

PERANCANGAN FILM PENDEK TENTANG KETAPEL BERJUDUL “*STORY OF KETAPEL*”

Perancangan Film Pendek Tentang Ketapel Berjudul “*Story Of Ketapel*”

Renaldo Rolina¹⁾, Stephani Inesia Linando²⁾

¹⁾Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia

²⁾Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia

Diterima 11 Maret 2022 / Disetujui 30 Maret 2022

ABSTRACT

Slingshot is one of many traditional games. Traditional games are recreational activities that have certain rules as a reflection of the nation. In this case, the catapult is one of the traditional games that has the potential to show its cultural authenticity. Then one of the media that is considered capable of sharing information about this catapult is a short film. In this design, the author uses qualitative methods with techniques to collect data through field observations, questionnaires, literature studies and interviews. The author made a direct visit to the place where the catapult was made. Questionnaires were distributed to 158 people online on social media and the library functioned to find data that could support the topic of the problems raised. In this study, the results of 158 questionnaires distributed stated that almost all respondents did not know how to play and make a slingshot. However, through the questionnaire it was also found that the community still has a high interest in catapults. So to solve the problem, the author makes a short film telling about catapults that lead to teenagers and the community.

The conclusion of this design is to provide information and direction to teenagers 17-25 years old to be able to learn to understand, love and preserve the traditional game of slingshot.

Keywords: *Catapult, Traditional Game, Short Film*

ABSTRAK

Ketapel merupakan salah satu dari banyaknya permainan tradisional. Permainan tradisional sendiri merupakan kegiatan rekreatif yang memiliki aturan tertentu sebagai cerminan bangsa. Dalam hal ini Ketapel menjadi salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi untuk menunjukkan keaslian budayanya. Kemudian salah satu media yang dianggap mampu untuk membagikan informasi mengenai Ketapel ini ialah film pendek. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan teknik mengumpulkan data melalui observasi lapangan, kuesioner, studi kepustakaan dan wawancara. Penulis melakukan kunjungan secara langsung ke tempat pembuatan ketapel. Kuesioner disebarakan kepada 158 orang secara *online* di sosial media dan kepustakaan berfungsi untuk mencari data yang dapat mendukung topik permasalahan yang diangkat. Dalam penelitian ini, hasil dari 158 kuesioner yang dibagikan menyatakan bahwa, hampir seluruh responden tidak mengetahui cara bermain dan membuat ketapel. Namun melalui kuesioner juga didapati bahwa masyarakat masih memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap ketapel. Sehingga untuk menyelesaikan masalah, penulis membuat sebuah film pendek menceritakan tentang ketapel yang mengarah kepada remaja maupun masyarakat. Simpulan dari perancangan ini adalah memberikan informasi dan arahan kepada para remaja 17-25 tahun untuk dapat lebih belajar memahami, mencintai dan melestarikan permainan tradisional ketapel.

Kata Kunci: Ketapel, Permainan Tradisional, Film Pendek

*email: renaldorolina@gmail.com

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain umumnya dapat dimainkan oleh semua usia. Permainan ini merupakan permainan yang dapat dilakukan secara bersamaan, berkelompok, bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan dengan aturan yang telah ditetapkan. Tidak semua jenis permainan tradisional bisa dimainkan anak semua usia. Menurut Permendikbud nomor 10 tahun 2014 menyebutkan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan rekreatif yang memiliki aturan tertentu sebagai cerminan karakter budaya bangsa serta berfungsi sebagai pemelihara hubungan sosial. Jadi dapat disampaikan bahwa dengan melakukan kegiatan permainan tradisional, secara tidak langsung juga mempererat hubungan dalam bersosialisasi. Menurut (Susanto & Listianingsih, 2019) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Permainan tradisional juga merupakan jenis olahraga yang disisipi dengan bermain oleh nilai-nilai kehidupan manusia secara tidak langsung telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Nilai yang ada dalam kegiatan permainan tradisional seperti nilai sportifitas, nilai kedisiplinan, nilai bertanggung jawab, nilai kesetiakawanan, nilai kebersamaan, nilai keadilan, nilai keikhlasan, nilai kasih sayang, kesabaran, dan nilai kejujuran. Menurut (GUSTINA, 2016) nilai-nilai di atas sangat penting bagi perkembangan diri seorang individu dan dapat dikembangkan melalui interaksi antara individu. Selain nilai-nilai kehidupan yang terkandung pada permainan tradisional, permainan tradisional juga mendidik kreativitas anak. Kebanyakan peralatan permainan tradisional dapat menggunakan bahan-bahan yang disediakan oleh alam. Pengguna permainan tradisional dapat mengkreasi bahan dari alam maupun mendaur ulang barang-barang bekas yang sudah tidak digunakan lagi. Salah satu permainan tradisional yang mempunyai potensi untuk menunjukkan keaslian budayanya adalah ketapel. Menurut bapak

Udi Anwar selaku wakil ketua komunitas ketapel Indonesia mengatakan bahwa, ketapel adalah permainan tradisional yang memiliki nama lain *plintengan* atau *slepetan*, ketapel sendiri pada jaman dahulu digunakan untuk alat berburu, namun beriring jalannya waktu kini ketapel digunakan untuk alat olahraga ketangkasan. Permainan ketapel bukan hanya asal menembak namun memiliki teknik bermainnya mulai dari cara memegang *frame*, cara memegang amunisi, cara menarik karet dan cara membidik. Ketapel sudah memiliki instruksi untuk membidik, instruksi ini diciptakan bukan untuk berhasil dalam membidik target, namun instruksi ini diciptakan untuk mengurangi kegagalan dalam membidik target. Menurut bapak Udi Anwar sebagai wakil ketua komunitas ketapel Indonesia mengatakan bahwa bukan juga hanya cara membidik, belum banyaknya orang yang membuat ketapel dan belum banyak juga yang mengetahui bagaimana cara membuat ketapel supaya nyaman dan juga akurat untuk digunakan. Melalui hasil pengamatan dengan Ketaldo Slingshots dapat disimpulkan bahwa ketapel ini cukup banyak diminati dan proses penjualannya juga cukup pesat.

Dari hasil data tersebut dapat disampaikan bahwa ketapel dapat dijadikan salah satu peluang bisnis. Peluang bisnis dapat diartikan sebagai kesempatan pasti yang bisa didapatkan seseorang atau lebih dengan mengandalkan potensi diri yang ada serta memanfaatkan berbagai kesempatan. Strategi pencarian peluang dapat diartikan sebagai perilaku pengusaha yang bertujuan untuk menciptakan sebuah konsep bisnis yang kreatif. Menurut (Marvianta et al., 2013) pada tiap orang dasarnya sudah memiliki kreativitas di dalam dirinya, namun kreativitas tersebut perlu diasah atau dikembangkan. Seseorang yang kreatif, dalam hal ini adalah seseorang yang memiliki ke-mampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang, diperlukan sebuah strategi untuk mendapatkan peluang-

peluang bisnis tersebut. Strategi yang dimaksud di sini adalah pengumpulan berbagai informasi yang berkaitan tentang bisnis, seperti informasi tren yang sedang berkembang, produk, dan lain sebagainya. Seseorang yang kreatif, akan cenderung aktif dalam mencari informasi seputar bisnis sesuai dengan bisnis yang ingin diciptakan/dikembangkan. Semakin kreatif seseorang, semakin aktif dalam mencari peluang bisnis.

Adapun salah satu media yang dapat memperkenalkan tentang bisnis adalah media audio visual seperti film. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah lakon atau cerita gambar hidup. Film juga bisa mempunyai fungsi dari segi promosi, edukatif dan instruktif, dari tingkat bawah sampai tingkat ilmiah. Karya film merupakan hasil kerjasama atau kolektif berbagai seniman atau seniwati serta karyawan-karyawan teknis, cabang-cabang seni seperti seni lukis, seni arca, seni sastra, dan seni musik (Redi Panuju, 2019). Menurut (Yudaninggar & Ajibulloh, 2019) Sebuah film dapat menarik penonton ketika sesuatu digambarkan dengan indah dan didukung oleh para pemain film yang memikat, di sini aspek *performance* (jalan cerita, *genre*, tema, dan alur) menjadi hal yang tidak terlalu penting. Atau mungkin sebuah film yang memiliki jalan cerita yang baik (emosional, mendebarkan, dan mengharukan) serta didukung oleh penggunaan nama-nama aktor dan aktris yang terkenal menjadikan aspek *place* atau atribut-atribut bersifat fisik yang berkaitan dengan lokasi menjadi tidak terlalu penting. Keberhasilan promosi melalui film sangat bergantung kepada keberhasilan suatu film. Semakin meledak suatu film, maka kesempatan untuk menarik jumlah pembeli akan semakin besar pula. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengenalkan peluang bisnis ketapel salah satunya melalui film, dengan adanya unsur ketapel yang dimasukkan kedalam sebuah film harapannya agar permainan ketapel akan lebih dikenal dan juga dapat menjadi salah satu opsi bisnis yang dapat dipilih.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian penulis yaitu deskriptif kualitatif. Dalam mengumpulkan data, terdapat beberapa metode, yaitu observasi secara langsung, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Observasi langsung dilakukan dengan cara mendatangi tempat pembuatan ketapel yaitu Ketaldo Slingshots dan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian penulis. Wawancara penulis lakukan agar mendapat data yang lebih akurat dan tepat yang terkait dengan penelitian ini (Hari Hadi, 2020).

Wawancara dilakukan Bersama wakil ketua komunitas ketapel Indonesia, yaitu bapak Udi Anwar, untuk mendapatkan beberapa informasi dan tidak terjadi kesalahan dalam menjelaskan teknik-teknik ketapel.

Penggunaan kuisisioner merupakan alat yang efektif untuk mengukur perilaku, sikap, pendapat serta keinginan dari responden dengan cara cepat dan efisien dalam jumlah yang besar (Kurniawan, 2021). Penulis menyebar kuisisioner secara *online* kepada masyarakat umum dan 94,9% responden menjawab tertarik untuk mempelajari tentang ketapel jika dibuatkan sebuah film. Dalam menyimpulkan data responden, penulis menggunakan skala guttman. Menurut (Rina Hayati, 2021) Skala guttman adalah metode analisis data menginginkan tipe jawaban benar-benar tegas. Seperti halnya dengan jawaban benar atau salah, ya atau tidak, pernah atau tidak pernah, positif atau negatif, tinggi atau rendah, baik atau buruk, dan seterusnya. Sehingga pada skala guttman ini hanya ada dua interval, yaitu setuju dan tidak setuju. Penulis juga menggunakan metode studi pustaka, yaitu mendapatkan data dari buku-buku dan jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian penulis.

Tahapan produksi meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pra-produksi meliputi, *storyline*, *storyboard*, *dubbing*, *sound effect*, *background music*. Kemudian tahapan produksinya yaitu meliputi,

compositing, editing dan rendering. Dan tahapan pasca-produksi yaitu mengunggah video hasil *rendering* pada platform Youtube.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan film pendek ini menyajikan tentang cara membuat dan menggunakan ketapel dengan bentuk visual yang menarik. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menyajikan informasi tentang ketapel. Selain itu, ketapel juga dapat dijadikan sebagai salah satu peluang bisnis. Tema dari film pendek ini adalah tentang ketapel yang targetnya adalah remaja di seluruh Indonesia. Pada pembuatan film pendek ini membutuhkan waktu, tenaga dan modal yang tidak sedikit, maka pembuatan film pendek ini akan dibuat semenarik mungkin supaya dapat menarik perhatian para remaja. Film pendek ini dibuat dengan spesifikasi sebagai berikut:

Jenis produk	: Film pendek
Genre	: Drama
Tema produk	: ketapel
Judul karya	: Story of Ketapel
Durasi video	: 10-15 menit
Format video	: H.264 (.mp4)
Presets	: DV-Pal (1.0940) 48 kHz.
Skala	: 16:9
Resolusi	: 1920 x 1080 px.
Frame rate	: 25 fps.

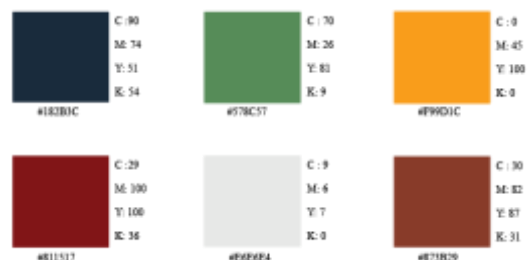
Analisis Segmentasi

Menurut (Tiris Sudartono, 2019) segmentasi pasar sangat penting dalam pencapaian target sebuah produk. Menentukan segmentasi pasar harus tepat yang digunakan untuk mengetahui kekuatan kompetitor. Segmentasi pasar terbagi menjadi beberapa aspek yaitu sebagai berikut:

Geografis	: Indonesia
Demografis	: Remaja berusia 17-25 Tahun
Psikografis	: Masyarakat umum yang tertarik terhadap film drama dan ingin mengetahui lebih tentang ketapel.

Sinopsis

Surya adalah anak satu-satunya dari bapak Rosyid dan ibu Nur, tetapi pak rosyid sudah meninggal sejak surya kecil. Jadi surya hanya bersama ibunya sekarang dirumah yang sederhana. Surya sudah menjadi tulang punggung untuk keluarganya karena sang ibu sudah mulai tua dan sudah sakit-sakitan. Surya tiap harinya selalu mencari makan dengan cara berburu menggunakan ketapel kayu peninggalan dari bapaknya. Ketapel ini bisa dibilang tombak kehidupan untuk surya. Di satu ketika saat surya berburu untuk mencari makan untuk



dia dan ibunya, dia dimarahi oleh orang di sekitar karena Surya dibilang merusak habitat alam karena berburu burung, dari situ surya mulai terjatuh dan terpuruk, dia berpikir dia dan ibunya harus makan apalagi jika ia tidak berburu. Di satu keadaan Surya melihat ke arah ketapelnya itu, dia berpikir dia bisa membuat ketapel seperti itu dan mungkin lebih baik, jika ketapel yang dia buat cukup baik, dia akan bisa menjual ketapel itu. Akhirnya surya mulai membuat ketapel dengan baik, dia juga sambil mengingat teknik-teknik menembak menggunakan ketapel yang diajarkan ayahnya, dari situ surya mulai tersadar bahwa ketapel ini sebenarnya bisa dijadikan mata pencaharian berkat ada tetangganya bernama Hendrik yang memesan ketapel dari dia. Mulai banyak orang yang sudah tau

tentang surya dan di akhir cerita surya sukses menjual banyak ketapel buatannya.

Moodboard

Moodboard merupakan susunan gambar-gambar yang dapat mewakili sebuah konsep visual dan warna (Anggarini et al., 2020). *Moodboard* yang dirancang memiliki *mid tone* agar memberikan kesan *historical*, hangat, nyaman, lembut, terlebih lagi film ini ditujukan untuk generasi muda. Berikut adalah *Moodboard* yang digunakan dalam video edukasi.



Gambar 1 *Moodboard*

Sumber: Pribadi, 2021

Warna

Warna yang dipilih dalam video edukasi ini yaitu warna *mid tone* yang memberikan kesan *historical*. Berikut merupakan warna yang dominan digunakan dalam video *motion graphic* penulis.

Gambar 2 Warna

Sumber: Pribadi, 2021

Tipografi

Tipografi merupakan gabungan seni dengan teknik untuk menata tulisan sehingga visual yang ada pada kata dapat tersampaikan dengan baik. Untuk membuat desain harus memperhatikan ukuran, jenis, rata tulisan agar terlihat rapi (Erlyana &

Hansen, 2014). Tipografi yang dipilih penulis ialah jenis *hand lettering* dikombinasi dengan siluet ketapel. Penulis membuat mulai dari sketsa gambar dengan referensi ketapel dan dibuat menjadi *hand lettering*. Hal ini dilakukan karena berhubungan dengan pembahasan yang terdapat dalam film mengandung ketapel sebagai elemen utama yang dibahas. Dipilihnya judul *Story of Ketapel* karena dalam film ini menceritakan seseorang yang berusaha dengan sebuah ketapelnya itu.

Logo



Gambar 3 Hasil Digital Judul Film

Sumber: Pribadi, 2021

Karakter

Dalam film *Story Of Ketapel* ada lima karakter yang berperan diantaranya yaitu Surya, Ibu Nur, Rudi, Ali, dan Bang Hendrik. Surya adalah pemeran utama dalam film ini, dia memiliki sifat pekerja keras. Ibu Nur adalah ibu dari Surya. Rudi adalah teman main Surya. Ali adalah orang yang menjaga hutan tempat Surya berburu dan yang terakhir adalah Bang Hendrik yaitu tetangga Surya yang berperan sebagai *support system* Surya didalam film ini.



Gambar 4 Karakter Utama Surya

Sumber: Pribadi, 2021



Gambar 5 Karakter Ibu Nur

Sumber: Pribadi, 2021



Gambar 6 Karakter Rudi

Sumber: Pribadi, 2021



Gambar 7 Karakter Ali

Sumber: Pribadi, 2021



Gambar 8 Karakter Bang Hendrik

Sumber: Pribadi, 2021

Hasil Final Film Pendek

Berikut adalah hasil final render film pendek *Story Of Ketapel*.





Gambar 9 Film Pendek Tentang Ketapel Berjudul *Story Of Ketapel*

Sumber: Pribadi, 2021

Media Pendukung

Dalam merancang video edukasi ini memerlukan media pendukung untuk menarik perhatian dari audiens yang sama sekali tidak mengetahui tentang ketapel. Berikut merupakan media pendukung yang digunakan.



Gambar 10 Media Pendukung, Gantungan Kunci

Sumber: Pribadi, 2021



Gambar 11 Media Pendukung, Totebag

Sumber: Pribadi, 2021



Gambar 12 Media Pendukung, Notebook

Sumber: Pribadi, 2021



**Gambar 13 Media Pendukung, Poster
Pra-Event, Event, dan Pasca Event**

Sumber: Pribadi, 2021



Gambar 14 Media Pendukung, Mug

Sumber: Pribadi, 2021



Gambar 15 Media Pendukung, T-shirt

Sumber: Pribadi, 2021



Gambar 16 Media Pendukung, Pin

Sumber: Pribadi, 2021



Gambar 18 Media Pendukung Web banner

Sumber: Pribadi, 2021



Gambar 17 Media Pendukung, X-Banner dan Instagram

Sumber: Pribadi, 2021

SIMPULAN

Merancang suatu film tentunya tidaklah mudah perlu adanya penyesuaian dalam merancang setiap elemen pada film dengan topik. Dalam proses merancang film ini, terutama pada proses pencarian data dan proses *shooting* tidaklah maksimal, terdapat keterbatasan karena diberlakukan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), sehingga pencarian data yang dibutuhkan untuk merancang film ini dilakukan dengan wawancara daring. Dengan adanya penelitian ini, ditemukan bahwa memberikan informasi ide bisnis melalui film itu penting. Maka dari itu, film ini dirancang sebagai solusi untuk memberikan informasi seputar ide bisnis ketapel melalui cerita yang interaktif dan menarik. Hasil dari penelitian ini adalah media audio visual berupa film yang berjudul "*Story of Ketapel*". Selain itu, penulis juga membuat media pendukung yang bertujuan sebagai media promosi yang dapat menjadi daya tarik dan meningkatkan *brand awareness*. Film ini diharapkan dapat menjadi media untuk memberikan informasi seputar ketapel, dan dapat menjadikan ketapel ini salah satu dari beberapa bisnis yang ingin dijalankan.

DAFTAR PUSTAKA

Sebagai Gejala Komunikasi Massa.

- Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, dan I. (2020). ALTERNATIF MODEL PENYUSUNAN MOOD BOARD SEBAGAI METODE BERPIKIR KREATIF DALAM PENGEMBANGAN KONSEP VISUAL. *Journal Printing and Packaging Technology, Vol 1.*
- Erlyana, Y., & Hansen, Y. (2014). Tinjauan Tipografi Pada Poster Film Horor Indonesia Garapan Rizal Mantovani (Analisa Dengan Prinsip Pokok Tipografi). *JURNAL RUPARUPA, Volume 3 N, 17–28.*
- GUSTINA, G. (2016). Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Kelompok Sebaya. *Ta'dib, 17(1), 46.*
<https://doi.org/10.31958/jt.v17i1.257>
- Hari Hadi, S. dan A. (2020). Analisis Penurunan Biaya Pada Produk Filter Bahan Bakar Menggunakan Metode Value Analisis Di PT Duta Nichirindo Pratama. *Journal of Industrial Engineering & Management Research (JIEMAR), Vol 1 No.*
- Kurniawan, A. (2021). *Kuesioner adalah Instrumen untuk Mengumpulkan Data, Ketahui Jenis dan Kelebihannya.* Merdeka.Com.
- Marvianta, Y. B. A., Frederica, D., & Prasetyo, W. (2013). Arti Penting Kreativitas Terhadap Penciptaan Ide Bisnis Studi Kasus Pada Mahasiswa FE-Ukrida. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis, 13(1), 1–10.*
- Redi Panuju. (2019). *Buku Ajar Film*
- Rina Hayati. (2021). *Contoh Skala Guttman dalam Penelitian.* Penelitianilmiah.Com.
- Susanto, B. H., & Listianingsih, F. (2019). Model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Berenang Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School, 6, 96–104.*
- TIRIS SUDRARTONO. (2019). Pengaruh Segmentasi Pasar Terhadap Tingkat Penjualan Produk Fashion Umk. *Coopetition : Jurnal Ilmiah Manajemen, 10(1), 53–64.*
<https://doi.org/10.32670/coopetition.v10i1.40>
- Yudaninggar, K., & Ajibulloh, A. A. (2019). Mengkaji Ulang Strategi Promosi Pariwisata Melalui Film. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi, 4(2), 149–165.*