

# **Pembuatan Video Musik Animasi & Dokumenter Bermuatan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Studi Kasus: Kegiatan Musik Padepokan Seni Tradisional Sunda Barakkarinding**

**Hady Soenarjo**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan  
hady.soenarjo@uph.edu

**J. Baptista Anton**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan  
baptista.anton@uph.edu

**Martin L. Katoppo**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan  
martin.katoppo@uph.edu

## **ABSTRAK**

Padepokan Seni Tradisional Sunda Barak Karinding (BAKKAR) adalah komunitas yang bergerak pada bidang sosial dan budaya yang berlokasi di Kampung Jaha RT002 RW01, Desa Sentul, Kecamatan Balaraja, Kabupaten Tangerang, Banten, Jawa Barat. Komunitas BAKKAR mempunyai moto, "Sabar, Sadar, dan Yakin" didasari filosofi tradisional budaya Sunda. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH) dalam konteks Mata Kuliah Desain untuk Masyarakat bekerja sama dengan komunitas BAKKAR berupaya melestarikan dan menyebarkan pengetahuan melalui pembuatan video musik animasi dan dokumenter tentang nilai-nilai kearifan lokal kegiatan musik Padepokan Seni Tradisional Sunda Barak Karinding. Metode yang digunakan adalah metode partisipatori desain dimana kelindan komunitas menjadi kunci penting kolaborasi antara aspek budaya dan aspek perancangan desain video animasi yang juga tangguh (*resilient*) di masa pandemik COVID-19. Hasil akhir dari kolaborasi ini adalah karya sinematografi dan animasi Tim Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, UPH yang mengedepankan nilai-nilai kearifan lokal dari karya musik komunitas BAKKAR.

Kata Kunci: Nilai kearifan lokal, desain video animasi, metode partisipatori desain

## **PENDAHULUAN**

Padepokan Seni Tradisional Sunda Barak Karinding (BAKKAR) adalah komunitas yang bergerak pada bidang sosial dan budaya yang berlokasi di Kampung Jaha RT002 RW01, Desa Sentul, Kecamatan Balaraja, Kabupaten Tangerang,

Banten, Jawa Barat. Komunitas BAKKAR didirikan pada tahun 2011 oleh Ahmad Lamhatunnadzori dengan beranggotakan 10-15 orang yang terdiri dari para musisi dan kru dengan moto, “Sabar, Sadar, dan Yakin” berdasarkan filosofi tradisional budaya Sunda. Pada tahun 2019, Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (FD-UPH) melalui MK. Desain untuk Masyarakat mulai melakukan observasi awal ke lokasi padepokan seni BAKKAR dalam rangka persiapan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) untuk periode Januari-April 2020.



Gambar 1 Logo dan Komunitas BAKKAR. (Sumber: Komunitas BAKKAR, 2019)

Observasi awal ini memunculkan adanya permasalahan terhadap regenerasi budaya dan kearifan lokal seni Sunda, khususnya dalam bidang musik tradisional. Hasil wawancara dengan komunitas memunculkan cerita bahwa anak muda zaman sekarang lebih merasa bangga memainkan alat musik luar dibandingkan alat musik tradisional Indonesia. Hal inilah yang kemudian menjadi dasar kolaborasi Program Studi DKV, FD-UPH dengan komunitas BAKKAR yaitu berupaya melestarikan dan menyebarkan pengetahuan melalui pembuatan video musik animasi dan dokumenter tentang nilai-nilai kearifan lokal kegiatan musik Padepokan Seni Tradisional Sunda Barak Karinding.

### **KAJIAN TEORI**

Ikonologi Panofsky (1972) adalah sebuah metode interpretasi seni visual yang menggunakan pendekatan sejarah kultural untuk membuka tabir budaya, sosial dan sejarah yang kemudian membentuk definisi seni visual itu sendiri. Panofsky membedakan ikonologi dan ikonografi dengan menyatakan bahwa ikonologi menginterpretasikan makna intrinsik dengan menggunakan intuisi sintetik.

Banks, dkk. (2013) membahas tentang penelitian partisipatif berbasis komunitas (CBPR: *Community-Based Participatory Research*). CBPR saat ini menjadi metodologi yang populer karena: (1) bertujuan memobilisasi pengetahuan lokal dan khas berbasis komunitas dan tempat, identitas dan minat, (2) Rona alami partisipasinya menyumbangkan pada peningkatan kualitas penelitian, dan, (3) CBPR adalah pendekatan metode yang kompleks dan dinamis dalam penelitian – karena bergerak dalam ranah dinamika hubungan kekuasaan, berbasis partisipasi dan emansipasi.

DiSalvo, dkk. (2013) memaparkan bagaimana desain berbasis partisipasi bergerak sebagai desain untuk, dengan dan oleh komunitas melalui beragam bentuk

kelindan. DiSalvo menyebutnya sebagai CBO (*community-based organisations*), komunitas berbasis hobi dan aktivitas (*activist and hobbyist communities*). Desain berbasis partisipasi ini akan meningkatkan kualitas komunikasi dalam komunitas, memungkinkan terjadinya peningkatan kreativitas dan membantu perkembangan produksi kultural dalam komunitas, demikian juga dengan peningkatan kesadaran publik serta aktivitas yang bertautan dengan aspek politis.

Dalam konteks pembuatan video yang bertujuan mengangkat nilai-nilai lokal maka agar video yang dihasilkan dapat menarasikan kisah dengan baik perlu diperhatikan beberapa hal berikut: (a) buatlah video untuk pemangku kepentingan yang merasa dan memiliki kepedulian terhadap tema yang diangkat, (b) lakukan penelitian dan mulai mendesain animasi sesuai dengan hasil penelitian, (c) buat perencanaan yang detil (pembiayaan, jangka waktu, personel dan perlengkapan, *talent* dan lain-lain), (d) buat daftar *video shoot* dan mulai pengambilan gambar (*shoot*), (e) tulis naskah, (f) memulai proses penyuntingan (*editing*), (g) cek perihal legalitas dan hak cipta, (h) merencanakan pola distribusi dan mulai melakukan distribusi (<https://www.desktop-documentaries.com/making-documentaries.html>; Martin, 2018).

## **METODOLOGI**

Kegiatan pembuatan video musik animasi dan dokumenter bermuatan nilai-nilai kearifan lokal ini dilakukan melalui kelindan bersama komunitas BAKKAR dengan serangkaian kegiatan penelitian-mendesain-memproduksi video sebagai berikut:

1. Kelindan bersama komunitas BAKKAR (*community engagement*) untuk menggali nilai-nilai kearifan lokal musik Bakarinding dan bagaimana nilai-nilai tersebut masih bisa bertahan hingga saat ini (Brown dan Wyatt, 2010; Neuman, 2014).
2. Lokakarya *Design Thinking* untuk mengetahui permasalahan yang sebenarnya (musik dengan budaya lokal yang sulit terangkat ke kancah musik populer) dan mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; IDEO, 2013).

Proses Desain Animasi berupa penokohan melalui ikon gambar, studi sejarah dan teknik pengambilan *sound* (bekerja sama dengan *sound design*, Conservatory of Music, UPH) dan penyusunan strategi sinematografi untuk video musik dan video dokumenter (<https://www.desktop-documentaries.com/making-documentaries.html>; Martin, 2018; Panofsky, 1972).

*Pre-production* berupa penyusunan strategi pelaksanaan pengambilan gambar, *script* dan persiapan perlengkapan, terutama karena pada saat itu sudah mulai memasuki masa pandemik (International Cinematographers Guild (<https://americanfilmmarket.com/worldwide-covid-19-film-production-guidelines/>)).

Pengambilan *footage* sesuai dengan protokol kesehatan (International Cinematographers Guild (<https://americanfilmmarket.com/worldwide-covid-19-film-production-guidelines/>)).

*Post-Production*: proses video dokumenter revisi 1 sd 3: *editing footage, animation, script, subtitle, sound, narrator*, gradasi warna (<https://www.desktop-documentaries.com/making-documentaries.html>; Martin, 2018).

Penyerahan video dokumenter final kepada komunitas BAKKAR.

## PEMBAHASAN

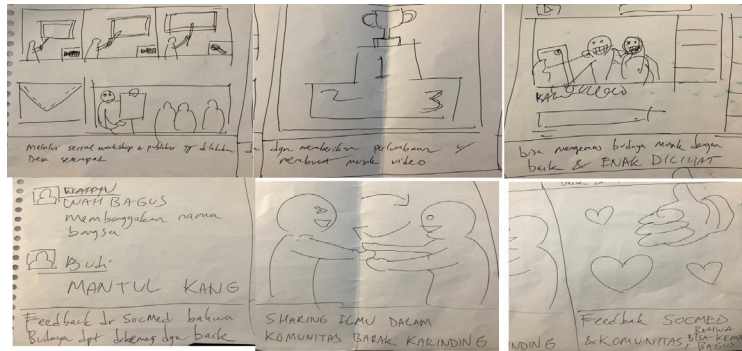
Nama Barak Karinding mempunyai arti tempat tinggal bersama untuk memainkan alat musik tradisional budaya Sunda. Ahmad Lamhatunnadzori sebagai pendiri komunitas BAKKAR bersama para anggotanya memiliki tujuan ingin memperkenalkan kembali kearifan lokal dan budaya tradisional Sunda melalui media musik tradisional Sunda kepada masyarakat luas dan khususnya generasi muda. Kegiatan ini mereka lakukan didasari oleh kekhawatiran semakin hilangnya pengetahuan masyarakat umum, khususnya generasi muda Sunda terhadap budaya musik tradisional Sunda Barak Karinding ini. Paling tidak berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan komunitas BAKKAR (Brown dan Wyatt, 2010; Neuman, 2014) terdapat 3 temuan dasar yang menjadi penyebab kondisi ini, yaitu:

1. Kurangnya media informasi yang menampilkan budaya musik Tradisional Sunda.
2. Kuatnya arus informasi dan perkembangan gawai yang mendukung pengenalan tentang musik dan alat musik dari luar.
3. Rasa malu yang timbul dari generasi muda untuk memainkan alat musik tradisional yang dianggap ketinggalan jaman atau tidak kekinian.



**Gambar 2 Padepokan Seni Komunitas BAKKAR.**  
(Sumber: Tim dan Komunitas BAKKAR, 2019)

Melalui lokakarya *Design Thinking* (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; IDEO, 2013) dihasilkan perumusan masalah dalam bentuk *How Might We Question: 'Bagaimana kita bisa membangkitkan kesadaran yang dapat meningkatkan minat anak muda Balaraja untuk mempelajari Budaya Sunda secara menarik?'* Prototipe solusi yang muncul untuk menjawab pertanyaan tersebut adalah perlunya pembuatan video musik animasi dan video dokumenter dengan perekaman suara yang baik serta teknik sinematografi yang bagus yang diunggah ke media digital yang populer. *Journey Map* untuk bagaimana prototipe ini bisa dihadirkan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 4 Journey Map Prototipe Video (Sumber: Tim, 2019)**

Proses pertama yang dilakukan adalah bersama-sama Program Studi Conservatory of Music (CoM), UPH komunitas BAKKAR mempelajari tentang dokumentasi suara (*sound documentation*) dengan proses pengambilan rekaman salah satu lagu komunitas BAKKAR: Balaraja.



**Gambar 3 Lokakarya dan diskusi di Padepokan Seni Komunitas BAKKAR dan proses perekaman di Studio CoM, UPH (Sumber: Tim dan Komunitas BAKKAR, 2019)**

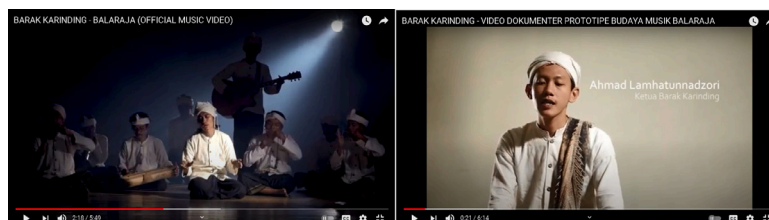
Lagu Balaraja dipilih karena selain menampilkan kekuatan musik tradisional barak karinding, lagu ini juga memiliki narasi tentang sejarah daerah Balaraja, Tangerang sebagai salah satu tempat tradisi karinding tumbuh. Lagu ini juga dipilih karena secara komposisi memiliki komposisi musik pop yang terintegrasi dengan bebunyian alat musik karinding sebagai strategi untuk menjamah pendengar muda.

Selanjutnya adalah proses pengembangan desain animasi dan pembuatan video musik dan pada saat yang bersamaan juga pembuatan video dokumenter. Proses pembuatan animasi dilakukan dengan mengambil model ikonografi dari komunitas BAKKAR sekaligus juga hasil pembelajaran historis perihal Balaraja (Panofsky, 1972) dan sebagai referensi animasi adalah animasi video grup musik Barat yang populer seperti yang disampaikan oleh komunitas BAKKAR sendiri.



**Gambar 4 Referensi animasi dan hasil pengembangan Tim (Sumber: Gorillaz – Feel Good Inc. (Official Music Video) (2016) dan Barak Karinding – Balaraja (Official Music Video), 2020)**

Proses sinematografi kemudian mengambil peran dalam hal teknik pengambilan gambar yang berbeda untuk video musik dan video dokumenter. Video musik lebih mengesankan suasana mistis-tradisional dengan teknik kontras sedangkan untuk video dokumenter berusaha menangkap situasi permasalahan dan konteks Padepokan Seni Komunitas BAKKAR memperjuangkan upaya mempopulerkan musik karinding dan nilai-nilai tradisional budaya Sunda yang berada di baliknya.



**Gambar 5 Video Musik dan Dokumenter (Sumber: Barak Karinding – Balaraja (Official Music Video), 2020 dan Barak Karinding – Video Dokumenter Prototipe Budaya Musik Balaraja, 2020)**

Proses pengambilan gambar video musik dan dokumenter dilakukan di awal masa pandemik dengan mengikuti semua protokol kesehatan yang ditentukan oleh komunitas film Internasional (International Cinematographers Guild (<https://americanfilmmarket.com/worldwide-covid-19-film-production-guidelines/>)). Pada akhirnya pada bulan Agustus kedua video diunggah ke dalam platform media digital menonton populer: Barak Karinding – Balaraja (Official Music Video), 2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=81fbNIKt9cs>) dan Barak Karinding – Video Dokumenter Prototipe Budaya Musik Balaraja, 2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=oXIWIYXk1dY>). Kedua video ini juga diberikan kepada komunitas BAKKAR yang sesuai dengan tujuan awal kolaborasi yaitu sebagai media publikasi kegiatan komunitas BAKKAR dalam upayanya menjaga dan mempopulerkan nilai-nilai lokalitas kesenian tradisional budaya Sunda khususnya musik barak karinding.

## **SIMPULAN & REKOMENDASI**

Melalui pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Strategi membungkus kesenian tradisional dengan medium video musik animasi berteknik sinematografi dibarengi dengan video dokumenter dan disebarakan melalui media digital populer belum tampak jelas berhasil melestarikan nilai-nilai kearifan lokal dalam konteks me-reinterpretasikannya ke dalam ranah budaya populer. Ini misalnya terlihat dengan jumlah *view* yang hanya 364 *views* setelah diunggah pada bulan Agustus 2020.
2. Namun demikian pembuatan video ini nyatanya berdampak untuk komunitas BAKKAR seperti yang disampaikan oleh sang Ketua Komunitas bahwa mereka semakin bersemangat melestarikan nilai kearifan lokal ini. Dampak lain yang komunitas ini dapatkan adalah: meningkatnya apresiasi masyarakat terhadap Barak Karinding, terciptanya karya baru yang berjudul “Pelita Hati”, mendorong kerja sama kampus dan kolaborator lain dan, diundang sebagai pembicara di berbagai kegiatan. Yang lebih menarik lagi adalah munculnya inisiatif-inisiatif baru sebagai berikut: (a) Adanya rencana proyek pemberdayaan musik Barak

Karinding pada tahun 2021 oleh Pemerintah Desa, (b) Pemerintah Kecamatan Balaraja berencana menjadikan area ini menjadi Kampung Tematik, (c) Pemerintah Kabupaten Tangerang menyarankan pembuatan akta notaris komunitas BAKKAR agar bisa mendapatkan bantuan hibah, dan (d) Secara nasional seni Barak Karinding mulai diangkat oleh komisi X DPR RI sebagai warisan budaya bukan benda.

3. Tentu masih diperlukan penelitian dan kolaborasi lebih lanjut, utamanya untuk melihat keberlanjutan dampak dari video musik animasi dan dokumenter terhadap kegiatan komunitas BAKKAR. Yang jelas desain komunikasi visual berperan dalam meningkatkan kualitas medium penyampaian pesan komunitas BAKKAR dalam upaya menjaga kelestarian nilai seni lokal musik Barak Karinding, selain juga menyambungkan sisi tradisional kesenian ini dengan dunia modern.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada komunitas Padepokan Seni Tradisional Sunda Barak Karinding (BAKKAR) Balaraja, Tangerang serta LPPM, Universitas Pelita Harapan dengan kontrak PkM no.160/LPPM-UPH/II/2020.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Banks, S., Armstrong, A., Carter, K., Graham, H., Hayward, P., Henry, A., Holland, T., Holmes, C., Lee, A., McNulty, A., Moore, N., Nayling, N., Stokoe, A., dan Strachan, A. (2013). Everyday ethics in community-based participatory research. *Contemporary Social Science, Journal of the Academy of Social Sciences*, DOI: 10.1080/21582041.2013.769618.

Barak Karinding – Balaraja (Official Music Video) (2020). ditarik Agustus, 2020, website: <https://www.youtube.com/watch?v=81fbNIkt9cs>

Barak Karinding – Video Dokumenter Prototipe Budaya Musik Balaraja (2020). ditarik Agustus, 2020, website: <https://www.youtube.com/watch?v=oXIWIYXk1dY>

Brown, T. (2008). Design thinking [www.unusuallleading.com](http://www.unusuallleading.com). *Harvard Business Review*, 1-9.

Brown, T. dan Katz, B. (2009). *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovations*. HarperCollins Publishers, New York.

Brown, T., dan Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. *Stanford Social Innovation Review, Stanford School of Business*, 29-35.

DiSalvo, C., Clement, A., dan Pipek, V. (2013). Communities: participatory design for, with and by communities. *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge International Handbooks, New York & London, 182-209.

Gorriaz – *Feel Good Inc.* (Official Music Video) (2016). Ditarik Oktober, 2019, website: <https://www.youtube.com/watch?v=HyHNUVaZJ-k>

<https://www.desktop-documentaries.com/making-documentaries.html>, (diunduh Januari 2019) tentang tahapan dan persiapan membuat film dokumenter.

IDEO (2013). Human centered design (HCD) toolkit: design thinking toolkit for social innovation project, 2<sup>nd</sup>.ed. *Licensed under The Creative Commons Attribution, Non Commercial, Share A-Like 3.0 Unported License, with IDE, Heifer*

- international and ICRW, funded by Bill and Melinda Gates Foundation.*  
International Cinematographers Guild (<https://americanfilmmarket.com/worldwide-covid-19-film-production-guidelines/>) diunduh Mei 2021, jam 21.20.
- Martin, J.R. (2018). *Documentary Directing and Storytelling*. J.R. Martin Media Inc., Chicago, USA.
- Neuman, L. W. (2014). *Social research methods – qualitative and quantitative approaches – 7<sup>th</sup>.edition*. Pearson Education, Inc., Boston, NY, SF etc.
- Panofsky, E. (1972). *Studies in Iconology – Humanistic Themes in the Art of the Reinassance*. Routledge.