



PEMBUATAN VIDEO *FEATURE*
TENTANG JARI JEMARI PENGRAJIN GERABAH BERJUDUL “JIWA
SI GOGOR”

TUGAS AKHIR



Program Studi
DIV Produksi Film Dan Televisi

Oleh:
YANA ALIEF HIDAYAT
16510160001

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020

PEMBUATAN VIDEO *FEATURE*
TENTANG JARI JEMARI PENGRAJIN GERABAH BERJUDUL “JIWA
SI GOGOR”

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Seni



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : YANA ALIEF HIDAYAT

NIM : 16510160001

Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020

Tugas Akhir

PEMBUATAN VIDEO *FEATURE* TENTANG JARI JEMARI PENGRAJIN GERABAH BERJUDUL “JIWA SI GOGOR”

Dipersiapkan dan disusun oleh

YANA ALIEF HIDAYAT

NIM: 16510160001

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Rabu, 27 Agustus 2020

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing :

- I. Novan Andrianto, M.I.Kom.
NIDN. 0717119003
- II. Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
NIDN. 0704068505

Pembahas :

- I. Bambang Hariadi, M.Pd.
NIDN. 0719106401

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2020.09.03
12:53:50 +07'00'

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2020.09.03
12:53:01 +07'00'

Digitally signed by Bambang Hariadi
DN: cn=Bambang Hariadi,
o=Universitas Dinamika, ou=Wakil
Fakultas I,
email=bambang@dinamika.ac.id,
c=ID
Date: 2020.09.06 21:04:19 +07'00'

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

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2020.09.07
14:33:12 +07'00'

Dr. Jusak

NIDN. 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi Dan Informatika
UNIVERSITAS DINAMIKA

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya:

Nama : Yana Alief Hidayat
NIM : 16510160001
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul karya : Pembuatan Video *Feature* Tentang Jari Jemari Pengrajin
Gerabah Berjudul "Jiwa Si Gogor"

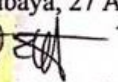
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau 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 saya, bukan plagiat baik sebagian maupun 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 27 Agustus 2020




Yana Alief Hidayat
NIM : 16510160001

LEMBAR MOTTO

“Tidak Ada Yang Tidak Mungkin Di Dunia Ini, Ketika Kita Mau Berusaha”



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Bangsa dan Tanah Airku.
2. Almamater tercinta, Universitas Dinamika.
3. Kedua Orang Tua, Ayahanda Muhammad Nasrulloh dan Ibunda Supriyanti
4. Adik tercinta, Rafida Nadya.
5. Dosen Pembimbing 1, Novan Andrianto, M.I. Kom.
6. Dosen Pembimbing 2, Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
7. Dosen Penguji, Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.
8. Seluruh Dosen DIV Produksi Film Dan Televisi Universitas dinamika.
9. Kabupaten Bojonegoro, Desa Rendeng, Pengrajin Gerabah
10. Keluarga Besar DIV Produksi Film Dan Televisi Universitas Dinamika Angkatan 2014, 2015, 2016 dan 2017.



UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Kebudayaan tradisional yang mulai ditinggalkan karena kebudayaan modern, dalam kasusnya anak muda jaman sekarang lebih suka dengan barang barang branded mulai dari Tas Bermerk dan sepatu kekinian. Untuk mengurangi permasalahan tersebut maka penulis membuat sebuah Perancangan Karya video *Feature* tentang jari jemari pengrajin gerabah berjudul “ Jiwa Si gogor ” menceritakan tentang kehidupan pengrajin gerabah di era sekarang dan yang akan menjadi daya Tarik untuk konsumen dengan ciri khas desain gerabah dan memiliki harga jual yang lebih murah. Maka dari itu penulis melakukan perancangan video *feature* sesuai data dan informasi yang telah diperoleh sesuai konsep dan naskah. serta penulis memiliki saran agar kedepannya penelitian ini dapat terealisasi.

Kata Kunci: *film, Video feature, Kerajinan Gerabah,*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan Karunia Nya dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul Pembuatan video Feature tentang Jari Jemari Pengrajin Gerabah Berjudul “*Jiwa Si Gogor*” dapat diselesaikan dengan baik. Dalam laporan Tugas Akhir ini, pengumpulan data selama proses penelitian relatif singkat. dan penulisan laporan Tugas Akhir ini mendapat banyak bantuan, baik moral maupun materi dari semua orang.

Maka dalam kesempatan ini saya akan menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua serta seluruh anggota keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan moral.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film Dan Televisi.
5. Novan Andrianto, M.I. Kom. selaku Dosen Pembimbing I
6. Yunanto Tri Laksono, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II.
7. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. selaku Dosen Penguji Sekaligus Dosen Wali.
8. Seluruh dosen Program Studi DIV Produksi Film Dan Televisi.
9. Teman-teman DIV Produksi Film Dan Televisi angkatan 2015, 2016 serta 2017 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
10. Dan semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
11. Teman teman seperjuangan yang telah mendukung
12. Teman Teman Masa Kecil yang selalu mensupport

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, masih terdapat banyak kekurangan, baik secara tulisan

maupun teori yang digunakan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca supaya tulisan ini lebih baik kedepanya, semoga laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua terlebih lagi mahasiswa DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika Surabaya.

Surabaya, 27 Agustus 2020

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	2
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1. Video	4
2.2. Feature	4
2.3. Jenis Jenis Feature	4
2.4. Sutradara.....	5
2.5. Kabupaten Bojonegoro	5
2.6. Seni	6
2.7. Pengrajin.....	7
2.8. Gerabah	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	8
3.1 Pendekatan Penelitian.....	8
3.2 Objek Penelitian	8
3.3 Lokasi Penelitian	8
3.4 Teknik Pengumpulan Data	9
3.4.1 Wawancara	9
3.4.2 Literatur.....	9
3.4.3 Studi Eksisting	10
3.4.4 Pencarian Internet.....	10

3.5	Tehnik Analisa Data	10
3.6	Alur Perancangan Karya	11
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		12
4.1.	Hasil Pengumpulan Data	12
4.1.1	Hasil Wawancara	12
4.1.2	Hasil Studi Literatur	14
4.1.3	Hasil Studi Eksisting	14
4.1.4	Hasil Pencarian Internet	15
4.1.5	Hasil Teknik Analisa Data	15
4.1.6	Hasil Pra Produksi	16
BAB V PENUTUP		28
5.1	Kesimpulan	28
5.2	Saran	28
DAFTAR PUSTAKA		29
LAMPIRAN		31



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Peta Kota Bojonegoro	6
Gambar 3. 1 Rumah Pengrajin Gerabah	8
Gambar 3. 2 Alur Perancangan Karya	10
Gambar 4. 1 Program Indonesia Bagus Net TV	14
Gambar 4. 2 Jejak Si Gundul Trans 7	14
Gambar 4. 3 Kota Bojonegoro	19
Gambar 4. 4 Alun Alun Kota Bojonegoro	19
Gambar 4. 5 Lingkaran Jetak Bojonegoro	20
Gambar 4. 6 Icon Desa Rendeng.....	20
Gambar 4. 7 Aerial Sawah Bojonegoro	20
Gambar 4. 8 Rumah Pengrajin Gerabah Bojonegoro.....	20
Gambar 4. 9 Aerial Sawah Bojonegoro	20
Gambar 4. 10 Scene Indoor Wawancara Menggunakan Cine Tracer.....	21
Gambar 4. 11 Scene Outdoor Areal Persawahan	21
Gambar 4. 12 Scene Indoor Wawancara Menggunakan Cine Tracer.....	21
Gambar 4. 13 Scene Indoor Wawancara Menggunakan Cine Tracer.....	22
Gambar 4. 14 Pengambilan Gambar Scene Outdoor Kota bojonegoro	22
Gambar 4. 15 Adobe Premiere Pro CC 18.....	23
Gambar 4. 16 Adobe After Effect CC 18.....	23
Gambar 4. 17 Color Pallete Indoor	24
Gambar 4. 18 Color Pallete Outdoor.....	24
Gambar 4. 19 Font “Bebas” Digunakan dalam judul Poster.....	25
Gambar 4. 20 Poster video Feature	25
Gambar 4. 21 Cover DVD	25
Gambar 4. 22 Label CD	26
Gambar 4. 23 Kaos.....	26
Gambar 4. 24 Stiker	26
Gambar 4. 25 Gantungan Kunci.....	26

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Peta Kota Bojonegoro	6
Tabel 3. 1 Rumah Pengrajin Gerabah.....	8
Tabel 4. 1 Wawancara.....	13
Tabel 4. 2 Studi Eksiting Program Televisi	14
Tabel 4. 3 Reduksi Data	15
Tabel 4. 4 Penyajian Data	16
Tabel 4. 5 <i>Storyline</i>	17
Tabel 4. 6 <i>Shotlist</i>	18
Tabel 4. 7 Biaya	18
Tabel 4. 8 Rancangan Tempat.....	20
Tabel 4. 9 Perencanaan Pencahayaan.....	21
Tabel 4. 10 Pengambilan Gambar.....	22
Tabel 4. 11 Software Eediting Video	23
Tabel 4. 12 <i>Color Pallete</i> Grading.....	24
Tabel 4. 13 Merchandise	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Naskah Video Feature	31
Lampiran 2 : Treatment Naskah.....	33
Lampiran 3 : <i>Shootlist</i>	34
Lampiran 4 : <i>Budgeting</i>	38
Lampiran 5 : Kartu seminar TA, form Kartu bimbingan dan form Kolokium.....	39
Lampiran 6 : Bukti <i>Screen Shoot</i> Wawancara	39



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah menghasilkan video *feature* tentang jari jemari pengrajin gerabah berjudul: “Jiwa Si Gogor”. Dilatar belakangi oleh bangsa Indonesia yang memiliki banyak sentra seni kerajinan dari berbagai macam daerah seperti kerajinan, mulai dari kriya, patung dan gerabah. Contohnya Kota Bojonegoro sendiri terkenal dengan kerajinan industri kayu jati, banyak masyarakat umum belum mengetahui bahwa Bojonegoro juga memiliki sentra industri gerabah yang terletak di Desa Rendeng. Menurut KBBI (10 Mei 2020), gerabah memiliki arti alat-alat dapur dan sebagainya yang dibuat dari tanah liat kemudian melalui proses pembakaran, yang biasa digunakan oleh masyarakat jawa. sehingga kata gerabah terdengar asing oleh masyarakat di luar jawa. Selain itu masyarakat menyebutnya dengan istilah tembikar, artinya barang dari tanah liat yang dibakar dan berlapis gilap.

Pada awalnya masyarakat di Desa Rendeng ini hanya membuat gerabah yang biasa digunakan untuk peralatan rumah tangga saja seperti kendi, cowek, ngaron, layah dan lain lain. kemudian para pengrajin berinovasi agar produk gerabah ini bisa dijual ke konsumen. Ada beberapa tempat di Jawa Timur yang memproduksi gerabah antara lain Kabupaten Blora, Tuban dan Malang. Penulis mengambil pilihan ke Desa Rendeng sebagai tujuan utama penelitian, karena Produksi gerabah disana menggunakan cara tradisional dan pengeringanya pun menggunakan matahari sebagai mediannya. Produksi gerabah di Desa Rendeng membutuhkan waktu yang sangat lama, selain itu hasil gerabah di Desa Rendeng tergolong memiliki harga jual yang rendah dibandingkan dengan produksi gerabah di Kabupaten lain.

Maka penulis mengambil Desa Rendeng ini karena salah satu pengurus karang taruna ini melakukan inovasi demi meningkatkan daya tarik konsumen gerabah dengan cara mendirikan wisata edukasi gerabah. Agar masyarakat lain dapat mengenal kerajinan gerabah tidak melupakan. Dari dasar pemikiran di atas maka pembuatan tugas akhir ini akan membuat karya video *feature* tentang jari

jemari pengrajin gerabah dengan judul: "Jiwa Si Gogor". Penulis menggunakan media visual tersebut agar dapat ditonton oleh semua kalangan seperti anak-anak, remaja dan dewasa. Diharapkan melalui video tersebut kebudayaan khas ini masih tetap lestari dan anak muda sekarang mengenal kesenian gerabah sampai ke anak cucunya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Tugas Akhir ini adalah bagaimana menciptakan video *feature* tentang jari jemari pengrajin gerabah berjudul "jiwa si gogor" sebagai media untuk menginformasikan kepada masyarakat luas sebagai upaya pelestarian kebudayaan yang menjadi ciri khas dengan negara ini.

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam proyek tugas akhir ini, agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan. Batasan masalah yang dibahas selama produksi video *feature* ini meliputi:

1. Fokus tentang pengrajin gerabah di Desa Rendeng Kabupaten Bojonegoro.
2. Mencakup Proses Pembuatan Gerabah dari awal hingga distribusi.
3. Penulis berperan sebagai sutradara dalam pembuatan video *feature* ini.
4. Membuat jadwal dan menyusun anggaran sebelum melakukan take video.
5. Mencari *crew* dan membuat *briefing crew* sebelum take video.
6. Membuat *story line* yang digunakan pada saat proses produksi.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam membuat tugas akhir ini adalah untuk membuat video *Feature* tentang Jari Jemari Pengrajin gerabah berjudul "Jiwa Si Gogor"?

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penciptaan yang diharapkan dalam tugas akhir ini, yaitu:

- a. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan program televisi dan film dokumenter.

- b. Menjadi sebuah karya yang dapat menginformasi dan hiburan untuk masyarakat umum untuk lebih mengenal kebudayaan Kabupaten Bojonegoro.
- c. Lebih mencintai kebudayaan Indonesia yang beragam.
- d. Sebagai media untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan gerabah.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan video *feature* tentang jari jemari pengrajin gerabah berjudul jiwa si gogor, maka karya akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka tentang konsep dan teori yang menunjang tugas akhir ini. Berikut merupakan landasan teori yang dapat diuraikan.

2.1. Video

Menurut (Arysad, 2011) dalam buku ilmiahnya yang berjudul "Media Pembelajaran", video adalah gambar dalam bingkai yang diproyeksikan secara mekanis melalui bingkai lensa untuk membuat tampilan layar terlihat jelas. video biasanya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan, sehingga dapat menyampaikan informasi kepada audiens.

2.2. Feature

Feature merupakan liputan yang disusun secara mendalam dan diberikan sentuhan *human interest* sehingga menghasilkan sisi emosional kepada *audiens* (Gerzon, 2008:26)

2.3. Jenis Jenis Feature

Menurut (Assegaf, 1983) dalam karya ilmiah jurnalistik masa kini menjelaskan 6 jenis *feature* seperti:

1. *Feature* Minat Insani

Feature jenis ini termasuk yang paling efektif dalam menyentuh intuisi, emosi dan psikologi Manusia.

2. *Feature* Sejarah

Feature sejarah ini tidak hanya membangun peristiwa dari sisi objek, tetapi juga mengembangkan peristiwa dari perspektif orang yang menyebabkan simpati dan empati.

3. *Feature* Biografi

Gambaran tentang riwayat Hidup seorang yang sangat penting.

4. *Feature Perjalanan*

Feature yang mengajak pemirsa untuk mempelajari lebih lanjut tentang fungsi kegiatan atau lokasi yang menarik bagi mereka (seperti tempat wisata).

5. *Feature Petunjuk*

Feature yang menuntun atau mengajarkan tentang bagaimana melakukan sesuatu untuk memperoleh hasil.

6. *Feature Ilmiah*

Feature yang menampilkan tentang ilmu pengetahuan.

2.4. Sutradara

Menurut (Dennis, 2008 :2) sutradara merupakan nyawa penting dalam sebuah produksi, dikarenakan memiliki beban yang besar terhadap hasil produksi, baik secara *audio* maupun *visual*.

2.5. Kabupaten Bojonegoro

Kabupaten Bojonegoro adalah salah satu kota di Provinsi Jawa Timur yang berbatasan dengan Kabupaten Tuban di sebelah utara, Kabupaten Madiun, Nganjuk dan Jombang di sebelah selatan, sedangkan Kabupaten Lamongan dan Kabupaten Barat berbatasan dengan Kabupaten Ngawi dan Kabupaten Blora (Provinsi Jawa Tengah). (Pamungkas, 2019) Kabupaten Bojonegoro terdiri dari 28 Kecamatan, yang meliputi 11 kelurahan dan 419 desa, dengan kondisi lingkungan tanah berbukit di selatan dan utara. Dan banyak area pertanian yang subur. (Pamungkas, 2019)

No.	Gambar	Keterangan
1.		Gambar 2. 1 Peta Kota Bojonegoro (Sumber Olahan Penulis)

Tabel 2. 1 Peta Kota Bojonegoro

2.6. Seni

Seni adalah hasil atau proses kerja dan konsep manusia, yang melibatkan kemahiran, kreativitas, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikiran untuk karya-karya indah dihasilkan dari penciptaan/struktur karya yang dibuat oleh seniman (Sumanto, 2006). Kautsar menjelaskan jenis-jenis seni, yaitu, dalam seni itu sendiri, seni dibagi menjadi seni murni dan seni terapan. Dalam seni murni, memiliki makna yang berarti cabang seni berfokus pada menikmati keindahan saja, atau ekspresi jiwa, karena melukis dalam seni murni hanya berfokus pada nilai keindahan atau estetika, tanpa mempertimbangkan nilai karya itu sendiri. Dan seni terapan adalah seni yang memiliki kegunaan praktis dalam kehidupan manusia dan juga memiliki keindahan dan fungsi tersendiri yang dapat dinikmati manusia. (Kautsar, 2020).

Seni diciptakan melalui keragaman karya artistik berdasarkan filosofi, sejarah, agama, perilaku manusia dalam budaya, dan pemikiran seniman. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan nilai artistik. (Santo, 2012). Penggunaan berbagai media dari para seniman itu sendiri memiliki ruang lingkup yang bermacam macam seperti:

1. Lingkup Seni Murni

Meliputi Seni Patung, Seni Lukis dan Seni Grafis

2. Lingkup Seni Kriya

Meliputi Seni Kriya Kayu, Seni Kriya Tekstil, Seni Kriya Keramik, Seni Kriya kulit dan lain lain.

3. Lingkup Desain

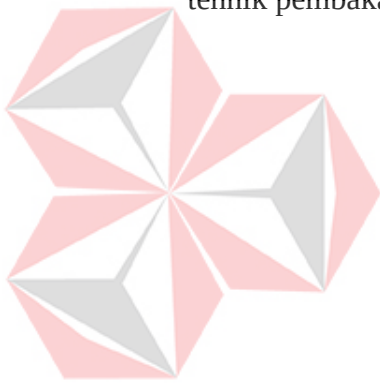
Meliputi Desain Interior, Desain Komunikasi visual dalam bentuk Ilustrasi, desain grafis, desain animasi, dan desain iklan dalam desain produk meliputi desain produk busana, desainn produk perhiasan dan lain lain. (Santo, 2012).

2.7. Pengrajin

Seseorang yang memiliki kemampuan untuk membuat sesuatu dari hasil keterampilan yang berkaitan dengan kerajinan, sehingga memiliki nilai jual dari hasil kerajinan dan bisa membuka lapangan pekerjaan. (Santo, 2012).

2.8. Gerabah

Menurut (Yoeti, 1979) menjelaskan Gerabah adalah keramik rakyat, oleh karena itu gerabah mempunyai ciri penggunaan tanah liat bakaran rendah serta tehnik pembakaran yang sangat sederhana.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam Bab 3, penulis menjelaskan cara dalam pengumpulan data sebagai acuan untuk membuat cerita dalam perancangan karya yang sesuai dengan data yang diperoleh.

3.1 Pendekatan Penelitian

Metode yang diterapkan oleh penulis dalam pembuatan video *feature* tentang jari jemari pengrajin gerabah berjudul “Jiwa si Gogor” menggunakan metode penelitian kualitatif yang mengacu pada penulis mengamati dan merekam, menanyakan dan mengeksplorasi data yang berkaitan dengan objek penelitian Sumber, dan kemudian menggunakan metode untuk menyusun, merumuskan wawancara, pengamatan, penelitian literatur penelitian yang ada, dan mengeksplorasi sumber data di Internet (Sugiyono, 2006).

3.2 Objek Penelitian

Objek utama yang dibahas dalam tugas akhir adalah pengrajin gerabah di Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur. Karena budaya tembikar adalah salah satu budaya dan kerajinan yang melekat di Indonesia.

3.3 Lokasi Penelitian

Dalam tugas akhir ini, penulis menetapkan objek yang akan diteliti adalah Rumah pengrajin Gerabah yang terletak di Desa Rendeng, kecamatan Malo, Kabupaten Bojonegoro.

No.	Gambar	Keterangan
1		Gambar 3. 1 Rumah Pengrajin Gerabah (Sumber: https://www.google.co.id/maps/@-7.1152402,111.7247759,3a,75y,303.54h,79.95t/data=!3m6!1e1!3m4!1sy7IyCDZJmDD6ro7z89VIDw!2e0!7i13312!8i6656)

Tabel 3. 1 Rumah Pengrajin Gerabah

(Sumber: <https://www.google.co.id/maps/@-7.1152402,111.7247759,3a,75y,303.54h,79.95t/data=!3m6!1e1!3m4!1sy7IyCDZJmDD6ro7z89VlDw!2e0!7i13312!8i6656>)

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam proses pembuatan video *feature* tentang jari jemari pengrajin gerabah berjudul Jiwa Si Gogor ini dengan cara pengambilan data melalui wawancara, studi literatur dan studi eksisting, wawancara dilakukan melalui *chatting* pada aplikasi whatsapp dikarenakan adanya pandemik corona, yang tidak bisa melaksanakan survey ke Desa Rendeng secara langsung dikarenakan hal yang sama.

3.4.1 Wawancara

Wawancara adalah cara yang ampuh untuk mendapatkan informasi melalui pertanyaan yang diajukan ke responden. (Supriyati, 2011) Mengenai adanya teknik wawancara, dalam kajian ini penulis berencana mewawancarai dari berbagai pihak, antara lain:

1. Pengrajin Celengan Gerabah Desa Rendeng.
2. Pokdarwis Desa Rendeng.
3. Praktisi Seni bidang Akademisi.
4. Praktisi Film.

3.4.2 Literatur

Literatur adalah sumber atau acuan yang digunakan untuk membuat suatu karya tulis atau kegiatan ilmiah lainnya. Literatur juga dapat diartikan sebagai rujukan untuk mendapatkan informasi tertentu. Literatur mirip dengan daftar pustaka atau referensi. Dan penulis berencana menggunakan beberapa buku antara lain:

1. Menjadi Seniman Rupa Karya Tris Neddy Santo.
2. Dari Ide sampai Produksi Karya Gerzon ayawaila.
3. Bekerja sebagai Sutradara Karya Dennis G.
4. Media Pembelajaran Karya Arsyad.
5. Pemasaran Pariwisata Terpadu Karya Yoeti.

3.4.3 Studi Eksisting

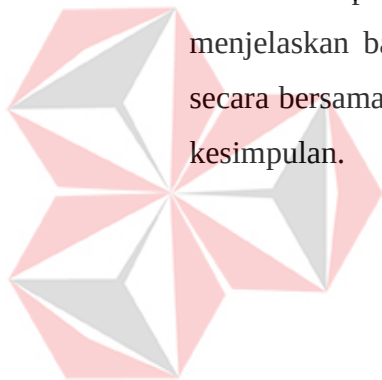
Referensi yang memiliki pengaruh besar pada penciptaan karya. Beberapa karya yang menjadi referensi penulis dalam penelitian tugas akhir ini adalah: Program Acara Indonesia Bagus di NET TV dan Jejak si Gundul Trans 7.

3.4.4 Pencarian Internet

Dalam pencarian data di internet, penulis berencana akan mencari data yang tidak tersedia di buku sebagai gantinya, data yang penulis cari antara lain: Kabupaten Bojonegoro, beberapa foto di recce yang tidak bisa di ambil secara langsung karena adanya pandemik.

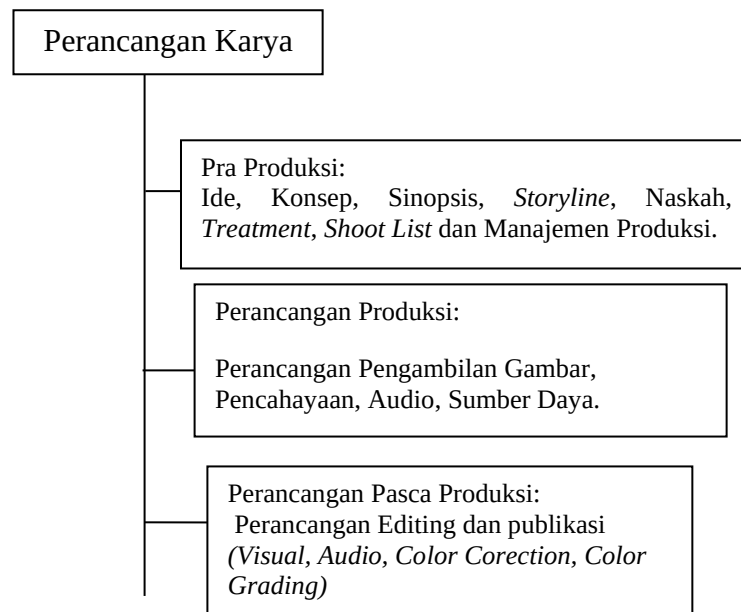
3.5 Tehnik Analisa Data

Dalam penelitian ini Penulis mengambil teori dari (Hubberman, 1992: 16) menjelaskan bahwa analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan yang dilakukan secara bersamaan antara lain: Reduksi, Penyajian Data, Verifikasi Data/penarikan kesimpulan.



UNIVERSITAS
Dinamika

3.6 Alur Perancangan Karya



Gambar 3. 1 Alur Perancangan Karya

(Sumber: Olahan Penulis)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab IV ini akan dibahas semua mengenai konsep dan pokok pikiran yang mengacu pada hasil penelitian bab III.

4.1. Hasil Pengumpulan Data

4.1.1 Hasil Wawancara

No.	Nama Dan Foto	Keahlian	Hasil Wawancara
1.	 Bapak Mujtaba	Pengrajin Gerabah dan sebagai ketua karang taruna Desa Rendeng	Yang Menjadi Daya Tarik Wisata Edukasi Gerabah di desa rendeng, yaitu dari proses belajarnya, dimulai dari materi, kemudian pengunjung bisa langsung praktik membuat gerabah dari proses awal sampe proses finishing
2.	 Bapak Robet SN	Pok Darwis Desa Rendeng	yang masyarakat ketahui bahwa keahlian tersebut di dapat secara turun temurun. Dan yang menjadi ciri khas gerabah di desa rendeng ini adalah mulai dari produk yang beragam, memiliki desain yang khas dan harga lebih murah.

3.	 Bapak Karsam	Praktisi Seni Dibidang Akademisi	Gerabah adalah Karya seni kerajinan baik berbentuk 2d maupun 3d yang terbuat dari tanah liat melalui proses pembakaran dengan tingkatan rendah dan pembuatanya dengan cara tradiisonal menggunakan tehnik meja putar dan pillin. di era sekarang ini masyarakat memilih barang barang yang prakatis dan mudah didapat, dengan lahir nya teknologi instan ini banyak barang barang baru yang menggantikan peran gerabah
4.	 Dewi S. Alibasah	Praktisi film dibidang editor Dokumenter Taring is Darling 2017	Fiksi pada dasarnya menirukan realita , dimana <i>scenario</i> sudah disiapkan terlebih dahulu dan para <i>actor</i> pun berakting sesuai tokoh yang diperankan. Sedangkan dokumenter atau <i>feature</i> pada dasarnya merekam realita yang ada, tidak ada <i>actor</i> berakting semua realita. Film selain sebagai hiburan dan bisnis juga mengandung unsur pendidikan dan budaya, bahkan bisa menjadi salah satu garda depan negaranya, film bisa mengangkat Harkat dan martabat sebuah Negara dan tidak jarang tren dari film mempengaruhi tren dalam masyarakat.

Tabel 4. 1 Wawancara

(Sumber: Olahan Penulis)

4.1.2 Hasil Studi Literatur

Video adalah gambar dalam bingkai yang diproyeksikan secara mekanis melalui bingkai lensa untuk membuat tampilan layar terlihat jelas. (Arysad, 2011). Seni diciptakan melalui keragaman karya artistik berdasarkan filosofi, sejarah, agama, perilaku manusia dalam budaya, dan pemikiran seniman. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan nilai artistik (Santo, 2012).

4.1.3 Hasil Studi Eksisting

No.	Gambar	Fungsi Gambar	Keterangan Gambar
1.		Penulis menggunakan program acara Indonesia bagus sebagai refrensi	Gambar 4. 1 Program Indonesia Bagus Net TV (Sumber: https://www.google.com/search?q=indonesia+bagus&safes=strict&sxsrf=ALeKk00HU7TloEQuwbOyP5VKBTBcqoeyTw:1597232910780&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=oLFiNleUJ42znM%252C8QcNnmK0hQUaKM%252C%252Ffg%252F12fgs69
2.		Penulis menggunakan program acara jejak si gundul sebagai refrensi video feature	Gambar 4. 2 Jejak Si Gundul Trans 7 (Sumber: https://www.trans7.co.id/programs/jejak-si-gundul

Tabel 4. 2 Studi Eksiting Program Televisi

(Sumber: Olahan Penulis)

Dari masing masing program memiliki kesamaan yaitu dari aspek cerita kebudayaan lokal indonesia dan yang memiliki perbedaan dari segi pembawa acaranya dan penyampaian informasinya. Indonesia Bagus Net Tv menggunakan penduduk asli daerah tersebut untuk menjadi pembawa acaranya, sedangkan Jejak Si Gundul pemnbawa acaranya Heru Si Gundul sebagai tokoh dalam program televisinya yang berperan sebagai warga sekitar.

4.1.4 Hasil Pencarian Internet

Kabupaten Bojonegoro adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Timur yang berbatasan dengan Kabupaten Tuban di sebelah utara, Kabupaten Madiun, Nganjuk dan Jombang di sebelah selatan, sedangkan Kabupaten Lamongan dan Kabupaten Barat berbatasan dengan Kabupaten Ngawi dan Kabupaten Blora (Provinsi Jawa Tengah). (Pamungkas, 2019).

4.1.5 Hasil Teknik Analisa Data

A. Reduksi Data

Menurut (Hubberman, 1992), reduksi data merupakan salah satu bentuk analisis data yang rinci, mengelompokkan, memusatkan dan menghilangkan data yang tidak penting.

Video Feature	Dalam Penciptaan video <i>feature</i> ini menggunakan metode wawancara untuk mendapatkan penjelasan secara detail Pencarian data melalui internet menunjang untuk mendapatkan informasi lebih lengkap
Gerabah Desa Rendeng	Kerajinan dari tanah liat yang diberada di desa rendeng yang dibuat oleh para pengrajin dan memiliki ciri khas tersendiri yakni celengan macan yang menjadi identitas gerabah Desa Rendeng.

Tabel 4. 3 Reduksi Data

(Sumber: Olahan Penulis)

B. Penyajian Data

Untuk mendapatkan data yang sesuai dengan pembuatan video *feature* ini, maka diperlukan penyajian data menggunakan tabel, agar memberikan pandangan informasi akan jumlah yang sesuai sehingga memudahkan penulis mengolah data dalam analisis.

	Studi Literatur	Wawancara	Observasi
Video Feature	- Liputan - Human Interest	- Realita - Pendidikan	- Durasi - Menarik

Gerabah	-Keramik rakyat -Tanah liat bakaran rendah -Sederhana	- Seni -Tradisional -pengganti peran gerabah	- Pengrajin - budaya - Masyarakat
----------------	---	--	---

Tabel 4. 4 Penyajian Data

(Sumber: Olahan Penulis)

C. Verifikasi Data

Dari Analisa diatas dapat disimpulkan bahwa gerabah merupakan kesenian masyarakat yang dilakukan secara sederhana sehingga peran gerabah terganti dengan produk lain, oleh karena itu penulis membuat video *feature* tentang pengrajin gerabah yang berdasarkan realita dan memiliki nilai nilai Pendidikan didalamnya sehingga membuat orang tertarik melihatnya.

4.1.6 Hasil Pra Produksi

A. Ide

Ide video ini berasal dari pengamatan penulis dimana dijamin sekarang pengerajin gerabah yang menggunakan cara tradisional kalah oleh barang-barang modern disukai banyak kaum milenial jaman sehingga peran gerabah terganti terus menerus.

B. Konsep

Video *feature* ini tentang pengerajin gerabah di Desa Malo Kota Bojonegoro akan menceritakan beruntun proses pembuatan kerajinan gerabah dengan narasi dan menyelipkan visual tambahan seperti visual keindahan Bojonegoro kondisi Desa Malo yang masih asri, dan beberapa kegiatan Desa Malo yang menjadi nilai khusus sehingga penonton tertarik untuk melihatnya dan tidak terkesan membosankan.

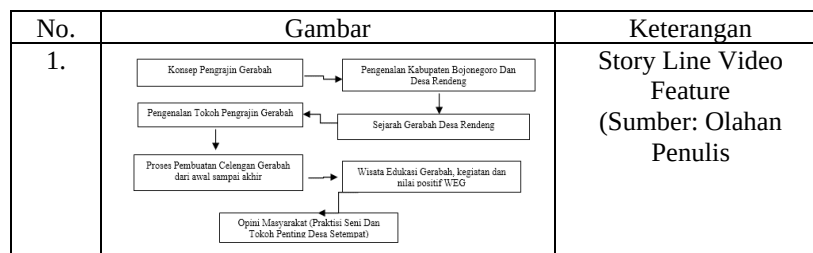
C. Sinopsis

Menceritakan kehidupan pengrajin gerabah Bojonegoro di era sekarang, mulai dari pembuatan gerabah yang memakan waktu sangat lama dan

membutuhkan cuaca yang bagus hingga proses distribusi dan menceritakan kehidupan sosial para pengrajin di Desa Rendeng Kabupaten Bojonegoro.

D. Story Line

Dalam pembuatan video *feature* ini penulis telah membuat acuan jalan cerita yang akan dikemas sedemikian rupa sehingga bisa terlihat menarik dan informasinya tersampaikan. Berikut *storyline* yang sudah dibuat seperti dibawah.



Tabel 4. 5 *Storyline*

(Sumber: Olahan Penulis)

E. Naskah

Naskah Video *feature* ini dapat dilihat dilampiran.

F. Treatment Naskah

Treatment adalah *Breakdown scene* dari naskah yang telah dibuat, untuk melihat *treatment* naskah selengkapnya dapat dilihat dilampiran.

G. Shootlist

Dalam video *feature* ini terdapat *shoolist* guna menyempurnakan hasil karya, diantaranya yaitu:

Shot	Location	Shot Type	Camera Angle	Camera Movement	Script Description
#1	EXT.	Medium Shot	High Angel	Dolly in Drone	Icon Selamat datang Bojonegoro
#2	EXT.	Wide Shot	Normal Angel	Handheld + Time lapse	Suasana Jalanan Kota Bojonegoro
#3	-	Motion Tracking	Normal Angel	Panning	Tracking Point Peta Bojonegoro

#4	EXT.	MCU	Normal Angel	Handheld + Drone	Alun Alun Bojonegoro
#5	EXT.	MCU	Normal Angel	Handheld	Footage warga sekitar

Tabel 4. 6 *Shotlist* lengkap dilampiran
(sumber: olahan penulis)

H. Manajemen Produksi

H.1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ide dan Konsep																				
2	Menyusun Proposal																				
3	Penelitian																				
4	Pra Produksi																				
5	Produksi																				
6	Post Produksi (Editing, Mixing, Rendering dan Publikasi)																				

H.2 Management Biaya

NO	URAIAN	UNIT	SATUAN	RP/UNIT	TOTAL (RP)
PENGELUARAN					
PRA PRODUKSI					
1	Kertas	1	pack	Rp 35.000,-	Rp 35.000,-
2	Cetak Buku	2	Unit	Rp 100.000,-	Rp 200.000,-
Total Pengeluaran Pra Produksi					Rp 235.000,-

Tabel 4. 7 Biaya
(sumber: olahan penulis)

H.3 Narasumber

H.3.1 Pengrajin Gerabah Dan Ketua Karang Taruna Desa Rendeng

Narasumber dipilih karena beliau sangat mengerti cara pembuatan gerabah mulai dari awal sampai akhir yaitu bapak mujtaba dan berhubungan langsung dengan cerita sehingga menghasilkan sesuatu yang dipahami banyak orang dan beliau peduli terhadap kerajinan gerabah di desa ini dengan cara mengajak para

pengrajin lain untuk membuat produk gerabah yang lebih bervariasi agar konsumen tidak bosan.

H.3.2 Praktisi Seni Di Bidang Akademisi

Narasumber dari praktisi seni di bidang akademisi yaitu Bapak karsam beliau merupakan orang yang mengerti dunia seni sendiri itu seperti apa, dan memberikan pandangan tentang kerajinan gerabah ini agar masih ada kedepannya.

H.3.3 Kelompok Sadar Wisata Desa Rendeng

Narasumber dari Tokoh penting pemerintah Kabupaten yaitu Bapak Robet beliau merupakan orang yang sangat mengerti mengenai desa rendeng itu sendiri sehingga beliau peduli akan pariwisata yang dimiliki desa rendeng dan mendukung penuh Para pengrajin gerabah demi meningkatkan wisatawan.

4.1.7 Hasil Perancangan Produksi

A. Perancangan Tempat

Penulis Berencana menggunakan beberapa tempat untuk pengambilan gambar dalam video *feature* ini, antara lain seperti dibawah ini :

No.	Gambar	Fungsi Gambar	Keterangan Gambar
1.		Tempat Perancangan Pengambilan gambar	Gambar 4. 3 Kota Bojonegoro (Sumber: www.damarinfo.com/lockdown-bojonegoro-perlukah/)
2.		Tempat Perancangan Pengambilan gambar	Gambar 4. 4 Alun Alun Kota Bojonegoro (Sumber: https://www.google.com/maps/@7.1494314,111.8802377,3a,139y,90t/data=!3m8!1e2!3m6!1sAF1QipNSoe16fNIX1rdrn)

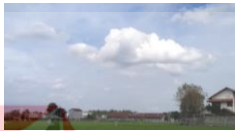
3.		Tempat Perancangan Pengambilan gambar	Gambar 4. 5 Lingkaran Jetak Bojonegoro (Sumber: Travelingyuk.com/ngetrip-tipis-tipis-ke-bundaran-jetak-bojonegoro/15787/)
4.		Tempat Perancangan Pengambilan gambar	Gambar 4. 6 Icon Desa Rendeng (Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=xTBKWxXvO3s&t=19s)
5.		Tempat Perancangan Pengambilan gambar	Gambar 4. 7 Aerial Sawah Bojonegoro (Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=xTBKWxXvO3s&t=19s)
6.		Tempat Perancangan Pengambilan gambar	Gambar 4. 8 Rumah Pengrajin Gerabah Bojonegoro (Sumber: https://www.google.co.id/maps/@-7.1152402,111.7247759,3a,75y,303.54h,79.95t/data=!3m6!1)
7.		Tempat Perancangan Pengambilan gambar	Gambar 4. 9 Aerial Sawah Bojonegoro (Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=5OExMTg4g-4)

Tabel 4. 8 Rancangan Tempat

(Sumber: Olahan Penulis)

B. Perancangan Pencahayaan

Dengan adanya *pandemic* di tahun ini penulis dan *crew* tidak bisa survey secara langsung sehingga tidak bisa mengimplementasikan lighting yang sudah di konsep oleh *crew director of photography*. Sehingga penulis membuat alternatif lain supaya bisa memberikan pandangan konsep pencahayaan seperti pada *scene* wawancara dengan pihak praktisi seni dibidang akademisi yang dilakukan di indoor sehingga membutuhkan pencahayaan tambahan seperti gambar dibawah:

No.	Gambar	Fungsi Gambar	Treatment Naskah	Keterangan
1.		Memberikan Pandangan Pengaturan Pencahayaan dalam scene wawancara Indoor	-	Gambar 4. 10 Scene Indoor Wawancara Menggunakan Cine Tracer (Sumber: Olahan Penulis)
2.		Memberikan Pandangan Pengaturan Pencahayaan dalam scene wawancara Outdoor	Ext. Area Sawah - Pagi angin berhembus kencang di area persawahan, terdengar kiakuan burung dan pergerakan awan / langit yang sangat indah.	Gambar 4. 11 Scene Outdoor Areal Persawahan penulis menggunakan sinar matahari langsung karena posisi outdoor dan dengan bantuan pencahayaan dari kamera yakni triangle exposure (iso, diafragma dan shutterspeed).

Tabel 4. 9 Perencanaan Pencahayaan

(Sumber: Olahan Penulis)

C. Perancangan Pengambilan Gambar

No.	Gambar	Fungsi Gambar	Treatment Naskah	Keterangan
1.		Memberikan Pandangan Pengambilan gambar Normal angel pada scene wawancara Indoor	-	Gambar 4. 12 Scene Indoor Wawancara Menggunakan Cine Tracer (Sumber: Olahan Penulis)

2.		Memberikan Pandangan Pengambilan gambar Close up pada scene wawancara Indoor	-	Gambar 4. 13 Scene Indoor Wawancara Menggunakan Cine Tracer (Sumber: Olahan Penulis)
3.		Memberikan Pandangan Pengambilan gambar outdoor dengan menggunakan drone	Ext. Gapura Kota Bojonegoro - Pagi Terdengar suara lalu lalang kendaraan di jalan pintu masuk bojonegoro, suasana sekitar kab bojonegoro terlihat sepi dan damai.	Gambar 4. 14 Pengambilan Gambar Scene Outdoor Kota bojonegoro (Sumber: www.sewadrone.id) Dalam treatment Disamping shoot menggunakan drone, pergerakan kamera dolly in, menggunakan pengambilan gambar High angle dan medium shoot.

Tabel 4. 10 Pengambilan Gambar

(Sumber: Olahan Penulis)

D. Perancangan Pengambilan Audio

Berikut contoh pengambilan audio dalam *scene video feature* ini seperti dibawah:

Int. Pawon / Tungku - Pagi

Pengrajin meletakkan perkakas yang digunakan tadi dan mengambil tanah liatnya dan diletakkan di bawah, kemudian pengrajin memilah tanah, penjemuran, penambahan air/pasir dicampur, penyimpanan basah, lalu mengambil tanah yang sudah di bentuk dan di taruh di atas meja putar memulai untuk membentuk pola awal gerabah.

Dalam naskah diatas *scene* itu berada di *indoor*, maka penulis berencana merekam *ambient* sekitar terlebih dahulu, kemudian pengambilan suara wawancara dengan cara *dubbing* di dalam ruangan agar suara terdengar jelas perekaman audio menggunakan *audio recorder* zoom atau rode.

E. Perancangan Sumber Daya

Dalam pembuatan video *feature* tentu saja tidak bisa ditinggalkan oleh listrik atau sumber daya, terutama untuk *lighting* pasti sangat membutuhkan

listrik atau genzet. dalam penelitian ini penulis berencana menggunakan dua sumber daya yaitu listrik dan satu genzet, kalau listrik digunakan di rumah atau posisi *indoor* sedangkan genzet digunakan ketika *outdoor* dan membutuhkan lighting tambahan ketika posisi cahaya meredup.

4.1.8 Hasil Perancangan Pasca Produksi

A. Perancangan Editing

No.	Gambar Software	Fungsi	Keterangan
1.		-memilih footage footage yang bagus - penggabungan gambar, audio, text -Pengaturan Color Grading / Color Correction	Gambar 4. 15 Adobe Premiere Pro CC 18 (Sumber Olahan Penulis)
2.		- Dalam program after effect ini penulis akan membuat animasi Tracking Map travel agar penonton lebih mudah mendapat informasi dari segi visual.	Gambar 4. 16 Adobe After Effect CC 18 (Sumber Olahan Penulis)

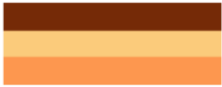
Tabel 4. 11 Software Eediting Video

(Sumber: Olahan Penulis)

B. Perancangan Color Grading

Pada pembuatan video *feature* ini penulis berencana menampilkan warna pada visual agar penonton merasakan mood yang hendak dibangun oleh editor. Ada beberapa tahapan sebelum dilakukanya *color grading* pada video, yakni melakukan color correction di dalam *color correction* ini mengatur *white balance exposure*, *saturation* dan temperature warna. Penulis berencana mengambil *footage* dengan *slog* sony yang memiliki arti mengambil video dengan warna yang pucat sehingga memudahkan dalam pewarnaan dalam video. Di dalam treatment naskah memiliki adegan di *indoor* dan *outdoor*. Dalam Adegan *indoor* penulis melakukan *color correction* terlebih dahulu dengan *footage* yang sudah diambil mulai dari mengatur *highlight*, *contrast*, *saturation* dan *white balance*.

No.	Gambar Software	Fungsi	Keterangan
-----	-----------------	--------	------------

1.		- pembuatan gerabah di rumah pengrajin, pengambilan tanah liat di area sawah dan penjemuran gerabah di tungku.	Gambar 4. 17 Color Pallete Indoor (Sumber Olahan Penulis)
2.		- memberikan mood akan cerita yang akan dibuat dalam scene gapura bojonegoro, footage kota bojonegoro, aerial persawahan, aerial sungai bengawan solo dan lain lain.	Gambar 4. 18 Color Pallete Outdoor (Sumber Olahan Penulis)

Tabel 4. 12 Color Pallete Grading

(Sumber: Olahan Penulis)

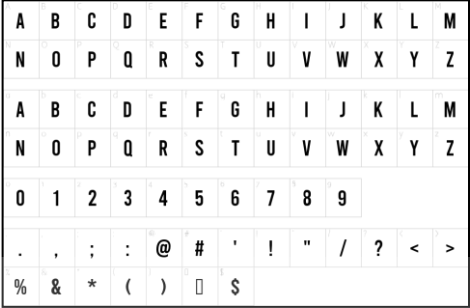
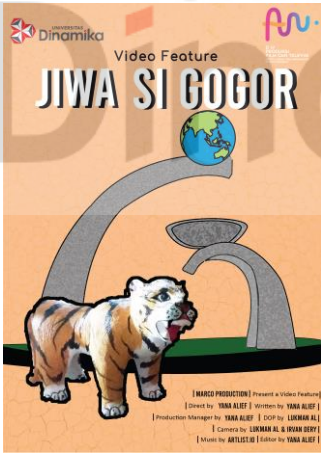
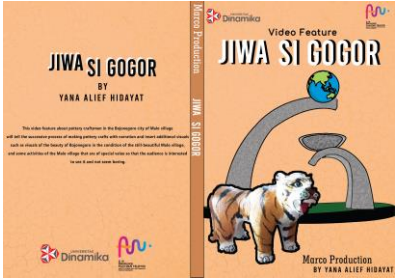
C. Pengambilan Backsound

Perancangan penataan audio di dalam video *feature* sangat lah penting demi kesinambungan antara *backsound*, *sound effect* dan *voice over* itu sendiri. Dalam pembuatanya penulis memberikan *backsound* berjudul *soft sound acreage* yang bergenre *instrument music* dari artlist, *backsound* ini sangat cocok dengan visual seperti footage Kota Bojonegoro, area persawahan dan masih banyak lagi selain visual *backsound* ini juga sesuai dengan *voice over* yang menjadi informasi tambahan agar lebih jelas.

Dan *backsound* ke dua yang digunakan yakni depapepe berjudul *sailing* bergenre *instrument music* dari *platform* youtube, *backsound* ini sangat pas dengan pendamping visual pengrajin gerabah saat melakukan produksi gerabah itu sendiri. Selain itu lagu ini memiliki beat yang lumayan tinggi sehingga bisa memberikan *mood* seseorang agar semangat menonton dan merakan *hype* dari pembuatan gerabah. *Backsound* ke tiga yang digunakan yaitu *paper planes* bergenre *instrument music* dari website artlist.io (www.artlist.io), yang memiliki beat sangat rendah sehingga cocok sekali dengan *scene* wawancara dengan tokoh tokoh penting setempat.

D. Perancangan Publikasi

Tahap publikasi dalam Tugas Akhir ini penulis menciptakan beberapa desain poster, cover DVD, label DVD & beberapa desain merchandise. Berikut merupakan beberapa output desain publikasi.

1.		Gambar 4. 19 Font “Bebas” Digunakan dalam judul Poster (Sumber: Olahan Penulis)
2.		Gambar 4. 20 Poster video Feature (Sumber: Olahan Penulis)
3.		Gambar 4. 21 Cover DVD (Sumber: Olahan Penulis)

4.		Gambar 4. 22 Label CD (Sumber: Olahan Penulis)
5.		Gambar 4. 23 Kaos (Sumber: Olahan Penulis)
6.		Gambar 4. 24 Stiker (Sumber: Olahan Penulis)
7.		Gambar 4. 25 Gantungan Kunci (Sumber: Olahan Penulis)

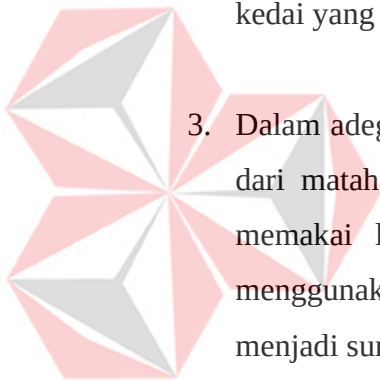
Tabel 4. 13 Merchandise

(Sumber: Olahan Penulis)

4.2 Pembahasan

Dalam pembahasan kali ini penulis memberikan contoh persoalan yang dilalui Ketika proses produksi dilaksanakan tapi berbeda dengan apa yang direncanakan misalannya:

1. Dalam adegan di outdoor membutuhkan reflector minimal 2 biji namun tim hanya membawa 1 reflector saja otomatis di daerah Bojonegoro mencari persewaan kamera yang menyediakan reflector sehingga proses pembuatan video dapat berjalan Kembali.
2. Dalam adegan outdoor pengambilan ambience audio sangatlah penting, disaat proses perekaman audio menggunakan audio recorder tiba tiba batrainya tidak bisa digunakan atau error, otomatis langsung bergegas mencari toko atau kedai yang menjual batrai jenis aaa dan kemudian dilanjutkan syuting.
3. Dalam adegan outdoor, Ketika cuaca mendung dan kurangnya cahaya natural dari matahari dan Ketika listrik dirumah wattnya tidak memadai otomatis memakai lighting yang dibawa tim untuk produksi namun lightingnya menggunakan tenaga listrik, otomatis mencari persewaan genzet untuk menjadi sumber daya lighting.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui proses pengerjaan Tugas Akhir, maka diambil kesimpulan penulis menghasilkan berupa laporan dan jurnal perancangan pembuatan video *Feature* tentang jari jemari pengrajin gerabah berjudul “ Jiwa Si Gogor ” yang menyampaikan pesan tentang kehidupan pengrajin gerabah di era *modern* sekarang.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis saat mengerjakan tugas akhir ini, maka di dapat saran penelitian sebagai berikut :

1. Merealisasikan pengambilan gambar atau yang disebut dengan syuting dengan konsep perancangan yang telah dibuat.
2. Meningkatkan data dan informasi yang berkaitan dengan topik yang berkaitan dengan pembuatan video feature tentang jari jemari pengrajin gerabah berjudul “ Jiwa Si gogor ”.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber dari Buku

- Yoeti, Oka. 1979. *Pemasaran Pariwisata*. Bandung: Angkasa, 1979.
- Arysad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Assegaf, D. 1983. *Jurnalistik Masa Kini*. Jakarta : Ghalia Indonesia, 2011.
- Dennis, F. G. 2008. *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta : Erlangga, 2008.
- Fachruddin, Andi. 2012. *Dasar- dasar produksi televisi Produksi berita, feature, Laporan inestigasi, dokumenter, dan teknik editing*. Jakarta : Prenada Media Group, 2012.
- Gerzon, A. R. 2008. *dari ide sampe produksi*. Jakarta: FFTV-IKJ Press, 2008.
- Octavia, Vanny.Sudayana. 2015. *Pengantar Pemasaran Pariwisata*. Bandung : Alfabet, 2015.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2006.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi, 2006.
- Supriyati. 2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung : Labkat pres, 2011.
- Tris, Neddy. Santo. 2012. *Menjadi Seniman Rupa* . Solo : Metagraf, 2012.

2. Diambil dari Internet

- Pamungkas. (n.d.). (2019). Retrieved from Situs tribun news wiki: <http://www.tribunnewswiki.com/2019/11/10/kabupaten-bojonegoro> .
- Kautsar, N. (n.d.). (2020). Retrieved from Buku Biruku: <https://bukubiruku.com/pengertian-seni-rupa/>.
- Nugroho. (n.d.). (2020). *Suara banyu urip.com*. Retrieved from Wisata edukasi gerabah Media informasi dan Komunikasi masyarakat Blok cepu.