

PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER TARIAN LUKAH GILO

Maharian Agung¹, Dendra Rama Yusuf²
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang
Maharianagung27@gmail.com

Abstract

Lukah Gilo dance is one of the required dances with supernatural or magical powers. This dance uses lukah (bubu) as its main property. The term lukah gilo comes from two words, namely luka (bubu) which is an oblong-shaped fishing gear or eel made of woven lidi or rattan, while gilo is Minang for the word "crazy". The meaning of gilo in this dance is that lukah can move everywhere and its movements are uncontrollable after the lukah is recited by the kulipah. Method is a work system to facilitate the implementation of an activity to achieve a specified goal. The method used in this design is 5W + 1H analysis. The design of the Lukah Gilo Dance documentary video will be 7 minutes 16 seconds long which will feature a dance from a fisherman (bubu) dance that has a supernatural dance, featuring speakers who will tell the history of Lukah Gilo Dance, made based on obse fact stories.

Keywords: Dance, Documenter video, Lukah Gilo

1. PENDAHULUAN

Sumatera Barat secara kultural dikenal dengan sebutan Minangkabau. Minangkabau merupakan salah satu daerah budaya di Indonesia yang didiami oleh masyarakat yang dikenal dengan suku bangsa (etnis) Minangkabau (Tsuyoshi Koto, 1983: xi). Prinsip adat Minangkabau tertuang singkat dalam pernyataan Adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah (Adat bersendikan agama, agama bersendikan kitabullah, kitab Allah atau Al Qur'an) yang berarti adat berlandaskan ajaran Islam. Nama Minangkabau berasal dari dua kata, Minang dan Kabau. Nama itu dikaitkan dengan suatu legenda Minang yang dikenal di dalam tambo, yang menceritakan bahwa nenek moyang mereka berasal dari keturunan Iskandar Zulkarnain. Setiap wilayah tersebut masing-masing memiliki keaneka-ragaman jenis kesenian tradisional, salah satunya adalah kesenian tradisional yang berada di masyarakat Sijunjung. Kehidupan

masyarakat Sijunjung kental dengan adat istiadat Minangkabau dan tetap berusaha untuk menjaga dan melestarikan kebudayaannya yang telah ada sejak dahulu, terutama seni tari sebagai bagian integral dari spirit komunal.

Tari Lukah Gilo merupakan salah satu tarian yang syarat dengan kekuatan supranatural atau magis. Tari ini menggunakan lukah (bubu) sebagai properti utamanya. Istilah lukah gilo berasal dari dua kata, yaitu luka (bubu) yaitu alat penangkap ikan atau belut berbentuk lonjong terbuat dari anyaman lidi atau rotan, sementara gilo adalah bahasa Minang untuk kata "gila". Arti gilo pada tarian ini yaitu lukah yang dapat bergerak ke mana-mana dan gerakannya tak terkendali setelah lukah tersebut dibacakan mantra oleh kulipah. Keunikan yang terletak pada tarian ini adalah penggunaan properti lukah yang dapat menari dan bergerak sendiri setelah

dibacakan mantra oleh kulipah, sehingga lukah tersebut akan melompat dan juga menari tanpa digerakkan oleh seseorang. Pergerakan dari lukah tersebut biasanya sesuai dengan mantra yang diberikan sang kulipah. Tarian ini terinspirasi dari cerita Duhak, seorang warga Sijunjung yang gemar mencari ikan di sungai menggunakan lukah (bubu), yaitu alat penangkap ikan, namun karena kesombongannya, salah seorang warga memantrai lukahnya agar ikan tangkapannya tumpah, melihat lukah yang dimantrai tersebut dapat bergerak sendiri tanpa digerakkan, lalu munculah ide untuk membuat kesenian dengan menggunakan lukah

2. METODE PENELITIAN

2.1.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan sangat penting dari perancangan sebuah video dokumenter tarian lukah gilo. Data yang diperoleh akan diolah sehingga membentuk sebuah informasi yang nantinya akan berguna untuk memperkenalkan tarian lukah gilo ini sebagai warisan budaya alam Minangkabau lokal kepada masyarakat lokal maupun luar Sumatera Barat.

Pengumpulan data diperoleh melalui dua cara yaitu cara primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung atau tanpa perantara. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer. Pengumpulan data juga dapat diperoleh dari observasi, wawancara dan studi pustaka.

2.1.1 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk mencari referensi pada masalah yang ditemukan. Observasi dilakukan pada tanggal 11 Juni 2023 dengan mengunjungi juru kunci dari tari Lukah Gilo di Nagari Palangki, Kecamatan IV Nagari, Kabupaten Sijunjung. Selain itu, peneliti mengambil foto objek sebagai dat visual

2.1.2 Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh orang yang di wawancara. Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dengan responden.

Dalam pengumpulan data ini, peneliti melakukan wawancara dengan kulipah tarian lukah gilo yaitu Bapak Herdian Fauzi. Peneliti menanyakan sejarah atau asal muasal tarian lukah gilo ini serta bagaimana bentuk tarian lukah gilo ini..

2.1.3 Studi Literatur

Studi pustaka merupakan bagian integral dari proses pengumpulan data yang bertujuan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara teknik ini diimplementasikan melalui pencatatan semua sumber data, termasuk buku, artikel jurnal ilmiah, dan sumber sumber lainnya yang relevan. Referensi utama yang di

gunakan dalam studi pustaka ini mencakup perpustakaan andalusia Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

sertaperpustakaan dan kearsipan daerah Kabupaten sijunjung.

2.1.4. Data Visual

Data visual, dalam penginderaan jauh sering disebut data analog, data hasil rekaman yang berbentuk gambar atau foto. Citra hasil penginderaan jauh dibedakan menjadi dua yakni citra berupa foto dan citra berupa nonfoto.



Gambar 1. Data visual lukah gilo

2.2. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan tahap lanjutan dari proses pengumpulan data. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui analisis 5W+1H. 5W 1H adalah sebuah metode yang dilakukan guna mendapatkan informasi secara lebih kaya dan mendalam.

2.2.1

1. What? (Apa?)

a. Apa masalah yang terjadi pada tarian lukah gilo? Kurangnya karya video dokumenter yang berkaitan dengan sejarah tarian lukah gilo.

b. Apa yang dibutuhkan tarian lukah gilo sehingga dapat menyampaikan

informasi tersebut? Yang dibutuhkan adalah karya berupa video dokumenter, agar informasi tersebut bisa tersampaikan secara efektif dan efisien.

c. Apa manfaat yang didapat dari video dokumenter tarian lukah gilo? Masyarakat jadi lebih tahu sejarah tarian lukah gilo.

2. Who? (Siapa?)

a. Siapa yang menjadi target dari perancangan ini? Masyarakat lokal maupun luar Sumatera Barat yang belum mengetahui sejarah tarian lukah gilo.

b. Siapa yang memerlukan informasi tarian lukah gilo ini? Terkhususnya generasi yang belum mengetahui sejarah budaya adat Minangkabau yang ada di Sijunjung.

3. Why? (Mengapa?)

a. Mengapa hal ini terjadi? Karena, kurangnya media informasi yang kurang maksimal sehingga kurang melekat dipikiran masyarakat.

b. Mengapa hal ini dibutuhkan? Hal ini dibutuhkan untuk mengenalkan kembali kepada masyarakat tentang sejarah tarian lukah gilo agar tidak dilupakan dari generasi saat ini ke generasi selanjutnya.

c. Mengapa hal itu bisa menjadi pemicu masalah ini? Karena, jika informasi ini hanya disampaikan dari orang ke-orang suatu saat nanti informasi ini akan banyak kekurangan atau tidak tersampaikan secara luas terkhususnya kepada masyarakat Sijunjung.

4. When? (Kapan?)
 - a. Kapan peristiwa itu terjadi? Hal ini terjadi ketika masyarakat sulit mencari sumber yang informatif.
 - b. Kapan waktu yang tepat untuk mengetahui sejarah tarian lukah gilo ini? Kapan saja, disaat masyarakat membutuhkan media informasi tarian lukah gilo ini.
5. Where? (Dimana?)
 - a. Dimana peristiwa ini terjadi? Peristiwa ini terjadi di tengah-tengah masyarakat saat ini, terkhusus pada daerah Kabupaten Sijunjung, Provinsi Sumatera Barat.
 - b. Dimana informasi ini dimuat? Informasi ini akan dimuat didalam sebuah videografi berupa video dokumenter.
 - c. Dimana video dokumenter tarian lukah gilo ini akan di sajikan? Video dokumenter ini akan di sajikan di digital platform seperti youtube, instagram, facebook, twitter dan sebagainya.
6. How? (Bagaimana?)
 - a. Bagaimana caranya mengungkapkan peristiwa itu? Media informasi dalam bentuk video dokumenter ini, akan menampilkan narasumber yang akan menceritakan sejarah tarian lukah gilo ini.
 - b. Bagaimana caranya agar sejarah ini bisa bernilai bagi masyarakat? Nilai-nilai yang dimuat didalam video dokumenter ini adalah nilai-nilai adat, budaya ataupun agama. Agar generasi saat ini bisa berpedoman untuk melanjutkan dan melestarikan pemahaman yang benar didalam adat yang ada di Sijunjung.

2.3. Metode Perancangan

Perancangan dari video dokumenter tarian lukah gilo ini akan berdurasi 7 menit 16 detik yang akan menampilkan sebuah tarian dari penangkap ikan (bubu) tarian yang memiliki supranatural, menampilkan narasumber yang akan menceritakan sejarah tarian lukah gilo, di buat berdasarkan cerita fakta hasil observasi dan wawancara. Ada beberapa langkah pembuatan media utama yaitu video dokumenter tarian lukah gilo, Proses menentukan ide, menuliskan script, shooting list dan shooting schedule serta proses editing yang memakai software adobe premiere pro, mulai dari menyusun footage-footage nya, proses cropping, dubbing dan color grading.

1. Konsep Verbal

Konsep verbal merupakan informasi yang akan disampaikan kepada target audiens berupa kalimat dalam konteks yang mendidik dan mengajak. Pada perancangan video tarian lukah gilo, akan menggunakan konsep verbal yang memperlihatkan beberapa Langkah, yaitu: Pertama, keindahan dari lokasi IV Nagari Palangki, headline, tagline dan subheadline dari tarian lukah gilo. Kedua, memperlihatkan alam bukit barisan serta aktifitas masyarakatnya. Yang ketiga, memperlihatkan narasumber yang sedang berbicara. Yang keempat memperlihatkan bentuk lukah gilo, dan terakhir terdapat terjemahan narasi berbahasa Indonesia dari video.

2. Konsep Visual

Dalam perancangan media utama ini dikemas dalam bentuk video dokumenter, didalam video akan menampilkan narator, disekitaran lokasi tarian lukah gilo. Dengan menggunakan media video dokumenter ini sebagai perantara

pengenalan tarian lukah gilo, ini diharapkan dapat menambah pengetahuan khalayak umum serta memudahkan khalayak umum untuk mendapatkan informasi tentang budaya lokal yang ada., didalam video juga didukung dengan backsound bernuansa minangkabau. Di awal dan akhir video memakai bumper logo dengan menggunakan typografi yang jelas dan mudah dibaca oleh khalayak umum.

3. Hasil Dan Pembahasan






A. Konsep Perancangan

Perancangan dari video dokumenter tarian lukah gilo ini akan berdurasi 7 menit 16 detik yang akan menampilkan sebuah tarian dari penangkap ikan (bubu) tarian yang memiliki supranatural, menampilkan narasumber yang akan menceritakan sejarah tarian lukah gilo, di buat berdasarkan cerita fakta hasil observasi dan wawancara. Ada beberapa langkah pembuatan media utama yaitu video dokumenter tarian lukah gilo, Proses menentukan ide, menuliskan script, shooting list dan shooting schedule serta proses editing yang memakai software adobe premiere pro, mulai dari menyusun footage-footage nya, proses cropping, dubbing dan color grading.

1. Warna

Warna pada perancangan video dokumenter tarian lukah gilo dalam bentuk audio visual dan media pendukung. Perancang memakai warna sesuai warna tarian lukah gilo dan warna saat tahap produksi, yaitu warna Putih, Hijau Tua, Hijau Muda, Coklat, dan Krim sebagai warna yang pasti digunakan. Pemilihan warna berdasarkan CMYK (cyan, magenta, yellow, black).

Table 1 : Tabel Warna
(Sumber : Dendra rama yusuf, 2024)

Visual	Nama	Kode	Makna
	Putih	#FFFFFF	Kemurnian, Sederhana Minimalis
	Hijau Tua	#006400	Stabilitas, Ala, Pembaharuan
	Hijau Muda	#2E8B57	Ketenangan dan Kesadaran Lingkungan
	Coklat	#2B1700	Kesederhanaan, Kesempurnaan, Kehangatan
	Krim	#FEBDCD	Ketenangan, Nyaman, Damai

2. Tahap produksi

Dalam tahap produksi dilakukan pengambilan gambar tari lukah gilo. Proses Syuting tergantung dengan suasana dan beberapa video dokumentasi saat pengambilan gambar di lokasi yang telah dirancang dan disusun dalam format storyboard.

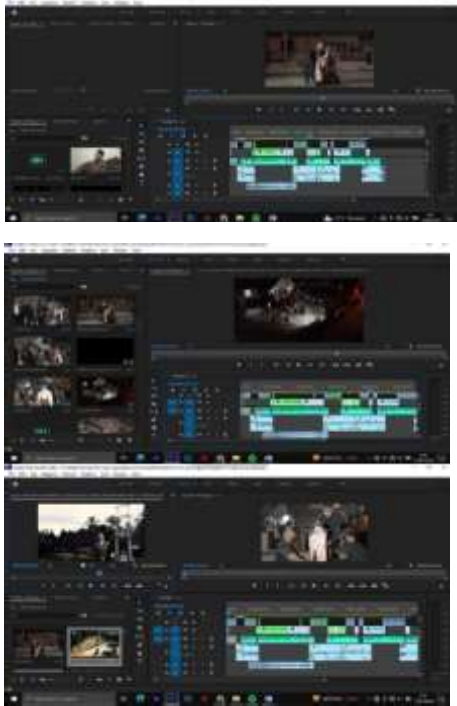


Gambar 2. Tahap Produksi

3. Tahap Pasca Produksi

a. Editing

Ada beberapa langkah dalam pengeditan media utama perancangan Video Dokumenter Tarian Lukah Gilo:



Gambar 3. Proses editing

4. Final media utama



Gambar 4. Final media utama

5. Final Media pendukung



Gambar 4. Final media pendukung

4. Kesimpulan

Tari lukah gilo adalah tarian tradisional magis yang berasal dari salah satu daerah di Sumatera Barat yaitu, di jorong Tanjung Udani, nagari Palangki, kecamatan IV Nagari, kabupaten Sijunjung.

Penerapan media audio visual yang dirancang penulis menggunakan proses perancangan agar tercipta dengan baik seperti menggunakan icon, talent yang berasal dari masyarakat, backsound, storyline dan storyboard yang menggambarkan sebuah cerita untuk video dokumenter tarian lukah gilo.

Dari perancangan, video dokumenter tarian lukah gilo telah di dapat banyak pengalaman dan pengetahuan baru yang diperoleh, diantaranya ada bagaimana cara untuk menghasilkan sebuah video dokumenter yang dapat menarik para

target audiens untuk lebih mengenal tentang tarian lukah gilo.

Daftar Rujukan

- [1] M Sayuti, Dt. Rajo Penghulu. (2005) *Tau Jo Nan Ampek* (Pengetahuan yang empat menurut ajaran adat dan budaya Alam Minangkabau)
- [2] Ahmad, R. 1997. *Media Instruksional Education*. Rineka Cipta: Jakarta. Hlm 289.
- [3] Joshua Abie Istianto. (2016). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Yang Menunjukkan Moral Dari Kisah Kehidupan*.
- [4] Ripa Yanti. (2017). *Penerapan Kato Nan Ampek Oleh Anak di Lingkungan Masyarakat Kampung Teluk Embun Kabupaten Pasaman*.
- [5] Awengki, (2017). *Bentuk-bentuk Implementasi Nilai-Nilai Kato Nan Ampek Dalam Pasukuan Caniago di Jorong Tangkit Nagari Ampang Kuranji Kabupaten Dharmasraya*
- [6] Kusrianto, Adi. (2006). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Surabaya : Penerbit CV Andi Offset.
- [7] Moleong, Lexy J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [8] Sachari. (2005). *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama Erlangga.