

PENDEKATAN DESKRIPTIF DALAM PENULISAN NASKAH DOKUMENTER *EGRANG DAN GENERASI BANGSA*

Katarina Retri Yudita¹, Diyah Ayu Karunianingsih²

^{1,2}Program Studi Manajemen Produksi Berita, Jurusan Penyiaran
Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” Yogyakarta
Jalan Magelang Km. 6, D.I. Yogyakarta
No. Hp.: 081290890875, E-mail: ayudiyah@mmtc.ac.id

ABSTRAK

Permainan tradisional semakin tergeser oleh permainan yang menggunakan teknologi, salah satunya egrang. Banyak generasi muda yang tidak mengetahui dan tidak memainkan permainan tradisional egrang. Upaya melestarikan permainan egrang terus dilakukan oleh Mbah Yudi, di antaranya dengan melakukan perjalanan dari Yogyakarta menuju Jakarta dan Surabaya, serta membuka dan mengajarkan permainan egrang kepada masyarakat. Penulis membuat dokumenter kisah Mbah Yudi untuk mengenalkan dan memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya melestarikan permainan tradisional egrang. Metode penggalan data dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara. Penulis sebagai penulis naskah menggunakan pendekatan deskriptif dalam menyampaikan informasi dalam karya dokumenter berjenis potret berjudul *Egrang dan Generasi Bangsa*. Pendekatan deskriptif digunakan untuk memudahkan penonton baik dari berbagai kalangan maupun usia untuk memahami pesan dari dokumenter yang diangkat. Informasi penting juga tetap diutamakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dokumenter dengan topik permainan tradisional yang disampaikan dengan narasi berupa mendeskripsikan tokoh dari berbagai sisi, dari ciri-ciri tokoh, barang yang dimiliki atau dikenakan, hingga reaksi dari orang lain yang ada di dalam dokumenter merupakan pendekatan yang tepat untuk menjelaskan informasi program jenis dokumenter potret sosok Mbah Yudi. Pemilihan diksi yang tepat dan menarik membuat penonton tidak bosan walau pendekatan deskriptif memiliki kesan lebih sederhana

Kata kunci: penulis naskah, pendekatan deskriptif, dokumenter potret, egrang

ABSTRACT

A Descriptive Approach to Writing a Documentary Egrang dan Generasi Bangsa. Traditional games are increasingly being displaced by games that use technology, one of which is egrang. Many young people do not know and do not play the traditional game of egrang. Mbah Yudi continues to make efforts to preserve the egrang game, including by traveling from Yogyakarta to Jakarta and Surabaya, as well as opening and teaching the egrang game to the public. The author made a documentary about the story of Mbah Yudi to introduce and educate the public about the importance of preserving the traditional stilt game. The method of extracting data is done by conducting observations and interviews. The author as a scriptwriter uses a descriptive approach in conveying information in a portrait documentary entitled Egrang and the Generation of the Nation. A descriptive approach is used to make it easier for viewers from all walks of life and ages to understand the message of the documentary. Important information is also prioritized. The results of the research show that a documentary on the topic of traditional games that is delivered with a narrative in the form of describing or describing characters from various sides, ranging from the characteristics of the characters, the items they own or wear, as well as reactions from other people in the documentary is the right approach to explain information on the documentary type program for the portrait of Mbah Yudi. The selection of the right and interesting diction makes the audience not bored even though the descriptive approach has a simpler impression.

Keywords: scriptwriter, descriptive approach, portrait documentary, egrang

PENDAHULUAN

Permainan tradisional anak dianggap sebagai salah satu unsur budaya yang menjadi ciri khas suatu kebudayaan. Permainan tradisional menjadi aset budaya sebagai modal masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya di tengah masyarakat lain.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mewujudkan dan mempertahankan kebudayaan, salah satunya dengan permainan tradisional anak. Menurut Kurniati (2016:1), permainan tradisional adalah salah satu unsur kebudayaan yang banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara.

Semakin jarang permainan tradisional anak dimainkan, besar kemungkinan permainan tersebut akan “punah”. Persoalan tergesernya permainan tradisional oleh permainan modern dapat dipahami dari berbagai penelitian yang dilakukan sebelumnya.

Ada tiga pola perubahan pada fenomena permainan tradisional anak baik di Jawa maupun Indonesia, yakni (1) menurunnya popularitas jenis-jenis permainan tradisional tertentu karena sudah jarang dimainkan sehingga akan sampai pada “kepunahan”; (2) munculnya jenis-jenis permainan anak tertentu, yaitu jenis permainan anak baru dengan pola yang mirip dengan jenis permainan anak tradisional; dan (3) masuknya jenis-jenis permainan baru yang modern, hal ini sangat terlihat jelas di kota-kota besar dengan berbagai macam permainan menggunakan peralatan elektronik modern dengan tempat khusus seperti mal (Dharmamulya dkk., 2005:29).

Sejumlah permainan tradisional anak mulai tidak dikenal di Yogyakarta. Penelitian tahun 2005 di sekolah area Kabupaten Bantul, D.I. Yogyakarta menunjukkan bahwa dari 30 jenis permainan anak tradisional di Yogyakarta,

hanya 13 jenis permainan yang masih dikenal dan sering atau sangat sering dimainkan oleh anak-anak sekarang, sedangkan sisanya (17 jenis) sudah tidak dikenal (Ariani dalam Dharmamulya dkk., 2005:207).

Terdapat hubungan tingkat penggunaan teknologi *mobile gadget* dan eksistensi permainan tradisional. Penelitian terhadap anak Sekolah Dasar SDNU-1 Trate Gresik menjelaskan bahwa anak-anak mengisi waktu luang dengan beberapa kegiatan di antaranya bermain *gawai*, bermain dengan teman sebaya, dan menggunakan waktu luangnya untuk tidur siang. Kota Gresik memiliki berbagai permainan tradisional seperti bentengan, gobak sodor, dakon/congklak, engklek, petak umpet, dan lainnya. Eksistensi permainan tradisional di Kota Gresik masih ada dan masih dimainkan meski intensitas dalam bermain permainan tradisional tergolong cukup rendah khususnya pada siswa-siswa SDNU-1 Trate Gresik (Fajrin, 2015)

Eksistensi permainan tradisional anak di daerah lain, yaitu Semarang, pada tahun 2018 menunjukkan eksistensi permainan tradisional dipelihara sebagai warisan budaya bangsa di Kabupaten Semarang. Permainan tradisional masih sering digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, khususnya di sekolah dasar. Keberadaan permainan tradisional di Kabupaten Semarang tidak terlepas dari peran guru pendidikan jasmani yang hampir di setiap pembelajaran pendidikan jasmani selalu menyisipkan permainan tradisional. Para guru menjadikan kegiatan pembelajaran sebagai sarana pelestarian permainan tradisional di Kabupaten Semarang. Oleh karena itu, peran guru pendidikan jasmani sangat penting dalam memfasilitasi anak-

anak melakukan permainan tradisional untuk melestarikan warisan budaya bangsa (Anggita dkk., 2018).

Meskipun keberadaan permainan tradisional dirasakan masih cukup baik, responden dalam penelitian di Semarang mengungkapkan bahwa popularitas dari permainan tradisional mengalami penurunan seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat anak-anak dapat memainkan permainan di mana saja tanpa harus menyiapkan alat, sarana, dan prasarana permainan tradisional, namun cukup menggunakan komputer, *laptop*, bahkan *handphone* (Anggita dkk., 2018).

Penelitian pada anak usia 7-12 tahun di RW 03, Kelurahan Cakung Timur, Kecamatan Cakung, Kota Jakarta Timur menyebut beberapa penyebab hilangnya minat bermain permainan tradisional pada anak usia 7-12 tahun, di antaranya kondisi fisik lingkungan, peran orang tua, pola pikir masyarakat, dan perkembangan zaman. Hal tersebut diperkuat dengan teori perubahan sosial oleh Gillin dan Gillin yang mengatakan bahwa perubahan-perubahan sosial sebagai suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima, baik karena kondisi perubahan-perubahan, kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk ideologi, maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru dalam masyarakat (Kartiningih & Budiman, 2020).

Pola pikir masyarakat dan perkembangan zaman juga menjadi penyebab perubahan sosial sebagai suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima, salah satunya karena masuknya teknologi, yaitu gawai di masyarakat. Pola pikir masyarakat dalam

memberikan dan menggunakan gawai terlalu dini kepada anak dapat mengubah segala hal yang tidak diinginkan, jika tidak bijak dalam menggunakannya (Kartiningih & Budiman, 2020).

Kondisi dan perubahan yang tidak mungkin dihindari mempercepat surutnya permainan tradisional dari kehidupan anak-anak. Masuknya berbagai acara televisi dari luar yang menarik dapat menggeser monopoli permainan anak tradisional dengan mengalahkan daya tarik permainan anak. Hal ini dapat diatasi jika ada perhatian, perencanaan, serta tindakan serius untuk mempertahankan berbagai jenis permainan anak agar hidup kembali (Dharmamulya dkk., 2005:213).

Seiring berkembangnya zaman, teknologi diperlukan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Namun, orang tua memegang peranan penting dalam membantu keseimbangan penggunaan teknologi dengan permainan tradisional kini mulai tergeser (Fad, 2014:5-6).

Salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh semua kalangan adalah egrang. Egrang merupakan sebatang bambu dengan panjang kurang lebih tiga meter yang di tengahnya diberi sedikit bambu melintang kecil, untuk tempat kaki berpijak. Egrang ini digunakan untuk adu ketangkasan, keseimbangan, dan ketekunan.

Biasanya egrang digunakan untuk lomba-lomba dalam perayaan 17 Agustus. Namun, seiring berjalannya waktu, egrang sudah jarang dimainkan. Mbah Yudi adalah sosok yang tergerak hatinya untuk melestarikan egrang hingga saat ini. Mbah Yudi gigih mengajak masyarakat untuk tetap melestarikan egrang, dengan mengenalkan egrang dan membuka lapak egrang di Alun-Alun Kidul

(Alkid) Yogyakarta. Antusias para pengunjung dari anak-anak hingga orang dewasa selalu bertambah untuk bermain egrang.

Melihat permainan tradisional yang mulai tergeser oleh kemajuan teknologi tersebut memberikan pengaruh yang besar untuk masyarakat. Televisi sebagai pilihan media hiburan memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat.

Televisi memiliki kemampuan menghadirkan realitas sosial. Kemampuan teknologi kamera dalam merekam realitas sebagaimana aslinya menjadikan tayangan televisi memiliki pengaruh kuat pada diri khalayak. Visualisasi yang didukung oleh kekuatan suara membantu seseorang memahami informasi yang sulit menjadi mudah untuk dimengerti.

Permainan tradisional mulai jarang ditemui, tetapi beberapa permainan tradisional termasuk egrang masih dapat ditemui. Tentu di balik permainan tradisional yang masih dapat ditemui termasuk egrang, ada sosok yang gigih untuk melestarikannya hingga saat ini. Kegigihan Mbah Yudi dalam mengenalkan dan melestarikan permainan egrang perlu disampaikan kepada khalayak melalui sebuah dokumenter televisi. Dokumenter tersebut sekaligus mengajak khalayak untuk ikut mengenal dan melestarikan permainan tradisional egrang.

Penulis dan tim produksi memperkenalkan kepada penonton sosok pelestari permainan tradisional egrang, Yudi Karyono atau Mbah Yudi, yang dikenal sebagai Raja Egrang dalam karya dokumenter untuk program televisi *Jejak Realita* edisi “Suara dan Asa: Egrang dan Generasi Bangsa”.

Dokumenter yang diproduksi merupakan jenis dokumenter potret karena genre dokumenter potret mengangkat profil tokoh

dan kehidupannya. Penulis bersama tim kerabat kerja mengajak penonton untuk mengetahui lebih dalam sosok Mbah Yudi yang telah gigih melestarikan egrang.

Sebagai penulis naskah, penulis bertugas menyusun naskah berdasarkan sinopsis dan *treatment* yang dibuat oleh produser. Penulis naskah menggunakan metode deskriptif dalam penulisan naskah, dengan pemilihan diksi sesuai visual yang sudah disepakati bersama tim, terutama produser dan sutradara/pengarah acara.

Menurut Ilmusiana dan Risnarahmayanti, arti kata *deskripsi* adalah penggambaran dengan rangkaian kata-kata sehingga informasi yang ditulis dengan kata-kata tersebut seolah-olah terpampang di depan mata pembaca (Leo, 2017:103).

Deskripsi tersebut dapat membuat tokoh yang digambarkan lebih hidup bagi penonton karena objeknya bukan hanya terlihat dari rangsangan pancaindra, melainkan juga dari perasaan hati.

Penulis mengajak penonton ikut masuk dalam cerita yang diangkat, seolah ikut merasakan atau mengerti keadaan tokoh dengan pancaindra. Pendekatan deskriptif dilengkapi dengan sudut pandang orang ketiga atau “dia” dengan tujuan agar narator yang menarasikan cerita dapat secara jelas menceritakan tokoh yang diangkat.

Nurgiyantoro menyebut bahwa sudut pandang atau pusat pengisahan merupakan titik pandang dari sudut mana cerita itu dikisahkan. Terdapat dua metode penceritaan dalam sudut pandang, yaitu metode akuan, yakni aku bercerita tentang dirinya sendiri (aku kadang oleh penonton diidentikkan dengan penulisnya); dan metode diaan, artinya penulis tidak tampak hadir dalam cerita, tetapi dia berkedudukan

sebagai yang serba tahu, cerita yang dikisahkan adalah cerita seorang tokoh atau mereka (Wahyuningtyas & Santosa, 2011:8).

Selain pendekatan deskriptif dan sudut pandang, alur/*plot* juga memiliki peran penting. Menurut Stanton, alur/*plot* adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun setiap kejadian hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan oleh peristiwa yang lain (Wahyuningtyas & Santosa, 2011:5). Sementara itu, menurut Abrams alur/*plot* merupakan struktur peristiwa-peristiwa, sebagaimana terlihat dalam pengurutan dan penyajian berbagai peristiwa untuk mencapai efek emosional dan efek artistik tertentu (Wahyuningtyas & Santosa, 2011:5).

Alur atau *plot* dalam dokumenter ini menerapkan alur campuran dengan menceritakan masa lalu menggunakan pembawaan dokudrama untuk adegan anak-anak bermain permainan tradisional. Kemudian menceritakan masa kini saat anak-anak sudah beralih bermain *game online*.

Program dokumenter (Wibowo, 2014:124) adalah program yang menyajikan suatu kenyataan berdasarkan fakta objektif yang memiliki nilai esensial dan eksistensial, artinya menyangkut kehidupan, lingkungan hidup, dan situasi nyata.

Menurut Fachruddin (2015:76), dokumenter didefinisikan sebagai program yang mengombinasikan seni pembuatan film, seni produksi televisi, dan penulisan jurnalistik dengan tema tertentu, disajikan dengan gaya bercerita, menggunakan narasi (dengan *voice over* – hanya terdengar suara tanpa wajah yang menyuarakan tampak di layar monitor), menggunakan wawancara, juga ilustrasi musik sebagai penunjang gambar visual (*picture story*) dengan tujuan untuk menunjukkan kepada penonton hal yang belum pernah mereka lihat

I Gede Putu Wiranegara mengungkapkan film dokumenter merupakan film yang menceritakan sebuah realitas baik masa lampau maupun masa kini tentang manusia dan alam seisinya, melibatkan sudut pandang, opini, dan argumen sutradara di dalam cerita film tersebut (Naratama dkk., 2017:28). Menurut Misbach Yusa Biran, dokumenter adalah suatu dokumentasi yang diolah secara kreatif dan bertujuan untuk memengaruhi atau memersuasi penonton (Naratama, dkk, 2017: 111),

Jenis dokumenter potret merupakan representasi kisah pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa dengan riwayat hidup yang dianggap hebat, menarik, unik, atau menyedihkan. Bentuk potret umumnya berkaitan dengan aspek *human interest*, sedangkan isi tuturan bisa merupakan kritik, penghormatan, atau simpati (Mabruri, 2018:342).

Ayawaila (2008:101) menyebutkan beberapa tipe pemaparan dalam dokumenter, yaitu eksposisi (*expository documentary*), observasi (*observational documentary*), interaktif (*interactive documentary*), refleksi (*reflexive documentary*), dan performatif (*performative documentary*).

Penulis memilih dokumenter potret dengan gaya eksposisi dan pendekatan deskriptif dalam karya dokumenter yang diproduksi, sesuai Fachruddin (2012: 320) yang menjelaskan bahwa dokumenter eksposisi adalah dokumenter yang paling konvensional dengan ciri khas menggunakan narator sebagai penutur tunggal.

Berdasarkan tujuannya (Keraf, 1982:94), deskripsi dibedakan menjadi dua, yaitu deskripsi sugestif dan deskripsi teknis atau deskripsi ekspositoris. Deskripsi sugestif menciptakan pengalaman pengenalan langsung

pada diri pembaca yang menciptakan kesan atau interpretasi. Deskripsi tersebut menggambarkan ciri, sifat, dan watak dari objek tersebut yang dapat menjadi sugesti tertentu pada penonton, berusaha menciptakan penghayatan terhadap objek tersebut melalui imajinasi.

Sementara itu, deskripsi teknis atau deskripsi ekspositoris hanya bertujuan untuk memberikan identifikasi atau informasi mengenai objeknya sehingga pembaca atau penonton dapat mengenalnya jika bertemu atau berhadapan dengan objek tersebut dan tidak menciptakan kesan imajinasi (Keraf, 1982:94).

Selain melihat dari tujuan, penulis harus memerhatikan segi pendekatan dalam penulisan deskripsi. Menurut Keraf (1982:104-111), pendekatan pertama adalah pendekatan yang realistis. Langkah tersebut mengharuskan objek dilukiskan secara objektif sesuai dengan keadaan nyata. Selanjutnya adalah pendekatan yang impresionistis dengan menggambarkan sesuatu secara subjektif. Penulis lebih menonjolkan pilihan dan interpretasinya. Kemudian pendekatan menurut sifat penulis, yaitu sikap penulis terhadap objek yang dideskripsikan. Sikap yang diambil penulis akan dipengaruhi oleh suasana pada saat itu. Pendekatan yang paling cocok untuk dokumenter televisi dengan judul *Egrang dan Generasi Bangsa* adalah pendekatan realistis karena pendekatan yang dilakukan sesuai dengan keadaan nyata.

Beberapa cara untuk membuat deskripsi orang adalah (1) bidang fisik untuk memberikan gambaran jelas tentang keadaan tubuh seorang tokoh; (2) bidang milik, barang yang dimiliki tokoh; (3) bidang tindakan, perbuatan, atau gerak-gerik tokoh; (4) bidang perasaan, relasi antara unsur tubuh dan perasaan seseorang dapat mendeskripsikan raut wajah atau gerak seseorang; (5) aspek watak, perasaan dengan

watak mengandung kesulitan yang sama, tetapi dapat dibedakan dari waktu atau sifatnya. Perasaan merupakan peristiwa jiwa yang sesaat atau bersifat momental. Sebaliknya, watak lebih cenderung permanen dengan sifat ketahanan yang lebih lama. Dalam menampilkan sebuah watak, penulis harus membatasi pokok persoalan secara jelas, kemudian harus menetapkan metode yang paling efektif yang dapat dipergunakan (Keraf, 1982:149-156).

Kelima aspek tersebut tidak semua digunakan dalam produksi dokumenter, namun penulis memilih yang paling dominan dan sesuai. Penulis memilih beberapa aspek, tetapi aspek bidang tindakan yang dominan digunakan. Penulis harus membuat sebuah deskripsi secara terbuka tentang watak tokoh tersebut dengan diksi yang benar-benar menjelaskan secara runtut agar pembaca atau penonton memahami maksud penulis.

METODE PENELITIAN

Beberapa metode atau pendekatan dalam mendeskripsikan tokoh melalui watak yang digunakan dalam penulisan naskah ini, antara lain (1) metode deskripsi perbuatan, merupakan cara yang paling efektif untuk menampilkan beberapa situasi yang berkaitan dengan unsur karakter sebuah tokoh. Deskripsi watak biasanya merangkum seluruh jalan cerita yang tidak cukup hanya dengan satu atau dua alinea. Rangkaian perbuatan dari waktu ke waktu, dari suatu tempat ke tempat yang lain, dan dari kesempatan ke kesempatan yang lain secara bersama-sama akan menampilkan kesimpulan mengenai watak tokoh tersebut; (2) metode deskripsi fisik, ciri-ciri fisik tokoh digambarkan dengan cermat tanpa dikaitkan dengan perbuatan. Melalui gambaran-gambaran visual tersebut, penulis merangkaikan bentuk tubuh dengan

watak yang mungkin tersirat di balik tubuh tokoh; (3) melalui suasana riil, metode ini menampilkan suasana nyata dari kehidupan tokoh, dari aktivitas keseharian, latar belakang keluarga, lingkungan sekitar, hingga dari barang-barang yang dimilikinya; (4) reaksi tokoh-tokoh lain. Individualisasi terhadap watak seseorang dapat dinyatakan pula dengan memerhatikan reaksi-reaksi orang-orang lain terhadap tokoh. Reaksi-reaksi ini dapat timbul karena orang-orang lain melihat tindakan-tindakan dari sang tokoh atau mendengar dialog-dialog dengan tokoh lain dalam cerita. Semakin banyak reaksi yang timbul dari pelaku-pelaku lainnya – dalam kesempatan dan situasi yang berbeda-beda – semakin objektif deskripsi watak dari tokoh tersebut (Keraf, 1982:158-165).

Penulis mengamati dan menulis secara rinci mengenai peristiwa, keadaan, dan objek sesuai dengan fakta yang terjadi. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan kesan baik dan lengkap. Penulisan deskripsi adalah tulisan yang menggambarkan suatu keadaan; peristiwa, objek, atau benda; tempat; orang; serta binatang berdasarkan hasil pengamatan, perasaan, dan pengalaman penulis (Leo, 2017).

Penggalian informasi sebagai data untuk mendeskripsikan sosok Mbah Yudi dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada Mbah Yudi, istri Mbah Yudi, dan para pengguna egrang. Hal ini dilakukan untuk pengembangan naskah dalam program dokumenter. Pengembangan naskah dilakukan dengan mengembangkan cerita/ alur berdasar tiga segmen, yaitu (1) eksistensi permainan tradisional; (2) upaya Mbah Yudi melestarikan egrang; dan (3) harapan Mbah Yudi terhadap egrang.



Gambar 1 Mbah Yudi

(Sumber: Foto dokumentasi penulis, gambar diambil 10 April 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Naskah dokumenter potret mengenai sosok pelestari egrang yang akrab disapa Mbah Yudi (gambar 1) disusun menggunakan pendekatan deskriptif untuk menyampaikan pesan.

Secara keseluruhan karya dokumenter terbagi dalam *Id's program*, bagian pembuka, bagian isi, dan bagian penutup.

1. *Id's Program*

Id's program merupakan identitas dari sebuah acara dengan cuplikan program edisi yang akan dibahas serta menampilkan nama program acara dan *tagline* program. *Id's program* dikemas secara sederhana untuk menggambarkan program yang ringan dan cocok disaksikan pada akhir pekan.

2. Bagian Pembuka

Eye catcher sebagai tayangan pembuka untuk menggambarkan situasi dan lokasi produksi yang dilakukan di Kota Yogyakarta.

Tugu Jogja menjadi ikon utama dari Kota Yogyakarta yang bertujuan untuk memberi tahu penonton letak lokasi dari dokumenter *Jejak Realita*. Hal tersebut mengandung makna

tersirat bahwa Mbah Yudi yang menjadi tokoh dalam dokumenter beralamat di Panembahan, Yogyakarta.

Untuk lebih menguatkan lokasi Kota Yogyakarta, dokumenter *Jejak Realita* memperlihatkan suasana pertokoan yang ada di dalam Pasar Beringharjo. Visual tersebut juga bertujuan untuk menjadi jembatan sebelum menampilkan *shot* toko permainan tradisional yang juga ada di dalam Pasar Beringharjo. Hal tersebut dilakukan agar tetap menjaga kontinuitas gambar sehingga tetap runtut dan lebih mengerucut.

Di dalam Pasar Beringharjo, hanya terdapat satu toko permainan tradisional. Terlihat bahwa hanya toko tersebut yang menjual permainan tradisional di dalam Pasar Beringharjo sekaligus memperlihatkan bahwa situasi tersebut semakin jarang ditemui. Untuk mendukung gambar tersebut, juga diperlihatkan gambar detail mengenai koleksi permainan tradisional.

Gambar ini untuk menggambarkan realita bahwa beberapa permainan tradisional yang terdapat pada visual masih dapat dijumpai di toko permainan tradisional, meskipun tidak banyak jumlahnya. Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat permainan tradisional mulai ditinggalkan.

Oleh karena itu, sosok Mbah Yudi sebagai pelestari permainan tradisional, khususnya egrang bertekad untuk menggerakkan hati masyarakat agar ikut ambil bagian dalam pelestarian permainan tradisional, termasuk egrang.

Visual Mbah Yudi diperlihatkan secara sekilas hanya berdurasi beberapa detik. Tujuannya untuk menarik perhatian dan membuat penonton penasaran dengan sosok tersebut. Visual tersebut menjadi cuplikan

dalam adegan Mbah Yudi ketika persiapan untuk mencari bambu sebelum membuat egrang.

3. Bagian Isi Dokumenter

a. Segmen 1

Eksistensi permainan tradisional menjadi *sub angle* pada segmens ini. Dalam segmen tersebut, penulis menggunakan deskripsi bidang tindakan, perbuatan, atau gerak-gerik tokoh yang dibuktikan dengan naskah berikut.

BERLARI/ MELOMPAT/DAN TAWA YANG SALINGBERSAHUTAN MENGISI KESEHARIAN MEREKA// TAWA ANAK-ANAK PUN KIAN MENGHILANG DAN GAWAI KINI SEMAKIN ERAT DALAM GENGAMAN//

Deskripsi tersebut menggambarkan suasana anak-anak bermain permainan tradisional pada masa lalu yang kemudian dibandingkan dengan anak-anak saat ini yang semakin terpengaruh oleh gawai. Dikutip dari buku Keraf, *Eksposisi dan Deskripsi* (1982:149-156), terdapat beberapa cara untuk membuat deskripsi orang. Naskah tersebut mendeskripsikan salah satu cara, yaitu dari sisi bidang tindakan, perbuatan, atau gerak gerik tokoh. Deskripsi tersebut menggambarkan gerak anak-anak yang asyik bermain permainan tradisional dengan berlari, melompat, dan tertawa. Namun, saat ini anak-anak semakin erat menggenggam gawai.

Deskripsi “berlari, melompat, dan tawa yang saling bersahutan” dalam naskah digunakan untuk menggambarkan visual dokumenter tersebut yang menayangkan suasana anak-anak berlari saat bermain gobak sodor. Kemudian anak-anak juga bermain lompat tali dengan melompat dan tertawa.

Penulis menuliskan “berlari, melompat, dan tawa yang saling bersahutan” tersebut untuk mengajak penonton membandingkan situasi dulu dan sekarang. Pada masa lalu, anak-anak masih bermain permainan tradisional dengan perasaan bahagia yang dibuktikan dengan deskripsi dalam naskah di atas. Lalu perbandingan dengan masa sekarang saat tawa sudah tidak ada lagi dan anak-anak sibuk dengan gawai masing-masing dalam genggamannya mereka.

b. Segmen 2

Segmen 2 membahas upaya Mbah Yudi melestarikan egrang. Penonton diajak untuk melihat bagaimana awal perjuangan Mbah Yudi dalam melestarikan egrang hingga sekarang. Dalam segmen tersebut, penulis menggunakan beberapa deskripsi. Deskripsi pertama yang digunakan adalah deskripsi mengenai aspek bidang tindakan, perbuatan, atau gerak-gerik tokoh. Kedua deskripsi tersebut dibuktikan dengan naskah berikut.

**HANYA DENGAN BEKAL
MEMERHATIKAN SANG KAKEK
BERMAIN EGRANG/ MBAH YUDI
SEMAKIN TERTARIK DAN MULAI
MENGSELUTI LEBIH DALAM//**

Kalimat dalam naskah tersebut mendeskripsikan aspek bidang tindakan, perbuatan, atau gerak-gerik tokoh (Keraf, 1982:152). Mbah Yudi “memerhatikan” sang kakek bermain egrang dan membuatnya semakin tertarik. Mbah Yudi memerhatikan bagaimana sang kakek bermain egrang. “Memerhatikan” yang dimaksud tidak hanya dengan melihat, tetapi juga mempelajarinya sehingga “memerhatikan” berarti tindakan yang dilakukan Mbah Yudi. Hal tersebut tentu dilakukan dengan rutin karena berhasil membuat Mbah Yudi tertarik.

Kalimat sambungan dari kalimat di atas juga mendeskripsikan aspek bidang tindakan, perbuatan, atau gerak-gerik tokoh sesuai dengan teori dalam Keraf (1982:152). Mbah Yudi semakin tertarik dan mulai “menggeluti lebih dalam.” Makna kata “menggeluti lebih dalam” berarti “berusaha dengan tekun atau sungguh-sungguh, menunjukkan bahwa Mbah Yudi benar-benar serius untuk mempelajari.” Hal tersebut mendeskripsikan jika Mbah Yudi melakukan tindakan dengan berusaha tekun untuk mempelajari egrang, dari cara bermain hingga proses pembuatan egrang yang sudah dilakukan sejak usia dini.

Penulis menuliskan “memerhatikan” dan “menggeluti lebih dalam” tersebut untuk menggambarkan sosok Mbah Yudi saat dulu awal mula bisa tertarik dengan egrang, yaitu dengan memerhatikan sang kakek. Kemudian penulis juga menggambarkan bahwa Mbah Yudi melakukan tindakan dengan berusaha tekun untuk mempelajari egrang, dari bermain hingga proses pembuatan egrang yang sudah dilakukan sejak dini.

Deskripsi ketiga yang digunakan penulis adalah deskripsi dari sisi bidang milik, barang yang dimiliki tokoh yang dibuktikan dengan naskah berikut.

**DENGAN BAJU DAN CELANA
SEDERHANANYA/ MBAH YUDI
BERGEGAS MENUJU TEMPATNYA
MENCARI SESUAP NASI//**

Kalimat dalam naskah tersebut mendeskripsikan dari sisi bidang milik, barang yang dimiliki tokoh (Keraf, 1982:150-151). Sosok Mbah Yudi yang sederhana terlihat dari baju dan celana yang dikenakan untuk bekerja.

Penulis menuliskan “baju dan celana sederhananya” tersebut untuk menggambarkan bahwa Mbah Yudi adalah sosok yang sederhana, terbukti dari penggunaan deskripsi barang yang dimiliki.

Deskripsi terakhir adalah deskripsi mengenai metode suasana riil dan deskripsi dari segi watak yang dibuktikan dengan naskah berikut.

SESAMPAINYA DI TEMPAT EKSPEDISI/ IA MENGECEK AIR PADA EMBER UNTUK MENCUCI TANGAN PARA PELANGGAN// IA JUGA SELALU SIGAP MENJAGA DAN MERAPIKAN MOTOR-MOTOR PELANGGAN AGAR AMAN DAN TERTATA RAPI//

Dua kalimat tersebut mendeskripsikan metode suasana riil. Menurut Keraf (1982:161-163), metode tersebut menampilkan suasana nyata dari kehidupan tokoh, dari aktivitas keseharian, latar belakang keluarga, lingkungan sekitar, hingga dari barang-barang yang dimilikinya. Hal tersebut ditunjukkan pada kalimat naskah “Ia mengecek air pada ember untuk mencuci tangan para pelanggan” dan “selalu sigap menjaga dan merapikan motor-motor pelanggan” yang menceritakan aktivitas keseharian Mbah Yudi saat bekerja di tempat ekspedisi. Pekerjaan Mbah Yudi juga menggambarkan salah satu dari aktivitas kesehariannya serta menjadi latar belakang keluarganya yang sederhana dengan bekerja menjaga parkir di tempat ekspedisi.

Kemudian kalimat naskah “Matahari sudah berada tepat di atas kepala menandakan Mbah Yudi harus pulang” menggambarkan suasana lingkungan sekitar yang menunjukkan matahari sudah berada tepat di atas kepala yang berarti hari sudah siang. Naskah tersebut sebagai pengantar bahwa suasana siang hari menandakan Mbah Yudi harus pulang dan bersiap untuk menuju Alkid saat sore hari.

Selain dengan metode suasana riil, kalimat pertama juga mendeskripsikan dari segi watak sesuai dengan teori dalam Keraf (1982:156-

157). “Ia mengecek air pada ember untuk mencuci tangan para pelanggan. Ia juga selalu sigap menjaga dan merapikan motor-motor pelanggan agar aman dan tertata rapi. Semua dilakukannya dengan tulus.” Kalimat tersebut menggambarkan sosok Mbah Yudi dengan watak bertanggung jawab bahkan dari hal kecil, tetapi penting dan berpengaruh besar bagi orang lain, yaitu mengecek air pada ember agar selalu terisi. Selain itu, ia juga bertanggung jawab terhadap pekerjaannya menjaga motor-motor pelanggan agar selalu aman.

Penulis menuliskan kedua naskah yang berisi “ia mengecek air pada ember untuk mencuci tangan para pelanggan” dan “selalu sigap menjaga dan merapikan motor-motor pelanggan” tersebut untuk menggambarkan suasana dan kegiatan Mbah Yudi saat bekerja hingga suasana yang menggambarkan siang hari dengan tujuan agar penonton mengetahui latar belakang Mbah Yudi dari kegiatan selama bekerja. Penulis menggunakan kalimat tersebut untuk menceritakan kehidupan tokoh yang diangkat. Hal tersebut menjadi hal penting karena dalam dokumenter potret, tokoh yang diangkat dideskripsikan secara rinci keseharian yang dilakukan, termasuk bagaimana tokoh tersebut bekerja, apa saja yang dilakukan selama bekerja.

Dalam naskah selanjutnya, penulis mendeskripsikan aspek bidang tindakan, perbuatan, atau gerak-gerik tokoh yang dibuktikan dengan naskah berikut.

DENGAN GEROBAK YANG BERISIKAN EGRANG/ MBAH YUDI MENARIKNYA MENGGUNAKAN MOTOR//

Kalimat dalam naskah tersebut sudah jelas mendeskripsikan aspek bidang tindakan, perbuatan, atau gerak-gerik tokoh (Keraf,

1982:152). Mbah Yudi melakukan perbuatan menarik gerobak berisi egrang menggunakan motor.

Penulis menuliskan “gerobak yang berisikan egrang, Mbah Yudi menariknya menggunakan motor” tersebut untuk menggambarkan kegiatan Mbah Yudi sebelum sampai Alkid dengan tujuan memberikan informasi kepada penonton serangkaian kegiatan Mbah Yudi membuka lapak egrang.

Dalam naskah selanjutnya, penulis juga mendeskripsikan aspek bidang tindakan, perbuatan, atau gerak-gerik tokoh yang dibuktikan dengan naskah berikut.

MBAH YUDI PUN TURUT BERMAIN EGRANG UNTUK MENCONTOHKAN

Kalimat dalam naskah tersebut mendeskripsikan aspek bidang tindakan, perbuatan, atau gerak-gerik tokoh (Keraf, 1982:152). Mbah Yudi bermain egrang untuk mencontohkan kepada pengunjung. Mbah Yudi memberikan tindakan, memberikan gerak-gerik untuk mencontohkan cara bermain egrang.

Penulis menuliskan “bermain egrang untuk mencontohkan” tersebut menggambarkan kegiatan Mbah Yudi di Alkid sekaligus aksi yang dilakukan untuk menarik perhatian anak-anak dengan tujuan memberi informasi kepada penonton mengenai kegiatan yang dilakukan Mbah Yudi di Alkid.

Dalam naskah selanjutnya, penulis menggunakan deskripsi bidang fisik yang dibuktikan dengan naskah berikut.

RAJA EGRANG/ BEGITULAH SAPAAN AKRAB BAGI PRIA BERKUMIS INI//

Kalimat dalam naskah tersebut sudah jelas mendeskripsikan tokoh dari bidang fisik untuk memberikan gambaran jelas tentang keadaan

tubuh seorang tokoh (Keraf, 1982:149-150). Dalam Keraf (1982:159-160), metode deskripsi fisik ini dijelaskan bahwa ciri-ciri fisik tokoh digambarkan dengan cermat tanpa dikaitkan dengan perbuatan. Melalui gambaran-gambaran visual tersebut, penulis merangkaikan bentuk tubuh dengan watak yang tersirat di balik tubuh tokoh yang dibahas. Sosok Mbah Yudi dengan kumis tebalnya menjadi ciri khas yang mudah diingat oleh orang yang melihatnya, bahkan bagi orang yang baru kali pertama bertemu. Kalimat tersebut sebagai kalimat pembuka untuk menceritakan pengalaman Mbah Yudi menggunakan egrang dari Yogyakarta menuju Jakarta dan Surabaya dengan visual grafis yang dilengkapi potongan berita sebagai data pendukung.

Penulis menuliskan “pria berkumis ini” tersebut untuk menggambarkan ciri fisik Mbah Yudi yang terlihat jelas pada visual. Naskah tersebut menjadi pembuka sebelum memasuki grafis dengan tujuan memberikan informasi kepada penonton mengenai pengalaman Mbah Yudi menggunakan egrang dari Yogyakarta menuju Jakarta dan Surabaya dengan dilengkapi informasi data terkait.

Dalam naskah selanjutnya, penulis menggunakan deskripsi dari segi watak dan metode deskripsi perbuatan yang dibuktikan dengan naskah nomor 12.

DENGAN BIAYASENDIRI/MBAH YUDI MEMPRODUKSI EGRANG DAN TELAH MEMBAGIKAN RIBUAN EGRANG//

Kalimat dalam naskah tersebut mendeskripsikan sosok Mbah Yudi dari segi watak sesuai dengan teori dalam Keraf (1982:156-157) dan metode deskripsi perbuatan (Keraf, 1982:158-159). Metode tersebut merupakan cara yang paling efektif untuk menampilkan

situasi-situasi yang berkaitan dengan unsur karakter sebuah tokoh. Segi watak dan metode perbuatan tersebut saling berkaitan. Dengan biaya sendiri yang dimilikinya, ia kemudian memproduksi egrang dan telah membagikan ribuan egrang. Hal tersebut menunjukkan bahwa Mbah Yudi memiliki karakter atau watak yang dermawan, membagikan ribuan egrang dengan biaya sendiri dan biaya tersebut juga digunakan untuk memproduksi egrang dalam jumlah banyak. Deskripsi perbuatan sudah jelas digambarkan pada kata “memproduksi egrang” dan “membagikan ribuan egrang.”

Penulis menuliskan “dengan biaya sendiri, Mbah Yudi memproduksi egrang dan telah membagikan ribuan egrang” tersebut untuk memberi tahu penonton latar belakang Mbah Yudi memproduksi egrang agar penonton mengetahui jika egrang tersebut diproduksi dengan biaya Mbah Yudi sendiri. Selain itu, sebagai informasi juga bahwa Mbah Yudi telah membagikan ribuan egrang.

Dalam naskah selanjutnya, penulis menggunakan deskripsi dari sisi bidang milik, barang yang dimiliki tokoh yang dibuktikan dengan naskah nomor 13.

DENGAN MOTORNYA DAN TAK LUPA MENGGUNAKAN MASKER/ MBAH YUDI MULAI MENINGGALKAN RUMAH DAN MENUJU LEMPUYANGAN TEMPATNYA MENGAMBIL BAMBU//

Kalimat dalam naskah tersebut mendeskripsikan dari sisi bidang milik, barang yang dimiliki tokoh (Keraf, 1982:150-151). Mbah Yudi menggunakan motor yang dimilikinya untuk menuju Lempuyangan tempatnya mengambil bambu. Bambu tersebut digunakan untuk pembuatan egrang.

Penulis menuliskan “dengan motornya” tersebut untuk menggambarkan kendaraan yang digunakan beraktivitas dengan tujuan memberikan informasi bahwa Mbah Yudi mencari bambu untuk membuat egrang.

Dalam naskah selanjutnya, penulis menggunakan deskripsi aspek bidang tindakan, perbuatan, atau gerak-gerak tokoh yang dibuktikan dengan naskah berikut.

SETELAH MEMOTONG BAMBU/ MBAH YUDI MENGIKAT ERAT POTONGAN BAMBU DENGAN SERAT POHON PISANG//

Kalimat dalam naskah tersebut sudah jelas mendeskripsikan aspek bidang tindakan, perbuatan, atau gerak-gerak tokoh (Keraf, 1982:152). Mbah Yudi melakukan proses pencarian bambu untuk membuat egrang, dari memotong bambu hingga mengikatnya dengan serat pohon pisang.

Penulis menuliskan “memotong bambu, mengikat erat potongan bambu dengan serat pohon pisang” tersebut untuk menggambarkan kepada penonton kegiatan Mbah Yudi setelah mendapatkan bambu.

c. Segmen 3

Segmens 3 menjelaskan harapan Mbah Yudi terhadap egrang. Segmen 3 yang menjadi segmen terakhir menghadirkan *statement* Mbah Yudi mengenai harapan untuk egrang ke depan serta *statement* istri Mbah Yudi dan anak didik Natarasa mengenai sosok Mbah Yudi. Penulis menggunakan deskripsi reaksi tokoh-tokoh lain yang dibuktikan dengan naskah berikut.

MEMANG CINTA, UNTUK MENGGALILAGIPERMAINANYANG TEMPO DULU. SOALNYASEKARANG ANAK-ANAK ITU KEBANYAKAN MAIN GAME, JADI KALAU SPANENG KE GAME ITU BAHAYA.

Kalimat tersebut adalah kutipan *statement* istri Mbah Yudi, yaitu Sri Gunarti. *Statement* tersebut dapat menunjukkan metode deskripsi reaksi tokoh-tokoh lain sesuai dengan teori dalam Keraf (1982:165) yang menjelaskan bahwa individualisasi terhadap watak seseorang dapat dinyatakan pula dengan memerhatikan reaksi-reaksi orang-orang lain terhadap tokoh. Reaksi-reaksi tersebut dapat timbul karena orang-orang lain melihat tindakan-tindakan dari sang tokoh atau mendengar dialog-dialog dengan tokoh lain dalam cerita. Sri Gunarti sudah sangat mengenal sosok Mbah Yudi sehingga *statement* ini dapat dengan jelas menggambarkan deskripsi sosok Mbah Yudi dari sisi tokoh lain.

Penulis menuliskan “Memang cinta, untuk menggali lagi permainan yang tempo dulu. Soalnya sekarang anak-anak itu kebanyakan main *game*, jadi kalau spaneng ke *game* itu bahaya” tersebut untuk menginformasikan kepada penonton mengenai pandangan istri Mbah Yudi terhadap sosok Mbah Yudi. Hal tersebut secara tersirat juga menggambarkan sifat Mbah Yudi kepada istrinya.

Dalam naskah selanjutnya, penulis juga menggunakan deskripsi reaksi tokoh-tokoh lain yang dibuktikan dengan naskah berikut.

MBAH YUDI ITU ORANGNYA SABAR, PINTER, SEMUA PERMAINAN TRADISIONAL BISA.

Kalimat tersebut merupakan kutipan *statement* anak didik Natarasa yang bernama Azka. *Statement* tersebut mengacu pada teori Keraf (1982:165) mengenai metode deskripsi reaksi tokoh-tokoh lain yang menjelaskan bahwa individualisasi terhadap watak seseorang dapat dinyatakan pula dengan memerhatikan reaksi-reaksi orang-orang lain terhadap tokoh. Reaksi-reaksi tersebut dapat timbul karena orang-orang

lain melihat tindakan-tindakan dari sang tokoh atau mendengar dialog-dialog dengan tokoh lain dalam cerita. Azka yang menjadi anak didik Natarasa tentu memerhatikan sosok Mbah Yudi, bagaimana Mbah Yudi bersikap.

Penulis mengungkapkan “Mbah Yudi itu orangnya sabar, *pinter*, semua permainan tradisional bisa” untuk menginformasikan kepada penonton mengenai pandangan dari anak didik Natarasa terhadap sosok Mbah Yudi. Hal tersebut secara tersirat juga menggambarkan sifat Mbah Yudi kepada anak didik Natarasa tersebut.

4. Bagian Penutup

Bagian penutup dihadirkan dengan visual Mbah Yudi bermain egrang bersama pengunjung anak-anak di Alun-Alun Kidul. Anak-anak tampak senang saat bermain egrang bersama Mbah Yudi. Mbah Yudi terlihat mudah berinteraksi dan bersahabat. Penulis menggunakan deskripsi watak yang dibuktikan dengan naskah nomor 23.

RUTINITAS BERSAMA EGRANG TAK PERNAH SEDIKIT PUN MEMBUATNYA LELAH// SUARA DAN ASANYA TERHADAP GENERASI BANGSA DALAM MENCINTAI EGRANG AKAN TERUS IA KOBARKAN/ SEHINGGA PELESTARIAN EGRANG MULAI SEMAKIN MENGGERAKKAN HATI MASYARAKAT//

Naskah tersebut mendeskripsikan watak sesuai dengan teori dalam Keraf (1982:156-157). “Ia” yang dimaksudkan dalam naskah adalah Mbah Yudi, tokoh yang diangkat dalam dokumenter. Kalimat pertama dalam naskah yang berbunyi “Rutinitas bersama egrang tak pernah sedikit pun membuatnya lelah” menunjukkan bahwa sosok Mbah Yudi memiliki watak

yang gigih atau tetap teguh pada pendiriannya untuk melestarikan egrang. Kemudian kalimat kedua yang berisi “Suara dan asanya terhadap generasi bangsa dalam mencintai egrang akan terus ia kobarkan, sehingga pelestarian egrang mulai semakin menggerakkan hati masyarakat” menunjukkan wataknya yang gigih dan terus bersemangat serta pantang menyerah. Hal tersebut dilakukan untuk mengajak masyarakat peduli hingga tujuan pelestarian egrang tersebut dapat semakin menggerakkan hati masyarakat.

Penulis menuliskan “Rutinitas bersama egrang tak pernah sedikit pun membuatnya lelah” dan “Suara dan asanya terhadap generasi bangsa dalam mencintai egrang akan terus ia kobarkan sehingga pelestarian egrang mulai semakin menggerakkan hati masyarakat” tersebut untuk meyakinkan penonton bahwa sosok Mbah Yudi yang gigih dengan terus melestarikan egrang dan mengajak masyarakat, khususnya generasi bangsa untuk ikut melestarikan.

SIMPULAN

Penciptaan karya dokumenter program televisi *Jejak Realita* edisi “Suara dan Asa: Egrang dan Generasi Bangsa” menerapkan dokumenter jenis potret karena merupakan jenis dokumenter yang paling tepat untuk mengangkat perjuangan sosok Mbah Yudi dalam upaya melestarikan permainan tradisional.

Pendekatan deskriptif bertujuan untuk menggambarkan sosok Mbah Yudi dan mempermudah penonton untuk memahami setiap gambaran yang disampaikan oleh narator dari naskah yang ditulis. Penggunaan kalimat yang sederhana dengan teknik deskriptif dan memerhatikan setiap diksi yang digunakan membuat dokumenter mudah dipahami dalam menyampaikan informasi penting bagi

penonton baik dari berbagai kalangan maupun usia. Penonton diajak untuk peduli terhadap pelestarian budaya, khususnya permainan tradisional egrang melalui sosok Mbah Yudi yang menyuarakan tanggapan dan harapannya mengenai egrang. Tujuannya agar generasi bangsa semakin tergerak hatinya untuk ikut berpartisipasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Mbah Yudi yang telah bersedia memberikan cerita dan membagikan semangat dalam memperjuangkan permainan tradisional, istri Mbah Yudi, dan pihak-pihak yang membantu proses produksi dokumenter ini.

KEPUSTAKAAN

- Anggita, Gustiana Mega, Siti Baitul Mukarromah, & Mohammad Arif Ali. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Jurnal of Sport Science And Education (Jos-sae)*. 3, (2), 57-58.
- Ayawaila, Gerzion. R. 2008. *Dokumenter: Dari Ide sampai Produksi*. Jakarta: FFTV – IKJ Press.
- Fajrin, Okky Rachma. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*. 2 (6), 3-20.
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kencana Press.
- Fachruddin, Andi. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fachruddin, Andi. 2015. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Kartiningsih & Budi Aman. (2020). Strategi Komunitas *Traditional Games Returns* (TGR) dalam Pelestarian Permainan Tradisional Pada Anak Usia 7-12 Tahun. 4 (1), 52-59.
- Keraf, Gorys. 1982. *Eksposisi dan Deskripsi*. Ende: Nusa Indah.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Leo, Sutanto. 2017. *Mencerahkan Bakat Menulis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mabruri KN, Anton. 2018. *Produksi Program TV Non – Drama Manajemen Produksi dan Penulisan Naskah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Naratama, dkk. 2017. *Dokumenter Film dan Televisi*. Jakarta: Fikom Budi Luhur.
- Wahyuningtyas, Sri & Wijaya Heru Santosa. 2011. *Sastra: Teori dan Implementasi*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Wibowo, Fred. 2014. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Grasia Book Publisher.

