

Media Edukasi Seni Berbasis Dokumenter

Nyoman Lia Susanthi^a, Ni Kadek Dwiyani^b

Prodi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail : liasusanthi@isi-dps.ac.id^a, nikadekdwiyani@isi-dps.ac.id^b,

Abstrak

Pendidikan seni merupakan proses pengenalan seni yang dapat dilakukan baik melalui pendidikan formal maupun informal. Berbagai pendekatan dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran seni salah satunya adalah pendekatan dengan menggunakan media edukasi yang bervariasi dan memiliki nilai inovasi. Adapun perwujudan media edukasi yang memiliki variasi dan nilai inovasi dapat diwujudkan dalam bentuk film dokumenter.

Dengan kekuatan dari kolaborasi audio dan visual tentunya akan memberikan daya tarik bagi para peserta pembelajaran seni. Salah satu materi pembelajaran seni yang dibahas dalam artikel ini adalah gamelan dari Bali Utara, dimana data utama diambil dari koleksi benda seni yang ada di Pusat Dokumentasi ISI Denpasar dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teori media edukasi yang didukung dengan teori film dokumenter.

Simpulan yang diperoleh menunjukkan bahwa, ada tiga tahapan yang harus dilakukan dalam menghasilkan media edukasi berbasis dokumenter yaitu tahapan pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

Abstract

Art education refers to a process of introducing art through formal and informal education. Any types of approachment might be applied to support this process, and one of them known as education media with variation and innovative value. This type of media can be performed in the form of documentary film.

With the strength of audio and visual may share attractiveness toward those who interest in learning art. The topic to be discussed in this article is Gamelan of North Bali, in which main data are taken from Document Centre of ISI Denpasar which analyzed based on qualitative- descriptive method. The data is analyzed based on theories of education media and documentary film.

The result shows that there are three stages in producing education media of documentary film based, such as pre-production, production and post-production.

Keywords: Education media, documentary film

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, ruang lingkup media edukasi telah merambah luas ke dunia multi media yang menggiring kreativitas akademisi untuk menghasilkan media edukasi yang mampu menarik minat masyarakat untuk mempelajari hal-hal tertentu sebagai bentuk proses pembelajaran, dan salah satunya pembelajaran seni. Media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran seni adalah dengan konsep media edukasi berbasis film dokumenter.

Secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT, 1977:162). Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah *e-Learning*. Huruf “e”

merupakan singkatan dari “elektronik”. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD Multimedia Interaktif sebagai bahan ajar *offline* dan Web sebagai bahan ajar *online*. Dari segi perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir (Seels & Glasgow dalam Arsyad, 2002:33). Lebih lanjut dijelaskan bahwa pilihan media tradisional dapat dibedakan menjadi (1) visual diam yang diproyeksikan, misal proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, dan filmstrips, (2) visual yang tidak diproyeksikan, misal gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pementasan, papan info, (3) penyajian multimedia, misal slide plus suara (tape), multi-image, (4) visual dinamis yang diproyeksikan, misal film, televisi, video, (5) cetak, misal buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah/berkala, lembaran lepas (*hand-out*), (6) permainan, misal teka-teki, simulasi, permainan papan, dan (7) realia, misal model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka). Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir dibedakan menjadi (1) media berbasis telekomunikasi, misal *teleconference*, kuliah jarak jauh, dan (2) media berbasis mikroprosesor, misal *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Sedangkan dari keilmuan film, dokumenter didefinisikan sebagai rangkuman perekaman fotografi berdasarkan kejadian nyata dan akurat (*The Random House Dictionary* dalam Prakosa, 2008:123). Senada dengan ini, dokumenter juga sering disebut selalu bersinggungan dengan dokumen-dokumen faktual berdasarkan kejadian-kejadian nyata” (*The Concise Oxford Dictionary* dalam Prakosa, 2008: 123). Dokumenter memiliki fungsi yang sangat signifikan dalam mendokumentasikan kejadian yang terjadi di masa lalu, dimana tidak banyak yang mengetahui kejadian tersebut, atau bahkan melupakan dan atau sengaja dilupakan. Terkadang ada kalanya juga kita tidak terlalu memperhatikan hal-hal yang terjadi di sekitar kita yang mungkin kita lupakan, dan dokumenter yang berperan dalam mendokumentasikan kejadian-kejadian tersebut yang mampu mengingatkan kita akan semua hal yang kita lewatkan dalam keseharian kita. Tidak hanya terkait dengan kejadian nyata yang sering terjadi di sekitar kita yang dapat didokumentasikan dalam dokumenter, ada hal-hal lain yang dapat dijadikan acuan dalam mendokumentasikan sesuatu, yaitu data dan fakta. Data dan fakta merupakan materi pendukung yang dapat dijadikan sumber informasi tentang hal-hal yang ingin kita sampaikan dalam dokumenter yang kita buat. Semua peristiwa yang dialami manusia sesungguhnya merupakan inspirasi yang tak akan pernah mati untuk sebuah film dokumenter.

Ranah dokumenter yang paling luas bentangnya adalah ranah seni dan budaya, dimana kesenian merupakan salah satu perwujudan kebudayaan. Kesenian memiliki peranan yang sangat besar dalam kehidupan masyarakat. Pesona kesenian Indonesia memiliki kekhasan yang unik yang memiliki realistis panca indra (apa yang dilihat-didengar-diraba-dirasakan) maupun realitas nilai-nilai (apa yang terkandung di dalam bentuk seninya, seperti nilai filosofis, etika dan moral, estetika). Salah satu kesenian yang ada di Bali, yaitu Gamelan Gong Kebyar Bali Selatan, merupakan salah satu bentuk kesenian yang dapat dikemas dalam media edukasi berbasis film dokumenter. Dengan bentuk media edukasi, tentunya Dengan demikian dokumenter seni akan memiliki nilai edukasi yang tentunya akan sangat berguna untuk mempertahankan dan melestarikan kesenian di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Ruang lingkup penelitian dilaksanakan di lingkungan ISI Denpasar dengan mengambil alat musik yang merupakan koleksi benda seni ISI Denpasar. Sumber data dalam penelitian diklasifikasikan menjadi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh berdasarkan pengamatan langsung, pemotretan, perekaman, wawancara dengan pakar dan akademisi seni dan tokoh masyarakat yang memiliki latar belakang terkait dengan subyek penelitian. Sedangkan untuk data sekunder diambil melalui studi pustaka yang didukung oleh pakar dan akademisi seni yang dihasilkan dalam bentuk buku, hasil seminar, jurnal ilmiah dan sebagainya.

Dalam proses pengumpulan data ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk mendapatkan data yang valid untuk mendukung keabsahan hasil penelitian. Adapun metode tersebut dapat dibagi menjadi studi kepustakaan, wawancara, observasi dan dokumentasi (Sutrisno: 183:139). Model analisis data menggunakan Metode Analisis Interaktif yang merupakan teori yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (Sutopo, 1996: 85). Rumusan singkat berupa pokok-

pokok informasi penting yang dibuat berdasarkan temuan yang ada di lapangan, yang kemudian dilanjutkan dengan penyajian data yang dilengkapi dengan sajian gambar bergerak atau foto. Langkah berikutnya adalah merumuskan simpulan dari hasil analisis data. Bila nantinya hasil kesimpulan dirasa belum mampu mewakili hasil penelitian secara menyeluruh maka pengumpulan data yang lebih terfokus dapat dilakukan kembali.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif, dimana fokus penelitian adalah penggambaran secara visual dan verbal tentang benda-benda seni. Dalam menghasikan bilingual dokumenter, peneliti membagi metode perwujudan menjadi tiga tahapan yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi





HASIL DAN PEMBAHASAN


Garis besar yang akan dibahas dalam artikel ini adalah terkait dengan tahapan dalam pembuatan media edukasi berbasis film dokumenter dimana data yang dieksplorasi adalah kesenian terkait dengan alat musik yang merupakan koleksi benda seni dari ISI Denpasar yang dipajang di Gedung Latamahosadi Pusdok ISI Denpasar. Sesuai dengan yang telah disampaikan sebelumnya, adapun tahapan yang harus dilaksanakan dalam menghasilkan media edukasi berbasis dokumenter meliputi 3 tahapan, yaitu:



Tahapan Pra Produksi

Tahapan pra produksi merupakan tahapan yang terdiri dari penuangan ide, menyusun perencanaan, dan mempersiapkan produksi. Tahapan ini sangat penting karena keberhasilan film dokumenter sangat ditentukan oleh perencanaan dan persiapan yang baik. Tahapan ini adalah bagian dari pengumpulan data, analisis data, menterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris, hingga proses penyusunan naskah. Adapun luaran dari proses ini ditampilkan dalam rangkuman sebagai berikut:

NO	KODE	JENIS INSTRUMENT	BAHAN	JUMLAH	ASAL
1.	INSTRMN/ ISI/01/-	 Instrument Guangan	Tanah/ Gerabah	Satu Instrtumen	Bali
2.	INSTRMN/ ISI/02/-	 Talempong	Kayu dan kerawang	Satu barang	Minangkaba u
3.	INSTRMN/ ISI/03/-	 Semar Pagulingan	Kayu dan kerawang	Satu barang	Bali
4.	INSTRMN/ ISI/04/-	 Angklung Bali Utara	Kayu dan kerawang	Satu barang	Bali Utara

5.	INSTRMN/ ISI/05/-	 Degung	Kayu dan kerawang	Satu barung	Sunda
6.	INSTRMN/ ISI/06/-	 Gong Kebyar Bali Utara	Kayu dan kerawang	Satu barung	Bali Utara
7.	INSTRMN/ ISI/07/-	 Gong Kebyar Bali Selatan	Kayu dan kerawang	Satu barung	Bali Selatan
8.	INSTRMN/ ISI/08/-	 Gong Gede	Kayu dan kerawang	Satu barung	Bali
9.	INSTRMN/ ISI/09/-	 Gong Suling	Bambu	Satu barung	Bali
10.	INSTRMN/ ISI/10/-	 Rindik Joged Bumbung	Bambu	Satu barung	Bali
11.	INSTRMN/ ISI/11/-	 Rindik 1	Bambu	Satu barung	Bali
12.	INSTRMN/ ISI/12/-	 Rindik 2	Bambu	Satu barung	Bali
13.	INSTRMN/ ISI/13/-	 Tingklik	Bambu	Dua Tungguh	Jembrana, Bali
14.	INSTRMN/		Bambu dan	Satu barung	Jawa Tengah

	ISI/14/-		Kerawang		
		Gambang 1			
15.	INSTRMN/ ISI/15/-	 Gambar 2	Bambu dan Kerawang	Satu barung	Jawa Tengah
16.	INSTRMN/ ISI/16/-	 Okokan	Kayu	Satu Instrumen	Bali
17.	INSTRMN/ ISI/17/-	 Sloding	Kayu dan Besi	Satu barung	Bali
18.	INSTRMN/ ISI/18/-	 Angklung Bali Selatan	Kayu dan kerawang	Satu barung	Bali Selatan
19.	INSTRMN/ ISI/19/-	 Bumbang	Bambu	Satu barung	
20.	INSTRMN/ ISI/20/-	 Terompong Beruk	Uyung dan Batok kelapa	Satu Instrumen	Bali
21.	INSTRMN/ ISI/21/-	 Ketungan/Lesung	Kayu dan Batu	Tiga Instrumen	Bali
22.	INSTRMN/ ISI/22/-	 Semara Dana	Kayu dan kerawang	Satu barung	Bali
23.	INSTRMN/		Kayu dan Besi	Satu barung	

	ISI/23/-				
		Siwa Nada			
24.	INSTRMN/ ISI/24/-	 Rebana Jawa Timur	Kayu dan Kulit	Satu barung	Jawa Timur
25.	INSTRMN/ ISI/25/-	 Tektakan	Bambu	Satu barung	Bali
26.	INSTRMN/ ISI/26/-	 Geng-Gong	Kayu dan Bambu	Satu barung	Bali
27.	INSTRMN/ ISI/27/-	 Mandolin	Kayu dan Senar	Dua Instrumen	
28.	INSTRMN/ ISI/28/-	 Gamelan Paarjan	Kayu dan Besi	Satu barung	Bali
29.	INSTRMN/ ISI/29/-	 Gong Beri	Besi	Dua Instrumen	Bali
30.	INSTRMN/ ISI/30/-	 Gamelan Gandrung	Kayu dan Bambu	Satu barung	Bali

31.	INSTRMN/ ISI/31/-	 Gong Kebyar Belaluan	Kayu dan kerawang	Satu barung	Bali
32.	INSTRMN/ ISI/32/-	 Gong Kebyar Bali Utara 2	Kayu dan kerawang	Satu barung	Bali Utara
33.	INSTRMN/ ISI/33/-	 Gamelan Jawa	Kayu dan Kerawang	Satu barung	Jawa
34.	INSTRMN/ ISI/34/-	 Jegog	Bambu	Satu barung	Bali

Koleksi alat musik pada Museum Lata Mahosadhi ditinjau dari asal terdiri dari dua bagian yaitu alat musik yang berasal dari Bali dan alat musik yang berasal dari luar Bali. Jenis alat musik yang berasal dari Bali berjumlah 25 jenis barungan yang dikelompokkan dalam barungan tua, madya dan baru. Sedangkan gamelan yang berasal dari luar Bali berjumlah 6 yaitu berasal dari daerah Sumatra yaitu Talempong, Gamelan Jawa, Sunda, Jawa Timur, alat musik rebana, gending, kendang belik dari Lombok.

Berdasarkan data diatas, maka proses brikutnya yang dapat dilakukan pada tahapan ini adalah pembuatan naskah. Untuk tahapan pembuatan naskah, akan dimulai dengan menyusun *story line* yang mengambil Gong Kebyar Bali Utara sebagai contoh sebagai berikut:

Story Line Gong Kebyar Sebagai Media Edukasi Dokumenter

GONG KEBYAR



Sumber Foto Dok. Pusedok ISI Dps

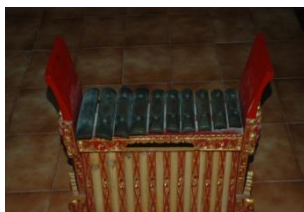
Sejarah

Gong kebyar termasuk gamelan golongan baru yang diciptakan oleh I Gusti Nyoman Panji, sekitar tahun 1915 di daerah Bungkulan, Singaraja. Gamelan gong kebyar sebagai seni musik tradisional Bali dalam sejarahnya lahir di Bali Utara pada periode 1910-1930. Kelahiran gong kebyar yang disebabkan empat faktor yaitu (1) Kerajaan Buleleng ingin melepaskan diri dari kekuasaan kerajaan pusat di Kelungkung sehingga mendapatkan kebebasan; (2) Raja-Raja Bali menentang penjajahan Belanda; (3) Buleleng paling banyak mendapat pengaruh dari pemerintah colonial; (4) Aspek geografis daerah Buleleng yang relative panas dari daerah lain sehingga terdapat lahan-lahan yang tandaus. Kekuatan alam sekitar cukup memberi pengaruh terhadap corak kehidupan seni yang dihasilkan. Sehingga melahirkan bentuk ekspresi yang menunjukkan sifat keras, cepat, tajam, mungkin juga “kasar”, dinamis yang tercermin dalam gong Kebyar. Desa yang disebut sebagai asal mula lahirnya gong kebyar adalah desa Jagaraga, kabupaten Buleleng yang juga memulai tradisi Tari Kebyar. Terdapat juga data yang menunjukkan bahwa gong kebyar muncul pertama kali di desa Bungkulan (Buleleng). Keberadaan gong kebyar mencapai puncaknya pada tahun 1925 dengan lahirnya tari Kebyar Duduk atau Kebyar Trompong yang diciptakan oleh I Ketut Mario. Disebut gong kebyar karena semua instrumen dipukul serentak dalam satu waktu hingga menimbulkan suara yang keras dan kompak secara bersamaan, dengan laras pelog paca nad.

Bahan

Kayu, Kerawang, *Wood, Platina*

Perangkat Gamelan



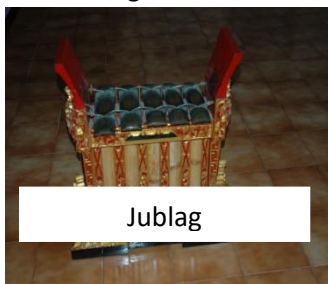
Gangsa Kantil



Ugal, Giying



Reyong



Jublag



Jegogan



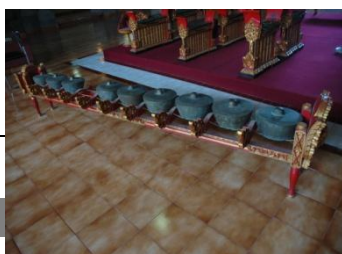
Reyong



Kendang



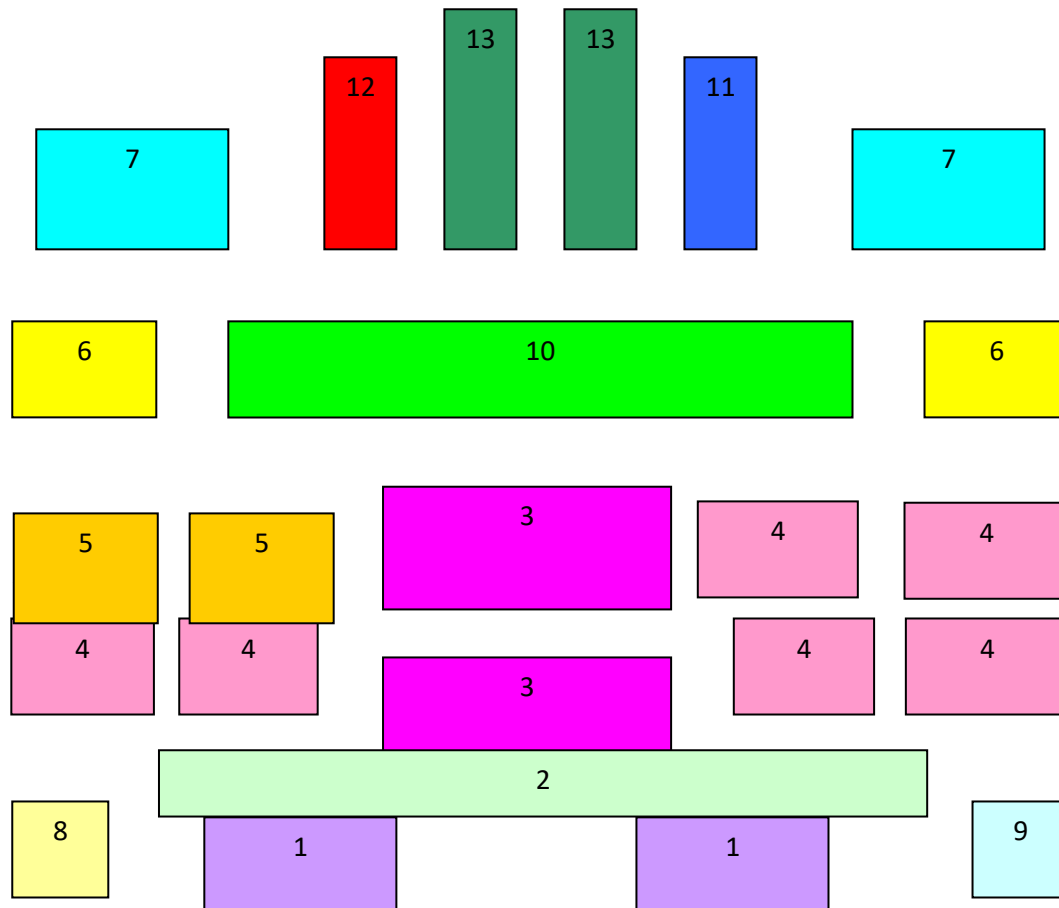
Cengceng Ricik



Terompong Gede

Terompong Baranga

Susunan Penempatan



1. Kendang
2. Terompong
3. Giying
4. Pemade
5. Kantil
6. Jublag
7. Jegog
8. Ceng ceng Kecek
9. Kajar
10. Reong
11. Bende
12. Kempul
13. Gong

Sumber Lay out Pusdok ISI Dps

Cara Memainkan

Sesuai dengan teori klasifikasi musik oleh Erich Von Hornbastel dan Curt Sachs, yang membagi alat musik menjadi lima bagian berdasarkan sumber bunyinya yaitu: Aerophone, Idiophone, Membranophone, Chordophone dan Mechanical and electrical instruments.

Pembagian tersebut menyatakan instrumen dimainkan dengan cara ditiup yang sumber bunyinya berasal dari tiupan manusia, dimainkan dengan cara dipukul yang sumber bunyinya berasal dari instrumen itu sendiri, serta instrumen dari selaput kulit, dimainkan dengan digesek atau petik yang sumber bunyinya berasal dari senar atau dawai, dan instrumen musik yang memerlukan tenaga listrik untuk memainkannya. Secara umum gamelan Gong Kebyar dimainkan atas teknik tersebut di atas hanya saja mechanical and electrical instruments yang tidak termasuk dalam permainan gamelan Gong Kebyar maupun gamelan Bali pada umumnya. Dari pembagian di atas terlihat bahwa Trompong Gong Kebyar merupakan instrumen musik yang dimainkan dengan cara dipukul (Idiophone)

Klasifikasi Perangkat Gamelan Berdasarkan daerah

- a. Gambelan gong kebyar Bali Utara



- b. Gambelan gong kebyar Bali Selatan



Cara Pembuatan

proses pembuatan gamelan Bali yang dilakukan di Dusun/Desa Tihingan Kabupaten Klungkung. Konon pekerjaan ini merupakan suatu pekerjaan yang diwarisi secara turun-temurun bermula dari keterampilanleluhurnya

dalam mengolah kerajinan logam berupa kerajinan perunggu, dan diperkirakan sudah diwarisi mulai pada abad ke 14-16 Masehi. Meskipun belum diketahui secara pasti tentang jenis produksi yang dihasilkan pada masa itu apakah sudah melakukan pembuatan gamelan atau hanya sebagai penghasil barang-barang produksi rumah tangga saja, namun yang pasti pada waktu itu para leluhurnya mempergunakan bahan perunggu atau krawang sebagai bahan baku kerajinannya. Perkiraan ini dikuatkan dengan suatu penemuan benda arkeologi yang berupa: dua buah tungku peleburan dan pembakaran logam, butiran perunggu, sisa-sisa arang, tarak perunggu, kereweng atau musa, serpihan-serpihan logam yang didapat dalam galian tanah dengan kedalaman sekitar sepuluh meter di bawah tanah, di Jaba Pura Dalem Silaparang Desa Tihingan. Benda-benda arkeologi ini sebagai bukti kuat bahwa masyarakat Desa Tihingan sejak dulu telah memiliki teknik-teknik penggarapan logam, khususnya perunggu atau krawang secara baik.

Keterampilan tersebut melahirkan pengaruh dan perkembangan kerajinan perunggu di Desa Tihingan yang hingga sekarang masih sangat eksis sebagai satu daerah pusat kerajinan gamelan Bali dan memiliki kualitas produksi yang bermutu, sehingga bisa dijadikan suatu pusat pengembangan teknik-teknik keterampilan kerajinan gamelan. Kegiatan produksi gamelan ini dijadikan sebagai mata pencaharian utama bagi sebagian besar penduduknya. Sehubungan dengan hal tersebut di Desa Tihingan hingga sekarang ini masih memproduksi beragam jenis

gamelan Bali seperti: gamelan Gong Gede, Gong Kebyar, Semarandhana atau Samaradana, Baleganjur, Angklung, Semar Pegulingan dan jenis gamelan Bali lainnya yang memakai bahan krawang atau perunggu.

Tahapan Produksi

Setelah tahapan pra produksi selesai, maka dilanjutkan dengan tahapan produksi. Dalam tahapan ini sudah masuk dalam proses perwujudan yaitu pengambilan gambar berdasarkan naskah yang sudah tersusun pada tahapan pra produksi. Dalam tahapan ini sudah tersusun, yaitu bilingual naskah, *time schedule*, *shooting list*, konsep, dan *story line*. Setelah itu dilanjutkan dengan proses pengambilan gambar (shooting).

Tahapan Paska Produksi

Pada tahapan ini adalah proses editing yaitu menyusun, memotong dan memadukan film/ rekaman menjadi cerita utuh dan lengkap. Kontinuitas gambar dalam tahapan editing sangat diperlukan untuk mendapatkan film yang logis, wajar dan baik. Tahapan ini bagian dari perwujudan bilingual dokumenter yang terbagi lagi menjadi 7 tahapan yaitu: (1) *Capturing* adalah proses pemindahan (transfer) gambar dari kaset video (tape) atau memory card kedalam computer; (2) Dilanjutkan dengan proses *logging* merupakan proses mencatat dan memilih gambar berdasarkan *time code* yang ada dalam masing-masing kaset berdasarkan *script continuity report (catatan time code)*. Namun apabila dalam proses perekaman tidak menggunakan kaset, tapi menggunakan *memory card*, maka proses logging dengan cara mengelompokkan gambar dalam satu *folder* dengan nama tertentu, misalnya nama *folder* berdasarkan tanggal *shooting*; (3) Tahapan *offline editing* merupakan proses pemilihan (selection) dan penyusunan shot (juxta position) sesuai dengan susunan skenario tanpa menerapkan efek-efek tertentu. Sedangkan *online editing* adalah proses penambahan efek-efek tertentu seperti efek transisi, efek warna, efek gerak, caption, dan efek-efek lainnya sesuai dengan kebutuhan cerita; (4) *Sound Scoring* merupakan tahapan yang lebih memfokuskan pada proses penataan materi audio seperti ilustrasi musik, atmosfer, dan *sound effect* sesuai dengan kebutuhan cerita; (5) *Mixing* merupakan tahapan untuk mengatur materi audio mulai dari pengaturan level suara hingga pengaturan filler ilustrasi musik untuk menekankan kondisi emosi tertentu; (6) *Rendering* merupakan penyatuan seluruh format file yang ada dalam *time line* menjadi satu kesatuan yang utuh; (7) Dan *Eksport* merupakan hasil akhir dari proses editing, yaitu memindahkan file (transfer) hasil editing kedalam bentuk yang diinginkan baik dalam bentuk VCD, DVD, maupun kaset video (tape). Tahapan akhir adalah pengemasan agar hasil film dalam bentuk DVD lebih rapi, maka dilakukan desain cover untuk dvd casing

KESIMPULAN

Terkait dengan pembuatan media edukasi berbasis dokumenter terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan untuk menghasilkan media yang komunikatif, sehingga dapat dimengerti oleh berbagai kalangan yang akan mengakses media ini. Adapun komponen penting yang harus diperhatikan dapat dijelaskan sebagai meliputi:

1. Ide dan Konsep

Ide untuk menghasilkan suatu media informasi yang memiliki nilai edukasi tentunya dihasilkan dari beberapa tahapan yang tidak mudah. Ide yang mendasari penelitian ini merupakan tantangan yang sudah seharusnya menjadi tanggung jawab bagi seluruh komponen ISI Denpasar dengan aset Pusdok sebagai satu-satunya museum seni yang memiliki potensi untuk dijadikan museum ‘hidup’. Dan untuk mewujudkan hal tersebut tentunya proses lain yang harus dilakukan adalah studi lapangan yang diharapkan mampu memberikan data-data otentik sehingga nantinya mampu dijadikan informasi akurat dalam menyusun naskah yang menggabungkan antara informasi lisan dan visual yang akan ditampilkan dalam bentuk dokumenter.

2. Media edukasi seni dalam bentuk yang menampilkan kekuatan visual dan verba harus dihasilkan dengan menggabungkan data-data akurat sehingga hasilnya nanti mampu memberikan pengetahuan seni yang akurat dan dapat dipertanggungkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Althen, Gary (Ed.). 1994 *Learning Across Cultures*. United States of America: NAFSA.
- Biran, Yusa Misbah. 2007. *Tehnik Menulis Skenari Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Catford, J.C. 1965. *A Linguistic Theory of Translation*. London: Oxford University Press.
- Dibia, I Wayan, 1996. "Prinsip-prinsip Keindahan Tari Bali ", dalam *Seni Pertunjukan Indonesia*, Jurnal Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia Tahun VII.
- Jendra, I Wayan. 2007. *Sosiolinguistik; Teori dan Penerapannya*. Paramitha Surabaya.
- Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Institut Seni Indonesia 2011. *Panduan Pelaksanaan Penelitian, Penciptaan dan Pengabdian kepada Masyarakat*.
- Livingston, Don. 1993. *Film and The Director*. New York. The McMillan Co.
- MacLachlan, G & Ian Reid. 1994, *Framing and Interpretation*. Australia: Melbourne University.
- Milles, M.B., & Huberman, A.M. 1992. *Analisa Data Kualitatif*. Alih Bahasa Oleh Tjet Jeb. R. Rohadi. Universitas Indonesia, Jakarta.
- Moleong, L.J. 1990. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nida, E.A. and Taber. 1974. *The theory and Practice of Translation*. Leiden: E.J. Brill.
- Poerwanto, Hari. 2000. *Kebudayaan dan Lingkungan: Dalam Perpekstif Antropologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Prakosa, Gatot. 2008. *Film Pinggiran: Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, Film Dokumenter*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia(YSVI)
- Sudikan, Setya Yuwana, 2001. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Surabaya: Unesa Unipress dengan Citra Wacana.
- Tim Penyusun. 1977. Lata Mahosadhi. *Art Documentation*. STSI
- Vinay, Jean-Paul and Darbelnet Jean. 2000. *A Methodology For Translation*. In Venuti (ed.) 2000, London and New York: Routledge.
- Widagdo, Bayu, Winastrawan Gora S. 2004. *Bikin Sendiri Film Kamu*. Yogyakarta: DV Indonesia
- _____. 1999. *Selayang Pandang, Seni Pertunjukan Bali*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- file:///Users/ISIPUSKOM1/Downloads/Terompong%20Gong%20Kebyar-BAB%20I%20(1).pdf
- <http://digilib.isi.ac.id/1058/1/BAB%20I.pdf>.