

Video Dokumenter Informasi Kesenian Sisingaan Pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang

M. Ifran Sanni¹, Alifya Nurcahya², Taufiq Kurniawan^{*3}

^{1,3}Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains and Teknologi Universitas Raharja,

²Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains and Teknologi Universitas Raharja

E-mail: ¹ifran@raharja.info, ²alifya.nurcahya@raharja.info, ^{*3}taufiq@raharja.info

Abstrak

Dalam bidang informasi, audio visual menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya. Salah satunya Kesenian sisingaan dari Kabupaten Subang Jawa Barat. Saat ini kesenian sisingaan memerlukan perancangan media berupa audio visual karena dalam penyajian informasi kesenian sisingaan yang ada sampai saat ini belum terupdate informasi kesenian sisingaan yang terbaru. Tujuan penelitian ini adalah Untuk merancang media berbasis audio visual agar dapat bermanfaat dan menjadi daya tarik bagi masyarakat dan pengrajin seni mengenai hal – hal yang berkaitan dengan kesenian kabupaten subang serta meningkatkan jumlah penggunaan sisingaan setiap tahunnya. Adapun metodologi penelitian yang dilakukan selama penelitian ini berlangsung yaitu metode analisa permasalahan, metode pengumpulan data, metode analisa perancangan dan metode konsep produksi media yang didalamnya terdapat preproduction, production dan postproduction. Setelah menganalisa permasalahan diatas maka peneliti melakukan perancangan video Informasi kesenian Sisingaan Kabupaten Subang yang digunakan untuk memberikan informasi sejarah dan ikon bentuk singa yang sangat penting. Dari perancangan video Informasi kesenian ini diharapkan masyarakat dapat lebih mengetahui mengenai nilai sejarah dan ikon simbol singa pada kesenian sisingaan Kabupaten Subang yang tidak bisa di hilangkan atau di ganti dengan apapun.

Kata Kunci—Kesenian, Sisingaan, Informasi, Audio Visual

Abstract

In the field of information, audio visual is one of the supporting media in delivering effective information, and is more attractive in its presentation. One of them is sisingaan art from Subang Regency, West Java. Currently, the art of sisingaan requires the design of media in the form of audio-visual because in presenting information on the existing side arts, there is no latest information on the latest side arts. The purpose of this study is to design audio-visual based media so that it can be useful and become an attraction for the community and art craftsmen regarding matters related to the arts of Subang district and increasing the number of sisingaan uses every year. The research methodology carried out during this research is problem analysis method, data collection method, design analysis method and media production concept method which includes preproduction, production and postproduction. After analyzing the above problems, the researchers designed a video for the Sisingaan art information of Subang Regency which is used to provide historical information and a very important lion shape icon. From the design of the art information video, it is hoped that the public will know more about the historical value and the lion symbol icon in the secondary arts of Subang Regency which cannot be removed or replaced with anything.

Keywords—Art, Sisingaan, Information, Audio Visual

1. PENDAHULUAN

Selama ini, instansi yang bergerak dibidang komunikasi dan informasi ini menggunakan media informasi hanya berupa video kegiatan sosial di media youtube saja, seperti yang sudah banyak dimiliki oleh instansi lain. Jika Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang hanya menggunakan youtube sebagai wadah media informasi, dikhawatirkan kurang mencapai target maksimal dan akan kurang mampu bersaing dengan instansi sejenis yang lebih mampu menawarkan informasi dan berita dengan menarik melalui video informasi digital dan sosial media lainnya. Oleh karena itu, Dinas memerlukan sebuah video informasi digital sebagai media informasi dan berita kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang berbagai relasi dan khalayak umum sehingga sangat membantu instansi dalam menginformasikan dan menghubungkan instansi dengan publik secara efektif. Maka publik akan lebih tertarik pada kualitas yang dihasilkan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan media video dokumenter ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Masnuna (2018:29)^[1], “Perancangan pengenalan profesi untuk meningkatkan tingkat pendidikan Dusun Pucuan Sidoarjo” Video dokumenter ini digunakan untuk sarana publikasi kepada masyarakat luar dusun Pucuan, Sidoarjo bahwa kampanye sosial ini berjalan dengan lancar dan sukses.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Prijanto (2017: 9)^[2] “Pemanfaatan Video Dalam Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Terhadap Kebijakan Publik”.

Video dokumenter ini merupakan yang akan diunggah pada akun *YouTube* (berupa rekaman kasus/permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta interview dengan pihak terkait).

Lalu, penelitian oleh Wibowo, dkk (2017:62)^[3] “Perancangan Video *Profile* Sebagai Penunjang Media Informasi dan Promosi Pada SMA Citra Islami Tangerang” Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menunjang informasi dan promosi SMA Citra Islami Tangerang. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad dan Siahaan (2017 : 29)^[4] dengan judul “Film Dokumenter Budaya Betawi Ondel-ondel di Negeri Silancang Kuning Berdasarkan Sinematografi Teknik Pengambilan Gambar”. Film dokumenter Budaya Betawi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi penunjang video seperti *adobe premiere pro*, *adobe after effect* dan *adobe audition* dalam proses *editing* dengan format yang dihasilkan yaitu *mp4*. Lalu yang terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Tama, dkk (2018 : 101-106)^[5] “Video Profile Jurusan Sistem Komputer Jenjang Strata Satu Pada STMIK Raharja Tangerang”. Penelitian ini ditunjukkan untuk merancang media *audio visual* agar dapat menjadi daya tarik yang efektif, terutama dalam penyampaian informasi dan promosi mengenai hal – hal yang berkaitan dengan Profile Jurusan Sistem Komputer Jenjang Strata Satu Pada STMIK Raharja Tangerang dengan metode penelitian Pengumpulan Data, Analisa Perancangan Media, dan Konsep Produksi Media (KPM) yang meliputi : *pre production*, *production*, dan *post production*.

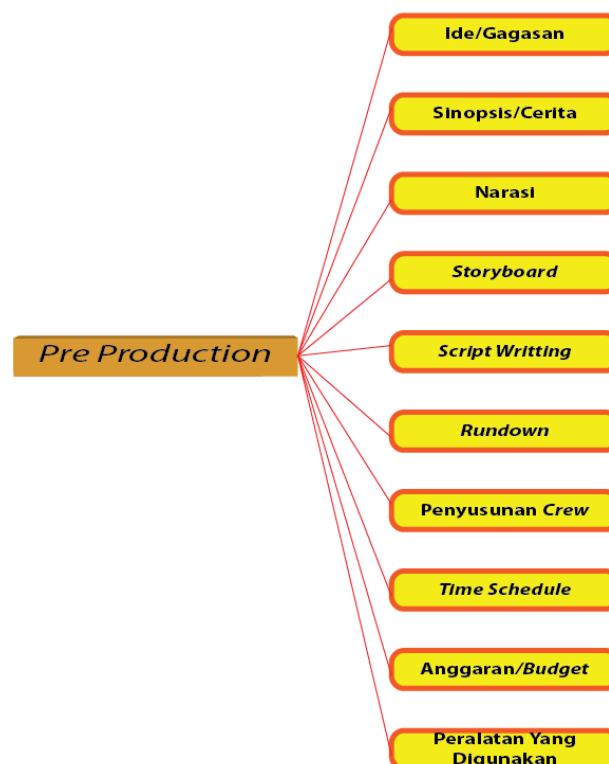
2. METODE PENELITIAN

Beberapa metode penelitian yang digunakan untuk meningkatkan Video dokumenter Kesenian Sisingaan ini yaitu: (1) Metode Pengumpulan Data, yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan melakukan pengamatan langsung (*Observasi*), *interview* ataupun dari kajian pustaka. (2) Analisa Perancangan Media yaitu *Software* apa saja yang digunakan untuk mengedit video. (3) Konsep Produksi Media (KPM). Perancangan media video program ini melalui beberapa proses perancangan agar mendapat gambaran tentang *project* yang dibuat, sehingga memudahkan dalam membuat *video profile* ini. Tahapan yang dilakukan adalah *Preproduction*, *Production* dan *Post Production*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Preproduction*

Preproduction adalah tahapan proses perancangan video yang terdiri dari ide atau gagasan, pembuatan sinopsis, menyusun narasi, membuat gambar sketsa atau *storyboard*, pembuatan *script writing*, menyusun *rundown*, lalu menentukan *crew* yang terlibat dalam proses produksi, kemudian menyusun *time schedule*, menentukan *budget*/anggaran dan mempersiapkan peralatan – peralatan yang akan digunakan dalam video dokumenter. Maka untuk lebih jelasnya dibuatlah rancangan pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. *Preproduction*

3.1.1. *Ide/Gagasan*

Sebuah rencana awal dari proses *preproduction*, dan merupakan hal yang mendasar dari perancangan media audio visual adalah menentukan ide atau gagasan. Ide atau gagasan dikembangkan lebih lagi melalui observasi, wawancara serta pengumpulan data – data lainnya, berdasarkan permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini, konsep atau gagasan yang dibutuhkan dalam perancangan media video dokumenter sisingaan ini, menjelaskan secara detail keseluruhan informasi tentang kesenian sisingaan khas Kabupaten Subang, yang dikemas secara lengkap, jelas, dan menarik secara visualisasi.

3.1.2. *Sinopsis atau Cerita*

Sinopsis merupakan inti ringkasan cerita atau alur film, yang menjadi bentuk pendekatan sebuah *feature documenter* tersebut. Cerita yang dibuat dikemas secara singkat, padat dan jelas. Proses awal dalam pembuatan sinopsis ialah mencari ide cerita terdiri dari judul, tokoh, konflik serta alur, lalu merangkai permasalahan dari awal hingga akhir. Sinopsis

perancangan video dokumenter sisingaan yang oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang adalah sebagai berikut :

“Di awal video, menampilkan opening logo Kabupaten Subang dan tulisan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang, selanjutnya menampilkan timelapse gedung kantor dinas, kemudian masuk footage boneka singa, setelah itu jeda hitam untuk masuk ke video inti, selanjutnya masuk footage – footage cepat arak – arakan sisingaan, selanjutnya masuk video seorang anak kecil menunggangi sisingaan, menampilkan video formasi tengah arak – arakan sisingaan dan wawancara dengan Bapak Nata Hasan selaku penggiat kesenian sisingaan, masuk ke formasi depan arak – arakan sisingaan, kemudian menampilkan video penari memikul sisingaan Bersama, lalu masuk ke video penari berjalan mengikuti arak – arakan, masuk ke bumper out dan teks sisingaan”.

3.1.3. Narasi

Narasi merupakan suatu pengembangan paragraf dari sebuah karangan karya tulis yang dirangkai peristiwanya dari waktu ke waktu dan dijabarkan dengan tujuan untuk menyampaikan informasi yang di urutkan dari awal, sampai akhir. Narasi bertujuan untuk menceritakan atau menggambarkan suatu scene, sehingga audience seolah-olah merasakan apa yang terjadi di gambar tersebut. Narasi juga bisa memperkuat alur cerita dan isi video yang hendak disampaikan. Berikut narasi perancangan video dokumenter Kesenian Sisingaan Kabupaten Subang, yaitu sebagai berikut :

“Sejarah Sisingaan itu dulunya / waktu jaman dulu kita melawan penjajah belanda dengan cara pergerakan gerombolan sisingaan / bukan singa dulu mah tapi dengan gedebong batang pisang dan bambu runcing sebagai pemanggunya menjadi alat dan senjata orang Subang // Perbedaannya kalau sisingaan dahulu itu hanya gerakan tidak terarah untuk atraksi dan demonstrasi kalau jaman sekarang sudah jaman modern melakukan pertunjukan dan atraksi saja // Dahulu hanya sederhana sekarang sudah istimewa / dahulu mah hanya sealakadarnya / hanya gendang / kenong / kecrek / kentung dan gong sudah cukup / di modernisasikan dengan alat dan fasilitas yang di cukupi untuk musik Sunda yang lebih maju // Pokok orang Subang mempertahankan seni budaya Subang yang di modern seperti contoh sekarang ada burung ada naga dan yang lainnya // Tetap kalau pokoknya kan singa / singa paling pokok ciri khas seni Kabupaten Subang // Tidak akan pernah hilang”.

3.1.4. Pembuatan Storyboard

Storyboard yaitu gambar atau sketsa yang dibuat berurutan sesuai naskah. *Storyboard* ini menyampaikan alur cerita kepada audience untuk lebih mudah memahami informasi yang disampaikan oleh karena itu *storyboard* dapat menggiring seseorang mengikuti gambar ilustrasi yang ingin disampaikan, sehingga dapat menjadikan persepsi sesuai dengan alur cerita pada perancangan video dokumenter sisingaan Kabupaten Subang. Berikut ini *storyboard* yang digambarkan *per-scene* berdasarkan alur cerita yang dirancang pada video dokumenter kesenian sisingaan Kabupaten Subang. Pada gambar 2, *scene* 1, menampilkan Bumper opening logo Kabupaten Subang dan teks Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang, gambar 3, *Scene* 2, menampilkan *timelapse* gedung kantor Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang, gambar 4, *Scene* 3, menampilkan *footage* boneka sisingaan, gambar 5, *Scene* 4, menampilkan *footage* arak – arakan sisingaan, gambar 6, *Scene* 5, Menampilkan video wawancara sejarah sisingaan, gambar 7, *Scene* 6, menampilkan *footage* pemain kendang, gambar 8, *Scene* 7, menampilkan *bumper out* sisingaan dan teks sisingaan.



Gambar 2. *Scene 1*. Menampilkan *Bumper opening* logo Kabupaten Subang dan teks Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang



Gambar 3. *EXT / Scene 2 / Day / Medium Shoot /*

Menampilkan *Timelapse* Gedung Kantor Dinas Pendidikan dan Kebudayaan / *Day / Medium Shoot*



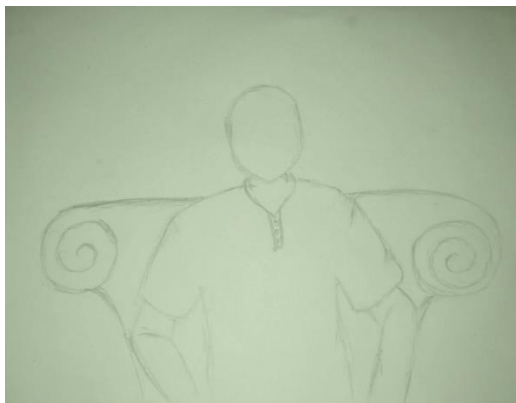
Gambar 4. *EXT / Scene 3 / Day / Full Shoot /*

Menampilkan *footage* boneka sisingaan



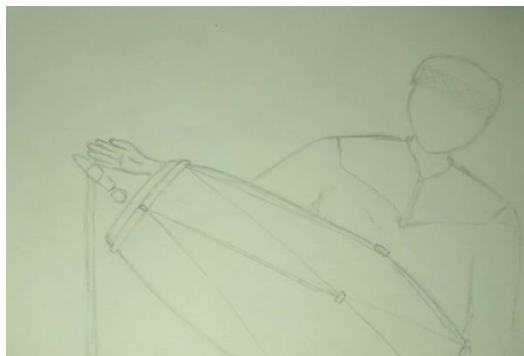
Gambar 5. *EXT / Scene 4 / Day / Medium Shoot /*

Menampilkan *footage* arak – arakan sisingaan



Gambar 6. *EXT / Scene 5 / Night / Medium Shoot /*

Menampilkan video wawancara sejarah sisingaan



Gambar 7. *EXT / Scene 6 / Day / Medium Shoot /*

Menampilkan *footage* pemain kendang



Gambar 8. EXT / Scene 7 / Day / Full Shoot /

Menampilkan *bumper out* sisingaan dan teks sisingan

3.2. Production

Production adalah perancangan-perencanaan yang dilakukan saat *preproduction* mulai dijalankan sesuai konsep yang telah dibuat. Dalam perancangan video dokumenter Kesenian Sisingaan Kabupaten Subang, pada tahap *production* ini dibuat untuk mewujudkan dari ide atau gagasan, Sinopsis, *Storyboard* dan tepatnya *Time Schedule* untuk dimasukkan kedalam proses *shooting* agar menjadi video yang menarik. Pada tahap *production*, dibutuhkan beberapa tahapan yaitu tahapan perencanaan multimedia, perencanaan audio visual, dan perencanaan *broadcasting*.

3.3. Post Production

3.3.1. Tampilan Isi

Tampilan isi video dokumenter ini dirancang pada saat pembuatan sinopsis. Berikut merupakan tampilan isi *video profile* yang telah dibuat pada saat proses perancangan Konsep Produksi Media (KPM).



Gambar 9. Scene 1. Menampilkan *Bumper opening* logo Kabupaten Subang dan teks Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang



Gambar 10. *EXT / Scene 2 / Day / Medium Shoot / Menampilkan*

Timelapse Gedung Kantor Dinas Pendidikan dan Kebudayaan



Gambar 11. *EXT / Scene 3 / Day / Full Shoot /*

Menampilkan *footage* boneka sisingaan



Gambar 12. *EXT / Scene 4 / Day / Medium Shoot /*

Menampilkan *footage* arak – arakan sisingaan



Gambar 13. *EXT / Scene 5 / Night / Medium Shoot /*

Menampilkan video wawancara sejarah sisingaan



Gambar 14. *EXT / Scene 6 / Day / Medium Shoot /*

Menampilkan *footage* pemain kendang



Gambar 15. *EXT / Scene 7 / Day / Full Shoot /*

Menampilkan *bumper out* sisingaan dan teks sisingan

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari *Video* dokumenter kesenian sisingaan ini yaitu memberikan informasi kepada masyarakat tentang sejarah, perbedaan, dan perkembangan kesenian sisingaan. Lalu, dalam membuat konsep media *video* dokumenter yang menarik dan dapat memenuhi kebutuhan informasi kesenian sisingaan yaitu dengan konsep *video* yang kreatif dan informatif yang terdapat *audio* menggunakan musik dan *voice over*, tampilan *visual* berkualitas *HD* dan dilengkapi dengan *visual effect*, sehingga dapat menjadi daya tarik bagi masyarakat yang melihatnya. Strategi pemasaran yang dilakukan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan dalam menginformasikan Kesenian Sisingaan yaitu dengan implementasi media *video* dokumenter ini melalui penayangan *video* dokumenter ini secara langsung pada Kecamatan – Kecamatan di daerah Kabupaten Subang dan di putar pada *event-event* yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. Agar masyarakat dengan mudah mendapatkan informasi lebih jelas tentang Kesenian Sisingaan. Dalam merancang sebuah media *video* dokumenter yang dapat menarik dan bermanfaat untuk audience yaitu dengan konsep *video* dokumenter dengan ide cerita yang menarik, informatif, serta didukung dengan *audio*, *dubbing*, *visualisasi* dengan tampilan *video* berkualitas *HD*, disertai berbagai *effect visual* menarik, sehingga dapat menjadi daya tarik bagi *audience* yaitu masyarakat luas dan para seniman pada Kesenian Sisingaan. Informasi yang ingin disampaikan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang melalui *video* dokumenter Kesenian Sisingaan ini yaitu mengenai keseluruhan ruang lingkup Kesenian Sisingaan yang meliputi Sejarah, perbedaan, dan perkembangan Kesenian Sisingaan

5. SARAN

Disarankan kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang untuk dapat lebih mengimplementasikan *video* dokumenter ini melalui berbagai *event* yang diadakan oleh Pemerintah Kabupaten Subang dan diinformasikan melalui media sosial seperti *Instagram* instansi, sehingga masyarakat dapat dengan mudah memperoleh informasi tentang kesenian sisingaan Kabupaten Subang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Masnuna. 2018. Perancangan Pengenalan Profesi untuk Meningkatkan Tingkat Pendidikan Dusun Pucuan Sidoarjo. Surabaya : *University of Pembangunan National*. Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual. ISSN : 2541-4550. Vol. 3, No. 2 : 29.
- [2] Prijanto, Jossapat Hendra. 2017. Pemanfaatan Video Dalam Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Terhadap Kebijakan Publik. Tangerang : Universitas Pelita Harapan. Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS. ISSN 2503 – 5347. Vol. 2, No. 1 : 9.
- [3] Wibowo, Edi. Dewi Popi Romika dan, Mega Cut Ryana. 2017. Perancangan *Video Profile* Sebagai Penunjang Media Informasi dan Promosi Pada SMA Citra Islami Tangerang. Yogyakarta : STMIK AMIKOM. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. ISSN : 2302-3805. Vol.1, No.3 : 62, 64-65.
- [4] Muhammad, Daru. dan Arta Uly Siahaan. 2017. Film Dokumenter Budaya Betawi Ondel-ondel di Negeri Silancang Kuning Berdasarkan Sinematografi Teknik Pengambilan Gambar. Batam : Politeknik Negeri Batam. Journal Integrasi. e-ISSN : 2548-9828. Vol. 9 No.1 : 29.

- [5] Tama, Adi Kusuma Widya. Azwar Aditya Putra. Muhammad Aziz Fikri. 2018. Video Profile Jurusan Sistem Komputer Jenjang Strata Satu Pada STMIK Raharja Tangerang. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja. *CERITA Journal*. ISSN : 2461-1417. Vol, 4. No.2 : 101-106.