

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Dalam bab ini menjelaskan metode pengambilan dan pengolahan data yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan perancangan karya Tugas Akhir ini, berikut uraian penelitian dari metode yang digunakan dalam perancangan karya pembuatan video *features* tentang terumbu karang di Pulau Karimunjawa.

3.1 Metodologi

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini digunakan metode penelitian kualitatif yaitu sebagai metode yang mengutamakan hubungan secara langsung antara peneliti dengan hal yang diteliti (Basrowi dan Suwandi, 2008: 20). Metode kualitatif dipilih karena hasil penelitian dapat menghasilkan data yang bersifat deskriptif, seperti hasil wawancara, catatan lapangan, gambar, rekaman video, dan lain-lain secara mendalam, agar penelitian ini mampu mempunyai nilai bobot ilmiah dan bisa dipertanggung jawabkan.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Didasarkan dari kebutuhan peneliti dalam pembuatan *Video Features* ilmu pengetahuan tentang terumbu karang, maka dikumpulkanlah data-data yang diperlukan dan diperoleh menggunakan beberapa teknik pengambilan data dalam Tugas Akhir ini, seperti:

1. Studi Literatur

Studi literatur digunakan sebagai pengumpulan data dengan mencari referensi atau teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penyusunan laporan.

Berikut buku yang dijadikan referensi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, antara lain:

- a. Menurut (Hafis, dkk, 2009: 12) *video feature* sebagai media penyampaian pesan karena saat ini video tidak hanya sebagai media penyaluran kreatifitas dan seni saja, tetapi sebagai salah satu teknologi media yang turut membangun budaya baru dan berperan serta dalam perubahan perilaku dan cara berfikir.
- b. *Jelajah Wisata Nusantara* (2010) oleh Tri Maya Yulianingsih, dijelaskan bahwa video yang berisi beberapa kekayaan wisata tak ternilai yang harus dimanfaatkan dan dipelihara oleh generasi bangsa.
- c. *Teori-teori Dasar Pendidikan* (2011) oleh Ratna Yudhawati, S.Pd, M.Psi dan Danny Haryanto, S.S. yang berisi teori- teori pendidikan nasional akan terbuka untuk membenahi pondasi pembelajaran nasional dengan

menerapkan nilai-nilai psikologi pendidikan seara konsisten penuh komitmen tinggi.

Tabel 3.1 *Keyword Literatur*

No	Keyword Literatur
1.	Kreative
2.	Menghibur
3.	Informatif

Sumber : Olahan Peneliti

2. Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengenal lebih dalam tentang Pulau Karimunjawa dengan mengadakan pengamatan aktif terhadap pariwisata alam, penduduk, dan keindahan terumbu karang yang ada di Pulau Karimunjawa serta pengamatan pasif kemudian mengadakan pencatatan mengenai lokasi, keunggulan, dan pendapat wisatawan terhadap Pulau Karimunjawa.

Berikut beberapa hasil observasi langsung di lapangan:



Gambar 3.1 Pantai Karimunjawa
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2015)

Pantai Karimunjawa (Gambar 3.1) termasuk daerah yang mempunyai potensi alam yang menarik dan masih belum banyak dieksplorasi, alam pantai Karimunjawa banyak menyimpan keindahan bawah laut termasuk terumbu karang dan biota laut lainnya yaitu ikan hias, selain itu juga keramahan penduduk yang mayoritas sebagai nelayan mampu membawa daya tarik tersendiri dalam melayani wisatawan yang ingin menikmati keindahan alam tersebut.



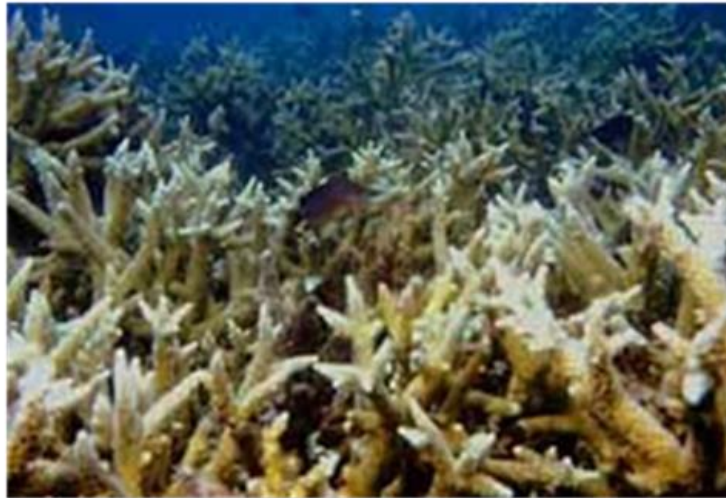
Gambar 3.2 Terumbu Karang *Pectinia lactuca*
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2015)

Terumbu Karang seperti yang tertera pada gambar 3.2 banyak dijumpai hidup pada kedalaman 3-15 meter, mempunyai ciri membentuk dinding–dinding dengan tinggi yang relatif seragam. Kebanyakan dapat dilihat dari koloni di tengah sampai pinggir. Warna terumbu karang ini umumnya berwarna keabu-abuan, hijau dan coklat. Sepintas karang ini mirip dengan karang *P. maxima* dan karang *P. Ayleni*, terumbu karang ini tersebar dari Perairan Indonesia, Philipina, Papua New Guinea dan Australia. Habitat dari Karang ini umumnya banyak hidup di perairan dangkal dan berarus deras.



Gambar 3.3 Terumbu karang *Lobophyllia hemprichii*
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2015)

Terumbu karang seperti yang tertera pada gambar 3.3 banyak dijumpai hidup pada kedalaman 3-15 meter, mempunyai ciri – ciri koloni menyerupai helm dan bisa lebih dari 5 meter, koralit paseloid sampai flabellomeanroid. Septa menempel pada dinding dan kolumella dan memiliki gigi yang tajam. Polip tebal dan seperti daging. Warna terumbu karang ini umumnya berwarna kuning dan bintik putih. Sepintas karang ini mirip dengan terumbu karang *L. dentatus*, terumbu karang *L. corymbosa* dan terumbu karang *L. robusta*. Tersebar dari perairan Indonesia, Jepang, Madagaskar, Philipina, Papua New Guinea, Tanzania dan Australia. Habitat Karang ini umumnya banyak hidup di perairan dangkal dan berarus deras.



Gambar 3.4 Terumbu karang *Acropora cervicornis*
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2015)

Terumbu karang seperti yang tertera pada gambar 3.4 banyak dijumpai hidup pada kedalaman 3-15 meter, mempunyai ciri dapat terhampar sampai beberapa meter, koloni arborescens, terdiri dari susunan yang silindris. Koralit berbentuk pipa. Aksial koralit dapat dibedakan. Warna pada terumbu karang ini yaitu coklat muda. Terumbu karang ini mempunyai kemiripan dengan terumbu karang prolifera, dan terumbu karang formosa. Karang ini banyak terdapat diperairan Indonesia, Jamaika, dan Kep. Cayman. Habitatnya banyak terdapat di lereng karang bagian tengah dan atas, juga perairan lagun yang jernih.



Gambar 3.5 Terumbu karang *Acropora microphthalmia*
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2015)

Karang seperti yang tertera pada gambar 3.5 banyak dijumpai hidup pada kedalaman 3-15 meter. Mempunyai ciri-ciri koloni bisa mencapai 2 meter luasnya dan hanya terdiri dari satu spesies. Radial koralit kecil, berjumlah banyak dan ukurannya sama. Warna dari terumbu karang ini abu-abu muda, kadang coklat muda atau krem. Dan mempunyai kemiripan dengan terumbu karang *copiosa*, terumbu karang *Parilis*, karang *Horrida*, karang *Vaughani*, dan terumbu karang *exquisita*. Terumbu karang ini banyak terdapat di perairan Indonesia, Solomon, Australia, Papua New Guinea. Habitat Reef slope bagian atas, perairan keruh dan lagun berpasir.

Dari observasi ini dapat ditarik kesimpulan bahwa di Pulau Karimunjawa memiliki kekayaan alam yang indah dan beragam, diantaranya Terumbu karang yang masih banyak belum dikenal oleh Masyarakat secara luas khususnya anak-anak.

Tabel 3.2 keyword observasi

No	Keyword Observasi
1.	Menarik
2.	Keindahan
3.	Unik

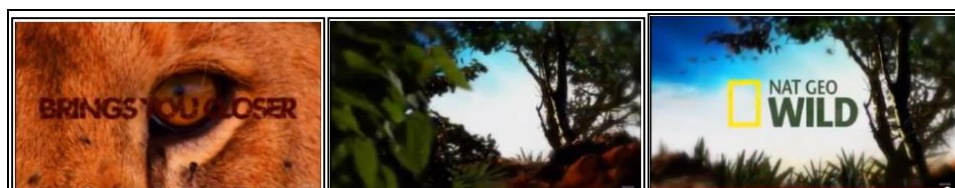
Sumber : Olahan Peneliti

3. 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:

a. Nat Geo Wild

Konsep cerita, shot pengambilan gambar yang bagus dengan *moment* yang menyentuh di dalamnya akan menjadi acuan dalam pembuatan konsep dan shot pengambilan gambarnya.



Gambar 3.7 TVC Nat Geo Wild
(Sumber: www.youtube.com)

b. Program acara Dunia air TRANS 7

Konsep penceritaan program acara anak yang bersifat edukatif. Yang menampilkan berbagai liputan mengenai kehidupan beragam makhluk air beserta habitatnya. Dengan dolphino, seekor lumba-lumba yang sangat pintar dan lucu sebagai maskotnya. Dunia air Trans 7 memberikan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas mengenai dunia flora dan fauna air kepada anak-anak anda. Dalam shot pengambilan gambarnya yang bagus akan menjadi acuan dalam pembuatan konsep dan shot pengambilan gambarnya.



Gambar 3.8 Dunia air Trans 7
(Sumber: www.youtube.com)

c. Jogja Day Lapse

Video yang menggunakan teknik *timelapse* dalam pengemasannya dengan memperlihatkan panorama kota Jogjakarta dan Candi Borobudur ini nantinya akan menjadi salah satu teknik dalam karya Tugas Akhir ini sebagai variasi visual yang menampilkan satu peristiwa panjang dalam waktu yang lebih pendek.



Gambar 3.9 Jogja Daylapse
(Sumber: www.youtube.com)

d. *Features* “Sumatra- Indonesia's Best Nature and Wildlife”

Konsep *features* yang menceritakan Sumatra dengan teknik *split screen* akan menjadi acuan dalam variasi visual dalam karya Tugas Akhir ini seperti pada contoh gambar 3.10 berikut.



Gambar 3.10 Sumatra- Indonesia's Best Nature and Wildlife
(Sumber: www.youtube.com)

4. Wawancara

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang mendalam, wawancara dilakukan pada dua orang narasumber yaitu Bapak Tri yang berprofesi sebagai pemandu wisata lokal dan Bapak Sumantri yang berprofesi sebagai nelayan sekaligus pemandu wisata yang mengetahui secara detail tentang kepulauan Karimunjawa dan terumbu karang yang terdapat di Pulau tersebut, adapun hasil yang didapat dari hasil wawancara diantaranya:

a. Bapak Tri (pemandu wisata lokal)

Wawancara dilakukan kepada Bapak Tri selaku pemandu wisata lokal di Pulau Karimunjawa yang mengerti seluk beluk tentang Karimunjawa dan sejarah Karimunjawa.

Wawancara dilakukan pada 15 Desember 2015 pukul 10.00 di kediaman beliau. Bapak Tri mengungkapkan secara detail sejarah dari masyarakat yang mendiami kepulauan Karimunjawa

“Penduduk Karimunjawa merupakan penduduk pendatang yang berasal dari berbagai macam suku. Mayoritas penduduk Karimunjawa berprofesi sebagai nelayan dan sebagai pemandu wisata local. Karimunjawa merupakan satu-satunya kecamatan di Jawa Tengah yang dipisahkan lautan dengan daratan Jawa yang berjarak 45 mil laut dari ibukota Kabupaten dan 60 mil laut dari ibukota provinsi. Di Kawasan Kepulauan Karimunjawa ini memiliki beberapa tempat yang memiliki keindahan alam, dan menyimpan keindahan terumbu karang dan beberapa jenis ikan yang unik dan bervariasi”.

Hasil dari wawancara disini menjelaskan bahwa Pulau Karimunjawa memiliki beberapa potensi wisata diantaranya alam darat dan alam perairan. Pulau Karimunjawa memiliki prinsip dalam pengembangan pariwisata alam, maka dalam prinsip pengembangan alam di Pulau Karimunjawa harus mencakup beberapa hal yaitu konservasi, pendidikan, penelitian, partisipasi masyarakat, ekonomi dan rekreasi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa di Kepulauan Karimunjawa memiliki keindahan alam yang eksotis dan banyak menyimpan keindahan terumbu karang yang menyebar luas di beberapa pulau di perairan kepulauan Karimunjawa.

b. Bapak Sumantri (Nelayan)

Wawancara kepada Bapak Sumantri ini dilakukan pada tanggal 16 Desember 2015, jam 09.30 disekitar Pantai, kepada penulis beliau mengungkapkan bahwa keindahan alam yang terdapat di Pulau

Karimunjawa ini sangat beragam, diantaranya keindahan yang dibawah laut yaitu terumbu karang yang beragam dan mempunyai ciri tersendiri dari setiap bentuk dan warnanya. Bapak Sumantri juga mengungkapkan bahwa terumbu karang yang berada di lingkungan sekitar Pulau Karimunjawa dilindungi dan dijadikan obyek wisata yang mendatangkan sumber rejeki bagi Masyarakat Kepulauan Karimunjawa yang berdampak pada pemerataan secara ekonomi bagi warga. Selain terumbu karang yang ada di pulau tersebut yang dilindungi juga ada ekosistem biota laut lainnya seperti ikan dan beberapa hewan yang ada disekitarnya termasuk burung langka yang endemis di kepulauan Karimunjawa yang dilindungi .

Beliau juga mengungkapkan bahwa terumbu karang yang berada di kepulauan Karimun sebenarnya ada banyak jenisnya, kurang lebih ada 16 jenis terumbu karang, hanya saja dari semua jenis tersebut banyak yang rusak karena banyaknya tangan-tangan jahil yang berusaha merusaknya, dari ke 16 jenis tersebut hanya 6 jenis terumbu karang yang berhasil dibudidaya dan tumbuh secara alami.

Tabel 3.3 Keyword Wawancara

No	Keyword Wawancara
1.	Beragam
2.	Keindahan
3.	Menarik

Sumber : Olahan penulis)

3.3 Analisa Data

Dari data yang sudah berhasil dikumpulkan dari berbagai dokumentasi dan narasumber di atas, maka semua data tersebut kemudian dapat ditarik sebuah kesimpulan yaitu:

Video *feature* ilmu pengetahuan

Tabel 3.3.1

Literatur	Internet	Kesimpulan	Keyword
-.video menyimpulkan bahwa salah satu teknologi media yang turut membangun budaya baru dalam perubahan perilaku dan cara berfikir. -.Teknik perhitungan timelapse sebagai keindahan satu gambar ke gambar lain sebagai variasi visual	-. Konsep cerita dan shot pengambilan gambar yang bagus dengan moment yang menyentuh. -.Teknik perhitungan timelapse sebagai keindahan satu gambar ke gambar lain sebagai variasi visual	Edukatif Kecerdasan Aktif	Dinamis

(sumber : olahan penulis 2016)

Terumbu Karang

Tabel 3.3.2

Literatur	Internet	Wawancara	Kesimpulan	Keyword
Memiliki berbagai keindahan gugusan terumbu karang yang menyebar luas di perairan Karimunjawa	Terumbu karang merupakan kumpulan karang, yang hidup didasar perairan, yang berupa batuan kapur dan mempunyai kemampuan yang cukup kuat untuk menahan gaya gelombang laut	Kawasan Kepulauan Karimunjawa memiliki keindahan alam dan menyimpan keindahan terumbu karang dan beberapa jenis ikan yang unik dan langka.	Unik Menarik Indah Menyenangkan	Dinamis

(sumber : olahan penulis 2016)

Pendidikan anak

Tabel 3.3.3

Literatur	Internet	Wawancara	Kesimpulan	Keyword
Menurut Robert J. Hagvighurst, 1961. Pada masa belajar didalam dan diluar sekolah meliputi belajar memperoleh ketrampilan fisik untuk melakukan permainan memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi	Tumbuhkan pemahaman positif pada diri anak sejak usia dini. Mengarahkan potensinya dengan begitu mereka lebih mampu untuk bereksplorasi dengan sendirinya tidak menekannya baik secara langsung atau secara halus, biasanya anak bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar	Anak lebih mengenal alam lingkungannya dengan mudah dan menyenangkan	Kecerdasan Cemerlang Aktif Bersemangat	Dinamis

(sumber : olahan penulis 2016)

3.4 STP

Kegunaan dari STP ini adalah untuk membatasi segmentasi, target serta positioning agar lebih jelas dan tidak terlalu melebar. Tabel 3.3.4 menunjukkan analisa STP:

Segmentasi & Targetting	Geografis	Masyarakat
	Demografi	Usia : 5-10 Tahun Gender : Laki-laki, perempuan Jenjang pendidikan : Anak Tk sampai SD kelas 1-6
	psikologi	Kelas social : Menengah keatas Gaya hidup : Dekat dengan teknologi modern
Positioning	Menjadi sarana pendukung pembelajaran dan lebih mengenalkan terhadap anak-anak.	

(Sumber: Olahan Penulis)

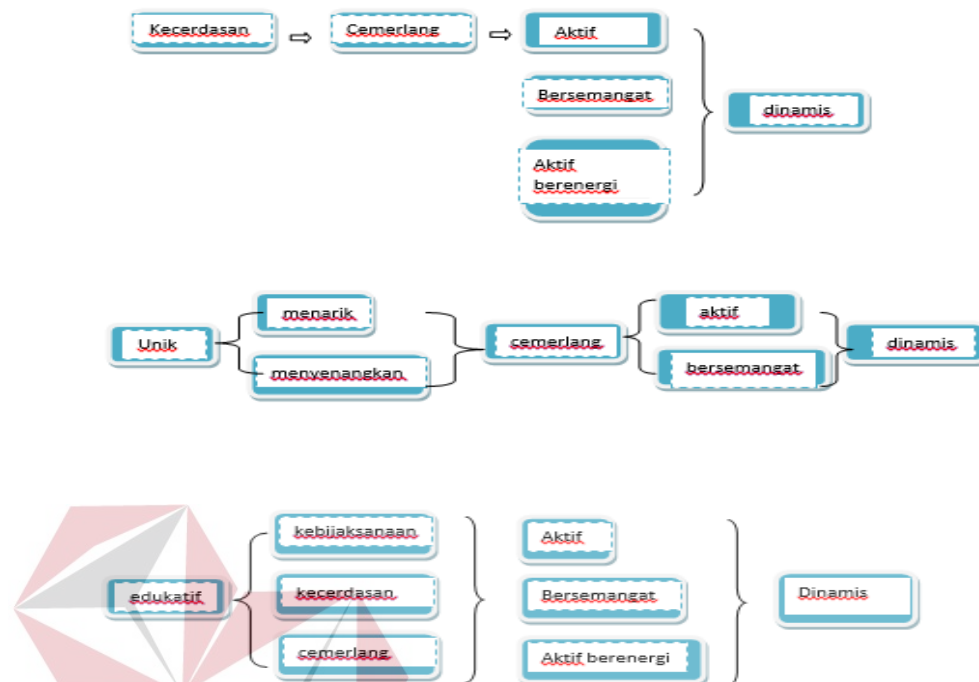
Segmenting, Targeting, dan Positioning merupakan pemetaan segmentasi pemasaran produk secara modern (Kotler, 1995: 315). Pemetaan ini dilakukan untuk memfokuskan penentuan komponen strategi suatu produk agar dapat bersaing dengan produk yang sebelumnya ada di pasar. Pemetaan dalam Tugas Akhir ini dilakukan untuk menentukan pasar dengan hasil pembuatan produk berupa video *features* Ilmu Pengetahuan Tentang Terumbu Karang sebagai upaya pengenalan bagi anak usia 5-10 Tahun.

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 anak yang tertarik pada budaya dan pariwisata. Hal ini dipengaruhi oleh latar belakang pembuatannya akan potensi pengetahuan terumbu karang yang kaya namun masih lekat dengan persepsi negatif anak terhadap lautan yang menyimpan keindahan terumbu karang.

Positioning merupakan cara mengkomunikasikan sebuah pencitraan dari suatu produk. Pencitraan yang ingin dibangun dalam hal ini adalah tentang keindahan bawah laut yang menyimpan berbagai jenis terumbu karang yang dikomunikasikan melalui media video *features* Ilmu Pengetahuan.

3.5 Keyword

Setelah data-data tersebut diperoleh, maka dapatlah ditarik menjadi beberapa kesimpulan, dan dapat dilakukan pencarian *keyword* dinamis sebagai acuan perancangan karya Tugas Akhir seperti ilustrasi pada gambar 3.12 berikut.



Gambar 3.12 Keyword
(Sumber: Olahan Peneliti 2016)

Kata kunci yang bisa didapat dari dinamis beberapa kesimpulan dan analisa data di atas sebagai acuan perancangan karya adalah karakter bintang laut animasi 3D yang menarik sebagai narator untuk pengenalan objek terumbu karang bagi anak-anak, agar bisa dinikmati tentang keindahan terumbu karang secara inovatif. *Keyword* tersebut memiliki banyak kata yang berhubungan erat dengan terumbu karang (Tri Maya Yulianingsih. 2010).

3.5.1 Analisa Warna

Yang di maksud dengan kata dinamis pada tugas akhir ini adalah kata dinamis berasal dari Bahasa Belanda “dynamisch” yang berarti giat bekerja, tidak mau tinggal diam, selalu bergerak, dan terus tumbuh. Dia akan terus berusaha secara sungguh-sungguh untuk meningkatkan kualitas dirinya ke arah yang lebih baik.

3.5.2 Analisa Warna

Berdasarkan *keyword* dinamis yang didapat maka bisa diambil sebagai acuan dalam pewarnaan atau *color grading* untuk menyamakan warna video yang sesuai dengan *keyword dynamic*. Pewarnaan akan didominasi oleh warna yang mewakili warna biru karena mengacu pada warna laut, selain itu juga warna merah muda, putih agar sesuai dengan karakter animasi. Dalam video ini mengutamakan warna-warna sejuk dengan suasana cerah dan *contrast*. Warna-warna menurut Bride M. Whelan (1997: 102-104) meliputi warna hijau, biru, dan ungu. Warna-warna tersebut dijabarkan dalam skema berikut:



Gambar 3.13 Skema Warna
(Sumber: Buku Color Harmoni)

3.5.3 Analisa Font *Dynamic*

Dari *keyword* yang didapat maka warna dari karakter animasi 3D dapat ditarik pada pemilihan *font* untuk dengan menggunakan *font* “*Dynamic*”. *Font* tersebut mempunyai karakter yang mudah untuk dipahammi bagi anak- anak dan termasuk pada jenis *casual script* yang menyerupai goresan tangan melalui media pena, pensil, ataupun kuas yang cenderung miring ke arah kanan untuk menunjukkan keakraban yang menguatkan dan mendukung tujuan yang ingin dicapai (Lia Angraini, 2014: 62).

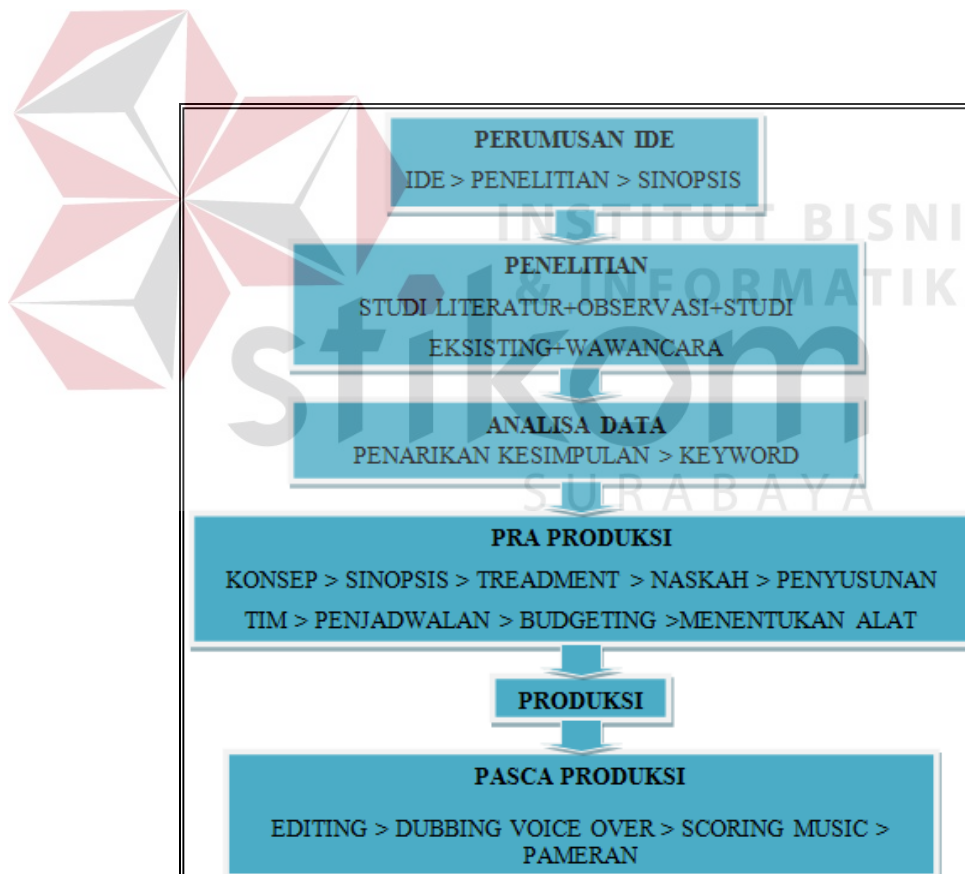


Gambar 3.13 Skema Warna
(Sumber: Buku Color Harmoni)

3.6 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 3.14 berikut.



Gambar 3.14 Bagan Perancangan Karya
(Sumber: Dasar-dasar Produksi Televisi)

3.6.1 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 penulis berkunjung di pulau Karimunjawa, sangat prihatin saat melihat banyak terumbu karang yang rusak dan tidak terawat, sehingga penulis berkeinginan untuk membuat video *feature* ilmu pengetahuan, agar dapat menyampaikan kepada masyarakat dan anak-anak usia 5-10 tahun.

2. Konsep

Konsep dalam pembuatan video *features* ilmu pengetahuan ini akan mengedepankan pada pengenalan jenis-jenis terumbu karang yang ada di Pulau Karimunjawa sebagai media apresiasi kepada anak-anak, dari proses pembuatan *features* ilmu pengetahuan ini akan saya kemas dengan menonjolkan teknik animasi sebagai pelengkap untuk memudahkan mengenalkan tentang terumbu karang kepada anak-anak, dalam video tersebut mengulas tentang keindahan dan keunikan jenis- jenis terumbu karang yang ada di Kepulauan Karimunjawa, dan rumput laut hingga beberapa jenis ikan lainnya. Dalam video ini akan saya aplikasikan dengan animasi, agar mudah dapat menyampaikan terhadap anak- anak. Di kemasan video ini penulis akan menampilkan beberapa slide yang akan menjelaskan tentang beberapa jenis terumbu karang, rumput laut, dan biota laut yang ada tersebut.

3. Sinopsis

Pulau Karimunjawa merupakan kepulauan yang masih masuk dalam wilayah Provinsi Jawa Tengah, Kabupaten Jepara yang banyak menyimpan keindahan-keindahan alam yang berupa pulau-pulau, salah satu asset wisata alam yang ingin dikenalkan kepada masyarakat luas yaitu keindahan alam bawah laut yang salah satunya adalah terumbu karang yang mempunyai banyak jenisnya.

4. Treatment

Dalam proses pembuatan video feature ilmu pengetahuan membutuhkan beberapa langkah yang tersistem agar karya video nantinya menjadi sempurna dan bisa dinikmati oleh masyarakat dengan mengedepankan dari teknik animasinya. 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 tererlampir 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 F Achruddin, 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) Kamera Canon 60D
- 2) 1 Kamera Canon 650D
- 3) 1 Kamera Canon 550D
- 4) 1 Kamera Nikon D7000
- 5) Lighting Continuous
- 6) 1 Slider
- 7) 1 Tripod Kamera
- 8) 1 Reflektor
- 9) 1 Baterai cadangan kamera 60D, 650D, D7000 dan lighting
- 10) Lensa Canon 18-55mm
- 11) 1 Lensa Nikon 18-55mm

12) 1 Lensa Nikon 18-105mm

13) 1 Lensa Tele Nikon 55-300mm

14) 1 Lensa Wide Canon 15-85mm

b. Tim Produksi:

1) Eksekutif Produser : Bapak H. Sukandar

2) Produser : Ayu Mashiasuti

3) Sutradara : Ayu Mashiasuti

4) Ass. Sutradara 1 : Mohammad Sochiful A.

5) Naskah : Ayu Mashiasuti

6) DOP : Adhitya Indra L.

7) Cameraman : Adhitya Indra L.
M. Shochiful Arifin
Dimas Antoni

8) Editor : Dimas antoni
Ade Okta

9) Narator : Elok sofiyah

10) Musik : Adhitya Indra L

11) Project Manager : Ayu Mashiasuti

12) Back Up Data : Ayu Mashiasuti

13) Persiapan Produksi : Ayu Mashiasuti

14) Perijinan Lokasi : Ayu Mashiasuti

15) Editor Animasi : Ade Okta

7. Penjadwalan

Sebuah produksi video membutuhkan waktu yang panjang, maka diperlukan penjadwalan yang disesuaikan dengan ketersediaan lokasi dan perijinan yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan produksi.

Penjadwalan produksi video *features* ini terlampir pada lampiran 7.

8. Publikasi

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

promosi diantaranya:

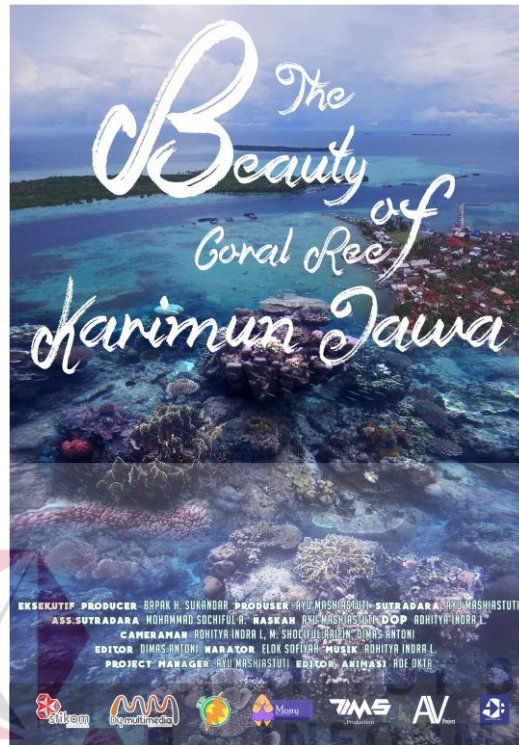
a. Poster

1) Konsep

Poster ini menyajikan keindahan terumbu karang yang terdapat di Kepulauan Karimunjawa, yang memiliki beberapa jenis yang unik. Dalam konsep ini akan di kolaborasikan dengan karakter animasi yang disajikan melalui potret kehidupan nelayan.

Pada bagian bawah poster dituliskan *credit* atau daftar dari tim produksi dengan bagian akhir dipasangkan beberapa logo organisasi yang terlibat dalam pembuatan video *feature* ini, yaitu Bmm Creation sebagai rumah produksi, DIV Komputer Multimedia dan STIKOM Surabaya sebagai perguruan tinggi, Taman Nasional Karimunjawa Kabupaten Jepara.

b. Sketsa



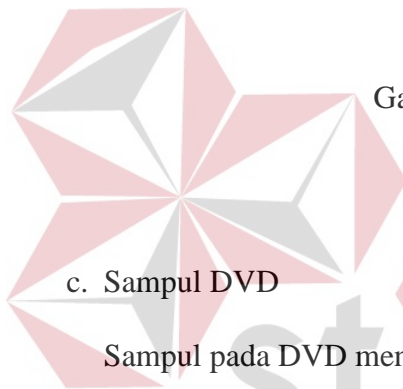
Gambar 3.15 Sketsa Poster
(Sumber: Olahan Peneliti)

b. Label DVD

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



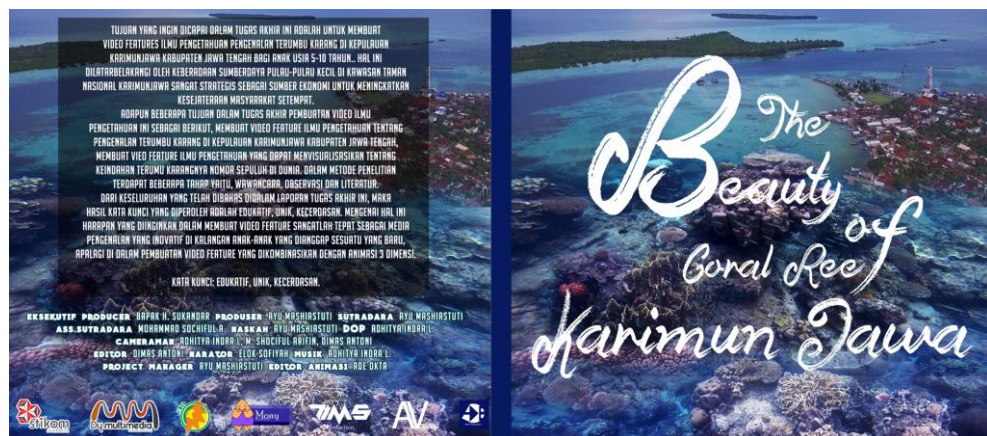
Gambar 3.16 Sketsa Label DVD
(Sumber: Olahan Peneliti)



c. Sampul DVD

Sampul pada DVD menggunakan ilustrasi dari warna yang menjadi perpaduan dari sampul DVDnya.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



Gambar 3.17 Sketsa Label DVD
(Sumber: Olahan Peneliti)

9. Anggaran Produksi

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

Tabel 3.2 Anggaran Produksi

TUGAS AKHIR		
NO.	KETERANGAN	HARGA
1.	Memory sandisk 16 gb	Rp 1.050.000
2.	Tripod	Rp 500.000
3.	Stabilizer	Rp 800.000
4.	Case underwater	Rp 3.000.000
5.	Boom mic	Rp 800.000
6.	Kamera Xiaomi	Rp 1.000.000
7.	Baterai xiaomi	Rp 1.000.000
8.	Lensa 18-200mm	Rp 3.000.000
9.	Lensa 40mm	
10.	Drone	Rp 2.000.000
11.	Kamera Go pro	Rp 500.000
12.	Sewa kapal nelayan	Rp 500.000
13.	Sewa alat diving dengan gaet	Rp 2.500.000
14.	Sewa penginapan	Rp 1.000.000
15.	Tiket kapal cepat berangkat	Rp 850.000
16.	Tiket kapal cepat pulang	Rp 850.000
17.	Tiket kendaraan	Rp 2.000.000
18.	Bahan bakar mobil	Rp 1.500.000
19.	Snack	Rp 750.000
20.	Konsumsi crew	Rp 1.800.000
21.	Kebutuhan crew	Rp 500.000
22.	Desain animasi	Rp 2.500.000
23.	Scrolling musik	Rp 500.000
24.	Dubbing	Rp 200.000
25.	Biaya cetak poster plus pigura	Rp 130.000
26.	Biaya cetak sticker	Rp 40.000
27.	Biaya cetak eks banner mini	Rp 120.000
28.	Biaya cetak pin	Rp 120.000
29.	Biaya cetak gantungan kunci	Rp 80.000
30.	Biaya cetak banner	Rp 35.000
31.	biaya cetak kaos	Rp 100.000
32.	Biaya beli kertas 80gr	Rp 95.000
33.	Biaya beli tinta print	Rp 125.000
34.	Biaya servis printer	Rp 800.000
35.	Biaya cetak buku Tugas akhir	Rp 500.000
TOTAL		Rp 32.245.000

(sumber olahan penulis)

3.6.2 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 Kepulauan Karimunjawa.

3.6.3 Pasca Produksi

Dari skema perancangan karya di atas penulis melalui berbagai tahap pasca produksi dengan pemilihan *file* hasil syuting, *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.

