

Video Musik Babanca: Fenomen Berbahasa Orang Kerinci

Fitria Wulanda^{1✉}, Yusril², Asril³

^{1,2,3}Institut Seni Indonesia Padang Panjang

jeogo21@gmail.com, yusril2001@gmail.com, asrilmuchtar2017@gmail.com

Abstract

The music video design of Babanca in Fenomen in the Kerinci language aims to introduce and explore the rich cultural heritage of the Kerinci language through music media with a short film. Kerinci is one of the ethnic groups residing in the Jambi Province, Indonesia, and it has a diverse and rich cultural heritage. In this music video, captivating and evocative visualizations are showcased through the fusion of Kerinci culture and language with modern musical elements. The lyrics and melody of the song will represent relevant themes in the lives of the Kerinci people, such as the beauty of nature, local wisdom, daily life, and traditional myths. The music video also serves as a means to connect the younger generation with traditions and cultural identity. The creation process encompasses pre-production, production, and post-production stages. The creative strategy employed in this design involves using the concept of storyline and animation. The creative storyline strategy focuses on the development and presentation of an engaging, emotional story that connects the audience with the intended message or purpose. The animation motion in this design supports the background in illustrating the opening of the story. Through this design, it is hoped to promote the cultural richness of the Kerinci language and enhance appreciation for Kerinci cultural heritage.

Keywords: Music Video, Babanca, Short Film, Kerinci, Dialect Language Kerinci.

Abstrak

Perancangan video musik Babanca dalam Fenomen bahasa kerinci bertujuan untuk memperkenalkan dan menggali kekayaan budaya bahasa Kerinci melalui media musik dengan *short film*. Kerinci adalah salah satu suku yang tinggal di Provinsi Jambi, Indonesia, dan memiliki warisan budaya yang kaya dan beragam. Dalam video musik ini, terlihat visualisasi yang menarik dan menggugah melalui perpaduan budaya dan bahasa Kerinci dan unsur-unsur musik yang *modern*. Dalam lirik dan melodi lagu, akan terwakili tema-tema yang relevan dengan kehidupan orang Kerinci, seperti keindahan alam, kearifan lokal, kehidupan sehari-hari, dan mitos tradisional. Video musik ini juga dapat menjadi sarana untuk menghubungkan generasi muda dengan tradisi dan identitas budaya. Metode penciptaan yang dirangkai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi. Strategi kreatif pada perancangan ini adalah menggunakan konsep *storyline* dan *motion animation*. Strategi kreatif *storyline* berfokus pada pengembangan dan pemaparan cerita yang menarik, emosional, dan menghubungkan audiens dengan pesan atau tujuan yang ingin disampaikan. *Animation motion* pada perancangan ini adalah mendukung latar dalam visualisasi ilustrasi pada pembuka cerita. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat mempromosikan kekayaan budaya bahasa Kerinci dan meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya kerinci.

Kata kunci: Video Musik Babanca, *Short Film*, Kerinci, Dialek Bahasa Kerinci.

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Indonesia dikenal memiliki banyak ragam bahasa daerah. Salah satu bahasa daerah yang masih hidup dan berkembang di Indonesia adalah Bahasa Kerinci yang terletak di Provinsi Jambi [1]. Kerinci adalah salah satu daerah yang masih mempertahankan kekuatan keragaman bahasa daerah dalam keseharian baik dalam kegiatan formal maupun nonformal [2]. Bahasa Kerinci adalah bahasa daerah pendukung kebudayaan daerah Kerinci yang hingga kini dipakai sebagai alat komunikasi oleh masyarakat Kerinci. Bahasa Kerinci termasuk dalam rumpun Bahasa Melayu yang menggambarkan kombinasi antara dialek tradisional Melayu dan karakter lainnya yang sangat berbeda dengan variasi bahasa Melayu lainnya [3].

Bahasa adalah ekspresi dengan maksud untuk mengkomunikasikan sesuatu kepada orang lain. Apa yang dimaksud pembicara dipahami dan dipahami oleh pendengar atau lawan bicara melalui bahasa yang diungkapkan [4]. Bahasa adalah alat yang paling penting berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik secara individu maupun kolektif sosial [5]. Bahasa memungkinkan kita untuk menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan, dan informasi dengan orang lain. Ini adalah fondasi dari interaksi manusia yang kompleks dan kemajuan sosial [6]. Mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol arbitrer menggunakan komunitas untuk berkolaborasi, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri [7].

Usman (1988) dan Timothy McKinnon (2011) mengklaim bahwa Kerinci memiliki 80 dialek dalam Bahasa Kerinci [8]. Sedangkan Amirruddin et al.

menyatakan bahwa bahasa Kerinci memiliki kurang lebih 177 dialek [9]. Sedangkan Badan Bahasa menyatakan bahwa bahasa Kerinci memiliki kurang lebih 130 dialek [10].

Faktor yang menyebabkan keragaman dialek tersebut adalah kelompok itu membentuk desa-desa (Kerinci: luhah atau negehi) lebih dominan dalam hal ikatan kekerabatan wilayah, meskipun desa tetangga hanya dibatasi oleh jalan atau sungai [11]. Perhitungan ini didasarkan pada jumlah desa yang terdaftar pada saat itu. Perhitungan ini tidak bisa dijadikan patokan karena tidak berdasarkan penelitian bahasa yang ilmiah [12].

Banyaknya dialek bahasa Kerinci membuat banyaknya perbedaan pengucapan kata-kata bermakna menjadi kesalahan linguistik. Beberapa perbedaan dialek ini menimbulkan kesalahpahaman dengan masyarakat dan masyarakat Kerinci dari luar Kerinci. Penutur dialek Kerinci dapat memahami dialek Kerinci lainnya sampai batas tertentu. Ketika bahasa Kerinci dari desa yang berbeda berkomunikasi, mereka mencoba menggabungkan bahasa mereka untuk menunjukkan rasa hormat kepada orang lain. Inilah yang disebut sebagai proses komunikasi dalam berbicara.

Ucapan itu beragam, ada yang memiliki arti, pelafalan dan ejaan yang sama, ada yang berbeda. Penutur bahasa Kerinci disebut Babanca. Dalam uraian di atas, penulis dengan cermat menghadirkan sebagai sumber inspirasi karya tentang fenomena keragaman bahasa Kerinci. Dengan menempatkan kata babanca di urutan terdepan dari semua kosa kata yang disebutkan dalam kerangka karya. Ini merupakan fenomena yang belum pernah dialami oleh pencipta dalam produksi film dan pembuat berusaha memahami bagaimana bahasa Kerinci dapat menjadi salah satu nilai daerah yang dapat terus dilestarikan dan diakui oleh masyarakat di luar Kerinci.

Karya ini diberi judul Babanca. Karya ini dikemas dalam bentuk film pendek yang menggabungkan animasi gerak dan video musik. Karya ini menceritakan petualangan empat sahabat yang berpetualang mendaki Gunung Kerinci dan masuk ke sebuah tembok misterius. Untuk keluar dari tembok mistis tersebut, keempat sahabat ini harus bisa memecahkan teka-teki bahasa yang diminta oleh Cindaku. Cindaku yaitu orang yang memasukkan mereka kedalam tembok mistis. Perkelahian tidak dapat dihindari dalam memecahkan teka-teki ini karena perbedaan bahasa.

Pada karya ini juga diperkuat dengan menambahkan kata-kata lain yang dijadikan contoh bahasa Kerinci, yaitu *Satau, Mule, Ihain, Kala, Kantai, Nenga, Bangkoik dan Lapa*, yang dikonsep dalam bab karya (*chapter*) yang berbeda. Karya film pendek Babanca menggunakan genre petualangan dan fantasi sebagai

genre utamanya. Alasan karya ber genre petualangan karena geografi Kerinci berada di alam, seperti pegunungan dan hutan, sedangkan genre fantasi dalam karya tersebut karena Kerinci sangat dekat dengan lingkungannya dengan hal-hal misterius. Fokus tugas akhir ini adalah menyajikan bentuk pengenalan beberapa contoh bahasa Kerinci.

Selain itu, karya ini didukung oleh musik orisinal dengan nama yang sama dengan judul film pendeknya. Komposisi musik karya ini menyuguhkan aransemen musik modern sedemikian rupa sehingga sasarannya tepat, yaitu pemuda dan masyarakat di luar Kerinci. Komposisi Babanca disusun oleh Muhammad Ian atau IANMS sebagai penulis lagu dan Rio Makdang sebagai penata musik. Karya ini dipajang di Fabric Quarter Kota Padang, ruang terbuka yang disediakan kru untuk para seniman. Pemilihan lokasi pemutaran film pendek juga ditentukan di sana Penulis menggunakan beranda Fabrick sebagai tempat untuk melihat pengunjung dan bertemu dengan audiens yang tepat.

2. Metodologi Penelitian

Metode penciptaan yang dirangkai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi [13].

- 2.1. Pra-Produksi berupa penggrapan ide dan konsep, karakter, sinopsis, plot dan *storyboard*, serta desain publikasi.
- 2.2. Produksi tahap produksi berupa shooting.
- 2.3. Pasca Produksi berupa penyuntingan *offline*, penyuntingan *online*, final video, pemutaran film pendek dan video umpan balik untuk mengukur seberapa baik masyarakat awam dan masyarakat adat Kerinci memahami film pendek yang mereka produksi.

3. Hasil dan Pembahasan

Sampai di sini hal pertama yang harus dilakukan adalah membuat lirik lagu, music dan sound effect. Karena lirik lagu music dan sound effect yang digunakan untuk membuat video adalah suara asli yang dibuat oleh pembuatnya. Selain pentingnya lagu, dalam pembuatan film pendek ini terdapat 8 chapter penting yang dikembangkan untuk cerita.

3.1. Lirik lagu

lirik lagu dan produksi komposisi musik seperti yang tersaji pada gambar 1 sampai dengan gambar



Gambar 1. Proses Recording Vocal di 3AM Studio

[Intro]

[Verse 1]
 Ku melihat dari jauh sang tokoh utama
 Yang selalu menjadi pusat perhatian
 Kehilangan harapan, kehilangan semangat
 (Ada apa dengan dirinya?)
 Ku dekati dan memberanikan diri
 Bertanya, "Hei, kamu itu kenapa?"
 Tapi dia terdiam, tak ingin bicara
 (Ada apa dengan dirinya?)

[Pre Chorus 1]
 Dunia memang tak seindah di buku cerita
 Tapi dunia juga tak sekejap yang ada di berita
 Semua tergantung bagaimana kita menjalaninya
 Ini adalah hidupmu, kau yang atur episode selanjutnya

[Chorus]
Babanca
 Katakan semua keluh kesah
 Ceritakan ke dalam bentuk kisah
 Jangan hanya tersimpan sebagai naskah

Hai pasukan
Sekepal Tanah dari Surga
 Tentara kegelapan datang menyergap

Gambar 2. Teks lirik lagu hal 1

Keluarkan ulti mu yang tak terduga

Teringat pesan iseng ayahku
 'Jangang panik apalagi sutereh'

[Interlude]

[Verse 2]
 Memang pahit terbelenggu dalam pikiran
 Memberontak ingin bersuara
 Namun diri bisu tak sanggup bicara
 Dan hatinya terpenjara

Susahnya hidup dalam simulacra
 Antara palsu dan realita
 Begitu sulit menjadi dewasa
 Takut kehilangan segalanya

[Pre Chorus 2]
 Dunia memang tak seindah di buku cerita
 Tapi dunia juga tak sekejap yang ada di berita
 Semua tergantung bagaimana kita menjalaninya
 Sudahkah kau putuskan ceritamu berada di genre apa?
 *Back to Chorus

Gambar 3. Teks lirik lagu hal 2

3.2. Chapter 1 –Satau

Satau berarti satu dalam bahasa Kerinci. Chapter 1 bercerita tentang pengenalan tokoh utama Imo. Awalan cerita Imo sebagai anak baru yang sedang digosipkan tentang dunia mistis yang pernah ia huni. Orang-orang tidak percaya dengan ceritanya, tetapi menghibahkan tentang Imo secara langsung didekatnya tanpa

diketahui oleh mereka. Seperti yang tersaji pada gambar 4 dan gambar 5



Gambar 4. Bercerita tentang imo



Gambar 5. Ilustrasi gambar dinding mistis

3.3. Chapter 2 – Mulo

Pada *chapter 2* menceritakan tentang *mulo*. *Mulo* dalam Bahasa Kerinci berarti mula atau awal. Chapter ini menceritakan awal cerita bagaimana film pendek dimulai. Cerita disajikan dengan gaya animasi komik strip. Komponen tambahan seperti chat balon dan efek komik Dalam adegan ini, persingkat bentuk dan jelaskan isi cerita secara mendetail ringkas Durasi adegan ini kurang lebih 2 menit seperti yang tergambar pada gambar 6.



Gambar 6. Ilustrasi Komik strip awal cerita

3.4. Chapter 3 – Ihain

Ihain dalam Bahasa Kerinci berarti Iringi. Pada *chapter 3* sudah masuk iringan lagu utama. Pada chapter ini menceritakan tentang konflik batin Imo yang mulai ditinggalkan teman-temannya yang telah berhasil memecahkan misteri batu yang tersaji pada gambar 7



Gambar 6. Ajakan Putra pada Imo

3.5. Chapter 4 – Kala

Kala dalam Bahasa Kerinci bisa berarti 2, yakni pensil atau kalung. Pada *chapter* ini dibuat mini konflik komedi untuk memecah suasana serius pada *chapter* sebelumnya. Chapter ini menggambarkan juga bentuk fenomena bahasa yang terjadi di Kerinci. Tertera pada tampilan gambar 7.



Gambar 7. Perdebatan beda bahasa

3.6. Chapter 5 – Kantai

Kantai artinya teman. Pada *chapter* ini menekankan solusi dari konflik yang terjadi. Yang dibutuhkan dari konflik ini adalah bentuk pertemanan yang saling menolong. Yang tertera pada tampilan gambar 8



Gambar 8. Perdebatan misteri batu

3.7. Chapter 6 – Nenga

Nenga berarti mendengar. Pada *chapter* ini Imo dan Ayah dipertemukan untuk memperlihatkan bagaimana seorang ayah hidup dan menyelesaikan masalah tanpa harus cemas dengan hal-hal ke depan. Seperti yang tampil pada gambar 9.



Gambar 9. Ingatan Imo dengan ayah

3.8. Chapter 7 – Bangkoik

Bangkoik artinya bangkit. Pada *chapter* ini menggambarkan kekompakan Imo dan teman-temannya dalam berpetualang memecahkan misteri baru. Imo tidak merasa bersalah atau sedih lagi akan sesuatu. Seperi yang terdapat pada gambar 10.



Gambar 9. Perjalanan Imo dan yang lain

3.9. Chapter 8 – Lapa

Lapa artinya Lapang atau lapar. *chapter* ini menjelaskan lapa dalam arti lapang atau luas. Putra menyatakan kalau dunia itu lebih luas dari pada yang dipikirkannya. Pada akhir cerita, ditegaskan pula tentang bahasa yang banyak di Kerinci. Seperti yang tampil pada gambar 10

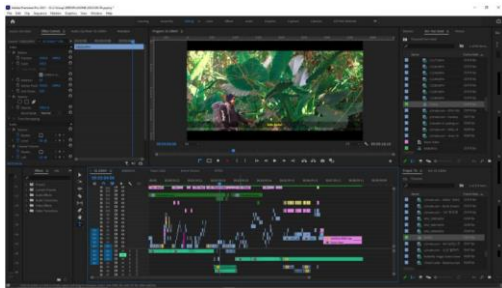


Gambar 10. Putra dan Imo membahas makna lain dari Babanca

3.10. Offline Editing

Fase pengeditan *offline* terdiri dari *logging* dan pemotongan kasar. Perekaman melibatkan memotong gambar, merekam waktu yang diambil dan memilih gambar yang tersedia sesuai dengan laporan kamera [14]. Pemotongan kasar didefinisikan sebagai transfer langsung dari satu pengambilan ke pengambilan lainnya. Secara umum, potongan kasar lebih sering disebut potongan saja. Transisi dengan jenis potongan ini sering digunakan untuk menciptakan kesinambungan antar pengambilan dan membentuk

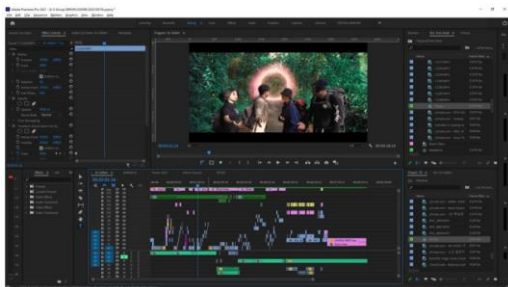
adekan utuh yang bercerita [15]. seperti pada gambar 11.



Gambar 10. Proses offline editing

3.11. Online Editing

Pengeditan online adalah langkah pengeditan di mana editor memulai Sempurnakan hasil offline, tingkatkan kualitas hasil, dan berikan Diperlukan transisi tambahan dan efek khusus [16]. Transisi adalah proses memindahkan gambar dari satu gambar ke gambar lainnya Upaya lain. Selanjutnya adalah mix, langkah terakhir dari editormelakukan proses pengisian suara (*sound*), gambar musik dan efek khusus untuk suara Pada titik ini semuanya tentang itu Kontrol audio dialog, suara latar belakang, musik pendukung adegan, sampai efek suara yang diperlukan untuk film dibuat dan disesuaikan secara teliti sesuai dengan skenario. Akan tetapi untuk musik utama sudah dilakukan pada tahap offline editing [17]. seperti yang tampil pada tampil pada gambar 11.



Gambar 11. Proses online editing

3.12. Color Correction dan Color Grading

Melakukan *Color Correction* untuk menyeimbangkan semua materi film, dan kemudian melakukan langkah evaluasi untuk menekankan suasana film pendek [18].

Color Correction dan *Color Grading* merupakan komponen penting dalam pembuatan film pendek karena warna bercerita [19]. Warna memberi ruang naratif baru pada unsur-unsur keseluruhan cerita. Warna dapat menambah unsur artistik. Perpaduan warna dapat menambah ruang baru pada ruang naratif [20]. seperti pada gambar 12 dan gambar 13.



Gambar 12. Sebelum color Grading



Gambar 10. Sesudah color Grading

3.13. Poster

Poster dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi penting tentang film secara visual. Hal ini mencakup elemen seperti judul film, nama-nama pemeran utama, tanggal rilis, tagline, dan elemen penting lainnya. Desain yang jelas dan mudah dipahami membantu audiens memahami konsep dan tema film [21]. Seperti pada gambar 14.



Gambar 10. Poster film

4. Kesimpulan

Hasil perancangan ini berupa sebuah film pendek yang berfungsi untuk mengenalkan fenomena Bahasa Kerinci dari lagu yang berjudul 'BABANCA' yang akan disebarluaskan melalui media seperti *youtube*. Dalam pembuatan film pendek banyak cara yang didapatkan untuk mendapatkan atensi dari para penonton, baik itu dari segi pendengaran maupun penglihatan. Perancangan film pendek ini juga banyak memberikan pengetahuan baru bagi pengkarya dalam menyusun skema pembuatan film pendek dan mengenal banyak perbedaan Bahasa Kerinci. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat mempromosikan kekayaan budaya bahasa Kerinci dan meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya tersebut.

Daftar Rujukan

- [1] Puspita, N. (2021). Greeting Words Of Kinship Of Kerinci Language In Siulak Sub-District, Kerinci District, Jambi Province. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(9), 1849-1858. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i9.361>
- [2] Syahrin, A. A., & Nurida, T. D. (2018, November). Eksistensi Bahasa Melayu Sambas dalam Budaya Makan Besaprah Masyarakat Melayu Sambas. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 367-376).
- [3] Hadiyanto, H., & Wulandari, S. (2017). Penggunaan Istilah Oleh Masyarakat Kerinci Dalam Budaya Agraris Bidang Persawahan: Upaya Pelestarian Bahasa Daerah Melayu Kerinci. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 1(2), 110-127. <https://doi.org/10.22437/titian.v1i2.4220>
- [4] Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1-10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- [5] Pandaleke, T. F., Koagouw, F. V., & Waleleng, G. J. (2020). Peran Komunikasi Sosial Masyarakat Dalam Melestarikan Bahasa Daerah Pasan Di Desa Rasi Kecamatan Ratahan Kabupaten Minahasa Tenggara. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(3).
- [6] Harapan, E., Ahmad, S., & MM, D. (2022). *Komunikasi antarpribadi: Perilaku insani dalam organisasi pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers.
- [7] Noermanzah, N. (2019). Bahasa sebagai alat komunikasi, citra pikiran, dan kepribadian. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 306-319).
- [8] Ernanda, E. (2018). Pemilihan Bahasa dan sikap Bahasa pada masyarakat pondok tinggi kerinci. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 2(2), 193-211.
- [9] Maiza, S. (2018). Sistem Perulangan Bahasa Kerinci Dialek Rawang. *Menara Ilmu*, 12(1), 213-220.
- [10] Fatria, M. (2022). *Analisis Relasi Makna (Sinonim dan Antonim) Bahasa Kerinci Dialek Tebing Tinggi Kecamatan Danau Kerinci* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS UNJA).
- [11] Powa, J. E. (2020). Implementasi Aksara Incung di Sungai Penuh. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 10(1), 111-118. <http://dx.doi.org/10.33087/dikdaya.v10i1.166>
- [12] Harmedianti, H., Ernanda, E., & Afria, R. (2023). Variasi Leksikal Bahasa Kerinci Isolek Desa-desa di Kecamatan Depati Tujuh Kabupaten Kerinci: *Kajian Dialektologi*. *Kalistra: Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(3), 257-270.
- [13] Wibowo, P. N. H. (2019). Penciptaan film pendek terinspirasi dari kotak pertanyaan pelajaran khas di SD Eksperimental Mangunan. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 16(2). <https://doi.org/10.24821/tnl.v16i2.3208>
- [14] Purwanto, A. (2011). Teknik Editing Video Dengan Multi Kamera. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 12(2), 7.
- [15] Pasetyo Nur R, M. (2023). *Teknik Sinematografi dan Penyampaian Pesan Dalam Film Rani dan Cerita Tentang Walkie Talkie* (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- [16] Akbar, M. A. (2021). *Proses Editing Program Acara Kabar Riau di Dumai Vision* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- [17] Insani, R. W. S. (2020). Pelatihan Editing Video Pembelajaran Bagi Dosen Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Pontianak. *Jurnal Buletin Al-Ribaath*, 17(2), 104-109.
- [18] Zoebazary, M. I. (2013). *Kamus istilah televisi & film*. Gramedia Pustaka Utama.
- [19] Ubay, N. R. (2023). *TA: Penyuntingan Gambar dan Color Grading dengan Warm Tone dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi tentang Rumah Dinas* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- [20] Pratista, H. (2017). *Memahami Film-Edisi 2*. Montase press.
- [21] Panuju, R. (2019). *Film sebagai proses kreatif*. Inteligencia Media.