

**Perancangan *Motion Graphic (Bumper In)*
dan Video Dokumenter
Permainan Tradisional Jawa Barat
(Analisis Deskriptif Permainan Tradisional
Pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka)**

Muhammad Algiffari

Universitas BSI Bandung, muhammad1201@bsi.ac.id

ABSTRACT

Traditional games is part of local culture which have a lot of meaning, philosophy, and value inside. Recently traditional games was rarely played by children especially in West Java. There were several reason that cause the traditional games was left by the children such as, the development of modern technology is rapidly increasing, lack of open space for a children to play, and lack of parental supervision over the impact of the technology to their children. The purposes of motion graphic designed (bumper in) and documentary video of “Kaulinan Baheula” become information traditional games of west java there are have a lot of benefit for motoric and psychology. The documentary video of “Kaulinan Baheula” become information about being difficulties to found children who play traditional games.

The design of the thesis uses descriptive analysis approach. Descriptive analysis means the process of taking a conclusion based on a specific cases become specific conclusion. Data collection techniques with interview, observation, literature study, and documentation. Motion graphic designed (bumper in) and documentary video of “Kaulinan Baheula” is expected to provide information about traditional games in West Java, as well as the community can preserve the traditional games by lead our children to play traditional games in the future.

Keywords: *Motion Graphic, Bumper In, Documentary Video, Traditional Games*

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan salah satu budaya lokal yang memiliki banyak makna, filosofi, dan nilai yang terkandung didalamnya. Saat ini permainan tradisional sudah jarang dimainkan dilingkungan anak-anak khususnya di Jawa Barat. Penyebabnya sangat kompleks seperti, peranan teknologi, kurangnya lahan untuk bermain anak, dan sikap para orang tua yang kurang memperhatikan dampak penggunaan teknologi pada anak. Tujuan dari perancangan *motion graphic (bumper in)* dan video dokumenter “*Kaulinan Baheula*” dapat menjadi salah satu media informasi mengenai permainan tradisional di Jawa Barat yang memiliki banyak manfaat baik secara motorik juga psikologis. Video dokumenter “*Kaulinan Baheula*” ini juga memberikan informasi mengenai mulai sulitnya ditemui anak-anak yang memainkan permainan tradisional.

Perancangan tugas akhir ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Deskriptif berarti proses mengambil suatu kesimpulan dari hal-hal yang bersifat khusus menjadi kesimpulan yang bersifat khusus. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. Perancangan *motion graphic (bumper in)* dan video dokumenter “*Kaulinan Baheula*” diharapkan memberikan informasi mengenai permainan tradisional di Jawa Barat, serta masyarakat dapat melestarikan permainan tradisional dengan cara mengajak anak-anak untuk memainkannya kembali di masa yang akan datang.

Kata kunci: *Motion Graphic, Bumper In, Video Dokumenter, Permainan Tradisional*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu kebudayaan lokal yang memiliki banyak manfaat bagi perkembangan seorang anak. Perkembangan itu meliputi pada bagian motorik serta psikologis anak, hal ini karena permainan tradisional selalu melibatkan gerak tubuh dan kegiatan sosial. Permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli masyarakat Indonesia.

Kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang berarti melakukan perbuatan untuk kesenangan. Berdasarkan pengertian tersebut, suatu permainan harus bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya. Apabila suatu permainan tidak bisa memberikan rasa senang bagi pemainnya, tidak lagi disebut sebagai permainan. Istilah “tradisional” berasal dari kata “tradisi”. Menurut buku kamus tersebut, arti tradisi adalah adat kebiasaan yang turun temurun dan masih dijalankan atau penilaian/anggapan bahwa cara yang telah ada merupakan paling baik. Keberagaman permainan tradisional yang ada di wilayah Jawa Barat menunjukkan beberapa fungsi, baik fungsi untuk perkembangan motorik, kecerdasan dan kreativitas anak ataupun fungsi untuk persiapan masa depannya. Fungsi yang sangat dirasakan dari permainan tradisional Jawa Barat sebenarnya adalah interaksi yang kuat antar personal anak, kepekaan rasa terhadap keberadaan alam dan lingkungan yang akan menjadikan alam sebagai media pengajaran dalam memanfaatkan lingkungan untuk menciptakan ide kreatif.

Seiring dengan perkembangan zaman yang lebih maju dan *modern*. Saat ini banyak masyarakat yang perlahan meninggalkan kebudayaan lokal atau tradisional dan lebih memilih budaya baru. Hal ini terjadi karena adanya proses akulturasi dan asimilasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, akulturasi diartikan sebagai proses masuknya kebudayaan baru yang secara lambat laun dapat diterima dan diolah menjadi bagian kebudayaan sendiri, tanpa menghilangkan kebudayaan yang ada. Asimiliasi adalah proses masuknya

kebudayaan baru yang berbeda setelah mereka bergaul secara intensif, sehingga sifat khas dari kebudayaan berubah menjadi kebudayaan campuran.

Hal ini berimbas pula terhadap keberadaan permainan tradisional yang saat ini semakin sulit ditemui anak-anak yang memainkan permainan tradisional khususnya di daerah perkotaan. Selain proses akulturasi dan asimilasi kebudayaan asing, penyebab lainnya adalah berupa media bahan dan juga lahan seperti menyempitnya lahan untuk bermain dan kurangnya bahan alam yang tersedia. Media bahan dan juga lahan merupakan bagian utama terciptanya permainan tradisional.

Selain media bahan dan lahan yang semakin kurang, media informasi yang mencakup berbagai informasi mengenai permainan tradisional masih kurang, sehingga masyarakat kurang memahami manfaat yang terkandung di dalam permainan tradisional.

Media lain seperti dokumentasi tentang permainan tradisional juga masih kurang, media yang paling efektif dalam mendokumentasikan permainan tradisional adalah video karena terdapat unsur visual serta audio yang mudah untuk dipahami bagi yang menontonnya. Ada beberapa jenis video yang dapat digunakan untuk mendokumentasikan permainan tradisional, salah satunya adalah video dokumenter.

Video dokumenter tidak terlepas dengan perancangan *bumper in*, banyak film terkenal menggunakan perancangan *bumper in* dengan konsep yang menarik. Konsep dalam menampilkan bumper pada mulanya berupa animasi *motion graphic*, *Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Penggunaan *motion graphic* yang umum adalah sebagai *title sequence* (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di

sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk membuat media informasi berupa video dokumenter yang dikemas secara menarik dengan menggabungkan *motion graphic* sebagai *bumper in*. permainan tradisional memiliki banyak nilai filosofis serta makna yang terkandung di dalamnya, sehingga media informasi ini dapat menjadi pengetahuan bagi masyarakat sebagai salah satu usaha melestarikan permainan tradisional.

KAJIAN LITERATUR

Motion Graphic

Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia. *Motion graphic* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, dan *flip book* juga). Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transforming graphics*).

Motion graphic telah melampaui metode-metode seperti *footage frame-by-frame* dan animasi. Dewasa ini komputer mampu mengkalkulasikan dan mengacak perubahan dalam sebuah citra untuk menciptakan ilusi akan gerakan dan transformasi. Animasi komputer mampu menggunakan ruang informasi lebih kecil (memori komputer) dengan *tweening* secara otomatis, proses *rendering* perubahan-perubahan utama sebuah citra dalam sebuah waktu yang ditentukan. Hal tersebut disebut sebagai *keyframe*.

Terdapat beberapa pembagian visual yang dapat menghasilkan *motion graphics* secara efektif namun tetap menarik:

1. Pertimbangan ruangan, terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi

gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas - batas frame.

2. Temporal terdiri dari *time* dan *velocity*
3. *Live action*, faktor – faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konten *live action* termasuk bentuk atau konteks, *property film*, dan sifat sinematik, seperti *tone*, *contrast lighting*, *depth of field*, *focus*, *camera angle*, *shot size*, dan *mobile framing*.
4. *Typographic Type*, merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah persen dalam desain grafis. Dalam penggunaan *type* terdapat beberapa hal yang bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan, misalnya tipe huruf, ukuran weight, *capital or lowercase*.

Opening Sequence (Bumper)

Melanie Goux dalam bukunya *"On Screen in time, transition in motion graphic design for television and new media"*. Karangan Melanie Goux, *bumper in and out* adalah, *"Bumper is short clips in animation which are broadcast at the end program segment, but before a commercial, or beginning of a program bumper between programs and commercial spots"*. Artinya, *bumper* adalah animasi pendek yang berada pada akhir sebuah program, sebelum masuk ke sebuah iklan, atau bagian awal pada sebuah program saat pergantian dari iklan menuju program.

Bumper juga dapat mempengaruhi sensasi persepsi manusia dan juga mampu mempengaruhi penonton sama halnya dengan kekuatan iklan televisi. Konsep stasiun televisi mempunyai pola program yang hampir sama dengan radio, menampilkan susunan lagu, hanya perbedaan dari segi visual saja yang membedakan secara mendasar. Untuk membedakan antar lagu atau iklan dengan lagu maka dibutuhkan pembatas (jeda) agar pendengar dapat mengetahui perbatasan atau akhir dari sebuah lagu atau iklan, dan juga untuk mengingatkan stasiun televisi atau radio yang sedang didengarkan atau dilihat.

Bumper dapat dibagi menjadi 2 kategori menurut penempatan (*positioning*) penggunaan *bumper*:

1. *Bumper in*, yaitu *signature* untuk masuk ke segmen dalam program video.
2. *Bumper out*, yaitu *signature* tanda segmen itu berakhir. lebih jelasnya dalam setiap acara TV berlangsung selalu diselingi oleh beberapa iklan, jeda antara acara TV dan iklan disitulah *bumper* tayang.

Video Dokumenter

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (*trevelogues*) yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Tigapuluh enam tahun kemudian, kata “dokumenter” kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film *Moana* (1926) karya Robert Flaherty. Dalam buku yang berjudul *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser*, Heru Effendy mengutip pendapat Grierson, dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas.

Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya, film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin. Seiring dengan perjalanan waktu, muncul berbagai aliran dari film dokumenter misalnya dokudrama (*docudrama*).

Permainan Tradisional

Kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang antara lain berarti melakukan perbuatan untuk bersenangsenang. Berdasarkan pengertian tersebut berarti suatu permainan harus bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya. Apabila suatu permainan tidak bisa memberikan rasa senang bagi pemainnya, tidak lagi disebut sebagai permainan. Ki Hajar Dewantara dalam bukunya yang berjudul *Tentang Frobel dan Methodenya*, beliau menganjurkan adanya syarat-syarat yang diperlukan dalam permainan, khususnya permainan

anak yang bertujuan untuk pendidikan. Adapun syarat untuk permainan anak:

1. Permainan harus memberi kesempatan pada anak untuk berfantasi.
2. Permainan harus mengandung semacam tantangan sehingga merangsang daya kreativitas anak.
3. Permainan hendaknya mengandung unsur keindahan atau nilai seni.
4. Permainan anak harus mengandung isi yang dapat mendidik anak ke arah ketertiban, kedisiplinan, sportifitas, kebersamaan.

Permainan tradisional secara umum dapat dikategorikan sebagai salah satu bagian dari seni. Seni merupakan salah satu hasil budaya sebuah masyarakat, dan seni diidentifikasi sebagai suatu hasil karya yang diciptakan oleh manusia dengan bakat. Sedangkan kata kesenian berarti perihal seni, yaitu hal yang berkaitan dengan seni, dengan keindahan. Secara umum seni dan kesenian terbagi menjadi 4 kategori yaitu seni gerak, seni suara, seni rupa, dan permainan tradisional.

Pada dasarnya permainan tradisional lebih banyak bersifat mengelompok yang dimainkan minimal dua orang anak, menggunakan alat permainan yang relatif sederhana dan mudah dicari, serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya kita sendiri.

Apabila dikaji lebih mendalam lagi, sebenarnya dalam permainan tradisional terdapat atau mengandung unsur-unsur nilai budaya. Kadang unsur-unsur nilai budaya itu tidak terpikirkan oleh kita. Sebenarnya apabila kita amati dan rasakan, ternyata dalam permainan tradisional banyak unsur-unsur nilai budaya yang umumnya bersifat positif, sehingga dapat untuk membentuk kepribadian anak untuk menjadi generasi bangsa yang berbudi luhur

Permainan Tradisional Jawa Barat

Berdasarkan sifat permainan, maka permainan tradisional atau permainan rakyat (*folk games*) dapat dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain (*play*) yang bersifat rekreasi, mengisi waktu senggang dan permainan untuk bertanding yaitu yang terikat oleh sebuah aturan, berorientasi pada menang

dan kalah (*game*). Dan aturannya tidak tertulis, disepakati oleh semua anak, dan biasanya bermain secara kelompok.

Di daerah Sunda (Jawa Barat) ada *kaulinan* (permainan) dan *cocooan* (mainan), permainan yang bersifat rekreasi dan bertanding. Sedangkan *cocooan* (mainan) yang sifatnya rekreasi, mengisi waktu luang, tapi ada juga mainan yang orientasi menang kalah (*game*). Selain itu ada mainan yang menggunakan media dan dimainkan kembali pada saat dewasa, bersifat sakral digunakan pada saat upacara hanya digunakan dalam kehidupannya dewasa. Istilah “*cocooan*” adalah mainan masa kecil yang saat dewasa digunakan kembali, perubahannya sekitar dimensi.

Mainan dan permainan tradisional terbagi kedalam 2 garis besar pengelompokan, yaitu permainan yang bersifat rekreasi (*play*) dan yang bersifat menang kalah (*game*). Berikut pengelompokan jenis permainan tradisional:

Tabel 1

Pengelompokan Jenis Permainan

Jenis	Permainan
Rekreasi	<i>Oray-Orayan, Tetenyekan-Tutuyukan, Patipung-Tipung Balung, Anjang-Anjangan, Tetemute, Hahayaman, Paciwit-Ciwit Putri, Pakaleng-Kaleng Agung, Peupeusingan, Ambil-Ambilan, Huhuan, Tok Tar, Galah Burulu, Pal-Palan, dan Paciwit-Ciwit Lutung.</i>
Menang-kalah	<i>Congklak, Hong-Hongan, Ngadu Muncang, Boy-Boyan, Encrak, Dodomaan, Lolodehan, Kolontong, Kobak, Hahayaman Jukut, Engkle, Galah Asin, Ucing Kalangkang, Gatrik, Ucing Tiang, Perepet Jengkol, Tuk-tuk brug tuk-tuk brag, Jajamuran, Cingkup, Keukeuyeupan, Bubuyungan, Simseu, Bebenangan, Patingtung, Gobag, Lais, Ngadu Ungkuy, Ujunga, Balenan, Dampu, Nanangkaan, dan Kali-Kali Jahe.</i>

Sumber: Astri Wulan Sari, Perancangan Buku Tutorial Bergambar Permainan Tradisional Jawa Barat Untuk Anak Usi Sekolah Dasar, 2012.

Berikutnya pengelompokan jenis mainan yang digunakan dalam permainan tradisional:

Tabel 2

Pengelompokan Jenis Permainan

Jenis	Permainan
Rekreasi	<i>Bebeletokan, Suling, Ketepel, Anjang-Anjangan, Sasapian, Angsretan, Bedil Sorolok, Celempung, Karinding, Jajangkungan, Sesengekan, Kolom Batok, Kokomprakan, Empet-Empetan, Bangbara, Ngapung, Ker-Keran, Sumpit, Bedil Jepret, Rorodaan, Gogolekan, Keprak, Ewod, Kekerisan, Simeut Cudang, Sisimeutan, Posong, Pamikatan, Nok-Nok, Dog-Dog, Hatong, Toleot, Pancur Rendang, Kakalungan, Golek Kembang, Kolecer, dan Sanari.</i>
Menang-kalah	<i>Hing-Hongan, Encrak, Panggal Gasing, Hahayaman Jukut, dan Dodombaan.</i>

Sumber: Astri Wulan Sari, Perancangan Buku Tutorial Bergambar Permainan Tradisional Jawa Barat Untuk Anak Usi Sekolah Dasar, 2012.

Penyebab Permainan Tradisional tidak dimainkan

Seiring dengan perkembangan zaman yang lebih maju dan *modern*. Saat ini banyak masyarakat yang perlahan meninggalkan kebudayaan lokal atau tradisional dan lebih memilih budaya baru. Hal ini terjadi karena adanya proses akulturasi dan asimilasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, akulturasi diartikan sebagai proses masuknya kebudayaan baru yang secara lambat laun dapat diterima dan diolah menjadi bagian kebudayaan sendiri, tanpa menghilangkan kebudayaan yang ada. Sedangkan asimiliasi adalah proses masuknya kebudayaan baru yang berbeda setelah mereka bergaul secara intensif, sehingga sifat khas dari unsur-unsur kebudayaan itu masing-masing berubah menjadi unsur kebudayaan campuran.

Menurut Eti Khodijah, selaku staf di Museum Negeri Sribaduga Bandung, alasan jarangya permainan tradisional dimainkan oleh masyarakat adalah:

1. Menyempitnya lahan untuk bermain.

2. Kurangnya bahan alam yang tersedia disekitar masyarakat.
3. Maraknya pembangunan pabrik dan rumah tinggal.
4. Mudahnya permainan dari “luar” masuk dengan alasan era globalisasi.

Kang Sandi selaku pendiri Padepokan Tikukur, dalam wawancara menuturkan penyebab mulai sulitnya permainan tradisional ditemui dikarenakan:

1. Sulitnya menemukan lahan yang representatif sebagai tempat interaksi anak, dalam hal ini tempat bermain. Mereka hanya dapat berinteraksi di sekolah tempat mereka mengajar.
2. Banyaknya peralatan teknologi seperti telepon genggam (*smartphone*), *video game*, *tab*, serta peralatan *gadget* lainnya, membuat masyarakat dapat dengan mudah menerima berbagai macam budaya luar yang menjadi *boomerang* bagi mereka. Dalam hal ini, *Kang Sandi* tidak melarang pengenalan teknologi oleh anak-anak, karena perkembangan zaman teknologi perlu untuk dipelajari, hanya saja sikap dari manusianya sendiri harus lebih bijak dalam menggunakan peralatan teknologi.
3. Kurangnya kesadaran para orang tua untuk memberikan edukasi kepada anaknya. Dalam hal ini *kang Sandi* memberikan sebuah contoh fenomena di masyarakat, para orang tua lebih senang anaknya dapat bergoyang lagu dangdut dibandingkan dengan mengaji dan menciptakan alat permainan tradisional sendiri.

METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian kualitatif, peneliti memandang suatu permasalahan sebagai suatu yang holistik atau utuh, kompleks, dinamis dan penuh makna. Paradigma demikian disebut dengan paradigma *postpositivisme*. Metode penelitian kualitatif ini sering disebut metode penelitian *naturalistic* karena penelitiannya dilakukan pada kondisi alamiah (*natural setting*) disebut juga sebagai penelitian *ethnography*. Analisis kualitatif merupakan analisis yang mendasarkan pada adanya

hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti. Tujuannya ialah agar peneliti mendapatkan makna hubungan variabel-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian. Hubungan antar semantis sangat penting karena dalam penelitian kualitatif karena peneliti tidak menggunakan angka-angka seperti pada analisis kuantitatif.

PEMBAHASAN

Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan, agar pesan tersampaikan dengan efektif dan dapat dimengerti mengenai maksud pesan yang ingin disampaikan, maka pemilihan media disesuaikan dengan hasil pengelitan serta *target audience*. Media tersebut adalah media utama, lalu dilengkap dengan media pendukung sebagai pelengkap media utama agar tersampaikan lebih maksimal kepada *target audience*.

Dalam perancangan media yang efektif dan dapat dimengerti diperlukan pendekatan-pendekatan agar tujuan dari perancangan ini dapat tercapai, melalui studi literatur yang menjadi acuan pada perancangan *motion graphic (bumper in)* dan video dokumenter.

Pendekatan komunikasi

Strategi komunikasi yang dilakukan dalam perancangan *motion graphic (bumper in)* dan video dokumenter ini adalah mengajak para orang tua untuk memainkan permainan tradisional sebagai bentuk edukasi terhadap anak-anak mereka serta salah satu upaya untuk melestarikan permainan tradisional.

Seiring dengan berkembangnya teknologi mulai bermunculan permainan baru yang akan mengancam keberlangsungan permainan tradisional Jawa Barat khususnya di daerah kota Bandung, serta sikap para orang tua yang kurang memperhatikan penggunaan teknologi kepada anaknya. Permainan tradisional ternyata lebih memiliki manfaat terhadap perkembangan kesehatan dan psikologis anak, serta permainan tradisional memiliki makna dan nilai filosofis yang berguna bagi perkembangan sikap anak.

Pendekatan visual

Pendekatan visual dalam *motion graphic (bumper in)* dan video dokumenter ini dibuat dengan tampilan yang mewah, komunikatif, informatif, padat, dan mudah dipahami. Tampilan dibuat megah dengan menampilkan beberapa video keindahan alam Indonesia sebagai tempat lahirnya permainan tradisional dengan teknik pengambilan yang baru-baru ini bermunculan seperti *timelapse* dan *hyperlapse*, serta memberikan efek *slow motion* untuk menambah kemewahan visual.

Komunikatif dan informatif dengan menampilkan kegiatan keseharian anak-anak yang sering dilakukan dan menampilkan anak-anak yang sedang memainkan permainan tradisional sebagai gambaran cara bermain permainan tradisional.

Pendekatan verbal

motion graphic (bumper in) dan video dokumenter ini diberi judul dengan menggunakan bahasa Sunda, yaitu "Kaulinan Baheula". Konten di dalam video menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Sunda yang akan diisi oleh narasi dan beberapa narasumber. Pemilihan bahasa Sunda, karena bahasa Sunda merupakan bahasa daerah Jawa Barat, sehingga memberikan kesan natural dan menampilkan keseharian masyarakat Jawa Barat yang sering menggunakan bahasa Sunda dalam proses komunikasi.

Materi pesan

- 1) Permainan tradisional Jawa Barat sudah sulit ditemui dan jarang dimainkan oleh anak-anak.
- 2) Mengingatkan kembali serta mengajak para orang tua untuk memainkan permainan tradisional kepada anak-anak sebagai bentuk edukasi dan salah satu upaya melestarikan permainan tradisional Jawa Barat.
- 3) Manfaat serta nilai filosofis yang terkandung dalam permainan tradisional Jawa Barat.
- 4) Penyebab permainan tradisional sulit ditemui dan jarang dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari peranan teknologi.

- 5) Dampak kesehatan dan psikologis anak akibat dari peranan teknologi yang memiliki keterkaitan dengan sikap para orang tua yang kurang memperhatikan penggunaan teknologi (*gadget, video game, game online*, dan media informasi) pada anak.

Sinopsis

Permainan tradisional merupakan salah satu budaya lokal, yang memiliki banyak makna dan nilai yang terkandung di dalamnya. Saat ini permainan tradisional sudah jarang dimainkan dilingkungan anak-anak. Penyebabnya sangat kompleks seperti, peranan teknologi, kurangnya lahan untuk bermain anak, dan sikap para orang tua yang kurang memperhatikan dampak penggunaan teknologi pada anak. Ketidaktahuan anak-anak akan beragamnya permainan tradisional Sunda karena tidak ada yang mensosialisasikan dan ketidakpedulian orang tua semakin membuat permainan tradisional terlupakan dilingkungan anak-anak dan masyarakat.

Di tengah tenggelamnya permainan tradisional dilingkungan anak-anak daerah perkotaan di Jawa Barat, Sanggar Seni Tikukur Desa Kumbang, Rajagaluh-Majalengka hadir sebagai sarana dan tempat bermain permainan tradisional Jawa Barat. Keberadaan Sanggar Seni Tikukur Desa Kumbang, Rajagaluh-Majalengka memberikan angin segar akan keberlangsungan permainan tradisional Jawa Barat karena memberikan informasi cara bermain dan nilai-nilai dan makna yang terkandung di dalamnya.

Strategi Kreatif

Motion graphic (bumper in) dan video dokumenter yang dirancang untuk menyampaikan pesan kepada *target audience* yang merupakan para orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar adalah, pengemasan *bumper in* yang dibuat dengan konsep *motion graphic* dengan desain yang menarik serta visual efek yang menarik perhatian. Pengemasan video dokumenter dibuat informatif, komunikatif, padat dan ringan untuk menghindari kejenuhan ketika menonton video dokumenter tersebut, sehingga pesan

dalam video dokumenter dapat tersampaikan dengan baik.

1) Format Desain

Format desain pada *motion graphic (bumper in)* dan video dokumenter “*Kaulinan Baheula*” menggunakan layar *widescreen* dengan rasio 16:9 1440 x 1080, 24.000 FPS (*Frame Per Second*), HDV (*High Definition Video*) 1080 *pixel*, menggunakan teknik pengambilan gambar seperti *long shot, high angle, low angle, eye level* dan *close up*.



Gambar 1

Sumber: Data yang Diolah Penulis, Juli 2015

2) Tata letak (*layout*)

Dalam *motion graphic (bumper in)* dan video dokumenter “*Kaulinan Baheula*” ini menggunakan *effect 3D Blinds* dan *Hard Flash* untuk menghasilkan perpindahan gambar yang halus serta menarik disetiap adegan-adegannya. *Setting* dibuat natural agar memberikan kesan dekat dan mudah dipahami oleh *target audience*.



Gambar 2

Sumber: Data yang Diolah Penulis, Juli 2015

3) Tipografi

Dalam film dokumenter “*Kaulinan Baheula*” menggunakan beberapa tipografi yang diaplikasikan pada media utama dan pendukung. Pemilihan tipografi berdasarkan tema, jenis font “*Baloney*”

diaplikasikan pada judul video untuk memperkuat kesan natural, “*Arial*” diaplikasikan pada *subtitle* video karena memiliki tingkat kejelasan saat dibaca, “*Slimbo Medium boodas.de*”. “*Howard-Light*” memiliki kesan feminim dan tegas digunakan pada *tagline* dan keterangan lainnya.

Baloney

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy
Zz

Arial

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww
Xx Yy Zz
0123456789

Slimbo Medium boodas.de

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy
Zz
0123456789

Howard-Ligth

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy
Zz
0123456789

4) Ilustrasi

Dalam *motion graphic (bumper in)* dan video dokumenter “*Kaulinan Baheula*” akan menarasikan penjelasan dari narasumber guna memperkuat penjelasan dari video yang sedang ditampilkan. Menunjukkan keberadaan permainan tradisional Jawa Barat saat ini yang jarang dimainkan oleh anak-anak di lingkungan umum, suasana di pekarangan Sanggar Seni Tikukur bermain, serta kondisi kekayaan alam yang memiliki keterkaitan besar dengan lahirnya permainan tradisional Jawa Barat.



Gambar 3

Sumber: Data yang Diolah Penulis, Juli 2015

5) Musik (*background*)

Musik merupakan elemen penting dalam memperkuat kesan, nuansa dan suasana dalam sebuah video. Dalam video musik dikelompokkan menjadi 2 yaitu ilustrasi musik yang mengiringi pada adegan-adegan tertentu dan *Theme Song* atau *Sound track* sebagai identitas. Untuk mendapatkan kesan, nuansa dan suasana Sunda, dalam video dokumenter ini menggunakan ilustrasi musik dan *Theme Song* yang berasal dari tatar sunda, musik yang digunakan berjudul “*Bubuy Bulan*” dari Jubing Kristianto dan musik *instrumental kacapi suling relaxation*.

6) Warna

Warna pada *motion graphic (bumper in)* dan video dokumenter “*Kaulinan Baheula*” akan didominasi oleh warna coklat muda, karena warna ini memberi kesan kehangatan, kesederhanaan, kegembiraan, dan nyaman pada visual gambar yang ditampilkan, begitu pula halnya dengan permainan tradisional yang akan

dimainkan. Sedangkan warna hitam dan putih digunakan pada elemen pendukung, seperti *motion graphic (bumper in)*, *subtitle* dan *credit title* agar terlihat kontras.



Gambar 4

Sumber: Data yang Diolah Penulis, Juli 2015

Pemilihan Kamera

Kamera yang digunakan untuk pengambilan gambar video dokumenter “*Kaulinan Baheula*” menggunakan kamera Canon EOS 1200D sebagai kamera utama pengambilan gambar dan Nikon D3100 sebagai kamera sekunder untuk *backup* kamera utama. Nikon Coolpix S3000 dan Canon Powershot A800 sebagai kamera dokumentasi selama proses pembuatan video dokumenter serta perekaman suara untuk narasi. Seluruh kamera yang digunakan sudah memiliki fasilitas untuk merekam video.



Gambar 5

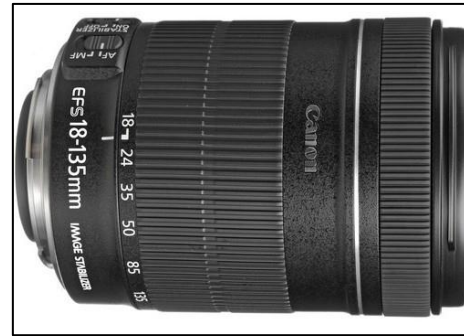
Sumber:

https://www.ephotozine.com/articles/canon-achieves-eisa-awards-for-eos-and-legria-cameras--26005/images/highres-DSLR-1-FSL-w-EF-S-18-55mm-III_1392289652.jpg



Gambar 6

Sumber: <http://www.dpreview.com/reviews/nikond3100/Images/Front.jpg>



Gambar 9

Sumber: <http://digitalphotographylive.com/wp-content/uploads/2012/02/Canon-EF-S-18-135mm-f3.5-5.6-IS-Lens-ae1353250397776.jpg>



Gambar 7

Sumber: http://ecx.images-amazon.com/images/I/81qnveW0UTL_SX450.jpg



Gambar 10

Sumber: http://www.kenrockwell.com/canon/lenses/images/50mm-f18/D3S_1542-1200.jpg



Gambar 8

Sumber: <http://www4.pcmag.com/media/images/257078-canon-powershot-a800-angle.jpg>



Gambar 11

Sumber: <http://daldigital.net/image-product/img409-1356524735.jpg>

Alat lain sebagai Penunjang

Alat lain yang digunakan dalam proses pembuatan video dokumenter “Kaulinan Baheula”, sebagai alat penunjang agar hasil video dokumenter lebih maksimal diantaranya: lensa canon 18-135mm, lensa canon 50mm f1,8 (*fix*), tripod takara, dan tripod giottos vt-803.

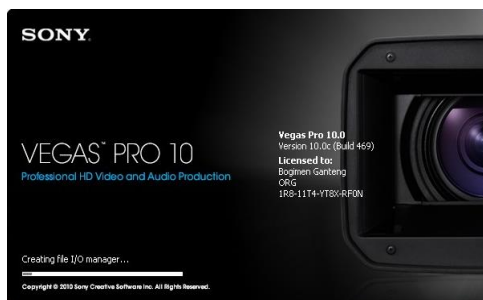


Gambar 12

Sumber: <http://www.ek-gadgets.com/image/cache/data/camera/Acc%20All/Tripod/Giottos/Giottos%20VT803-500x500.jpg>

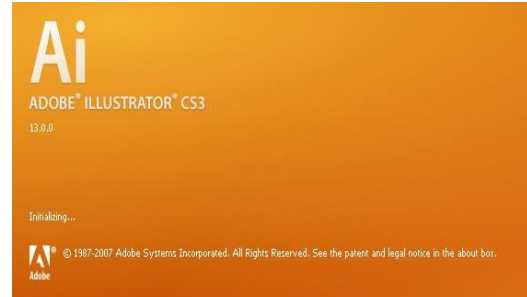
Teknis Editing

Setelah seluruh proses pengambilan gambar selesai, berdasarkan *storyline* dan *story board* langkah selanjutnya adalah proses *editing*. *Editing* video menggunakan *software* Sony Vegas Pro 10 dan beberapa grafis dibuat menggunakan Adobe Illustrator CS3. Langkah pertama dalam pembuatan *motion graphic (bumper in)* dan video dokumenter “*Kaulinan Baheula*” adalah membuat *bumper in* terlebih dahulu, lalu masuk ke dalam konten video dokumenter dengan membuat *project* baru pada Sony Vegas Pro 10.



Gambar 13

Sumber: Data yang Diolah Penulis, Juli 2015



Gambar 14

Sumber: Data yang Diolah Penulis, Juli 2015

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka ada beberapa kesimpulan yang dapat penulis kemukakan:

1. *Motion graphic (bumper in)* dan video dokumenter dibuat dengan beberapa tahap yaitu, pembuatan *bumper in* dengan konsep *motion graphic* lalu masuk ke dalam video utama berupa video dokumenter yang mengacu pada *storyline dan storyboard*.
2. Pesan yang disampaikan dalam video dokumenter dibuat dengan bertahap, dimulai dari kondisi permainan tradisional Jawa Barat saat ini, sampai manfaat serta filosofi dari permainan tradisional Jawa Barat.
3. Terdapat nilai filosofis dan manfaat yang terkandung dari setiap permainan tradisional Jawa Barat, terutama bagi perkembangan motorik serta psikologi anak.

Beberapa saran perlu penulis kemukakan sehubungan dengan permasalahan yang penulis angkat dalam perancangan tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut:

1. Perlu ditingkatkan pembuatan media informasi mengenai permainan tradisional Jawa Barat kepada masyarakat, agar keberlangsungan permainan tradisional Jawa Barat tetap dapat dinikmati oleh generasi penerus.
2. Video dokumenter yang menarik dan tidak ada unsur fiktif di dalamnya dapat membangun keinginan penonton untuk mencoba mencari tahu lebih dalam mengenai permasalahan yang sedang diangkat.
3. Dibutuhkan peran serta keinginan yang kuat dari masyarakat untuk ikut

memainkan permainan tradisional Jawa Barat yang terdapat nilai filosofis serta makna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif dan Retno. 2009. *Permainan Rakyat Jawa Barat Dalam Dimensi Budaya*. Bandung: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat.
- Diana, Ari. 2013. *Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi Sumber Daya Geologi*. Tugas Akhir. Bandung: Universitas Widyatama.
- Effendy, Heru. 2008. *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser*. Yogyakarta: Panduan dan Yayasan Konfiden.
- Herimanto. 2012. *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- J. Barani, Stanley. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*. Jakarta: Erlangga.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Lim, Francis. 2008. *Filsafat Teknologi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. Teknologi yang Berwajah Humanis. *Jurnal Pendidikan Penabur* – No.09/Tahun ke-6. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta (UNJ).
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Purwaningsih, Ernawati. 2006. Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. *Yogyakarta: Majalah Jantra*, Vol. 1 No. 1.
- Rahardja, Ferdiani, dan dewi Immaniar Desrianti. 2012. *Membuat Movie Effect "Hollywood" Dengan Teknologi CGI (Computer Generated Imagery)*. Yogyakarta: ANDI.
- Ranciu, Jessica Christie., Waluyanto., dan Zacky, Asnar. Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional dan Penanaman Nilai Etika Dasar. *Jurnal*. Surabaya: *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV)*, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) - Universitas Kristen Petra. Yogyakarta: Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) - Institut Seni Indonesia (ISI).
- Rosidi, Ajip. 2011. *Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Sunda*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.
- Ruthnia, Firdastin Yudiningrum. Efek Teknologi Elektronik Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- R. Mutiaz, Intan. Cara Wimba dan Tata Ungkap *Bumper* MTV: Sebuah Kajian Bahasa Rupa Media Rupa Rungu Dinamis. *Jurnal Dosen*. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), Institut Teknologi Bandung (ITB).
- Sari, Astri Wulan. 2012. Perancangan Buku Tutorial Bergambar Permainan Tradisional Jawa Barat Untuk Anak Usia Sekolah Dasar. Tugas Akhir. Bandung: Universitas Komputer (UNIKOM).
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2003. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno, Iman Satriaputra., dan Setiawan, Pindi. Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-pemudi. *Jurnal*. Bandung: Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), Institut Teknologi Bandung (ITB).
- Susanto, Adi. 2013. Perancangan Film Dokumenter Permainan Tradisional Sunda. Tugas Akhir. Bandung: Universitas Komputer (UNIKOM).
- Tamzil, Fachmi. Peran Teknologi Informasi Dalam Dunia Komunikasi. *Jurnal Dosen*

Fakultas Ilmu Komputer. Jakarta:
Universitas Esa Unggul.
Wardhani, Rahmi Kesuma. Perancangan
Video Dokumenter AUTISME.
Jurnal. Bandung: Program Studi
Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain
(FSRD), Institut Teknologi
Bandung (ITB).
Wiasan, Rama Dwisa. Perancangan *Game*
Galah Asin Untuk
Memperkenalkan Budaya

Tradisional Jawa Barat. Jurnal.
Bandung: Fakultas Seni Rupa dan
Desain – Institut Teknologi
Bandung (ITB).

www.komunikasi.us
www.hellomotion.com
www.pariwisata.rejanglebongkab.go.id
<http://www.duniapelajar.com>
www.regional.kompas.com
www.kumpulan.info