



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**PERANCANGAN VIDEO CELURIT SEBAGAI UPAYA
MENGINFORMASIKAN SALAH SATU SIMBOL
BUDAYA MASYARAKAT MADURA**

Tugas Akhir

**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

**Oleh:
Erwin Oktaviyan
14.4201.000.21**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

**PERANCANGAN VIDEO CELURIT SEBAGAI UPAYA
MENGINFORMASIKAN SALAH SATU SIMBOL
BUDAYA MASYARAKAT MADURA**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain Komunikasi Visual



Disusun Oleh :

Nama : Erwin Oktaviyan
NIM : 14420100021
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2018

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO CELURIT SEBAGAI UPAYA
MENGINFORMASIKAN SALAH SATU SIMBOL BUDAYA
MASYARAKAT MADURA

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Erwin Oktaviyan

NIM: 14420100021

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 30 Agustus 2018

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. **Dhika Yuan Yursima, M.Ds., ACA**
NIDN: 0720028701

II. **Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds.**
NIDN: 0714118806

Pembahas

I. **Siswo Martono, S.Kom, M.M.**
NIDN: 0726027101

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar sarjana


FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA
Dr. Jusak  5/9

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN
KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, Saya:

Nama : Erwin Oktaviyan

NIM : 14420100021

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informasi

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : **PERANCANGAN VIDEO CELURIT SEBAGAI UPAYA
MENGINFORMASIKAN SALAH SATU SIMBOL
BUDAYA MASYARAKAT MADURA**

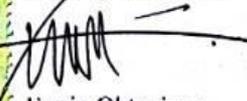
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli bukan plagiat baik sebagai manapun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Agustus 2018




Erwin Oktaviyan
NIM : 14420100021

LEMBAR MOTTO



LEMBAR PERSEMBAHAN



ABSTRAK

Celurit merupakan senjata tajam tradisional dari Madura yang telah mengalami obyektifikasi sebagai senjata yang menakutkan dan untuk melakukan suatu tindakan kriminal, atas fenomena sosial yang terjadi penguatan persepsi semakin kuat dan berkembang. Kurangnya literasi dan pembahasan yang mengangkat celurit secara detail menjadikan pergeseran nilai fungsi dari celurit itu sendiri, menginformasikan celurit dari perspektif lain yaitu secara positif dan pembahasan lebih dalam merupakan suatu hal untuk memberikan wawasan mengenai celurit agar tidak terjadi salah penilaian dan dapat mengurangi pengkristalan persepsi yang telah berkembang. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif yaitu dengan wawancara, literasi, observasi, dan dokumentasi sebagai cara untuk mendapatkan data yang akan digunakan dalam perancangan tugas akhir ini. Hasil dari perancangan ini berupa video yang dapat menginformasikan celurit secara detail kepada masyarakat umum dari nilai-nilai positif yang ada pada senjata tradisional celurit Madura.

Kata kunci : Dokumenter, Budaya, Senjata Tradisional, Madura

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini yaitu video celurit.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dan membantu dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini, terutama yang terhormat:

1. Bapak dan Ibu saya, Mochammad Ikhsan dan Suhartatik yang selalu mendoakan dan terus mendukung penuh anaknya.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. Selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
3. Siswo Martono, S.Kom., M.M. Selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
4. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA Selaku Dosen Pembimbing 1 dan Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds. Selaku Dosen Pembimbing 2.
5. Keluarga besar DKV STIKOM Surabaya, teman-teman lingkas angkatan, khususnya anak-anak karyo dan kosan Pak Samsul.
6. Teman-Teman angkatan 14 yang berjuang bersama semoga diberikan yang terbaik dan balasan yang setimpal oleh Allah SWT yang Maha Tunggal atas dukungan yang telah diberikan.

Surabaya, 30 Agustus 2018

Peneliti

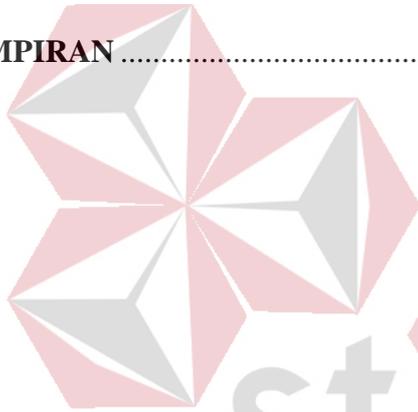
DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Celurit Madura	8
2.3 Fenomena Sosial	10
2.4 Media	11
2.4.1 Jenis-Jenis Media.....	11
2.5 Media Sosial.....	12
2.6 Youtube.....	13
2.7 Video.....	13
2.7.1 Macam-Macam Video	14
2.7.2 Jenis-Jenis Video	15

2.7.3 Teknik Pengambilan Gambar (<i>Camera Anggle</i>)	16
2.7.4 Ukuran Gambar (<i>Frame Size</i>).....	18
2.7.5 Pergerakan Kamera (<i>Camera Moving</i>).....	23
2.8 Warna.....	24
2.8.1 Psikologi Warna	28
2.8.2 Hue.....	31
2.8.3 Saturation.....	31
2.8.4 Additive Color	32
2.8.5 Brightness	32
2.8.6 Value.....	33
2.8.7 Luminance	33
2.8.8 HSV	34
2.9 Storyline	34
2.10 Storyboard	34
2.11 Voice Over	35
2.12 Video Dokumenter	35
2.12.1 Gaya Video Dokumenter	36
2.12.2 Strukur Video Dokumenter	36
2.13 Prinsip Desain	36
2.14 Media Elektronik.....	37
2.15 Typografi.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	39
3.1 Metodologi Penelitian.....	39
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	40

3.3	Teknik Analisa Data	40
3.4	Observasi.....	41
3.5	Wawancara.....	41
3.6	Dokumentasi	42
3.7	Studi Pustaka.....	42
BAB IV PEMBAHASAN		44
4.1	Hasil dan Analisis Data.....	44
4.1.1	Hasil Observasi.....	44
4.1.2	Analisis Data Wawancara.....	45
4.1.3	Hasil Dokumentasi	47
4.1.4	Literatur	49
4.1.5	Teknik Penyajian Data.....	50
4.1.6	Kesimpulan Hasil Analisis Data.....	51
4.1.7	Analisis STP (Segmentasi, Targetting, Positioning)	52
4.1.8	Unique Selling Proposition (USP).....	53
4.1.9	SWOT.....	54
4.2	Keyword	56
4.3	Deskripsi Konsep.....	57
4.4	Perancangan Karya	57
4.4.1	Proses Kreatif	57
4.4.2	Strategi Kreatif	58
4.4.3	Sinopsis.....	58
4.4.4	Storyline.....	59
4.4.5	Storyboard	61

4.5 Perencanaan Media.....	65
4.5.1 Tujuan Media.....	65
4.5.2 Strategi Media.....	65
4.6 Implementasi	67
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses Video.....	14
Gambar 2.2	analog data is infinitely variable.....	15
Gambar 2.3	digital contains specific values.....	16
Gambar 2.4	Low Angle Komposisi.....	17
Gambar 2.5	Eye Level Komposisi.....	17
Gambar 2.6	High Angle Komposisi.....	18
Gambar 2.7	Beautiful Women extreme close up angle.....	18
Gambar 2.8	Beautiful Women big close up angle.....	19
Gambar 2.9	Beautiful Women close up angle.....	19
Gambar 2.10	Beautiful Women medium close up angle.....	20
Gambar 2.11	Beautiful Women medium shoot angle.....	20
Gambar 2.12	Beautiful Women full shot angle.....	21
Gambar 2.13	Beautiful Women long shoot angle.....	21
Gambar 2.14	marcism/ 52 images.....	22
Gambar 2.15	rawpixel/ 636 images.....	22
Gambar 2.16	Natalia_Kollegova/ 1936 images.....	23
Gambar 2.17	Zoom Out Moving.....	23
Gambar 2.18	Zoom In Moving.....	24
Gambar 2.19	Primer Colour.....	25
Gambar 2.20	Secunder Colour.....	26
Gambar 2.21	tertiary Colour.....	27
Gambar 2.22	intermediated Colour.....	27

Gambar 2.23	kuarter Colour.....	28
Gambar 2.24	Hue Colour.....	31
Gambar 2.25	Saturation Colour.....	32
Gambar 2.26	Brightness Colour.....	32
Gambar 2.27	Value Colour.....	33
Gambar 2.28	Luminance Colour.....	33
Gambar 2.29	HSV Colour.....	34
Gambar 2.30	Situs yang sering dikunjungi.....	38
Gambar 4.1	Suasana Pembuatan Celurit.....	47
Gambar 4.2	Salah Satu Alat yang Digunakan Dalam Pembuatan Celurit.....	48
Gambar 4.3	Suasana desa Rembah.....	49
Gambar 4.4	Bapak Hasan Sasra Budayawa Bangkalan.....	49
Gambar 4.6	Analisis Keyword.....	56
Gambar 4.7	Tabel Storyline.....	61
Gambar 4.8	Tabel Storyboard.....	65
Gambar 4.9	Implementasi Video Youtube.....	67
Gambar 4.10	Implementasi Desain Poster.....	68
Gambar 4.11	Brosur Bagian Luar.....	69
Gambar 4.12	Brosur Bagian Dalam.....	69
Gambar 4.13	Implemetasi Desain Xbanner.....	70

DAFTAR TABEL

Gambar 4.5 Analisis SWOT.....55



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Madura merupakan salah satu pulau yang terletak di Jawa Timur dan merupakan wilayah yang memiliki penduduk hampir 4 juta jiwa yang terbagi di empat Kabupaten yaitu Kabupaten Bangkalan, Kabupaten Sampang, Kabupaten Pamekasan, dan Kabupaten Sumenep. Sebagai sebuah kepulauan Madura memiliki nilai-nilai seni dan budaya, salah satunya melalui senjata tajam yang dimiliki oleh masyarakat Madura yaitu celurit (*are'*) dalam istilah Madura. Celurit merupakan identitas dari masyarakat Madura karena keberadaannya yang tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari orang Madura sejak zaman dahulu. Secara umum celurit diinterpretasikan dengan suatu tindak kekerasan atau yang biasa disebut "*carok*" yang mengarah pada tindakan kriminal, carok merupakan perkelahian yang dilakukan oleh satu individu dengan satu individu lainnya. Fenomena yang terjadi di tengah masyarakat tentang celurit yang memiliki konotasi negatif, dikarenakan pemahaman mengenai celurit sangat minim dimiliki oleh masyarakat, dimana celurit memiliki nilai-nilai luhur perjuangan rakyat Madura yang menjadi kebanggaan masyarakat Madura. Menginformasikan celurit sebagai salah satu simbol budaya masyarakat Madura merupakan salah satu bentuk untuk memberi pemahaman atas terjadinya pergeseran nilai dan sekaligus memberi pengetahuan kepada masyarakat bahwa celurit bukanlah bentuk simbol kekerasan.

Citra negatif yang berkembang di masyarakat mengenai Celurit merupakan suatu bentuk kurangnya pemahaman masyarakat akan celurit. Tradisi carok yaitu perkelahian antara satu individu dengan satu individu yang lain dengan menggunakan senjata tajam celurit adalah salah satu yang mengidentifikasi kekerasan dari orang Madura. (Matroni, 2010)

Celurit merupakan Senjata tradisional yang melegenda, bahkan hampir di seluruh wilayah Indonesia mengetahui tentang celurit Madura, Seringkali celurit dipakai sebagai senjata tajam saat terjadinya kerusuhan di berbagai wilayah Indonesia untuk menakut-nakuti lawannya. Celurit sering diidentikkan sebagai senjata tajam untuk “*carok*” hal yang demikian sama halnya dengan senjata tajam lainnya di seluruh dunia dengan nama dan pola yang berbeda tetapi dalam substansi yang sama. (Matroni, 2010)

Celurit bagi sebagian masyarakat Madura banyak digunakan sebagai alat pertanian, alat rumah tangga, dan alat untuk membela diri dari binatang-binatang buas dikarenakan pada zaman dahulu Madura masih berupa alas dan terdapat binatang-binatang buas yang membahayakan nyawa. Bentuk celurit yang melengkung memudahkan dalam proses memotong, yaitu dengan cara mengiris-ngiris bagian bawah tanaman yang dipotong dengan cara mengayunkan dengan satu tangan. Jenis-jenis celurit cukup Beragam, jenis yang paling terkenal adalah celurit *takabuan*, celurit ini memiliki bentuk yang serasi antara lengkungan dan panjangnya dan biasanya celurit *takabuan* yang selalu menjadi alat menjaga diri bagi orang tertentu di Madura. Adapun jenis celurit lainnya yaitu *dang-osok*, *tekos bu-ambu* (bentuknya seperti seekor tikus yang sedang diam), *celurit lancor* (sejenis celurit yang memiliki

“variasi” lengkungan yang terdapat di antara tempat pegangan tangan dan ujung senjata tajam), *bulu ayam* (mirip bulu ayam), *kembhang turi*, *monteng*, *sekken*, *ladding pengabisen*, *calo*’ (sejenis celurit tapi mempunyai lekukan di bagian tengah batang tubuh), *bhirang* atau *bhiris* (keduanya sejenis parang), *koner*, *larkang*, *tombhak*. (A.Latief Wiyata, 2002:38-39)

Di samping pertanian, aktifitas-aktifitas di bidang peternakan, perdagangan, kelautan (nelayan, perikanan, pelayaran), dan usaha kerajinan yang merupakan sumber pendapatan alternatif. Aktifitas di bidang usaha kerajinan, khususnya berupa kerajinan pembuatan senjata tajam celurit, cukup menonjol. Setiap hari pasaran selalu terdapat beberapa orang pedagang yang secara khusus menjual hasil usaha kerajinan tersebut. Setiap pedagang senjata tajam ini menggelar berbagai jenis senjata tajam yang biasa digunakan untuk kegiatan pertanian dan rumah tangga, dan lainnya.

Celurit dengan kualitas baik terbuat dari bahan pilihan seperti baja murni atau rel kereta api, dengan ukuran panjang 40-50 sentimeter, sedangkan celurit yang memiliki kualitas sedang atau rendah terbuat dari baja biasa (dibawah kualitas rel kereta api atau baja murni) dengan ukuran panjang yang hampir sama dan dengan harga yang lebih terjangkau. (A.Latief Wiyata, 2002:40)

Menurut budayawan Bangkalan Slamet Mestu, celurit saat ini mengalami transformasi yang cukup berkembang, yang pada awalnya sebagai alat pertanian, pada saat ini celurit dijadikan sebagai karya seni yang memiliki nilai estetik, seringkali dijadikan sebagai hiasan dengan tambahan lafadz arab “pamor” yang diukir pada ujung besi maupun pada pegangan celurit.

Begitu juga menurut budayawan Bangkalan yang sekaligus keturunan langsung dari kerajaan Bangkalan yaitu Hasan Sasra berpendapat bahwa celurit yang sering disalahgunakan dikarenakan kurangnya pemahaman tentang celurit. Celurit pada awalnya difungsikan sebagai alat pertanian untuk menyabit rumput dan sebagainya, sering juga sebagai alat untuk menjaga diri dari binatang-binatang buas dikarenakan Madura pada saat itu masih berupa hutan dan banyak ditinggali binatang-binatang liar dan buas.

Menurut Robin. G Collingwood Sejarah merupakan suatu bentuk penyelidikan mengenai suatu hal yang telah dilakukan oleh manusia di masa lampau. (Principles of History, 1939). Saat ini, tidak semua orang mengetahui tentang proses dan sejarah sebuah celurit itu sendiri, bagaimana penggunaannya dan untuk apa celurit dibuat. Mengetahui sebuah sejarah sangatlah penting dikarenakan setiap sejarah memiliki cerita yang harus dijaga dari generasi ke generasi selanjutnya agar tidak terjadi salah persepsi, sehingga menimbulkan representasi yang berbeda-beda.

Interpretasi tentang celurit yang negatif dikarenakan kurangnya pengetahuan masyarakat akan celurit itu sendiri, sehingga mereka memiliki kepercayaan dari apa yang mereka lihat, dan untuk memperbaiki hal tersebut harus diciptakan kepercayaan baru. Menginformasikan celurit sebagai salah satu simbol budaya masyarakat Madura merupakan hal yang harus diketahui masyarakat dikarenakan celurit tidak berfungsi sebagai senjata tajam yang digunakan ke arah negatif akan tetapi celurit lebih dijadikan sebagai alat pertanian, alat rumah tangga, dan telah dijadikan sebagai hiasan yang memiliki nilai-nilai estetik. Estetika menurut effendy, didefinisikan sebagai susunan bagian dari sesuatu yang mengandung pola. Dimana pola tersebut

mempersatukan bagian-bagian yang mengandung keselarasan dari unsur-unsurnya, sehingga menimbulkan keindahan.

Video dokumenter dipilih oleh penulis sebagai media dikarenakan, video dokumenter mampu menjelaskan suatu fenomena dan dapat dijelaskan dalam materi audio visual. Pelestarian tradisi ataupun budaya yang dimediasi oleh video dokumenter memiliki kekuatan dalam membuat gambar dan suara yang mudah dipahami oleh masyarakat, dan dipertegas dengan suatu deskripsi naratif yang membentuk suatu kesatuan komunikasi yang efektif. Menurut John Grierson dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasi realitas (Susan Hayward, 1996:72). Pengertian ini memunculkan potensi dari dokumenter untuk menggali, memaparkan, membahas, dan memberikan wacana baru atas berbagai nilai-nilai yang ada di masyarakat. Menurut John Grierson bahwa dokumenter adalah penggunaan cara-cara kreatif dalam upaya menampilkan kejadian atau realitas. (Tanzil, Chandra dkk, 2010:5)

Video dokumenter memiliki kontribusi positif dalam memperkenalkan atau melestarikan nilai-nilai atau fenomena yang ada di masyarakat. Menurut Frank E Beaver, dokumenter biasanya di-*shoot* di sebuah lokasi nyata, tidak menggunakan aktor dan temanya terfokus pada subjek-subjek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, sosial atau lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dari tugas akhir ini yaitu:

Bagaimana merancang video dokumenter tentang celurit Madura sebagai upaya mengenalkan salah satu budaya Madura.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Berfokus pada Celurit Madura
2. Berfokus pada video dokumenter
3. Beberapa media pendukung (*youtube*, poster, brosur, xbanner)

1.4 Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang video celurit sebagai upaya menginformasikan salah satu simbol budaya masyarakat Madura

1.5 Manfaat

Dari laporan ini diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan dengan perancangan video dokumenter ini, menjadikan suatu referensi akademis
2. Manfaat Praktis
 - b. Diharapkan dapat menambah wawasan dan menarik minat masyarakat tentang kebudayaan yang ada di Madura salah satunya melalui senjata tajam khas Madura yang merupakan identitas dari masyarakat Madura.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Matroni (2010) Mahasiswa Aqidah dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pernah melakukan penelitian yang berhubungan dengan celurit Madura dengan judul Makna Celurit (Studi Atas Persepsi Masyarakat Desa Banjar Barat, Kec. Gapura, Sumenep, Madura). Menginformasikan senjata tajam celurit sebagai salah satu simbol budaya masyarakat Madura dapat memberikan pemahaman terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat menjadi tujuan dari penelitian ini dengan media akhir berupa video dokumenter.

Sumber yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil melalui wawancara, observasi, literasi, dokumentasi, dan beberapa sumber internet yang bisa dipertanggung jawabkan. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan memberikan informasi tentang celurit Madura dan dapat menjadikan celurit memiliki perspektif baru berupa nilai-nilai positif yang jarang diketahui.

Dalam memberikan informasi kepada masyarakat peneliti menggunakan video dokumenter tentang celurit Madura untuk menarik minat masyarakat akan salah satu kebudayaan Madura dan dapat dengan mudah dipahami oleh masyarakat. Perbedaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Matroni Mahasiswa Aqidah dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, lebih kepada bagaimana persepsi orang Madura terhadap celurit (dari dalam melihat ke dalam) sedangkan penelitian saat ini berfokus untuk

menginformasikan celurit kepada masyarakat luas sebagai sebuah budaya yang memiliki nilai historis dan nilai estetik dan celurit terdiri dari beberapa ragam serta fungsi yang berbeda yang jarang diketahui oleh masyarakat pada umumnya.

2.2 Celurit Madura

Kondisi kehidupan sosial ekonomi yang memprihatinkan pada zaman kolonial belanda dan sebelum perang dunia II (1940), tingkat kepadatan penduduk Madura per km² lebih tinggi daripada di Jawa sehingga berpengaruh pada jenis pekerjaan atau mata pencaharian pokok orang Madura, yang sebagian besar atau sekitar 70% sampai 80% dari keseluruhan penduduk masih tergantung pada kegiatan agraris (De Jonge, 1998b).

Madura menurut awal berdirinya pernah dipimpin oleh Prabu Cangkraningrat (abad ke-12M) di bawah pemerintahan dari Joko Tole (abad ke-14M). Pada masa pemerintahan Joko Tole masyarakat Madura masih belum mengenal senjata tajam berupa celurit, bahkan pada abad 17M saat pemerintahan penembahan Semolo (putra dari Bindara Saud, putra Sunan Kudus) tidak ditemukannya catatan sejarah yang menyebutkan atau memaparkan senjata tajam celurit dan *carok*. Senjata yang sering digunakan untuk perang ataupun ketika terjadi konflik adalah pedang, keris, dan tombak (Zulkarnain, dkk. 2003).

Pada abad ke-18M istilah celurit mulai dikenal dengan tokohnya Sadiman “pak sakera”, (Abdurachman: Masalah Carok di Madura, 1979). Yang menjadi ciri khas dari pak sakera berupa senjata yang selalu dibawanya saat ke kebun untuk mengawasi para pekerja, bentuk senjata tajam tersebut berupa arit besar yang kemudian dikenal dengan istilah celurit.

Pembuatan celurit dikerjakan oleh para pengrajin Madura secara tradisional dan melibatkan beberapa ritual-ritual khusus untuk celurit tertentu, sesuai dengan yang diajarkan oleh leluhur mereka secara turun-temurun. Salah satu basis pengrajin celurit yang ada di Pulau Madura yaitu di Desa Rembah, Kecamatan Galis, Kabupaten Bangkalan. Di daerah ini sebagian besar masyarakatnya menggantungkan hidupnya sebagai pandai besi pembuat arit dan celurit. Celurit buatan para pengrajin di Desa Rembah terkenal dengan kualitasnya yang bagus.

Bahan dasar dari celurit merupakan baja bekas, yang sering digunakan pada rel kereta api atau baja dari mobil bekas (cakram). Pembuatan dari celurit ini boleh dikatakan sederhana tapi sangat berisiko. Batangan-batangan baja atau bahan baku celurit yang didapatkan kemudian ditempa berkali-kali di atas *tombuk* (bantalan besi) hingga didapatkan bentuk lempengan yang diinginkan. Setelah itu bentuk lempengan tersebut dipanaskan pada suhu tertentu sambil ditempa kembali di atas *tombuk* berulang-ulang sampai terbentuk lengkungan celurit yang diinginkan. Ketika bentuk lengkungan celurit sesuai yang diinginkan, dilakukan pengerjaan akhir yang meliputi penajaman mata celurit, penghalusan permukaan, pembuatan gagang dan sarung celurit.

Dalam mengerjakan sebuah celurit, para pengrajin selalu melakukannya dengan penuh ketelitian dan kehati-hatian. Sebuah celurit tidak bisa dipandang/dilihat hanya sebagai sepotong besi yang ditempa berkali-kali, akan tetapi harus mencirikan sebuah karya seni serta memiliki arti dan makna khusus bagi pemiliknya. Dalam pembuatan celurit tertentu, biasanya para pengrajin berpuasa terlebih dahulu. Bahkan setiap tahun, tepatnya pada bulan Maulid para

pengrajin melakukan ritual-ritual khusus untuk meminta petunjuk dalam pembuatan celurit nantinya.

2.3 Fenomena Sosial

Fenomena sosial menurut Fredi Rangkuti merupakan fakta sosial atau kejadian sosial yang terlihat di lapangan. Fenomena sosial mampu menjelaskan sesuatu yang terjadi di tengah masyarakat. Fenomena sosial masyarakat terdapat beberapa bagian yaitu fenomena sosial ekonomi, budaya, dan lingkungan. Masyarakat luar Madura mempersepsikan bahwa setiap bentuk kekerasan yang terjadi di Madura merupakan *carok* dengan celurit sebagai senjata tajam yang digunakan. (Dr. A Latief Wiyata, 1). Hal tersebut termasuk dalam fenomena konflik yaitu fenomena yang sering terjadi di masyarakat. Konflik merupakan adanya pertentangan secara langsung antara individu atau kelompok untuk mencapai cita cita bersama (Rahman, 2011:57)

Menurut beberapa teori sosiologi konflik, konflik tidak selalu bersifat memusnahkan akan tetapi juga memiliki sifat membangun dalam keadaan tertentu. Menurut Karl Marx salah satu tokoh utama yang mengemukakan tentang teori konflik, perjuangan atau pergulatan bukan fenomena negatif melainkan bersifat mengunghkan persatuan. (Rahman, 2011:58)

Pengkristalan persepsi mengenai celurit yang memiliki konotasi negatif dikarenakan ditemukan fakta bahwa banyak ditemukan suatu tindak kekerasan yang menggunakan celurit sebagai senjata tajam yang digunakan. Dilansir pada halaman Tempo.co menurut Kepala Bidang Hubungan Masyarakat Kepolisian daerah Jawa Tmur Komisaris Besar Awi Setiyono mengatakan berdasarkan data

yang diterima oleh Humas Polda Jawa Timur pada tahun 2014 tercatat sebanyak 107 kasus terjadi di Jawa Timur, sebanyak 50 kasus berhasil ditangani dengan 68 tersangka. Menurut Awi, kasus begal bukan masalah baru yang ditangani oleh Polda Jawa Timur, adapun pelakunya rata-rata merupakan anak remaja.

2.4 Media

Menurut Nasional Education Association (NEA), media merupakan salah satu sarana komunikasi dalam bentuk cetak atau pun audio visual, serta termasuk juga berbagai macam perangkat kerasnya. Segala hal yang bisa dipakai yang dapat menciptakan rangsangan kepada masyarakat berupa rangsangan pikiran, emosi, dan ketertarikan untuk melakukan tindakan yang ingin dituju sebagai penerima pesan. Media juga bisa disebut teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan sebagai keperluan instruksional (wildbur schraman).

2.4.1 Jenis-Jenis Media

1. Media Cetak

Media cetak merupakan kumpulan berbagai media informasi yang dibuat (diproduksi) dan disampaikan melalui tulisan (cetakan) dan seringkali juga disisipkan gambar sehingga dapat dilihat dan dibaca. Contoh dari media cetak yaitu berupa: majalah, poster, surat kabar, brosur, stiker, flyer, dan katalog.

2. Media Elektronik

Media Elektronik adalah media dengan teknologi dan dapat digunakan apabila terdapat transmisi siaran. Contoh pada media elektronik yaitu: televisi, radio, dan internet.

2.5 Media Sosial

Media sosial merupakan hal yang bisa digunakan untuk mempertahankan/mengembangkan relasi atau interaksi sosial yang sudah ada dan bisa digunakan untuk mendapatkan teman-teman yang baru. Menurut Van Dijk (2006:31).

2.5.1 Karakteristik Media Sosial

Menurut Hadi Purnama (2011:110) Media sosial memiliki beberapa karakteristik diantaranya adalah:

1. Jangkauan yang luas
2. Mudah diakses masyarakat dengan biaya terjangkau bahkan gratis
3. Lebih mudah digunakan dikarenakan tidak perlu adanya keterampilan khusus untuk bisa menggunakan media sosial
4. Dapat menarik respon masyarakat lebih cepat

2.5.2 Jenis-Jenis Media Sosial

Menurut Liana Evans praktisi jejaring media sosial yang dikutip oleh (Adrianus, dkk, 2013:51) diantaranya adalah:

1. Social News Site, yaitu jenis jejaring sosial yang memungkinkan pengguna untuk mengirimkan berita, informasi, artikel, video, dan foto yang kemudian akan diberikan penilaian.
2. Social Networking, jenis ini merupakan yang paling populer di Indonesia yang didahului dengan Friendster dan saat ini yang populer adalah Facebook.
3. Social Sharing, yaitu jenis sosial yang memfokuskan diri pada fitur berbagi konten seperti Youtube dan Flickr.

4. Blog, jenis ini memungkinkan seseorang untuk mengespresikan dirinya sendiri ke dalam bentuk artikel ide, pemikiran, dan informai.
5. MicroBlogging
Twitter adalah salah satu microblogging yang digemari, microblogging sendiri adalah pembatasan untuk menuliskan kata-kata.
6. Forum, forum dapat dikatakn cikal bakal jejaring sosial saat ini, forum menjadi tempat untuk berdiskusi tentang segala hal.

2.6 Youtube

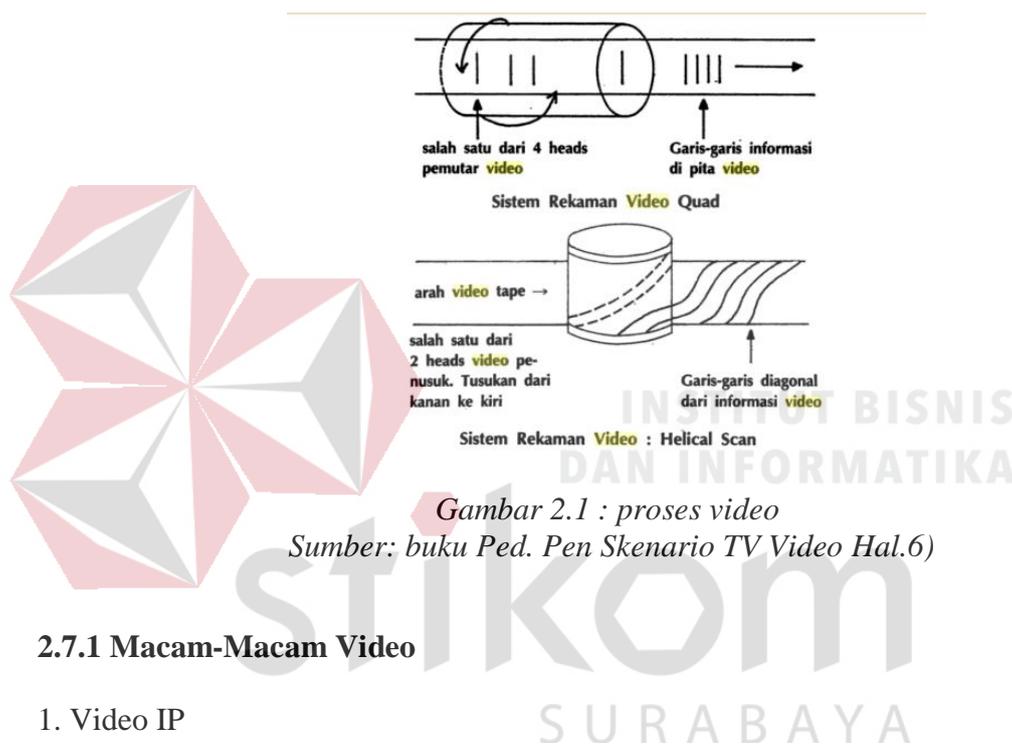
Youtube merupak jenis sosial media yang terkenal dan tempat untuk berbagi video. Jenis video yang ada di youtube cuup beragam dan terdapat banyak kategori yang dapat dipilih sesuai dengan yang diinginkan.

Youtube memiliki korelasi dengan perancangan tugas akhir ini karena youtube memiliki peran untuk menyebarkan video secara luas dan dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat umum.

2.7 Video

Dalam kamus besar bahasa Indonesia video memiliki arti bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi atau rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. Video sendiri berasal dari kata latin, “saya lihat”. Video merupakan teknologi pemrosesan sinyal elektronik meliputi gambar gerak dan suara, dan video terbagi atas dua jenis yaitu video analog dan video digital. Perbedaan video terletak pada proses yang dilakukan,

Perbedaan video dan film terletak pada prosesnya dan durasi, video tidak memerlukan proses kimiawi, informasi video disampaikan secara elektronik ke dalam pita magnetik yang bergerak di kepala (*head*) perekam. Pita tersebut harus bergerak di *head* dalam kecepatan tinggi karena informasi yang direkam cukup luas berupa sinyal-sinyal visual dan audio.



Gambar 2.1 : proses video

Sumber: buku Ped. Pen Skenario TV Video Hal.6)

2.7.1 Macam-Macam Video

1. Video IP

Video IP adalah sebuah video yang dilewatkan melalui IP. Ada 3 kategori pada saat mereka dipancarkan pada publik baik melewati satelit, melalui kabel, dan melalui IP atau format radio analog.

2. Videotex

Videotex adalah sebuah istilah yang dibuat ITU untuk menjelaskan peralatan TV yang digunakan untuk menampilkan data berbasis komputer, baik lewat telepon atau kanal pemancar.

3. VideoOut

VideoOut adalah sebuah fitur yang ada pada perangkat keras yang bisa menghubungkan kamera ke video in port pada televisi atau monitordan menampilkan citra digital dilayar video.

4. Video RAM

Video RAM atau biasa disingkat dengan VRAM adalah tipe spesial dari DRAM yang memungkinkan akses direct high speed memory melalui sirkuit video.

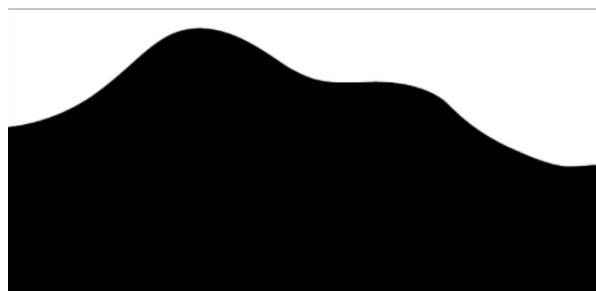
5. Video Text

Video Text adalah suatu kemampuan untuk mengirimkan dan juga mentransmisikan secara 2 arah dari suatu gambar atau suara.

2.7.2 Jenis-Jenis Video

1, Video Analog

Video analaog merupakan perekaman gambar dan audio dalam bentuk berupa sinyal magnetik terhadap pita magnetik. Video analog ini merupakan hasil dari produk pertelevisian dan oleh sebab itu dijadikan standard pertelevisan. Video analog memiliki standart dengan format NTSC, PAL (*system phase alternate line*), SECAM (*system sequential color and memory*), dan ATSC.

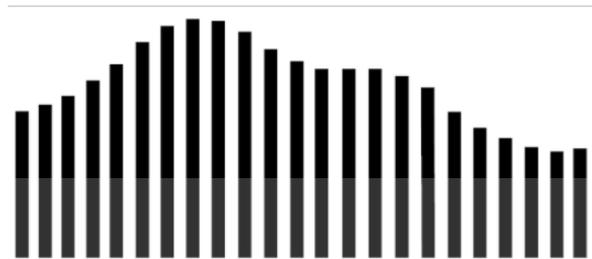


Gambar 2.2 *analog data is infinitely variable*

Sumber: *digital video for dummies book*

2. Video Digital

Video digital merupakan produk dari industri komputer oleh sebab itu dijadikan sebagai standard data digital. Video digital memiliki format utama yaitu AppleQuicktime, Microsoft Windows Media Format, dan Real Network RealMedia.



Gambar 2.3 *digital contains specific values*

Sumber: *digital video for dummies book*

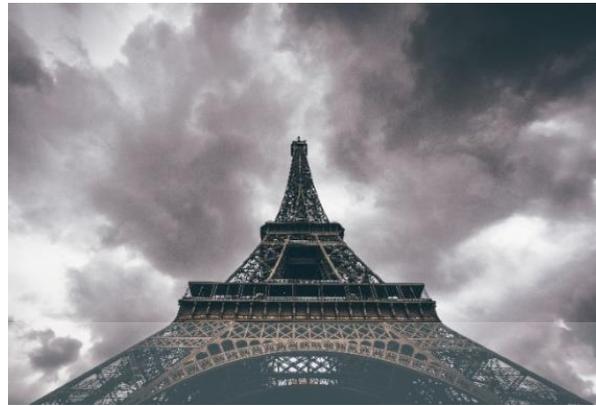
Dari penjelasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek sekaligus dengan suara atau audio. Video dapat menjelaskan dengan detail bagaimana proses, menyajikan informasi dengan jelas, dan dapat mempengaruhi pikiran individu. Atas dasar tersebut video memiliki daya Tarik bagi masyarakat sebagai media untuk memperkenalkan suatu objek ataupun memberikan informasi secara jelas.

2.7.3 Teknik Pengambilan Gambar (*Camera Anggle*)

1. *Low Angle*

Teknik *low angle* merupakan pengambilan dari sudut rendah sehingga menampilkan kesan mewah yang akan didapatkan dan biasanya teknik ini sering

digunakan untuk foto arsitektur. Perbedaan antara *low angle* dan *frog Eye* terletak pada teknik pengambilan gambar, *low angle* kamera diletakkan di bawah objek, dan pada *frog eye* posisi kamera harus dekat sekali dengan *ground*.



Gambar 2.4 *Low Angle Komposisi*

Sumber: <https://pixabay.com>

2. *Eye Level*

Pengambilan gambar dengan posisi kamera sejajar dengan objek, seringkali memperlihatkan mata seseorang yang berdiri sejajar dengan objek gambar atau yang biasa disebut dengan *normal shoot*.



Gambar 2.5 *Eye Level Komposisi*

Sumber: <https://pixabay.com>

3. High Angle

Pada pengambilan gambar dengan teknik ini, posisi kamera berada di atas objek untuk memperlihatkan secara luas objek yang direkam.



Gambar 2.6 *High Angle Komposisi*
Sumber: <https://www.pexels.com>

2.7.4 Ukuran Gambar (*Frame Size*)

1. *Extreme Close Up (ECU)*

Pengambilan gambar pada sisi tertentu untuk menonjolkan detail dari objek secara jelas.



Gambar 2.7 *Beautiful Women extreme close up angle*
Sumber: *Peneliti*

2. *Big Close Up (BCU)*

Pengambilan gambar yang hanya menampilkan objek dari atas kepala sampai dagu dari objek yang direkam.



Gambar 2.8 *Beautiful Women big close up angle*
Sumber: *Peneliti*

3. *Close Up*

Pada proses ini, pengambilan gambar dilakukan dari atas kepala sampai bawah leher untuk memberi gambaran objek secara jelas.



Gambar 2.9 *Beautiful Women close up angle*
Sumber: *Peneliti*

4. *Medium Close Up (MCU)*

Medium Close Up biasanya memiliki fungsi untuk memperlihatkan karakter

seseorang, dan pengambilan gambar sebatas dari ujung kepala sampai dada objek tersebut.



Gambar 2.10 *Beautiful Women medium close up angle*
Sumber: *Peneliti*

5. *Medium Shoot (MS)*

Dalam pengambilan gambar yang dilakukan, untuk menunjukkan seseorang maka yang diperlihatkan adalah dari ujung kepala sampai batas pinggang.



Gambar 2.11 *Beautiful Women medium shoot angle*
Sumber: *Peneliti*

6. *Full Shoot (FS)*

Pengambilan gambar secara penuh untuk memperlihatkan objek secara keseluruhan dari ujung kepala sampai kaki.



Gambar 2.12 *Beautiful Women full shot angle*
Sumber: *Peneliti*

7. *Long Shoot (LS)*

Pengambilan objek gambar secara utuh beserta dengan latar belakang background dari objek tersebut.



Gambar 2.13 *Beautiful Women long shoot angle*
Sumber: *Peneliti*

8. *One Shoot (1S)*

Pengambilan gambar yang memuat satu objek dalam satu frame atau pengambilan gambar yang berfokus pada satu objek yang diinginkan.



Gambar 2.14 *marcisim/ 52 images*

Sumber: *pixabay.com*

9. *Two Shoot (2S)*

Dalam satu frame gambar terdapat dua objek yang saling berinteraksi ataupun sedang beraktifitas.



Gambar 2.15 *rawpixel/ 636 images*

Sumber: *pixabay.com*

10. *Group Shoot (GS)*

Pengambilan gambar dalam satu frame yang terdiri dari beberapa orang yang sedang beraktifitas, berkumpul, ataupun hal yang lainnya.



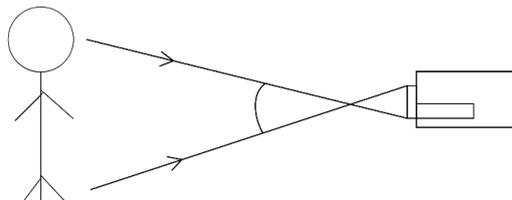
Gambar 2.16 Natalia_Kollegova/ 1936 images
Sumber: *pixabay.com*

2.7.5 Pergerakan Kamera (*Camera Moving*)

Pergerakan kamera atau *camera moving* seringkali dilakukan oleh juru kamera dengan menggerakkan kamera secara horizontal bisa juga dengan merubah ukuran objek menjadi lebih besar atau lebih kecil dengan mengatur *zoom ring* pada kamera.

1. ZOOM OUT

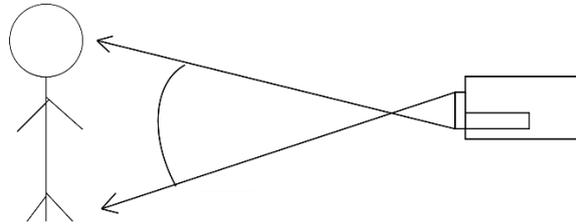
Pergerakan kamera menjauhi objek, biasa banyak dilakukan dengan close up dari suatu objek dan objek tersebut terlihat makin menjauh dari kamera dan memperlihatkan baground dari objek tersebut.



Gambar 2.17 *Zoom Out Moving*
Sumber: penulis

2. ZOOM IN

Pergerakan kamera untuk memperjelas suatu objek yang dituju, biasanya dimulai dengan pengambilan gambar yang lebar kemudian mendekati objek tersebut untuk memperjelas objek yang dituju.



Gambar 2.18 *Zoom In Moving*

Sumber: penulis

3. TRACK/DOLLY

Pergerakan kamera secara konstan, dan biasanya untuk mengikuti objek yang bergerak dengan menggunakan tripod atau Dolly. Pergerakan Dolly ketika menjauhi objek (*Dolly Out*) untuk menciptakan kesan dramatik kesedihan sedangkan ketika Dolly bergerak mendekati objek bertujuan untuk melihat objek yang dituju lebih jelas.

2.8 Warna

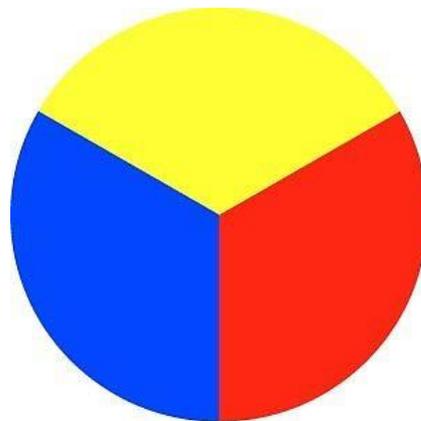
Warna merupakan hal yang sangat penting dalam menentukan respon dari orang, karena warna memiliki dampak secara psikologi yang menimbulkan suatu rangsangan terhadap yang melihatnya. Setiap warna memberikan kesan dan memberikan identitas tertentu. (Dr. Ir. Eko Nugroho, M.Si.). Warna memiliki peran penting dan banyak kegunaan yang dapat mengubah rasa, dapat juga

mempengaruhi cara pandang dan dapat membangun suasana atau kenyamanan untuk semua orang.

Teori tentang warna seringkali atau biasa disebut juga dengan *chromatics*. Pengelolaan warna pada media cahaya (layar computer) menggunakan 3 warna dasar yaitu merah (*R-red*), hijau (*G-green*), dan Blue (*B-blue*) dan seringkali disingkat dengan RGB. Sedangkan pada media cetak dan printer kombinasi warna yang digunakan terdiri dari empat warna yaitu *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *key* yang biasa disingkat CMYK untuk dapat merepresentasikan semua warna pada halaman cetak. Roda warna secara garis besar terdiri atas tiga bagian yang telah dikembangkan oleh newton dengan meghubungkan ujung merah dan ujung ungu dari spectrum warna, bagian tersebut yaitu:

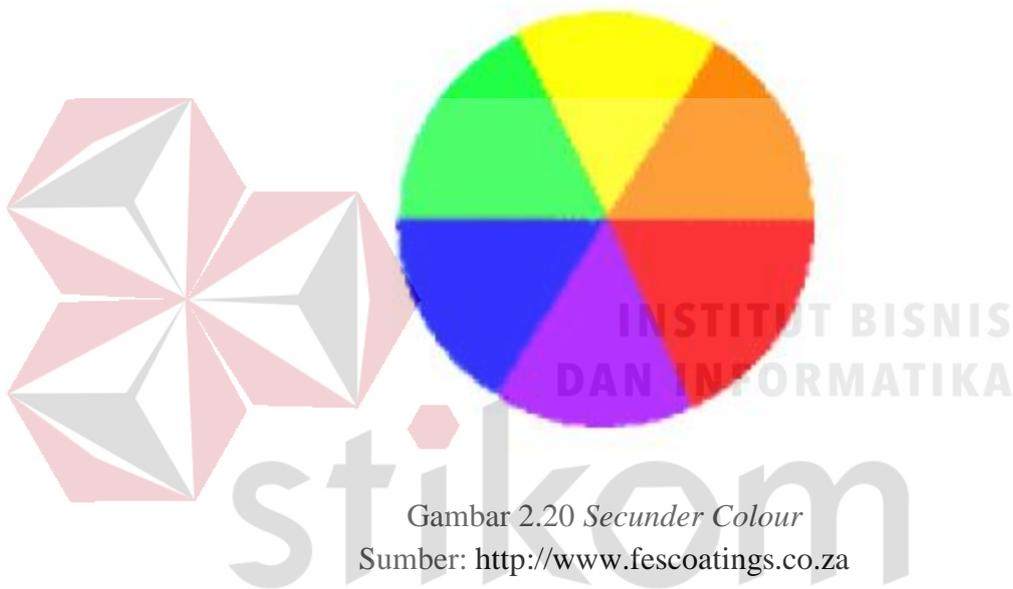
1. Warna Primer

Warna primer atau warna pokok merupakan warna-warna yang paling kuat diantara warna yang lain. Warna primer merupakan warna yang utama dalam pembentukan warna-warna lainnya, warna primer terdiri atas warna merah, kuning, biru.



Gambar 2.19 *Primer Colour*
Sumber: <https://www.redbubble.com>

2. Warna sekunder atau warna kedua merupakan hasil dari pencampuran dua warna primer yang berdekatan pada diagram roda warna. Seperti campuran warna merah dan kuning akan menghasilkan warna oranye, warna kuning dan biru menghasilkan warna hijau, dan pencampuran warna merah dan biru akan menghasilkan warna ungu



3. Warna tersier terbentuk dari pencampuran satu warna tersier dengan warna sekunder yang saling berdekatan pada diagram roda warna. Warna tersier memiliki warna utama yaitu merah-oranye, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau.

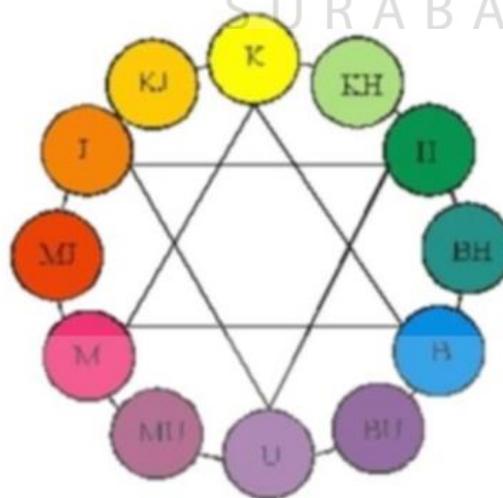


Gambar 2.21 *tertiary Colour*

Sumber: <http://www.fescoatings.co.za>

4. Warna *intermediated*

Warna *intermediated* merupakan warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna primer dan warna sekunder pada *color wheel* seperti kuning hijau (sejenis *moon green*) warna yang terletak di antara warna kuning dan hijau, warna kuning jingga (sejenis *deep yellow*), warna merah jingga (sejenis *red/vermillion*), warna yang terletak di antara warna merah dan warna jingga.

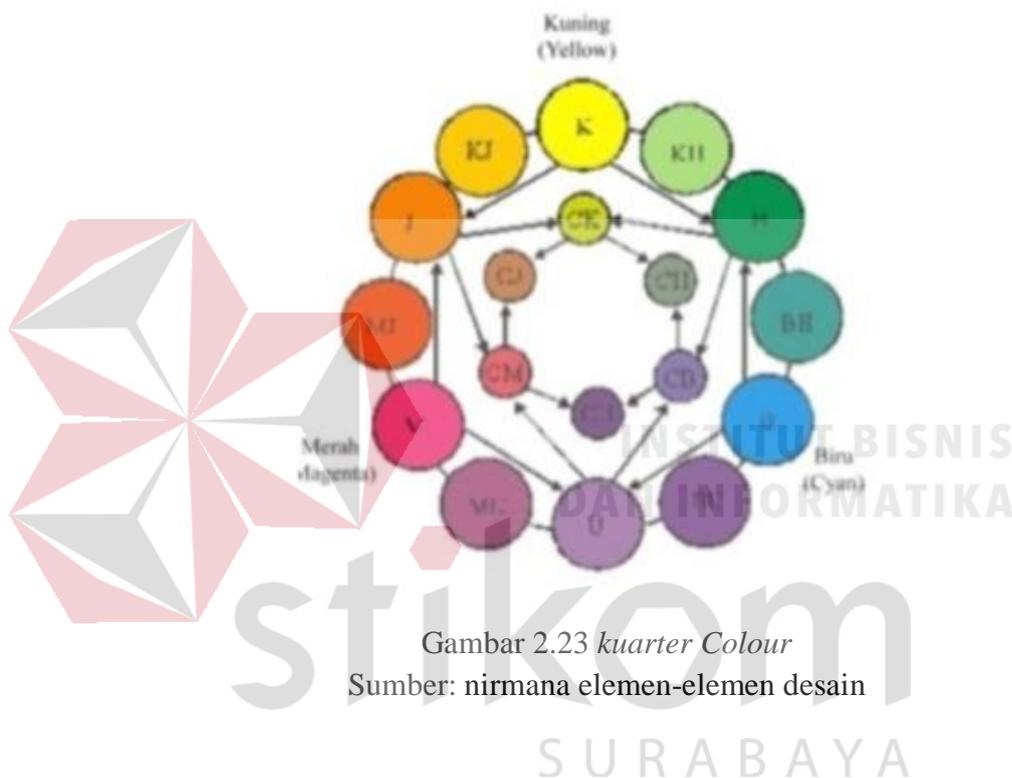


Gambar 2.22 *intermediated Colour*

Sumber: nirmana elemen-elemen desain

5. Warna Kuarter

Warna kuarter merupakan warna hasil dari penggabungan/pencampuran warna tersier seperti contoh warna coklat jingga (jingga kuarter), coklat hijau (hijau kuarter), coklat ungu (ungu kuarter).



Gambar 2.23 kuarter Colour
Sumber: nirmana elemen-elemen desain

2.8.1 Psikologi Warna

Menurut Marial L.David dalam bukunya *Visual Design in Dres* menggolongkan warna menjadi dua bagian yaitu warna eksternal dan warna internal. Warna eksternal merupakan warna yang memiliki sifat fisika dan falid, sedangkan warna internal merupakan warna atas persepsi manusia, bagaimana manusia melihat warna kemudian diolah dalam otak diteruskan dengan cara mengeskpresikan warna tersebut.berikut adalah psikologi warna atau efek yang ditimbulkan oleh warna:

1. Merah

Havelock Elis mengatakan di dalam artikelnya *psichology of red* dalam “*popolar sciency*” bahwa pada spectrum warna, merah merupakan timbul paling bawah akan tetapi munculnya dalam penglihatan manusia paling cepat dan kuat. Beberapa hasil penelitian menurut Maitland Graves dari bukunya *The Art of Color and Design* warna merah termasuk alam warna panas yang memiliki sifat positif, agresif, aktif, dan merangsang.

2. Biru

Warna biru seringkali mewakli warna dari langit dan laut, warna biru termasuk dalam warna dingin. Warna biru banyak disukai oleh pria menurut studi yang telah dilakukan oleh F.S Breeds dan S.E Katz. Warna biru memiliki sifat ketenangan, keamanan, kesetiaan, martabat, kecerdasan, dan perdamaian.

3. Kuning

Warna kuning banyak di identikkan dengan warna matahari, dan termasuk dalam kategori warna-warna panas. Difat dari warna kuning yaitu optimis, kecepatan, cerdas, dan jujur.

4. Ungu

Ungu sering disamakan dengan warna violet akan tetapi warna ungu lebih dekat dengan purple, warna cenderung kemerahan sedangkan violet cenderung berwarna kebiruan. Sifat yang dimiliki oleh warna ungu yaitu kebesaran, kekayaan, berani, spiritualitas, dan kebangsawanan.

5. Coklat

Coklat merupakan simbol warna dari alam dan kayu . Warna coklat sering dihungkan juga dengan warna yang memiliki dominan dari alam. Warna coklat memberikan rasa kesederhanaan dan kerendahan hati.

6. Hitam

Warna hitam merupakan warna yang memili otoritas yang kuat, hitam seringkali melambangkan kekuatan, kemewahan, formal, dan kebijaksanaan. Aka tetapi warna hitam merupakan warna yang berdiri sendiri yang memiliki watak kesedihan, kegelapan, dan kematian.

7. Putih

Warna putih merupakan warna yang menggambarkan kepolosan, kemurnian, kesederhanaan, dan kebenaran. Warna putih memilliki netralitas sehingga dapat dikombinasiakn dengan warna apapun. Warna putih seringkali digunakan dalam acara-acara keagamaan dikarenakan memiiki sifat yang bersih, jujur, dan tulus.

8. Abu-abu

Warna abu-abu diasosiasikan sebagai warna diantara hitam dan putih, warna abu-abu dapat memepertegas warna lain . abu-abu melambangkan sifat ketenangan, kebijaksanaan, mengalah, dan kerendahan hati.

9. Hijau

Warna hijau merupakan warna lembut representasi dari warna alam dan kesuburan, melambangkan kesegaran, ketenangan, natural, dan kesehatan.

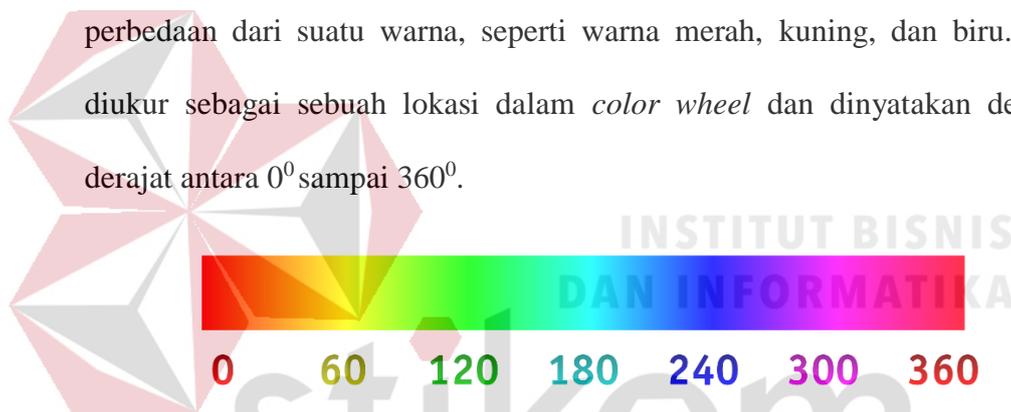
Warna hijau banyak dipergunakan dalam bidang kesehatan, ekologi, konservasi alam.

10. Oranye

Oranye merupakan warna matahari dan senja yang melambangkan energi, antusiasme, dan perhatian.

2.8.2 Hue

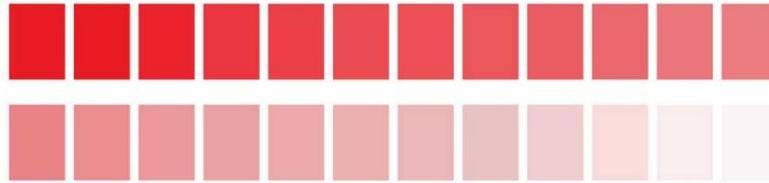
Hue merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dan perbedaan dari suatu warna, seperti warna merah, kuning, dan biru. Hue diukur sebagai sebuah lokasi dalam *color wheel* dan dinyatakan dengan derajat antara 0° sampai 360° .



Gambar 2.24 *Hue Colour*
Sumber: <https://stackoverflow.com>

2.8.3 Saturation

Saturation merupakan dimensi yang menjelaskan terang atau kusamnya suatu warna, kekuatan atau kelemahan warna, daya pancar atau kemurnian warna. *Saturation* adalah kualitas warna yang dapat menyebabkan suatu warna itu “berbicara”. tinggi rendahnya saturation dapat diatur sehingga dapat dihasilkan *saturation/intensitas* warna baru dengan pengalaman yang berbeda. Perubahan intensitas sebuah warna dapat dilakukan dengan mencampur salah satu warna kontrasnya atau warna komplemennya.

SATURATION:Gambar 2.25 *Saturation Colour*Sumber: <http://mado.sahkotupakka.co>**2.8.4 Additive Color**

Additive color merupakan hasil pencampuran dari warna primer, warna primer terdiri atas merah, hijau, dan biru (RGB). Apabila ketiga warna primer tersebut dicampur dengan jumlah dan takaran yang sama akan menghasilkan warna putih, dan kombinasi antara dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder. Additive color merupakan bagaimana cara kamera digital atau kamera video menangkap warna.

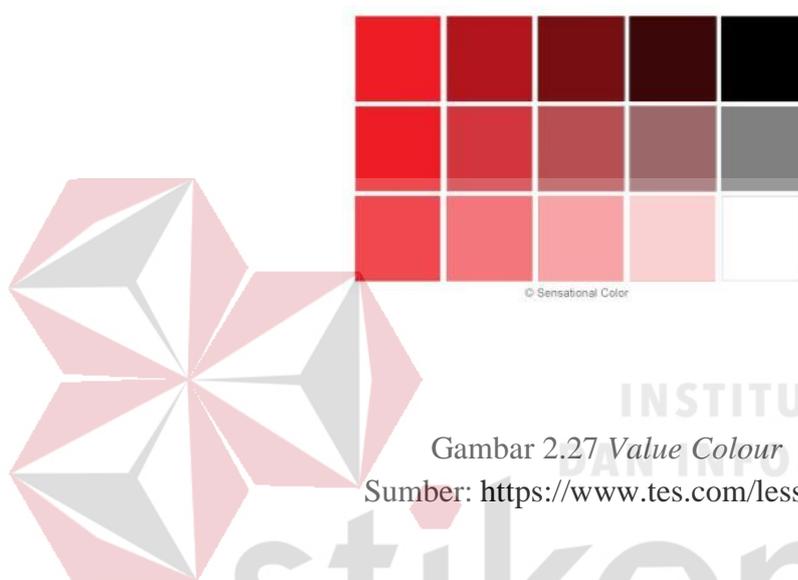
2.8.5 Brightness

Brightness merupakan representasi dari tingkat keterangan dan gelapnya suatu warna, mengacu pada perubahan nilai dalam warna.

BRIGHTNESS:Gambar 2.26 *Brightness Colour*Sumber: <http://mado.sahkotupakka.co>

2.8.6 Value

Value adalah tingkatan atau urutan kecerahan suatu warna dan juga merupakan warna yang menunjukkan apakah susunan warna itu mengandung unsur hitam atau unsur putih. Seperti misalnya value akan membedakan warna merah murni dengan warna merah tua (gelap) atau dengan warna merah muda (terang).

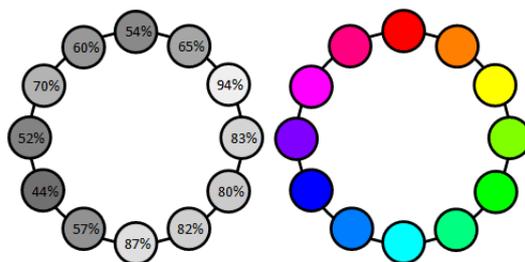


Gambar 2.27 Value Colour

Sumber: <https://www.tes.com/lessons>

2.8.7 Luminance

Luminance merupakan ukuran intensitas cahaya yang sampai ke mata. Dalam video, luminance akan menciptakan nuansa yang berbeda dikarenakan kombinasi warna gelap dan terang.

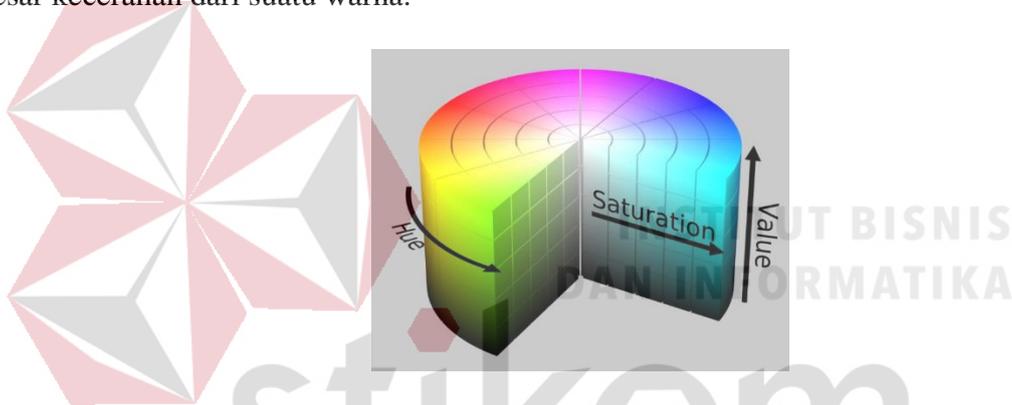


Gambar 2.28 Luminance Colour

Sumber: <http://www.workwithcolor.com>

2.8.8 HSV

HSV (*Hue saturation value*) menampilkan ruang warna dalam bentuk tiga komponen utama yaitu, *hue*, *saturation*, dan *value* atau biasa yang disebut *brightness*. Hue merupakan sudut dari 0 sampai 360°, biasanya 0 merupakan warna merah, 60° adalah warna kuning, 120° warna hijau, 180° warna *cyan*, 240° warna biru, dan 300° adalah warna magenta. *Saturation* biasanya memiliki 0 sampai 1 (atau 0 sampai 100%) dan menunjukkan warna keabu-abuan. Dan *value* biasanya untuk mengukur berapa besar kecerahan dari suatu warna.



Gambar 2.29 HSV Colour

Sumber: <https://www.researchgate.net/figur>

2.9 Storyline

Storyline merupakan ringkasan/inti dari sebuah alur cerita atau bisa disebut dengan naskah cerita dalam bentuk teks. Storyline dalam multimedia sangat dibutuhkan untuk mempermudah dalam menetapkan dialog atau elemen-elemen secara rinci.

2.10 Storyboard

Storyboard merupakan penyampaian ide cerita dalam bentuk gambar untuk mempermudah penyampaian cerita kepada orang lain. Storyboard bersifat

menumbuhkan imajinasi/menggiring khayalan seseorang terhadap gambar yang telah ditentukan dan menghasilkan pemikiran yang sama.

2.11 Voice Over

Voice over dalam video dokumenter sangat diperlukan sebagai pemberi penjelasan latar belakang yang diperlukan. Voice over merupakan teknik produksi yang bukan bagian dari narasi, biasa digunakan dalam radio, pembuatan video, teater.

2.12 Video Dokumenter

Video dokumenter merupakan rekaman gambar seremonial organisasi (kegiatan formal) ataupun budaya tradisional/adat yang direkam sebagai kepentingan pribadi ataupun untuk dipublikasikan. Dokumenter telah banyak dibuat dan telah menjadi industri film sendiri yang telah berkembang pesat di dunia, perkembangan tersebut dibarengi dengan kemajuan teknologi dan permasalahan yang kompleks secara regional maupun internasional. Kreator dari film dokumenter memiliki kekuatan ide yang dapat menceritakan sebuah kejadian nyata dengan merangkai gambar-gambar menarik menjadi istimewa secara keseluruhan.

Frank E. Beaver mengatakan bahwa film dokumenter biasanya di shoot dalam lokasi yang nyata, tidak menggunakan aktor, dan temanya berfokus pada subjek-subjek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, sosial, ataupun lingkungan. Tujuan dasar dari video dokumenter adalah memberi pencerahan, informasi, pendidikan, dan memberikan wawasan tentang keadaan sekitar.

2.12.1 Gaya Video Dokumenter

Pada dokumenter memiliki karakter tersendiri dimana *audience* dapat melihat/menyaksikan dengan serius ataupun dengan santai. Sehingga dokumenter memiliki alternatif gaya seperti: humoris, puitis, *satire* (sindiran), anekdot, serius, dan semi serius. Hal-hal tersebut disesuaikan dengan peristiwa serta *genre* dokumenter yang akan dikembangkan.

2.12.2 Strukur Video Dokumenter

Struktur merupakan rancangan untuk menyatukan unsur video sesuai dengan ide penulis naskah ataupun produser. Struktur pada video dokumenter memiliki makna estetika, psikologis, dan bahasa visual (sinematografi). Struktur sangat penting dikarenakan dapat merangkum penggalan sekuens yang terkadang tidak menyatu.

2.13 Prinsip Desain

Dalam Desain Komunikasi Visual dikenal prinsip-prinsip desain yang sering digunakan sebagai panduan/patokan dalam menciptakan sebuah konsep desain.

Prinsip-prinsip tersebut yaitu:

1. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan atau *balance* merupakan pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek bagian kanan dan kiri presisi atau terkesan sama berat.

2. Tekanan (*emphasis*)

Dalam dunia desain tekanan lebih dikenal dengan istilah *focal point* atau *focus of interest* yaitu penekanan terhadap salah satu elemen visual atau objek yang diinginkan

dengan tujuan menarik perhatian. Untuk menonjolkan elemen visual yang diinginkan dapat memainkan kontras, isolasi objek, dan penempatan objek.

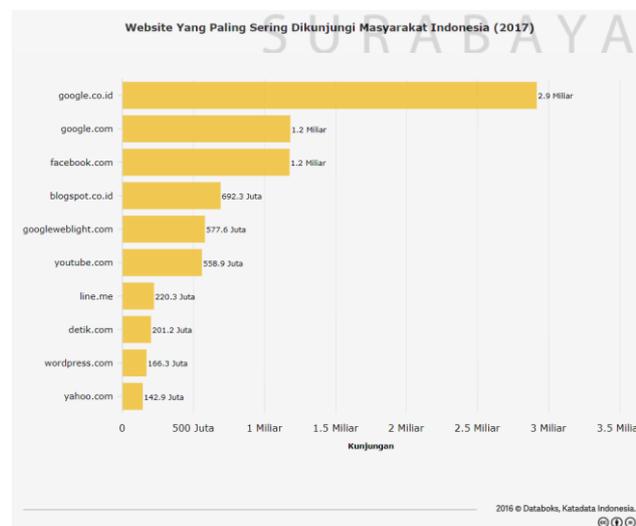
3. Irama (*rhythm*)

Irama adalah gerak pengulangan atau gerak mengalir yang teratur, terus menerus (sanyoto, 2009). Irama merupakan pola pengerjaan layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen visual secara berulang-ulang. Di dalam video penempatan irama dapat menimbulkan suasana yang tenang.

2.14 Media Elektronik

Media elektronik yang memanfaatkan internet merupakan salah satu yang memiliki peran dalam membangun *relations* dengan *public audience* dan hal tersebut merupakan suatu kekuatan tersendiri. (Bob Julios Onggo, 2004:2)

Penelitian yang pernah dilakukan oleh *We Are Social* perusahaan asal Inggris yang telah bekerja sama dengan *HootSuite* menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia menempati urutan kedua terbesar di dunia tahun 2017.



Gambar 2.30 situs yang sering dikunjungi

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id>

2.15 Typografi

Menurut Ni Nyoman Sri Witari dan I Gusti Nyoman Widnyana dalam bukunya Desain Komunikasi Visual mengatakan typografi tidak bisa lepas dari desain komunikasi visual sebagai unsur pendukungnya. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra atau memberi kesan secara visual. (Ni Nyoman Sri Witari, dkk, 2014:61). Typografi terdiri dari empat klasifikasi besar yaitu:

1. Serif

Pada jenis huruf serif terdapat ekor atau garis-garis kecil pada ujung huruf tersebut atau yang biasa disebut dengan *counterstroke*.

2. Sans Serif

Kebalikan dari huruf serif pada huruf sans serif tidak terdapat ekor atau garis-garis kecil pada ujung huruf.

3. Script

Huruf script sering juga disebut dengan jenis font yang indah, dikarenakan pada huruf ini menyerupai tulisan tangan yang dikerjakan dengan pena dengan model tegak bersambung.

4. Dekoratif

Font dekoratif atau biasa juga disebut dengan huruf ornamental, dikarenakan jenis huruf ini memiliki ciri yang ornamental (hiasan) yang tinggi.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab III ini akan berfokus pada metode yang digunakan dalam perancangan karya. Metode penelitian dilakukan dengan tahapan-tahapan serta teknik dalam pengelolaanya.

3.1 Metodologi Penelitian

Perancangan video celurit sebagai salah satu simbol budaya masyarakat Madura membutuhkan penelitian dengan tujuan untuk memperoleh data berupa informasi yang diperlukan untuk mempermudah proses perancangan karya. Oleh karena itu dalam perancangan tugas akhir ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam metode kualitatif menurut keirl dan miller kualitatif merupakan ilmu pengetahuan sosial yang bergantung pada hasil pengamatan, manusia, dan kawasannya. (Lexy J. Moleong, 2004:131).

Dalam penelitian kualitatif metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Etnografi. Etnografi menurut dalam bukunya metode kualitatif berpendapat bahwa etnografi merupakan pendeskripsian mengenai budaya (Dr.Tjipto Subadi, 2006:39). Tahapan dalam metode pendekatan etnografis harus dilakukan dengan cermat agar informasi yang di peroleh dapat dipertanggung jawabkan. Tahapan tersebut berupa wawancara, observasi, studi literatur, dan dokumentasi. Dengan pendekatan kualitatif diharapkan data yang diperoleh dapat menunjang dalam perancangan karya.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peran yang sangat penting. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan jawaban bagaimana karya nanti akan dibuat. jenis pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, studi literatur dan dokumentasi. Data yang didapatkan memiliki peranan penting sebagai acuan untuk menemukan permasalahan yang ada dalam perancangan tugas akhir ini dan untuk mengetahui konsep dalam perancangan video celurit sebagai upaya menginformasikan salah satu simbol budaya masyarakat madura.

3.3 Teknik Analisa Data

Teknik analisa data merupakan suatu proses yang dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu wawancara observasi, literature, dan dokumentasi. Selanjutnya adalah reduksi data, penyusunan satuan katagorisasi, dan kesimpulan. (Moleong, 2005:157)

Berdasarkan analisa tersebut, maka hal selanjutnya adlaah merancang perancangan video celurit sebagi upaya menginformasikan salah satu simbol budaya masyarakat Madura sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan salah satu teknik analisa data dengan cara merangkum, memilih hal-hal yang pokok, menemukan suatu hal yang penting, mencari tema dan menemukan polanya. Reduksi data dapat dilakukan dengan melakukan abstraksi, yaitu dengan membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang tetap dijaga sehingga tetap berada dalam data penelitian.

Dalam reduksi data yang dilakukan peneliti memilih data yang memiliki keterikatan atau berhubungan dengan tugas akhir ini.

2. Penyajian Data

Miles dan Huberman mengatakan bahwa penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Penyajian data dilakukan untuk melihat bagian0bagian tertentu dari gambaran keseluruhan.

3. Kesimpulan

Dalam analisa data kesimpulan merupakan hal yang terakhir, pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah di dapatkan. Hal ini dilakukan untuk menyederhanakan makna data yang dikumpulkan dengan mencari suatu hubungan, persamaan, atau perbedaan.

3.4 Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek penelitian untuk menemukan masalah dari obyek yang diteliti. Hal tersebut didukung dengan pernyataan Arikunto yang mengatakan observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki. (Arikunto, 2006:124)

3.5 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus

diteliti, ditambah mencoba mengetahui lebih dalam berupa suatu hal (Sugiyono, 2010:194)

Metode dalam wawancara adalah dengan melakukan tanya jawab secara langsung yang bertujuan untuk mencari informasi lebih dalam mengenai celurit yang jarang diketahui masyarakat. Hal ini didukung dengan J. Moleong yang mengatakan Dalam metode ini peneliti mengadakan tanya jawab secara berhadapan (*face to face*) untuk mencari data tentang celurit. (J. Moleong, 1991:135)

Wawancara merupakan dialog atau tanya jawab yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang terdiri dari pewawancara dan narasumber yang dilakukan secara berhadapan (Rony Hanitijo, 1994:57).

Pada hal ini peneliti melakukan wawancara dengan tiga budayawan Madura, dan pengrajin celurit di Madura dikarenakan hal ini berhubungan dengan perancangan video celurit yang menjelaskan secara detail celurit yang jarang diketahui oleh masyarakat.

3.6 Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan informasi yang berasal dari catatan penting baik dari lembaga, organisasi, ataupun perorangan. (Hamidi, 2004:72). Dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian yang memiliki keterkaitan dengan celurit.

3.7 Studi Pustaka

Studi literatur merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan pada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik yang tertulis ataupun melalui gambar, foto yang mendukung dalam perancangan tugas akhir. Pada

metode ini, peneliti menggunakan berbagai literatur yang memiliki hubungan dengan tugas akhir ini yaitu perancangan video celurit sebagai upaya menginformasikan salah satu simbol budaya masyarakat Madura, seperti jurnal, artikel, dan penelitian terdahulu.



BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bab IV ini akan dibahas tentang konsep dan perancangan yang akan digunakan dalam karya yang akan dibuat nantinya. Seperti akan dijelaskan hasil analisis data, *STP*, *SWOT*, *keyword*, serta strategi kreatif yang mendukung dalam perancangan video celurit sebagai upaya menginformasikan salah satu simbol budaya masyarakat Madura.

4.1 Hasil dan Analisis Data

Analisis data pada dasarnya merupakan suatu proses pengolahan data yang telah didapatkan di lapangan. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini, merupakan data awal atau data mentah dari suatu informasi. Menurut Sofyan Effendi dalam bukunya metode penelitian survei merupakan penyederhanaan data dalam bentuk yang lebih mudah diinterpretasi atau mudah dibaca.

4.1.1 Hasil Observasi

Pemilihan atau penentuan lokasi penelitian dilakukan di desa pengrajin celurit di Bangkalan yaitu di Desa Rembah Kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan. Pengamatan dilakukan secara langsung dilapangan untuk mengetahui bagaimana proses suatu celurit dibuat dan bagaimana celurit biasa digunakan. Saat ini, celurit dibuat sesuai dengan pesanan dari masyarakat yang menginginkannya. Para pengrajin celurit dalam memproduksi sebuah celurit dilakukan dengan penuh kehati-hatian dan terdapat ritual khusus apabila pemesan celurit menginginkan celurit yang dibuat untuknya nanti dipakai untuk pribadi sebagai alat menjaga diri. Ritual

khusus yang dilakukan oleh pengrajin biasanya adalah melakukan puasa di hari yang telah ditentukan, menyiram tempat penempatan besi dengan air bunga dan pantang untuk dilangkahi. Banyak jenis celurit yang dibuat oleh para pengrajin, sesuai dengan pesanan yang didapatkan, celurit yang diproduksi tidak hanya celurit yang secara umum dikenal dijadikan sebagai senjata untuk melakukan tindak kriminal, akan tetapi terdapat celurit yang di produksi untuk alat pertanian, alat rumah tangga, dan sebagai hiasan yang memiliki nilai-nilai estetis. Produksi tidak dilakukan setiap hari, pada hari Selasa para pengrajin akan berhenti melakukan proses produksi dikarenakan hal ini telah turun-menurun dari para pendahulunya. Bahan yang dipakai dalam proses pembuatan celurit, cukup beragam seperti bahan baja biasa, rel kereta, dan piringan besi kendaraan bermotor dengan kualitas yang berbeda-beda. Bahan yang kuat dan tidak mudah rusak terbuat dari cakram dengan tingkat ketajaman yang lebih tinggi dibandingkan dengan bahan yang lain. Celurit menurut pengrajin, saat ini memang lebih dikenal sebagai senjata yang dipergunakan untuk tindak kriminal akan tetapi hal tersebut terjadi dikarenakan adanya pelecehan terhadap harga diri orang Madura, padahal celurit tidak selalu menjadi obyek yang selalu digunakan dan celurit terdapat beberapa jenis yang tidak semua dipakai untuk suatu hal yang negatif.

4.1.2 Analisis Data Wawancara

Wawancara pertama dilakukan dengan salah satu budayawan Bangkalan yaitu dengan Bapak Slamet Mestu pada tanggal 10 maret 2018. Beliau mengatakan bahwa saat ini celurit telah mengalami perkembangan, celurit telah banyak dijadikan sebagai sebuah karya seni yaitu salah satunya celurit dijadikan sebagai

hiasan yang memiliki keindahan dengan tambahan “*pamor*” yang ada pada ujung besi celurit maupun pada pegangannya. Celurit yang sering dijadikan “*carok*” di Madura dikarenakan adanya gangguan yang melibatkan harga diri dari orang Madura seperti mengganggu istri, keluarga, dan tanah orang Madura. Hal tersebut dilakukan untuk mengangkat kembali harga diri yang menurut mereka telah dirusak. Celurit awalnya banyak dipergunakan sebagai alat pertanian, dan selalu dibawa kemana mana sebagai alat menjaga diri apabila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan.

Wawancara kedua dilakukan dengan budayawan Bangkalan sekaligus keturunan langsung dari kerajaan Bangkalan yaitu Hasan Sasra pada tanggal 23 maret 2018. Mengatakan bahwa celurit yang sering di fungsikan sebagai alat kekerasan dikarenakan kurangnya pemahaman tentang celurit. Kurangnya pengetahuan dan literasi tentang celurit mengakibatkan kurangnya pemahaman di masyarakat sehingga celurit mengalami pergeseran nilai luhur. Celurit yang awalnya dijadikan sebagai alat pertanian, alat rumah tangga, dan senjata rakyat untuk mengusir penjajah belanda lambang ksatria pada saat ini nilai tersebut telah bergeser sehingga banyak terjadi “*carok*” yang cenderung mengacu pada perbuatan kriminal.

Wawancara ketiga dilakukan dengan salah satu budayawan Sumenep yang juga keturunan langsung dari kerajaan Sumenep yaitu Bapak Gusmang. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 6 april 2018 di kediaman beliau. Menurut beliau, celurit saat ini sudah jarang sekali dipakai untuk melakukan tindak kriminal, melainkan lebih pada alat pertanian dan sebagai hiasan apabila celurit dipaksakan untuk

dibawa, hal tersebut hanya untuk alat jaga diri apabila terjadi sesuatu hal yang tidak diinginkan.

4.1.3 Hasil Dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan di desa Rembah Kecamatan Arosbaya sebagai Desa penghasil celurit di Bangkalan dan dengan salah satu budayawan Bangkalan.



Gambar 4.1 Suasana Pembuatan Celurit

(Sumber: Peneliti, 2018)

Penelitian yang dilakukan secara langsung di Desa Rembah merupakan salah satu tempat produksi celurit di Bangkalan, desa tersebut cukup dekat dengan jalan raya dengan suasana khas pedesaan, pemukiman dengan pola *tanean lanjheng* yaitu deretan rumah yang memiliki letak sangat dekat dan berhadapan dengan dibatasi *tabun* atau peninggian tanah sehingga terpisah dan biasanya rumah – rumah tersebut terdiri atas keluarga yang memiliki keterikatan. Suasana dalam proses pembuatan celurit sangat sederhana, hanya berupa rumah yang memiliki dinding berupa kayu yang disusun rapi dengan maksimal tiga orang pengrajin celurit yang bekerja.



Gambar 4.2 Salah Satu Alat yang Digunakan Dalam Pembuatan Celurit

(Sumber: Peneliti, 2018)

Dalam proses pembuatan celurit, alat – alat yang digunakan sangat sederhana hanya ada mesin gerinda untuk memperhalus celurit sebagai media modern, sisanya masih tradisional, mulai dari pencairan logam yang dibakar dengan arang dengan waktu yang tidak sebentar, pembentukan celurit, pembuatan pegangan celurit, sampai *finishing* menjadi celurit utuh dengan berbagai bentuk sesuai pesanan.



Gambar 4.3 Suasana desa Rembah

(Sumber: Peneliti, 2018)

Desa Rembah merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan dimana tempat celurit di produksi, Desa Rembah masih sangat hijau banyak ditumbuhi pohon-pohon hijau akan tetapi cuacanya lumayan panas.



Gambar 4.4 Bapak Hasan Sasra Budayawa Bangkalan

(Sumber: Peneliti, 2018)

Bapak Hasan Sasra merupakan salah satu budaywan Bangkalan dimana merupakan keturunan langsung dari raja Bangkalan Sosrodiningrat yang menceritakan sejarah celurit dan menjelaskan kegunaan celurit pada awalnya.

4.1.4 Literatur

Secara umum, masyarakat di luar Madura menilai bahwa segala bentuk kekerasan yang terjadi di Madura merupakan “*carok*” padahal dalam kenyataannya tidak demikian. “*Carok*” terjadi apabila adanya gangguan terhadap harga diri orang Madura sehingga untuk mengembalikan harga diri orang Madura terpaksa melakukan hal demikian, harga diri orang Madura ditegaskan dalam ungkapan yang dikenal secara umum oleh orang Madura yaitu “*ango’an poteya tolang etembhang poteya mata*” yang berarti lebih baik putih tulang dari pada putih mata (menanggung malu). (Dr.A Latief Wiyata, 2006:17)

Fenomena konsep kekerasan pada intinya memiliki dua karakteristik yaitu pertama, suatu tindakan untuk menyakiti orang lain, sehingga menyebabkan luka-luka dan kedua penggunaan kekuatan fisik yang tidak lazim dalam suatu kebudayaan (Kiefer, 1972:52). Padahal dalam Bahasa sehari-hari, konsep kekerasan meliputi pengertian yang sangat luas, seperti penghancuran harta benda, pemerkosaan, pemukulan, perusakan yang bersifat ritual, penyiksaan, sampai pembunuhan jadi tidak mudah untuk mendapatkan konsep kekerasan yang meliputi semua bentuk kekerasan (Abbink, 1994:3)

Perkembangan kepribadian individu tidak lepas dari aktifitas perkembangan yang harus dilalui seseorang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Erik Erikson yang mengembangkan teori psikoanalisis Sigmund Freud menjadi psikososial, menyebutkan bahwa tahap perkembangan individu dipengaruhi dan dibentuk oleh pengaruh sosial yang secara langsung dapat berinteraksi.

Erik Erikson membagi delapan tahapan perkembangan kepribadian individu, salah satunya adalah tahapan ke lima yaitu fase remaja (12-13 tahun sampai 20 tahun) yang memiliki arti penting menurutnya, karena pada fase ini merupakan peralihan fase kanak – kanak menuju fase dewasa apa yang terjadi di fase remaja akan membentuk kepribadian pada fase dewasa yaitu berupa identitas, krisis identitas, dan kekacauan identitas (Sunaryo, 2002:50)

4.1.5 Teknik Penyajian Data

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka penyajian data yang didapat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Celurit memiliki karakteristik yang unik, yaitu berbentuk melengkung seperti bulan sabit yang dikenal secara umum di masyarakat dan celurit memiliki beberapa bentuk lain yang jarang diketahui oleh masyarakat.
2. Celurit telah mengalami beberapa perubahan, seperti salah satunya perubahan [ada nilai kegunaan yang pada awalnya beberapa celurit dipakai untuk tindak kriminal pada saat ini celurit telah banyak dijadikan sebagai hiasan dengan bentuk yang dibuat indah dengan tambahan “pamor” dan huruf arab yang cukup detail.
3. Para pengrajin sangat menjaga kualitas dalam pembuatan celurit, melalui beberapa tahapan yang cukup panjang dan membutuhkan waktu yang tidak sebentar, sehingga akan membentuk celurit yang diinginkan dan para pengrajin menjaga agar pembeli puas dengan hasil celurit yang telah dibuat dan sesuai dengan keinginan.
4. Pengetahuan tentang celurit secara detail sangat dibutuhkan dikarenakan dengan pengetahuan yang minim, dapat berpengaruh terhadap pembentukan persepsi di masa depan.
5. fase remaja (12-13 tahun sampai 20 tahun) memiliki arti penting, karna pada fase remaja merupakan proses yang akan membentuk kepribadian berupa identitas individu

4.1.6 Kesimpulan Hasil Analisis Data

Hasil analisis wawancara, observasi, dan studi literatur yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa banyak masyarakat yang mengukuhkan persepsi bahwa celurit hanya berfungsi sebagai senjata tajam untuk melukai dan membunuh, pada kenyataannya celurit memiliki berbagai jenis dan fungsinya masing-masing yang

jarang diketahui oleh masyarakat umum. Celurit merupakan senjata rakyat yang dimiliki Madura dan menjadi simbol bentuk perlawanan dari orang Madura dalam mengusir penjajah belanda. Pengenalan informasi mengenai celurit saat ini kurang mendalam sehingga kurangnya pengetahuan terhadap celurit itu sendiri. Perkembangan kepribadian individu tidak lepas dari aktifitas perkembangan yang salah satunya adalah pengenalan terhadap sesuatu hal yang akan memiliki pengaruh dalam proses berpikir, pada fase remaja (12 sampai 20 tahun) memiliki arti penting, karna pada fase ini merupakan proses yang akan membentuk kepribadian berupa identitas individu.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, disimpulkan bahwa perlunya video yang berisi pesan-pesan moral dengan realitas yang ada dengan “kemasan” yang baru dan menarik sehingga video celurit akan memiliki daya tarik tersendiri dikarenakan video yang mengangkat celurit secara detail adalah hal yang baru.

4.1.7 Analisis STP (Segmentasi, Targetting, Positioning)

Analisis STP yang dilakukan pada perancangan ini berdasarkan pada observasi yang dilakukan secara langsung di lapangan yaitu di desa Rembah kecamatan Galis dan menggunakan analisa *Targetting*, *Positioning* untuk memahami karakteristik *audience* nantinya.

1. Segmentasi dan Targeting

Peneliti menentukan segmen tertentu yang dinilai akan dapat tepat sasaran. Berikut adalah perencanaan segmentasi:

a. Demografi

Usia	: 12 – 20 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-Laki dan Perempuan
Status Sosial	: Semua Status Sosial
Pendidikan	: Semua pendidikan

b. Geografis

Wilayah	: Semua Wilayah Indonesia
Negara	: Semua wilayah Indonesia
Karakteristik	: Perkotaan dan Pedesaan

2. Positioning

Perancangan video celurit merupakan video yang mengangkat realitas yang dapat memberikan informasi mengenai celurit sebagai salah satu warisan budaya berupa benda tidak bergerak dan telah menjadi simbol senjata rakyat bagi masyarakat Madura. Dengan video akan menjelaskan detail celurit berupa jenis-jenisnya dan nilai-nilai diluar unsur kekerasan, video ini terdapat pesan-pesan moral yang akan membedakan dengan video lainnya yang telah dijelaskan sebelumnya. Celurit yang telah di obyektifikasi sebagai senjata tajam untuk tindak kriminal, dengan video ini maka celurit mampu memberi nilai dan pesan yang selama ini belum diketahui oleh masyarakat secara umum.

4.1.8 Unique Selling Proposition (USP)

Unique Selling Proposition (USP) merupakan salah satu cara yang identik dengan suatu hal yang ditawarkan kepada target audiencenya yaitu karakteristik

yang dapat membedakan dengan kompetitornya, sehingga suatu produk memiliki keunikan sendiri yang dapat diterima oleh masyarakat.

Celurit merupakan warisan budaya berupa senjata rakyat dan saksi dari perjuangan rakyat Madura saat melawan penjajah di tanah Madura. Celurit memiliki karakteristik yang sangat khas yaitu berbentuk melengkung seperti bulan sabit yang dikenal secara umum oleh masyarakat, akan tetapi masih banyak jenis celurit yang memiliki bentuk yang khas dan memiliki fungsi yang berbeda-beda yang jarang diketahui. Hal inilah yang menjadi *Unique Selling Proposition* dari video celurit yang dapat menarik *audience*. Hal positif yang ada dalam celurit, dan beragamnya jenis celurit yang jarang diketahui akan menjadi hal yang baru untuk masyarakat.

4.1.9 SWOT

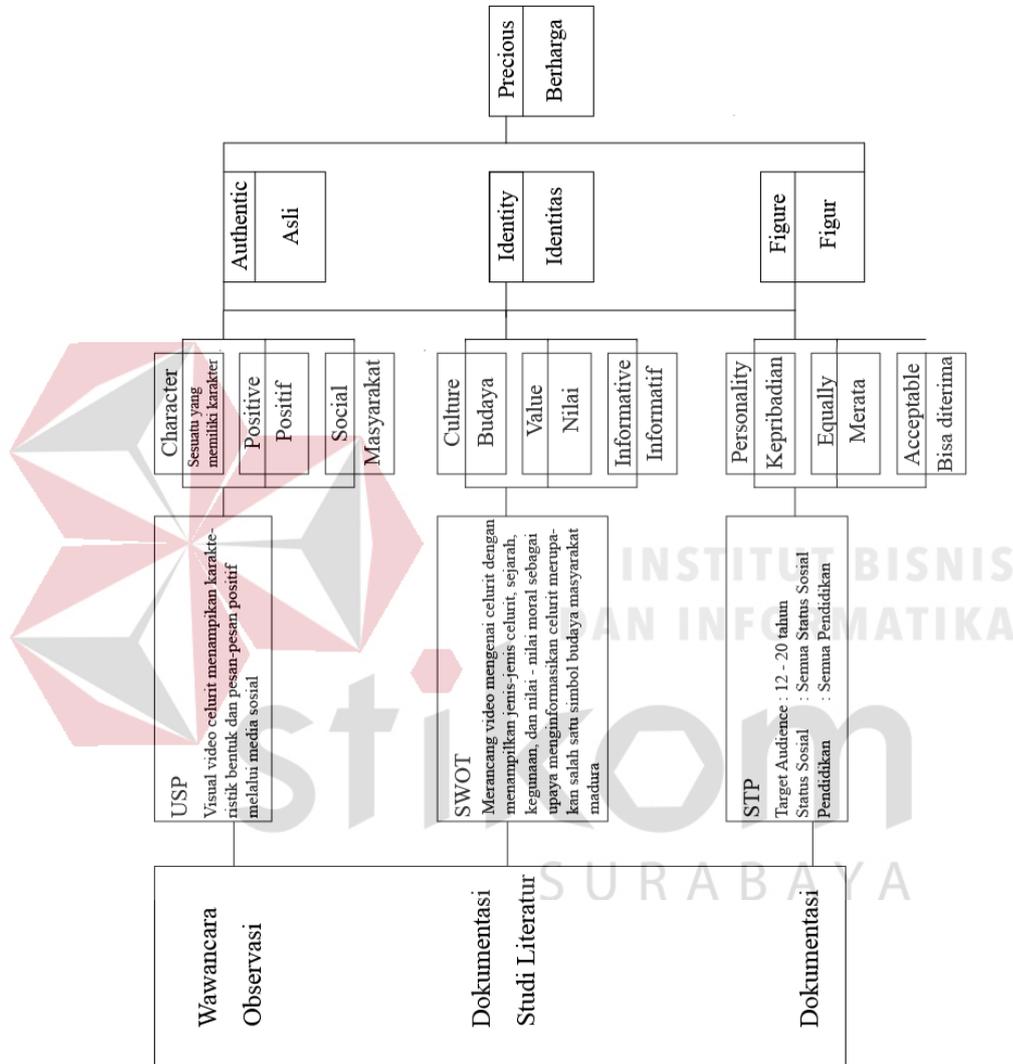
SWOT menurut Sondang P. Siagian merupakan instrument analisis yang kuat apabila digunakan dengan tepat dan SWOT merupakan akronim dari beberapa kata yaitu Strength (kekuatan), Weakness (Kelemahan), Opportunity (peluang), dan Threats (Ancaman). Analisis SWOT untuk tugas akhir ini dibantu melalui data observasi, wawancara, dan studi literatur.

Internal	Strength	Weakness
Eksternal	<ul style="list-style-type: none"> ● Celurit Memiliki karakteristik yang khas dan mudah dikenali ● Celurit senjata tradisional madura yang telah dikenal secara luas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Celurit memiliki konotasi negatif di tengah masyarakat ● Terbatasnya literasi mengenai celurit
Opportunity	S-O	W-O
<ul style="list-style-type: none"> ● Celurit memiliki bentuk yang beragam dan fungsi yang berbeda-beda ● pemerintah mengajukan celurit sebagai warisan budaya “tak bergerak” 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menginformasikan celurit melalui media dengan menjelaskan secara detail ● Mendukung pemerintah daerah dengan merancang media yang dapat menarik masyarakat untuk mengenal celurit 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menjelaskan celurit melalui media agar masyarakat mengenal celurit lebih dalam ● menginformasikan kepada masyarakat mengenai celurit masih belum maksimal
Threat	S-T	W-T
<ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian terhadap celurit yang lebih ke arah negatif mengurangi minat masyarakat ● Celurit telah di obyektifikasi sebagai senjata yang berfungsi untuk tindakan negatif 	<ul style="list-style-type: none"> ● memperluas penginformasian media celurit ● Merancang media celurit dari sisi positif dan dapat menarik masyarakat umum 	<ul style="list-style-type: none"> ● Merancang media yang dapat menjelaskan celurit secara detail dengan kemasan yang menarik sehingga menimbulkan ketertarikan masyarakat untuk mengetahui celurit
<p>Strategi Utama Merancang video mengenai celurit dengan menampilkan jenis-jenis celurit, sejarah, kegunaan, dan nilai - nilai moral sebagai upaya menginformasikan celurit sebagai salah satu simbol budaya masyarakat madura</p>		

Gambar 4.5 Analisis SWOT

(Sumber: Peneliti, 2018)

4.2 Keyword



Gambar 4.6 Analisis Keyword

(Sumber: Peneliti. 2018)

4.3 Deskripsi Konsep

Berdasarkan hasil analisis keyword didapatkan “*Precious*” sebagai konsep utama dalam perancangan karya ini. *Precious* memiliki arti berharga, berharga dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sesuatu yang memiliki nilai tinggi, berguna dan memiliki manfaat yang merata dan dapat diterima oleh semua masyarakat. Celurit sangat berharga untuk dikenalkan secara positif sehingga memberikan pengetahuan baru tentang celurit lebih jauh lagi yang jarang dipahami oleh masyarakat. Dengan konsep *Precious* maka video ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai celurit secara detail mulai dari sejarah, jenis-jenisnya, proses pembuatan, kegunaan celurit dan pesan moral yang dapat memberikan suatu kesan yang dapat menambah wawasan mengenai salah satu simbol budaya masyarakat Madura.

4.4 Perancangan Karya

4.4.1 Proses Kreatif

Perancangan video celurit sebagai upaya menginformasikan salah satu simbol masyarakat Madura merupakan hal yang diperlukan untuk menunjukkan secara detail mengenai celurit. Media video ini akan didukung dengan beberapa media lainnya seperti poster dan brosur yang menarik sehingga masyarakat tertarik untuk melihat video yang menjadi tujuan utama dalam tugas akhir ini.

Berdasarkan *keyword* yang didapatkan melalui beberapa proses analisis data didapatkan konsep *Precious* sebagai acuan visualisasi dalam perancangan video celurit sebagai upaya menginformasikan salah satu simbol masyarakat Madura. *Precious* memiliki makna berharga yang memiliki korelasi dengan tugas akhir ini

yaitu mennginformasikan salah satu simbol budaya masyarakat Madura sehingga masyarakat mengetahui informasi mengenai celurit lebih detail yang jarang diketahui dan dapat menambah pengetahuan baru tentang salah satu simbol budaya masyarakat Madura yaitu celurit.

4.4.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif sangat diperlukan untuk mencapai tujuan dari menginformasikan celurit sebagai salah satu simbol budaya masyarakat Madura. Sasaran dari video ini merupakan remaja yaitu 12-20 tahun yang pada fase remaja akan membentuk kepribadian pada fase dewasa yaitu berupa identitas, krisis identitas, dan kekacauan identitas dan aktif. Dengan konsep *Precious* deskripsi narasi sangat dibutuhkan agar mudah dipahami oleh masyarakat umum dan dapat menambah pengetahuan baru mengenai celurit. dengan menggunakan teknik pengambilan gambar seperti *eye level*, *high angle*, dan *low angle*, dengan penggunaan warna biru dimana secara psikologi warna biru merupakan warna ketenangan, keamanan, kesetiaan, martabat, kecerdasan, dan perdamaian

4.4.3 Sinopsis

Celurit merupakan senjata rakyat khas Madura yang memiliki bentuk sangat khas yaitu berbentuk setengah lingkaran seperti bulan sabit, akan tetapi masih terdapat jenis-jenis celurit yang memiliki karakteristik yang khas dengan fungsi yang berbeda. Celurit sering di jadikan sebagai simbol harga diri orang Madura, karena celurit merupakan senjata perlawanan terhadap penindasan yang dilakukan oleh belanda di Madura.

Desa Rembah merupakan salah satu desa penghasil celurit di Madura, di desa tersebut sebagian penduduknya berprofesi sebagai pengrajin celurit dan petani, para pengrajin celurit mencoba untuk tetap menjaga tradisi tersebut terhadap generasi selanjutnya yang bertujuan untuk menjaga warisan budaya yang dimiliki Madura.

4.4.4 Storyline

Script Video	Script Audio
Pengambilan gambar di Desa Rembah dengan memperlihatkan suasana desa. Lokasi: Desa Rembah	Instrument music tradisional
Memperlihatkan detail-detail dari suasana desa Rembah seperti kegiatan sehari-hari, warga desa. Lokasi: Desa Rembah	Instrument music tradisional
Memperlihatkan rekaman pembicaraan dengan budayawan Bapak Hasan Sasra membicarakan sejarah celurit Lokasi : kediaman dari bapak Hasan Sasra	Narasi Suara dari bapak Hasan Sasra
Memberikan visualisasi Proses Pembuatan celurit	Narasi Instrument Music Traditional

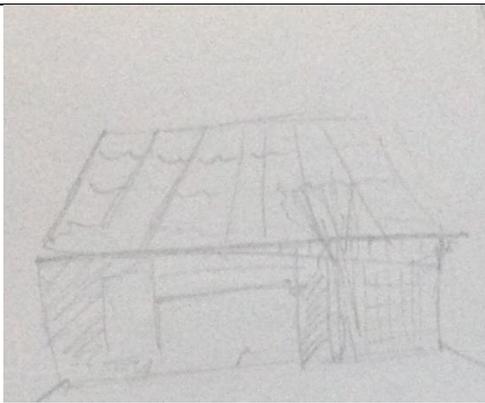
Menunjukkan aktifitas pengrajin saat melakukan penempaan besi celurit	Narasi Instrument music tradisional
Bapak Hasan Sasra menjelaskan celurit dalam kehidupan sehari – hari masyarakat madura Lokasi : kediaman dari bapak Hasan Sasra	Narasi Suara dari bapak Hasan Sasra Instrument music tradisional
Menunjukkan aktifitas pengrajin saat melakukan penghalusan besi celurit	Narasi Instrument music tradisional
Menampilkan detail-detail dari penempaan celurit yang dilakukan oleh pengrajin Lokasi : Desa Rembah	Instrument music tradisional
Menampilkan Bapak Hasan Sasra yang menjelaskan jenis-jenis celurit Lokasi : kediaman Bapak Hasan Sasra	Narasi Instrument music tradisional Suara dari bapak Hasan Sasra

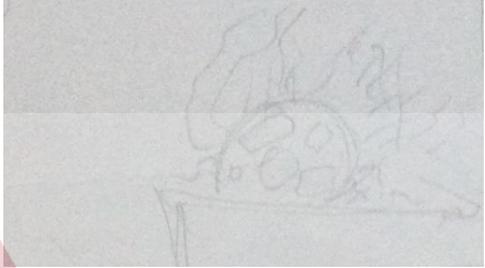
Menampilkan pengrajin yang selesai melakukan penempaan sehingga membentuk celurit Lokasi : Desa Paterongan	Instrument music tradisional
Memperlihatkan secara utuh celurit yang sudah jadi dan jenis celurit lainnya	Narasi Instrument music tradisional
Menunjukkan detail dari celurit yang memilki nilai estetik	Instrument music tradisional
Memperlihatkan kembali desa Rembah sebagai penghasil celurit di Bangkalan	Instrument music tradisional

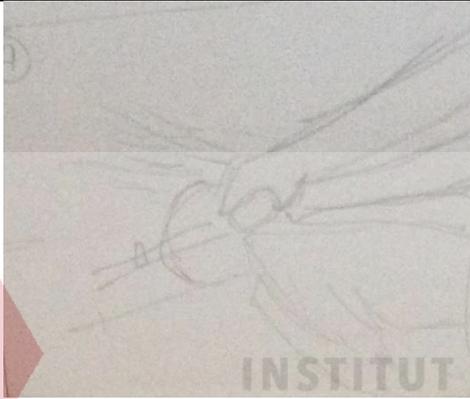
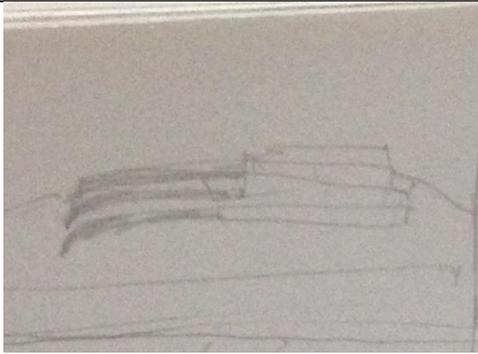
Gambar 4.7 Tabel Storyline

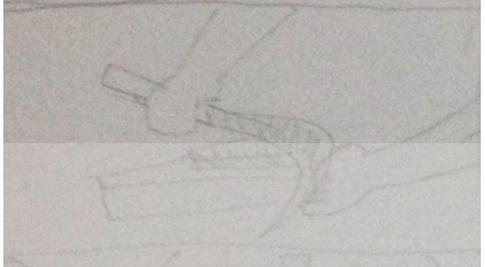
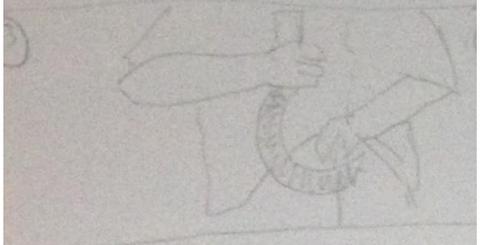
(Sumber: peneliti, 2018)

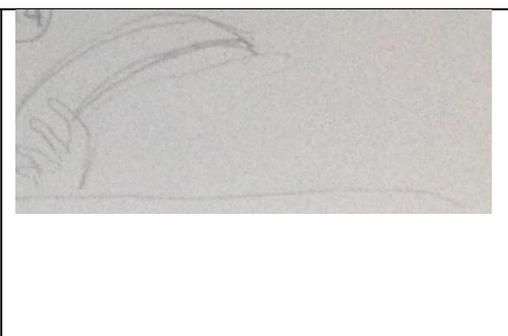
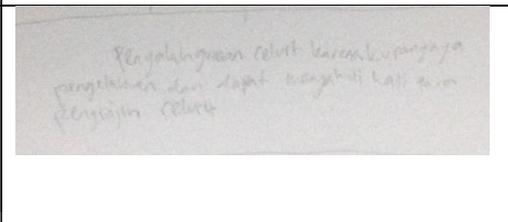
4.4.5 Storyboard

No	Sequence	Board	Naskah
1	Medium Close up: Panning rumah dari kanan ke kiri Lokasi:Desa Rembah		Music: Tradisioal instrument

2	<p>Medium Close up: Fokus terhadap Bapak Hasan Sasra Lokasi: Bangkalan</p>		<p>Music: Tradisioal instrument Narasi</p>
3	<p>Extreme Close up: Fokus terhadap objek besi yang dibakar Lokasi Bangkalan</p>		<p>Music: Tradisioal instrument Narasi, Suara Bapak Hasan Sasra</p>
4	<p>High Angle, Close Up: Fokus terhadap objek besi yang ditempa Lokasi Desa Rembah</p>		<p>Music: Tradisioal instrument, Narasi, Suara Bapak Hasan Sasra</p>
5	<p>High Angle, Medium Close Up: Fokus terhadap Pengrajin dan celurit yang ditempa Lokasi Desa Rembah</p>		<p>Music: Tradisioal instrument, Narasi, Suara Bapak Hasan Sasra</p>

6	<p>Extreme Close Up: Fokus terhadap muka dari pengrajin Lokasi Desa Rembah</p>		<p>Music: Tradisioal instrument, Narasi, Suara Bapak Hasan Sasra</p>
7	<p>Close Up: tangan pengrajin yang menghaluskan besi celurit Lokasi Desa Rembah</p>		<p>Music: Tradisioal instrument, Narasi, Suara Bapak Hasan Sasra</p>
8	<p>Medium Close Up: Panning dari kiri ke kanan pengrajin yang menghaluskan besi celurit Lokasi Desa Rembah</p>		<p>Music: Tradisioal instrument, Narasi, Suara Bapak Hasan Sasra</p>
9	<p>Medium Close Up: Fokus pada besi celurit Lokasi Desa Rembah</p>		<p>Music: Tradisioal instrument, Narasi, Suara Bapak Hasan Sasra</p>

10	<p>High angle, Fokus pada pengrajin yang menghauskan celurit Lokasi Desa Rembah</p>		<p>Music: Tradisioal instrument, Narasi, Suara Bapak Hasan Sasra</p>
11	<p>Extreme Close Up, Low Angle: Fokus pada celurit Lokasi Desa Rembah</p>		<p>Music: Tradisioal instrument, Narasi, Suara Bapak Hasan Sasra</p>
12	<p>Medium Close up: Fokus terhadap Bapak Hasan Sasra Lokasi: Bangkalan</p>		<p>Music: Tradisioal instrument, Narasi, Suara Bapak Hasan Sasra</p>
13	<p>Close up: Fokus terhadap Celurit yang sedang dipakai oleh Bapak Sasra Lokasi: Bangkalan</p>		<p>Music: Tradisioal instrument, Narasi, Suara Bapak Hasan Sasra</p>

14	Close up: Fokus terhadap Celurit Lokasi: Bangkalan		Music: Tradisional instrument, Narasi, Suara Bapak Hasan Sasra
15	Close up: Penutup transisi dari gelap ke terang		Music: Tradisional instrument,

Gambar 4.8 Tabel Storyboard

(Sumber: peneliti, 2018)

4.5 Perencanaan Media

4.5.1 Tujuan Media

Tujuan media merupakan suatu hal yang ingin dicapai dalam memperkenalkan atau menginformasikan suatu produk atau hal tertentu yang berisi pesan kepada masyarakat. Dalam hal ini, dibutuhkan beberapa media untuk membantu mempromosikan video celurit berupa youtube, poster, dan brosur yang mudah diterima oleh masyarakat.

4.5.2 Strategi Media

Strategi media memiliki peran yang penting untuk menjangkau target *audience*. Strategi media yang baik membutuhkan seleksi dalam penggunaan media kreatif sesuai dengan target audience yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dengan perencanaan yang baik. Berikut strategi media promosi yang digunakan:

1. Media sosial youtube

Media sosial youtube merupakan strategi media yang memiliki kelebihan berupa jangkauan yang luas dan dapat berhubungan langsung dengan target *audience*. Youtube sendiri telah merilis bahwa youtube memiliki lebih dari 1 miliar pengguna, dan per harinya lebih dari ratusan juta orang mengakses youtube dari ponselnya. Kelebihan lainnya yaitu harga yang relatif murah bahkan gratis, hal ini dapat digunakan dalam video celurit yang akan diunggah ke dalam youtube melalui channel resmi pemerintahan daerah untuk menarik target *audience*.

2. Poster

Poster merupakan media luar ruang yang ditempatkan atau dipasang di tempat-tempat umum, sehingga informasi dengan cepat dapat tersampaikan kepada target *audience*. Poster merupakan media informatif, dapat dibaca berulang-ulang, dan efisien, banyak ditemukan di berbagai tempat seperti di pinggir jalan, di tempat papan pengumuman, dan tempat lainnya. Dalam video celurit akan menggunakan poster *full colour* sebagai acuan terhadap pengaplikasian media lainnya.

3. Brosur

Brosur merupakan salah satu jenis media cetak yang memiliki keunggulan yaitu bersifat informatif, dimana brosur dapat menarik perhatian target audience dengan kemasan yang menarik. Di dalam brosur video celurit ini, akan ditampilkan jenis-jenis celurit dan fungsinya masing-masing yang memiliki nilai tertentu di dalamnya.

4. Xbanner

Xbanner atau bisa juga disebut dengan *standing banner* masuk kedalam jenis media cetak yang memiliki keunggulan berupa *interest* yaitu memicu minat dan ketertarikan masyarakat dengan desain yang menarik dan dapat menimbulkan *action* yang dapat membuat audience bergerak untuk melihat video celurit ini.

4.6 Implementasi

Desain yang telah sesuai dan terpilih selanjutnya akan diimplementasikan sesuai dengan media yang telah ditetapkan dalam Perancangan Video Celurit Sebagai Upaya Menginformasikan Salah Satu Simbol Budaya Masyarakat Madura.

1. Youtube

Visualisasi untuk video celurit bertemakan *precious* yang memiliki arti berharga, visualisasi berharga dapat dipakai dalam pemilihan warna yang sedikit berwarna kuning dan menunjukkan rasa kebanggaan masyarakat Madura terhadap senjata celurit yang memiliki nilai historis perjuangan rakyat Madura. Video celurit ini memiliki durasi (00:04:06:34) dengan adanya voice over dan narasi dan tidak lupa backsound yang digunakan dalam video ini adalah music tradisional dari madura yaitu *paddang bulen*.

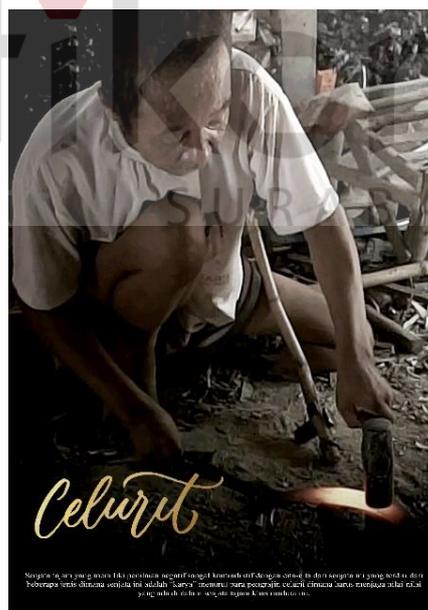


Gambar 4.9 Implementasi Video Youtube

(Sumber: Peneliti, 2018)

2. Poster

Poster merupakan media luar ruang yang ditempatkan atau dipasang di tempat-tempat umum, sehingga informasi dengan cepat dapat tersampaikan kepada target *audience*. Poster merupakan media informatif, dapat dibaca berulang-ulang, dan efisien, banyak ditemukan di berbagai tempat seperti di pinggir jalan, di tempat papan pengumuman, dan tempat lainnya. Dalam video celurit akan menggunakan poster *full colour* sebagai acuan terhadap pengaplikasian media lainnya. Dari hal tersebut video Celurit menggunakan kertas *art paper full colour* dengan berat 260gr. Point of interest dari video celurit ini adalah foto dari seorang pengrajin celurit yang sedang melakukan penempaan besi celurit dan pada bagian kiri bawah terdapat tulisan dari video yang diangkat yaitu Celurit dan di bawah tulisan celurit terdapat teks yang menggambarkan Celurit itu sendiri.

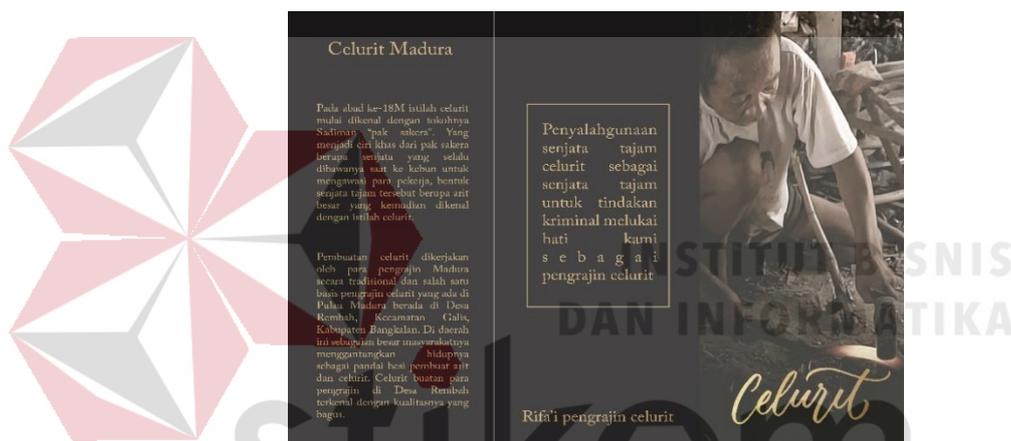


Gambar 4.10 Implementasi Desain Poster

(Sumber: Peneliti, 2018)

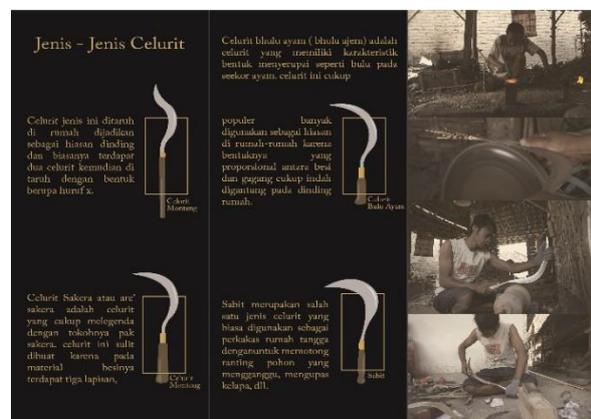
3. Brosur

Brosur merupakan salah satu jenis media cetak yang memiliki keunggulan yaitu bersifat informatif, brosur dapat menarik perhatian target audience dengan kemasan yang menarik. Desain brosur yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan 3 lipatan terbagi atas sisi dalam dan sisi luar. Pada bagian dalam menampilkan jenis-jenis celurit dan proses pengerjaan sedangkan pada sisi luar menampilkan pesan moral dari budayawan dan pengrajin celurit.



Gambar 4.11 Brosur Bagian Luar

(Sumber: Peneliti, 2018)



Gambar 4.12 Brosur Bagian Dalam

(Sumber: Peneliti, 2018)

4. Xbanner

Xbanner atau bisa juga disebut dengan *standing banner* masuk kedalam jenis media cetak yang memiliki keunggulan berupa *interest* yaitu memicu minat dan ketertarikan masyarakat dengan desain yang menarik dan dapat menimbulkan *action* yang dapat membuat audience bergerak untuk melihat video celurit ini. penempatan font ditengah dan ukuran yang diperbesar mempermudah audience untuk membaca judul dari video ini yaitu celurit.



Gambar 4.13 Implementasi Desain Xbanner

(Sumber: Peneliti, 2018)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana merancang video celurit serta media pendukung untuk menginformasikan salah satu simbol budaya masyarakat madura kepada masyarakat umum. Berikut kesimpulan yang dapat diambil dalam perancangan ini:

1. Konsep perancangan video celurit sebagai upaya menginformasikan salah satu simbol budaya masyarakat madura adalah “*precious*”. *Precious* memiliki makna berharga yang juga menjadi tujuan dari pembuatan video ini. Dengan konsep ini video celurit dapat memberikan pesan celurit yang jarang diketahui sebagai sebuah kesenian dan simbol budaya yang berharga bagi masyarakat Madura.
2. Pada konsep “*precious*” memiliki tujuan kreatif yang divisualkan dengan video dokumenter untuk menarik target audience dan dapat menambah wawasan mengenai celurit sebagai salah satu simbol budaya masyarakat Madura.
3. Media pendukung dalam perancangan ini adalah media yang disesuaikan dengan target audience yaitu video dokumenter berupa poster, brosur, dan xbanner.

5.2 Saran

berdasarkan hasil dari perancangan tugas akhir ini, saran yang didapatkan sebagai berikut:

1. Pihak pemerintah daerah di harapkan memberikan perhatian khusus pada celurit dengan melakukan sosialisasi untuk menambah wawasan mengenai celurit dan mengurangi terjadinya kesalahan persepsi terhadap senjata tajam khas Madura yaitu celurit.
2. Masyarakat Madura untuk menjaga nilai-nilai luhur kebanggaan masyarakat Madura agar tidak terjadi pemahaman yang tidak sesuai.
3. Obyektifikasi mengenai celurit yang mengacu ke arah negatif dapat dipertimbangkan kembali.



DAFTAR PUSTAKA

Daftar Buku

- Abdurachman. 1979. Masalah Carok di Madura. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI
- Adrianus, dkk. 2013. Sosial Media Nation. Jakarta selatan: Prasetya Mulya Publishing
- A. Latief Wiyata. 2013. CAROK: Konflik Kekerasan dan Harga Diri Orang Madura. Yogyakarta: LkiS
- Asdani Kindarto, dkk. 2008. Belajar Sendiri Youtube. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Ana Yuliantanti. 2008. Bekerja Sebagai Desainer Grafis. Jakarta: Erlangga Group
- Andi Fachruddin. 2014. Dasar-Dasar Produksi Televisi. Jakarta: Kencana Prenada
- Bob Julius Onggo. 2004. E-PR Menggapai Publisitas di Era Interaktif Lewat Media Online. Yogyakarta: Andi Offset
- Eko Nugroho, M.Si. 2008. Pengenalan Teori Warna. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Huub De Jonge. 1989. Madura: Dalam Empat Zaman: Pedagang, Perkembangan Ekonomi, dan Islam. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama
- Tjipto Subadi. 2006. Sosiologi dan Sosiologi Pendidikan. Surakarta: Fairuz
- Jubilee Enterprise. 2015. Belajar Desain Grafis Untuk Pemula. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo
- Keith Underdahi. 2006. Digital Video for Dummies. Canada: Wiley Publishing. Inc
- Moleong, Lexy J. 1995. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ni Nyoman Sriwitari, Drs. I Gusti Nyoman Widnyana. 2014. Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Susan Hayward. 1996. Key Concept in Cinema Studies. London: Routledge

Syaiful Halim. 2013. Postkomodifikasi Media: Analisa Media Televisi Dengan Teori Kritis dan Cultural Studies. Yogyakarta: Jalasutra

Sarwo Nugroho. 2015. Manajemen Warna dan Desain. Yogyakarta: CV Andi Offset

Syaiful Halim. 2017. Semiotika Dokumenter: Membongkar Dekonstruksi Mitos Dalam Media Dokumenter. Yogyakarta: Deepublish

Tanzil, Chandra dkk. 2010. Pemula Dalam Film Dokumenter: Gampang-Gampang Susah. Jakarta Pusat: In-Docs

Yuliarma. 2016. The Art of Embroidery Designs: Mendesain Motif Dasar Bordir dan Sulaman. Jakarta: KPG

Zulkarnain, dkk. 2003. Sejarah Sumenep. Sumenep: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan

Daftar Jurnal

Benyamin Handaya Sulaiman. 2013. Pembuatan Film Dokumenter Potret Ludruk Irama Budaya Surabaya Dengan Pendekatan Ekspositori Berjudul "Bertahan Demi Lestarnya Budaya Bangsa"

Matroni. 2010. Makna Celurit (Studi Atas Persepsi Masyarakat Desa Banjar Barat ,Kec. Gapura, Sumenep, Madura)

Daftar Website

<https://kbbi.web.id/video> (diakses pada tanggal 29 maret 2018)

<http://www.teorikomputer.com/2017/09/macam-macam-video-pada-komunikasi-video.html> (diakses pada tanggal 29 maret 2018)

<https://filmmakerrstudio.wordpress.com/2014/09/29/pengertian-storyboard> (diakses pada tanggal 29 maret 2018)

<https://www.dumetschool.com/blog/Teknik-Pengambilan-Gambar-Video> (diakses pada tanggal 30 maret 2018)

<https://www.anakkost.tv/pengertian-dan-macam-macam-pergerakan-kamera/> (diakses pada tanggal 30 maret 2018)

<https://www.blogernas.com/2016/07/warna-primer-sekunder-tersier-netral.html> (diakses pada tanggal 30 maret 2018)

<http://idesainesia.com/psikologi-warna-dalam-desain> (diakses pada tanggal 30 maret 2018)

<http://vanseodesign.com/web-design/color-luminance/> (diakses pada tanggal 31 maret 2018)

<http://www.indonesiavoicemail.com/id/apa-itu-voice-over/> (diakses pada tanggal 02 april 2018)

Soedjatmoko dan Bambang Triono. 2005. Celurit dan Memudarnya Makna Carok. Dalam www.liputan6.com

