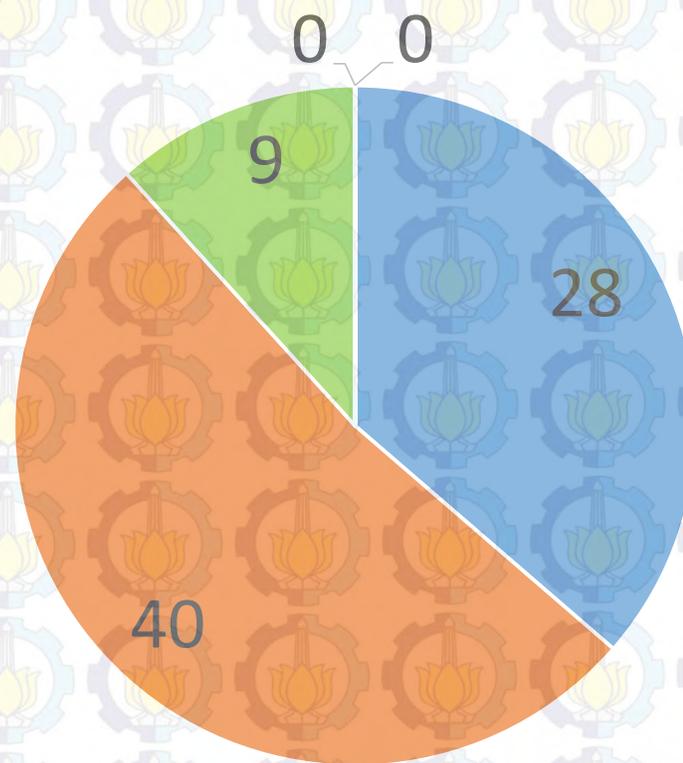
5. Teknik pengambilan gambar dan *angle* camera



■ Sangat baik ■ Baik ■ Cukup baik ■ Kurang baik ■ Tidak baik

**POST
TEST**

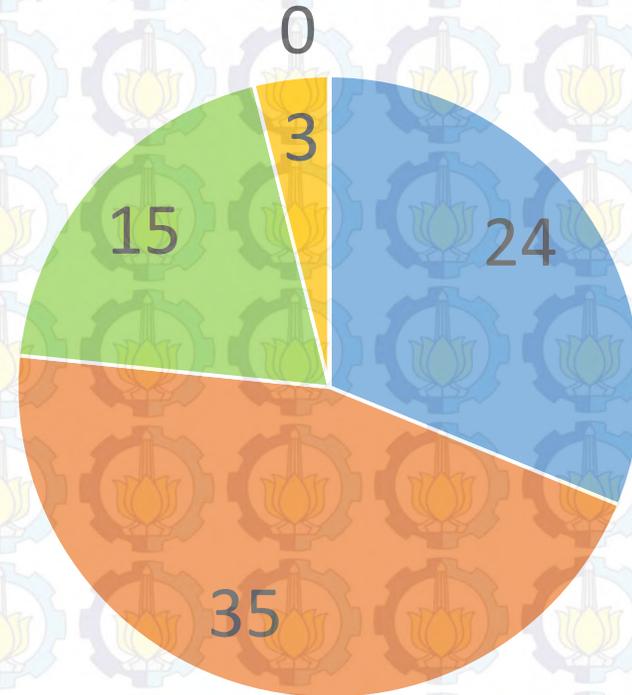
6. Tonalitas (warna yang digunakan) dalam film



■ Sangat menarik ■ Menarik ■ Cukup menarik ■ Kurang menarik ■ Tidak menarik

POST TEST

7. Kreatifitas dalam memadukan unsur narasi (*voice over*) dan text tambahan pada film untuk memberikan informasi secara jelas



■ Sangat baik ■ Baik ■ Cukup baik ■ Kurang baik ■ Tidak baik