

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada bab III ini akan dijelaskan dengan metode yang digunakan dalam pembuatan dan pengolahan data serta perancangan dalam pembuatan *Video features* ini. Penjelasan konsep dan pokok pikiran dalam *Video features* ini akan menjadi dasar rancangan karya yang dibuat. Metode penelitian dalam proses pembuatan *Video features* ini dilakukan berdasarkan penelitian dengan tahapan-tahapan yang digunakan diantaranya adalah *planning* atau perencanaan, analisa, desain, implementasi.

3.1 Metodologi

Metodologi penelitian adalah ilmu yang mempelajari tentang cara atau metode untuk melakukan penelitian (Soewadji, 2012: 10). Metodologi yang dipilih sesuai dengan masalah yang sedang diteliti agar mendapatkan data yang tepat dan akurat untuk menunjang hasil karya yang dihasilkan. Pada Tugas Akhir ini metodologi yang dipilih adalah metodologi kualitatif. Menurut Idiantoro dan Supomo (1999: 12-13) metodologi kualitatif adalah penelitian kualitatif dengan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis/lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu secara holistik.

Metodologi yang dirasa sesuai untuk menunjang pembuatan *video features* ini adalah menggunakan metode kualitatif karena membutuhkan pengujian secara kualitas sehingga tahap pengumpulan data lebih detail terhadap karya Tugas Akhir guna menghasilkan karya berkualitas yang lebih baik.

3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kegiatan pembuatan *video features* ini dilakukan agar dalam proses analisis data tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang dicapai. Menurut buku yang berjudul "*Metode Penelitian*" karya W. Gulo (2010: 115), teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu observasi, wawancara dan literatur. Dari pernyataan tersebut kegiatan pengumpulan data dilakukan dari beberapa bidang, yaitu:

1. *Video Features*

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada *video features*. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan keyword yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Observasi

Dari situs youtube dilakukan pencarian dengan keyword Lentera Indonesia. Dari sini diketahui bahwa *video features* itu mengajak atau mempengaruhi audience yang melihatnya. karena dapat dilihat secara fisik dengan gambar dan amosfer yang terekam dalam kamera yang memberikan gambaran hidup atau gambaran sesungguhnya. *Video features* dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 video features 'lentera indonesia'
(Sumber: www.youtube.com/netmediatama)

Keyword: mengajak, mempengaruhi audience, gambaran sesungguhnya, gambar yang terekam, gambar hidup.

b. Literatur

(Fachruddin, 2012: 225) menyatakan bahwa *Features* membahas pada satu pokok bahasan atau tema yang diungkap melalui berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, dan menyoroti secara kritis dengan berbagai kreasi.

Videobase oleh Hafiz, dkk (2009) yang berisi bahwa video memiliki pengaruh dalam membangun budaya baru dalam perubahan perilaku dan cara berpikir masyarakat saat ini.

Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

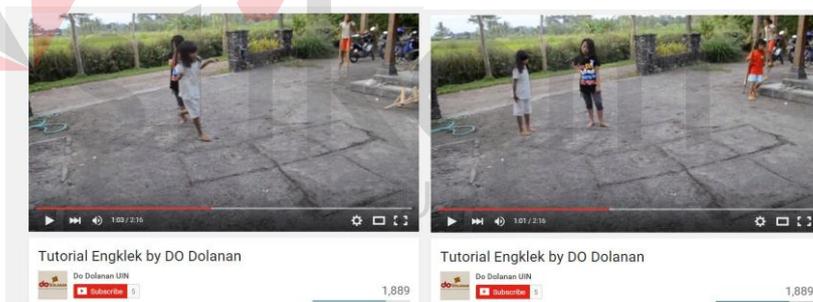
Keyword: gambar hidup, membahas satu bahan pokok, mengurai, menyoroti, memiliki pengaruh, perubahan perilaku.

2. Permainan Tradisional Engklek

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada permainan tradisional engklek dan congklak. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan keyword yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Observasi

Dari situs youtube dilakukan pencarian dengan keyword permainan tradisional engklek. Dari sini diketahui bahwa permainan tradisional engklek itu dapat membantu anak berkompetisi, negosiasi, komunikasi, dan empati. Permainan ini mengandalkan kekuatan kaki karena pemain harus benar-benar menapakkan kakinya pada gambar kotak yang telah dibuat di atas tanah. Seperti pada gambar 3.2 berikut.



Gambar 3.2 Permainan Tradisional Engklek
(Sumber : [https://www.youtube.com/Do dolanan UIN](https://www.youtube.com/Do%20dolanan%20UIN))

Biasanya permainan engklek dimainkan oleh anak-anak dengan dua sampai lima orang peserta.

Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu berhak memilih sebuah petak dijadikan sawah mereka, yang artinya dipetak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak itu dengan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu

selama permainan. Peserta yang memiliki kotak yang paling banyak adalah yang memenangkan permainan ini.

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap permainan tradisional engklek dapat diperoleh beberapa kata kunci sebagai berikut:

Keyword : mulai terlupakan, permainan tradisional, mengandalkan kekuatan kaki, gambar kotak di atas tanah, melatih berkomunikasi, melatih kompetisi.

b. Literatur

Menurut Santrock (2000) syarat permainan tradisional engklek pesertanya lebih dari satu orang. Dalam permainan ini mau tidak mau anak akan berkomunikasi dengan anak lain. Ada beberapa ketrampilan sosial yang dipelajari anak ketika anak bermain *engklek*, yaitu kompetisi, negosiasi, komunikasi, dan empati.

Menurut Bycans dari (<https://www.scribd.com>) Permainan ini mengandalkan kekuatan kaki dan keseimbangan si pemain. Sebab si pemain harus kuat menapakkan satu kakinya di atas tanah seraya mengangkat kaki lainnya. Pemain tak boleh asal menapakkan kaki. Sebab pemain harus benar-benar menapakkan kakinya pada gambar kotak yang telah dibuat di atas tanah.

Dari hasil literatur yang dilakukan terhadap permainan tradisional engklek dapat diperoleh beberapa kata kunci sebagai berikut:

Keyword: permainan tradisional, mengandalkan kekuatan kaki, melatih komunikasi, melatih kompetisi, membantu anak lebih aktif.

3. Permainan Tradisional Congklak

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada permainan tradisional engklek dan congklak. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan keyword yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Observasi

Dari situs youtube dilakukan pencarian dengan keyword permainan tradisional congklak. Dari sini diketahui bahwa permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitik beratkan berhitung. Permainan congklak melatih kita untuk terampil, cermat, jujur, sportif, dan menimbulkan rasa akrab antara sesama.

Permainan ini sudah jarang dimainkan karena kemajuan teknologi yang begitu pesat. Seperti pada gambar 3.3 berikut.



Gambar 3.3 Permainan Tradisional Congklak
(Sumber : <https://www.youtube.com/Indonesia baru>)

Di daerah Jawa permainan tradisional congklak lebih dikenal dengan nama Dakon. Permainan congklak dilakukan oleh dua orang. Dalam permainan, mereka menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan buah biji yang dinamakan biji congklak atau buah congklak. Pada awal permainan setiap lobang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dua orang

pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lobang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lobang di sebelah kanannya dan seterusnya. Bila biji habis di lobang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lobang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lobang kecil di sisinya. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lobang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa.

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap permainan tradisional congklak dapat diperoleh beberapa kata kunci sebagai berikut:

Keyword: menggunakan papan, menggunakan biji, dimainkan dua orang, menitik beratkan pada berhitung, melatih kejujuran, terampil, cermat, menjalin keakraban.

b. Literatur

Dari (<http://www.dakontasik.com/>) Permainan ini memerlukan dua orang pemain, sebuah papan congklak, dan biji untuk pengisi masing-masing lubang. Setiap pemain mengambil semua biji yang terdapat pada lubang kecil yang di inginkan, untuk disebar satu biji per lubang berurutan searah jarum jam. Langkah tersebut dilakukan berulang.

Dari (www.melayuonline.com/ind) Nilai budaya yang dapat diambil dari permainan congkak yaitu ketelitian, kecerdasan dan kejujuran. Kecerdasan dibutuhkan agar seorang pemain bisa memenangkan permainan tersebut. Dan nilai kejujuran diharapkan agar masing-masing pemain bersikap

sportif, dan tidak menipu lawannya ketika lawan tersebut dalam keadaan lengah.

Dari (<http://www.dakontasik.com/>) nilai pendidikan dari permainan congklak yaitu melatih untuk terampil dan cermat, melatih jiwa sportif, jujur, adil, tepa selira dan akrab dengan orang lain dan menjalin kearaban.

Keyword: permainan tradisional, menggunakan papan, melatih ketelitian, melatih kejujuran, melatih jiwa sportif, menjalin keakraban.

4. Kota Surabaya

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada kota Surabaya. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan keyword yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Literatur

Dari (<http://www.surabaya.eastjava.com>) yang berisi tentang kota Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta.

Surabaya dikenal sebagai Kota Pahlawan, hal ini terjadi sejak adanya pertempuran rakyat Surabaya melawan tentara Belanda dalam revolusi kemerdekaan Indonesia. Sebagai ibukota provinsi, Surabaya juga merupakan rumah bagi banyak kantor dan pusat bisnis. Perekonomian Surabaya juga dipengaruhi oleh pertumbuhan baru dalam industri asing dan beberapa segmen industri yang akan terus berkembang, terutama dalam hal properti, dimana gedung pencakar langit, mall, plaza, apartemen dan hotel berbintang akan terus terbangun setiap tahunnya.

Meskipun Surabaya banyak dipengaruhi oleh beragam budaya, tetapi keaslian kesenian dan budayanya masih tetap hidup dan berkembang sampai saat ini.

Keyword: kota pahlawan, sebagai ibukota provinsi, pusat bisnis, pusat industri, macet

b. Wawancara

Wawancara dilakukan pada masyarakat Surabaya bahwa kota Surabaya itu kota yang hampir setiap hari macet karena merupakan kota terbesar kedua setelah Jakarta, selain itu kota Surabaya itu bersuhu panas, dan terkenal dengan kepahlawanannya.

Keyword: kota yang rame, kota yang macet, bersuhu panas, kota pahlawan.

3.3 Analisa Data

Menurut (Moleong, 2002: 103) analisa data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikanya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Dalam table ini, data yang telah didapat dari berbagai sumber dikualifikasikan menurut darimana data itu didapat. Lalu diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data. Analisa data dapat di lihat pada tabel 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 berikut.

Tabel 3.1 Analisa data materi video features

Subjek	Observasi	Literatur	Wawancara	Kesimpulan	Keyword
Video Features	Mengajak Mempengaruhi audience Gambaran sesungguhnya Gambar yang terekam Gambar hidup	Gambar hidup Membahas satu bahan pokok Mengurai, Menyoroti Memiliki pengaruh Perubahan perilaku		Video features = video ajakan yang dapat mempengaruhi audience yang melihatnya dengan gambar hidup	Ajakan Mempengaruhi Merubah

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.2 Analisa data materi Permainan Tradisional Engklek

Subjek	Observasi	Literatur	Wawancara	Kesimpulan	Keyword
Permainan Tradisional Engklek	Mulai terlupakan Permainan tradisional Mengandalkan kekuatan kaki Gambar kotak di atas tanah Melatih berkomunikasi Melatih kompetisi	Permainan tradisional Mengandalkan kekuatan kaki Melatih komunikasi Melatih kompetisi Membantu anak lebih aktif		Permainan Tradisional engklek = permainan yang sudah mulai terlupakan dan mengandalkan kekuatan kaki	Permainan tradisional Kekuatan kaki Malatih komunikasi Melatih kompetisi

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.3 Analisa data materi Permainan Tradisional Congklak

Subjek	Observasi	Literatur	Wawancara	Kesimpulan	Keyword
Permainan Tradisional Engklek	Menggunakan papan Menggunakan biji Dimainkan dua orang Menitik beratkan pada berhitung Melatih kejujuran Terampil Teliti Menjalin keakraban	Permainan tradisional Menggunakan papan Melatih ketelitian Melatih kejujuran Melatih jiwa sportif Menjalin keakraban		Permainan Tradisional congklak = permainan yang menitik beratkan pada berhitung	Berhitung Jujur Teliti Menjalin keakraban

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.4 Analisa data materi Kota Surabaya

Subjek	Literatur	Observasi	Wawancara	Kesimpulan	Keyword
Kota Surabaya	Kota pahlawan Sebagai ibukota provinsi Pusat bisnis Pusat industri Macet		Kota yang rame Kota yang macet Bersuhu panas Kota pahlawan	Kota Surabaya = kota yang memiliki sejarah dan terkenal dengan kepahlawanan	Kota pahlawan Macet Bersuhu panas

(Sumber: Olahan Penulis)

3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan acuan yang mempengaruhi secara dominan dalam pembuatan sebuah karya. Beberapa karya yang menjadi referensi dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

1. Si Bolang Trans TV

Konsep *features* yaitu dengan gaya menghadirkan tokoh didalam ceritanya dan dia menceritakan suatu tempat yang berpinda-pindah setiap harinya. Dan di video saya mengambil dari si bolang yaitu shot pengambilan gambar yang bagus dengan *moment* dan menghadirkan tokohnya.



Gambar 3.4 SI BOLANG
(Sumber: www.youtube.com)

2. Discover Indonesia

Konsep yang beragam dalam shot pengambilan gambarnya yang bagus akan menjadi acuan dalam pembuatan konsep dan shot-shot pengambilan gambarnya. Saya mengambil dari Discover Indonesia yaitu shot-shot yang unik, warna yang ada di dalamnya dan musiknya.



Gambar 3.5 Discover Indonesia
(Sumber: www.youtube.com)

3. Cut away

Film yang menggunakan teknik *cut away* karena ingin memberikan interaksi keada penonton antara orang dengan permainannya. Dan saya mengambil dari *Cut away* itu *Point of Interest* dalam pengemasannya dengan memperlihatkan shot-shot ini nantinya akan menjadi salah satu teknik dalam karya Tugas Akhir ini sebagai variasi visual yang menampilkan satu peristiwa sebagai penyangga antar shot.



Gambar 3.6 bukan kesempatan yang terlewat
(Sumber: www.youtube.com)

Dari hasil studi eksisting yang dilakukan dapat diperoleh beberapa kata kunci sebagai berikut:

Keyword: moment, gambar hidup, interaksi.

3.5 STP

Kegunaan dari STP ini adalah untuk membatasi segmentasi, target serta *positioning* agar lebih jelas dan tidak terlalu melebar. Tabel 3.5 menunjukkan analisa STP :

Tabel 3.5 Analisa STP

Segmentasi & Targeting	Geografis	Masyarakat Kota
	Demografi	Usia : 6-12 tahun, Gender : Laki-laki , perempuan Jenjang pendidikan : Sekolah Dasar
	Psikologi	Kelas sosial : Menengah Gaya hidup : Mengah Keatas
Positioning		Video ini diperuntukan bagi semua umur tapi diutamakan bagi anak-anak agar permainan tradisional engklek dan congklak tidak terlupakan dengan adanya kemajuan teknologi.

(Sumber: Olahan Penulis)

Segmenting, Targeting, dan Positioning merupakan pemetaan segmentasi pemasaran produk secara modern (Kotler, 1995: 315). Pemetaan ini dilakukan untuk memfokuskan penentuan komponen strategi suatu produk agar dapat bersaing dengan produk yang sebelumnya ada di pasar. Pemetaan dalam Tugas Akhir ini dilakukan untuk menentukan pasar dengan hasil pembuatan produk berupa video *features* permainan tradisional engklek dan congklak di kota Surabaya.

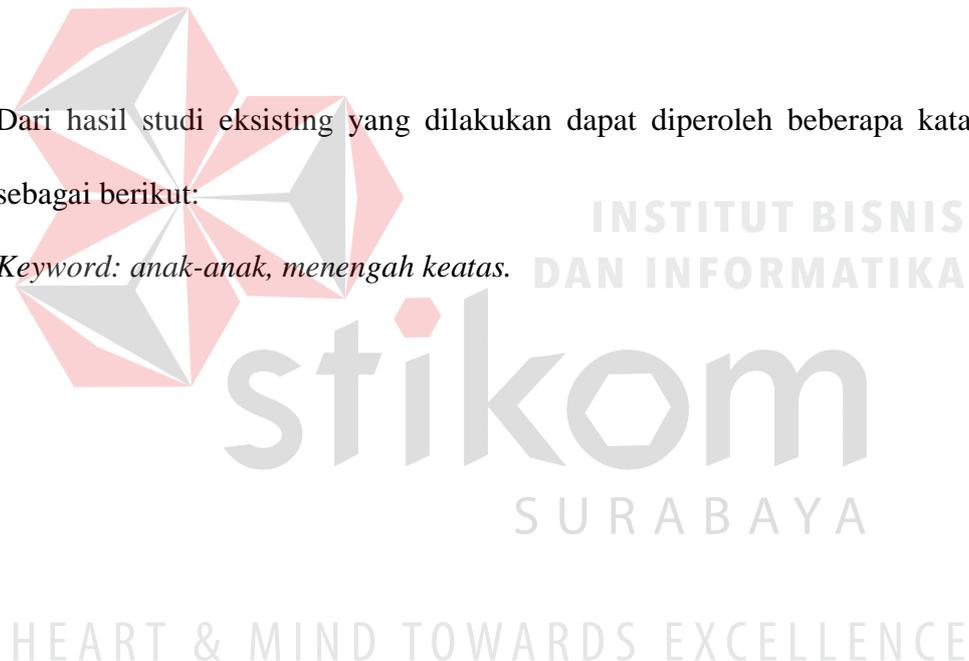
Segmenting merupakan pengelompokan karakteristik konsumen (Kotler, 2003: 97). Berdasar dengan segmentasi geografis yaitu seluruh masyarakat

Indonesia. Dilanjutkan dengan pengerucutan dari *segmenting* dengan target berdasarkan psikografi yang mengacu pada masyarakat yang tertarik pada budaya. Hal ini dipengaruhi oleh latar belakang pembuatannya akan nilai-nilai budaya yang terkandung didalam permainan tradisional engklek dan congklak.

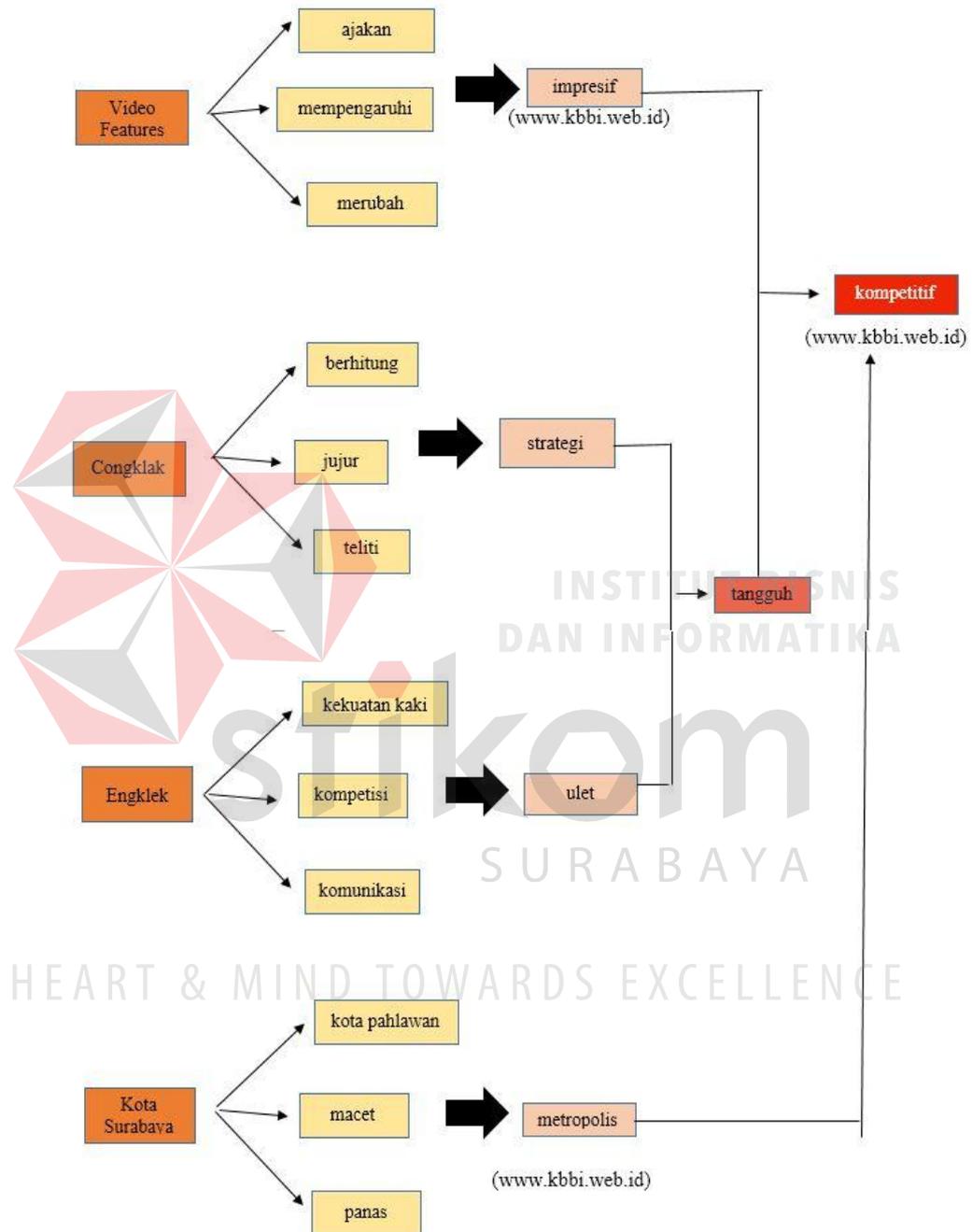
Positioning merupakan cara mengkomunikasikan sebuah pencitraan dari suatu produk. Pencitraan yang ingin dibangun dalam hal ini adalah tentang permainan tradisional engklek dan congklak di kota Surabaya yang dikomunikasikan melalui media video *features*.

Dari hasil studi eksisting yang dilakukan dapat diperoleh beberapa kata kunci sebagai berikut:

Keyword: anak-anak, menengah keatas.



3.6 Keyword



Gambar 3.6 Bagan *keyword*
(Sumber: Olahan Penulis)

Kata kunci yang dapat ditarik dari beberapa kesimpulan analisa data di atas sebagai acuan perancangan karya adalah *kompetitif* yang dapat diterjemahkan sebagai persaingan. *Keyword* tersebut memiliki banyak kata yang berhubungan erat dengan *kompetitif* atau persaingan, diantaranya seperti ambisius, masuk akal, bijaksana, (www.oxforddictionaries.com).

3.7 Analisa Warna

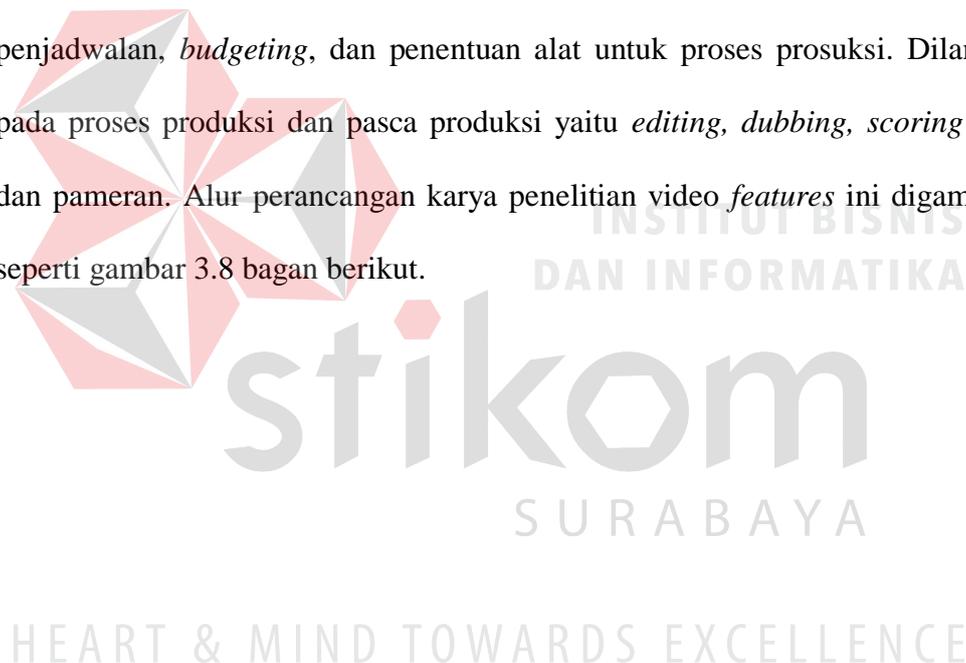
Dari *keyword* yang didapat di atas dimunculkan warna kompetitif sebagai acuan dalam pewarnaan atau *color grading* untuk menyetarakan warna video dan poster agar mendukung suasana sesuai dengan *keyword*. Pewarnaan akan didominasi oleh warna yang mewakili warna kompetitif untuk menciptakan nuansa persaingan dengan mengutamakan warna-warna merah. Menurut www.anneahira.com warna-warna merah ini menggambarkan keadaan psikis yang berhubungan dengan semangat dan memiliki pengaruh pada produktivitas, kompetitif dan keberanian. Warna-warna tersebut dijabarkan sebagai berikut:

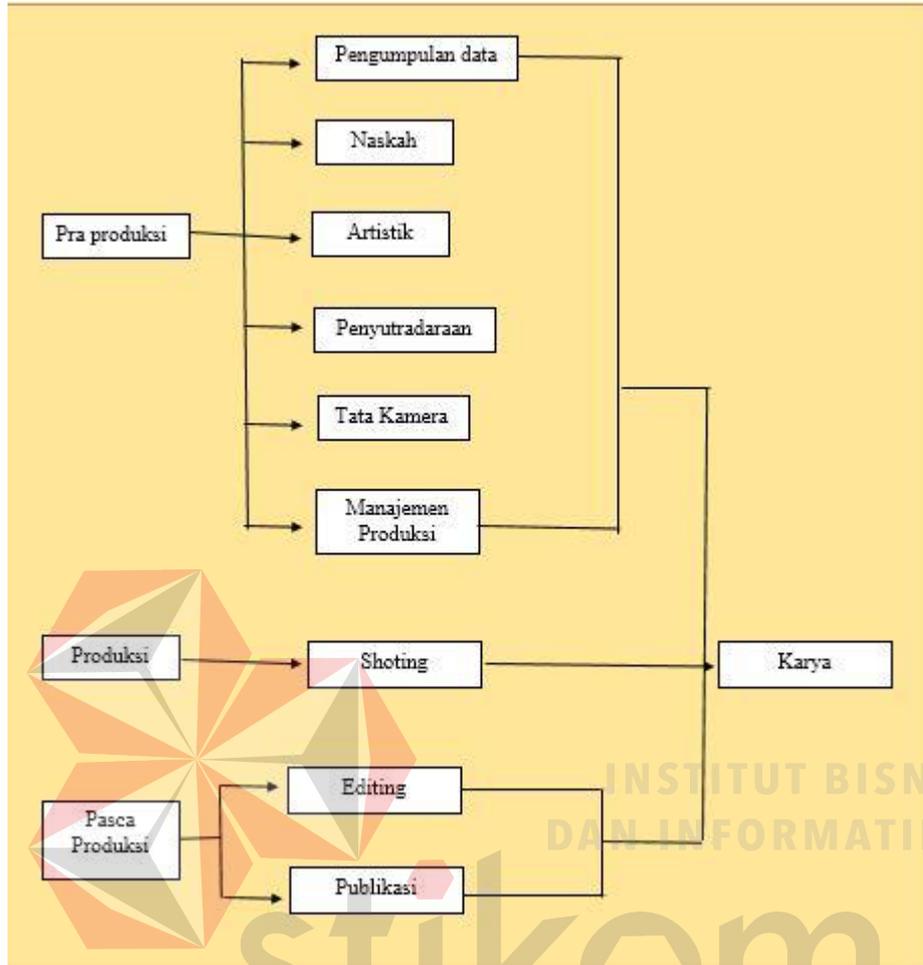


Gambar 3.7 Skema Warna kompetitif
(Sumber: <http://tambahilmu.com/wp-content/uploads/2013/03/color-wheel.jpg>)

3.8 Perancangan Karya

Agar dapat menghasilkan sebuah karya video *features*, maka dibutuhkan sebuah perancangan. Perancangan karya ini dimulai dari perumusan ide yang terdiri dari ide yang mentah disertai dengan penelitian pada studi literatur, observasi, studi eksisting, dan wawancara kemudian dikembangkan menjadi sinopsis awal, dilanjutkan pada tahap analisa data untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya. Tahap pra produksi dirancang untuk menyusun konsep, sinopsis, *treatment*, naskah, penyusunan tim, penjadwalan, *budgeting*, dan penentuan alat untuk proses produksi. Dilanjutkan pada proses produksi dan pasca produksi yaitu *editing*, *dubbing*, *scoring music*, dan pameran. Alur perancangan karya penelitian video *features* ini digambarkan seperti gambar 3.8 bagan berikut.





Gambar 3.8 Bagan Perancangan Karya
(Sumber: Dasar-dasar Produksi Televisi)

3.8.1 Pra Produksi

Dari skema tahapan perancangan karya pembuatan video feature di atas, penulis melalui serangkaian persiapan sebelum syuting dilakukan. Berlandaskan tahapan pembuatan video *features* menurut Andi Fachrudin (2012: 226) penulis melalui beberapa tahapan dalam pembuatan video *features* ini.

1. Ide

Ide didapat saat melihat anak-anak jaman sekarang yang berada diperkotaan maupun dikota pinggiran banyak sekali yang tidak lepas dengan nmanya gadget. Padahal bermain gadget itu bisa menjadikan anak bersifat individualisme, maka dari itu anak-anak perlu adanya bersosialisasi kepada teman sebayanya. Contohnya bermain permainan tradisional yang cara bermainnya berkelompok atau rame-rame, sehingga anak-anak tidak cenderung individual tapi bisa bersosialisasi dengan orang disekitarnya.

2. Konsep

Memperkenalkan permainan tradisional dikalangan anak-anak dengan menunjukkan manfaat, cara bermain yang ada di permainan engklek dan congklak dalam kemasan video *features*. Dengan memberi sentuhan *timelase* dan *cut away* sebagai variasi visualnya, kemudian disempurnakan dengan tatanan audio dan voice over.

3. Sinopsis

Surabaya adalah kota metropolitan, tidak banyak anak-anak jaman sekarang ini bermain permainan tradisional, karena adanya perubahan aktivitas anak saat ini yang sering bermain gadget. Tidak hanya itu lahan pun sudah mulai jarang ditemukan dikota-kota besar, maka dari itu video *features* ini berusaha mengenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat khususnya anak-anak.

4. Treatment

Dalam perumusan ide Andi Fachruddin (2012: 226) menjelaskan bahwa *treatment* merupakan hal penting sebelum memulai observasi yang merupakan acuan dalam urutan dalam penulisan naskah.

Penulisan *treatment* untuk video *features* dilakukan seperti halnya penulisan naskah yang dituliskah berdasarkan poin-poin yang ingin ditampilkan, namun dalam penulisannya dianjurkan menggunakan *font* Sans Serif yang mudah dan cepat untuk dibaca seperti Arial ataupun Century Gothic.

Treatment pembuatan video *features* ini terlampir dalam lampiran 5.

5. Naskah

Naskah dalam pembuatan video *features* memiliki format berbeda dengan film dalam penulisannya. Naskah dengan format dua kolom yang hanya menuliskan poin visual dengan audio terbagi dalam dua sisi. Namun standarnya dituliskan pada kertas A4 dengan margin normal dengan *font* Sans Serif yang mudah dan cepat untuk dibaca seperti Arial ataupun Century Gothic berukuran 11 yang mudah terbaca (Andi Fachruddin, 2012: 228).

Naskah dari pembuatan film ini terlampir dalam lampiran 6.

6. Persiapan Teknis

Persiapan teknis meliputi persiapan peralatan produksi dan pemilihan tim produksi dalam pembuatan video *features*.

a. Alat yang digunakan, yaitu:

1. 2 Kamera Canon 60D
2. 1 Tripod Kamera
3. 4 Baterai cadangan kamera 60D dan 1 lighting
4. Lensa Canon 18-55mm
5. 1 Lensa Canon fix 40mm
6. 1 Lensa Canon 18-200mm

b. Tim Produksi:

1. Eksekutif Produser : Bu nanik
2. Produser : Annas Subekhi ES
3. Sutradara : Fahrída Hilda F
4. Ass. Sutradara 1 : Else Rahmawati
Elok Sofiyah
5. Naskah : Fahrída Hilda F
6. DOP : John Cristian
7. Cameraman : John Cristian
Almaviva Sakina R
Toriditya Yudha Pravira
8. Editor : Fahrída Hilda F
9. Animator : Ade Okta
10. Musik : Ichal Major

7. Publikasi

Publikasi untuk video *features* ini menggunakan penyebaran melalui DVD dan pemutaran pada acara-acara *screening*, sehingga diperlukan beberapa properti promosi diantaranya:

1. Poster

a. Konsep

Poster pada karya video *features* yang berjudul “Remember Me” menggunakan gambar siluet anak-anak yang bercanda kemudian didalam foto dikasih permainan congklak dan engklek dan anak yang sedang memainkan permainan itu.

2. Sampul DVD

Desain yang diadaptasi dari gambar latar desain poster yang menjadi identitas dari video *features* ini menggunakan konsep desain yang sama.

3. Label DVD

Label pada DVD menggunakan gambar latar desain yang menjadi perpaduan dari sampul DVDnya.

8. Anggaran Produksi

Dalam proses pembuatan video *features* dibutuhkan anggaran dalam proses produksinya. Berikut merupakan tabel anggaran dana Produksi.

Tabel 3.9 Anggaran Produksi

Kegiatan/ Uraian	Dana
Pra Produksi	
Transportasi BBM	Rp. 100.000,-
Konsumsi Team Riset 5 orang	Rp. 100.000,-

Pulsa	Rp. 50.000,-
Administrasi (ATK, Tinta, Kertas a4, dll)	Rp. 250.000,-
Jilid Proposal TA	Rp. 5.000,-
Fotocopy Proposal TA	Rp. 30.000,-
Total Pra Produksi	Rp. 535.000,-
Produksi (3 Hari)	
Komunikasi (Pulsa)	Rp. 50.000,-
Transport (BBM+Mobil)	Rp. 420.000,-
Properti (Dakon, Biji Kopi)	Rp. 250.000,-
Konsumsi	Rp. 605.000,-
Solatif, Gunting, Cutter, Kapur, dll	Rp. 200.000,-
Total Produksi	Rp. 2.060.000,-
Paska Produksi (10 Hari)	
Editing	Rp. 2.000.000,-
Pameran TA	Rp. 1.500.000,-
Pembuatan Laporan TA (4)	Rp. 200.000,-
Cetak Publikasi (CD, Poster, Souvenir, dll)	Rp. 1.500.000,-
Total Paska Produksi	Rp. 5.200.000,-
Total Keseluruhan	Rp. 7.795.000,-

HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

3.8.2 Produksi

Dari skema perancangan karya di atas penulis melalui berbagai tahap produksi dengan melakukan proses persiapan alat dan syuting di lokasi-lokasi yang telah ditentukan di kota Surabaya. Lihat gambar 3.9 berikut.



Gambar 3.9 Lokasi Shoting
(sumber: Olahan sendiri)

3.8.3 Pasca Produksi

Dari skema perancangan karya di atas penulis melalui berbagai tahap pasca produksi dengan pemilihan *file* hasil shooting, *editing* dengan penyusunan video, pewarnaan, penambahan variasi *editing*, serta melengkapi dengan recording narasi serta pembuatan *scoring* musik yang akan dibahas lebih dalam pada BAB IV.