

## BAB III

### METODE PENCIPTAAN

#### A. Ide Penciptaan

Perkembangan video memberikan ruang bagi para videografer untuk tidak hanya memproduksi video berupa film saja melainkan dokumenter pun turut diproduksi dengan sangat kreatif. Seperti halnya dalam pertelevisian, tidak hanya menayangkan film dan sinetron saja. Terdapat banyak sekali video dokumenter yang ditayangkan di televisi baik yang menyajikan informasi seperti program berita, yang menyajikan ilmu pengetahuan seperti program pengetahuan tentang dunia hewan, yang menyajikan aspek sosial seperti program *reality show*, bahkan yang menyajikan proses pembuatan produk seperti program iklan dan sebagainya.

Pada zaman yang sekarang, seni tidak hanya bagi sebagian orang saja. Zaman yang serba pesat ini sudah banyak masyarakat yang menjadi konsumen seni. Seni yang berkembang di masyarakat saat ini tidak hanya dinikmati produknya saja melainkan berbagai hal yang meliputi seni tersebut. Salah satunya adalah proses pembuatan seni tersebut. Dengan mengetahui proses pembuatan karya seni yang berupa sebuah produk maka masyarakat akan lebih mengenal karya seni atau produk tersebut. Akan timbul kepercayaan pada keaslian dari karya seni atau produk itu sendiri. Dengan demikian masyarakat memiliki sikap yang apresiatif pada karya seni atau produk tersebut.

Ide dalam pembuatan video dokumenter berawal dari kegemaran penulis terhadap kegiatan yang berkaitan dengan videografi dan sinematografi. Selain itu penulis juga intens dalam kegiatan yang berhubungan dengan batik, baik kegiatan workshop maupun berkarya batik.

Dalam kegiatan membatik melewati proses yang cukup kompleks dari mulai proses pembuatan desain hingga pengemasan. Sehingga dalam kegiatan membatik

melibatkan banyak sumber daya manusia. Tentunya sumber daya manusia yang profesional dalam bidang produksi batik.

Hal tersebut mendorong penulis untuk mengangkat proses pembuatan batik dalam pembuatan video dokumenter. Dengan dibuatkannya video dokumenter maka masyarakat yang bangga dengan batik akan bangga juga pada para perajin batiknya pula. Hal ini akan lebih menumbuhkan rasa cinta masyarakat terhadap budaya bangsa tersebut.

## **B. Pengolahan Ide**

Rumah Batik Komar merupakan produsen batik yang ada di kota Bandung. Produk dari Rumah Batik Komar sangat beragam dan tersebar cukup banyak tidak hanya di daerah Bandung saja, ke luar Bandung bahkan ke luar negeri. Rumah Batik Komar juga tidak hanya memproduksi batik saja melainkan juga menyediakan pembelajaran berupa workshop batik. Selain rumah produksi, di Rumah Batik Komar terdapat *showroom* dan juga kantor dengan sarana prasarana yang lengkap. Rumah Batik Komar juga memiliki area tempat produksi yang cukup luas serta masing-masing proses produksi memiliki ruangan khusus. Serta yang paling penting adalah perajin atau karyawan Rumah Batik Komar merupakan orang-orang yang profesional di bidangnya.

Dalam pembuatan karya tugas akhir yang berupa video ini, penulis melibatkan banyak karyawan bahkan pendiri Rumah Batik Komar sendiri pun dilibatkan. Hal ini dikarenakan penulis ingin memperlihatkan kegiatan pembuatan batik langsung oleh perajin yang bersangkutan di bidangnya. Penulis juga dalam karyanya akan memperlihatkan mimik wajah perajin yang menggambarkan ketekunan dan kesepenuhhatian dalam bekerja.

Selain itu, dalam karya video ini penulis juga banyak menyajikan gambar *close up* terutama pada bagian alat dan bahan serta proses yang perlu diperlihatkan detailnya. Di sisi lain, beberapa bagian proses pembuatan batik yang terlihat monoton akan dibuat *time lapse* atau video yang dipercepat. Sedangkan beberapa bagian proses pembuatan batik yang cukup ekstrim akan dilakukan pengambilan gambar dengan sudut pengambilan gambar yang ekstrim pula.

Rangkaian proses yang direkam dalam video karya tugas akhir ini tidak hanya penggalan-penggalan saja melainkan meliputi seluruh proses yang terurut dari mulai pembuatan sketsa, desain, pemolaan kain, penjiplakan, pengecapan, pencantingan, pewarnaan, pelorodan, hingga penjahitan dan menjadi satu buah produk batik yang berupa baju kemeja batik.

### C. Perancangan Video

Sebelum melakukan proses penciptaan media yang dalam pembahasan ini media yang dibuat berupa video, terlebih dahulu melakukan rancangan atau desain. Mulyanta dan Leong, (2009, hlm. 33), menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam perencanaan diantaranya penyusunan konsep dan desain, membuat diagram alir, manajemen direktori dan pengumpulan bahan.

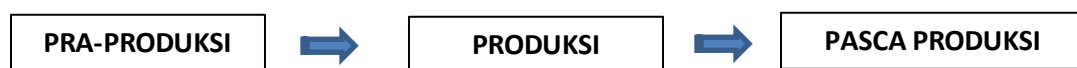
Dalam penyusunan konsep atau gagasan harus menetapkan tujuan pembuatan media, menentukan sasaran *audiens*, serta memikirkan bentuk aplikasi apa media yang akan dibuat.

### D. Proses Penciptaan Video

Pada proses penciptaan terdapat beberapa langkah proses yang akan dilakukan yakni proses pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Langkah proses tersebut sesuai dengan konsep MAVIB (Multimedia Audio Visual dan Broadcasting) yang dijelaskan oleh Rahardja, dkk. (2012, hlm. 143), bahwa "...langkah dari konsep produksi MAVIB dimulai dari *preproduction*, lalu *production*, dan yang terakhir *postproduction*."

Bagan 3.1

#### PROSES PENCIPTAAN VIDEO



(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016)

#### 1. Pra Produksi

Pra-produksi adalah tahap dimulainya perencanaan dan persiapan menuju produksi. Menurut Rahardja, dkk. (2012, hlm. 145 s/d 157), terdapat beberapa

langkah pra-produksi dalam konsep produksi MAVIB yang kemudian penulis rangkum sebagai berikut:

a. Ide

Ada beberapa trik yang memudahkan keluarnya ide, diantaranya:

- 1) Melakukan pengamatan
- 2) Mengutak-atik kata
- 3) Ide adalah karakter
- 4) Mengubah cara pandang

b. Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan cerita, menjadi bentuk pemendekan dari sebuah film dengan tetap memperhatikan unsur-unsur cerminan film tersebut.

c. Skenario

Skenario memiliki beberapa elemen, diantaranya:

- 1) Informasi ruang dan waktu
- 2) Peristiwa, memberikan penjelasan aktivitas yang terjadi pada tiap *scene*
- 3) Karakter/tokoh, pelaku dialog dalam adegan
- 4) Parenthetical, keterangan aksi yang dituliskan dalam skenario
- 5) Dialog

d. *Time Schedule*

Untuk mengatur mekanisme kerja yang akan dilakukan pada tahap produksi sesuai dengan waktu dan biaya yang ditentukan.

e. Skrip

Adalah catatan formulir produksi yang berisi uraian mengenai segala hal yang dibutuhkan dalam sebuah *scene*.

f. Budget

Rekap budget berfungsi untuk mengetahui total biaya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan sebuah film.

g. *Storyboard*

Adalah rancangan visualisasi rekaan yang berupa sketsa gambar yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar. Kelemahan storyboard adalah ketidakdapatannya untuk menunjukkan gerakan-gerakan kamera beserta efek optikal.

h. Pemain dan Kru

Ada beberapa jabatan sebagai berikut:

- 1) Produser
- 2) Sutradara
- 3) Script Supervisor
- 4) Art Director
- 5) Spesial Effect Supervisor
- 6) Make-up
- 7) Costum Desainer
- 8) Sinematografer
- 9) Lighting Technician
- 10) Editor film
- 11) Visual Effect Produser
- 12) Visual Effect Creative Director

i. Lokasi

Lokasi ditentukan sesuai skrip pada tiap *scene*.

j. Properti dan Setting Alat

Secara umum alat yang dibutuhkan adalah kamera, *tripod*, dan *lighting*.

## 2. Produksi

Proses produksi adalah bekerjasamanya pemain dan kru untuk perwujudan dari perencanaan yang telah dibuat pada pra-produksi. Menurut Rahardja, dkk. (2012, hlm. 159 s/d 169), terdapat beberapa kegiatan yang berlangsung dalam proses produksi, yang penulis rangkum sebagai berikut:

a. Perencanaan Multimedia

Perencanaan multimedia merupakan rancangan mengkombinasikan tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks untuk menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif berupa video. Dalam perencanaan multimedia dimulai dari tujuan multimedia, strategi multimedia, dan program multimedia. Dimana pada program multimedia terdapat elemen yang dikombinasikan yakni, *teks, picture, dan sound*.

b. Perencanaan Audio

Dalam konsep produksi ini audio memiliki tujuan audio, strategi audio dan program audio. Di mana pada program audio terdapat tiga elemen yang dikombinasikan yakni *sound effect, backsound, dan dubbing*.

c. Perencanaan Visual

Perencanaan visual memiliki tujuan visual, strategi visual dan program visual. Di mana program visual meliputi teknik pengambilan gambar dan efek-efek visual.

d. Perencanaan Broadcasting

Perencanaan broadcasting diajukan guna menjangkau *audiens* dengan program pendistribusian efektif serta efisien. Program broadcasting terdiri atas tujuan, strategi dan program.

Pada tahapan produksi ini setelah dilakukan pengambilan gambar, selanjutnya dilakukan tahapan *editing* video. Editing merupakan bagian terpenting dalam pembuatan video. Dalam editing terdapat penyeleksian video, pemotongan video, penambahan sisipan berupa teks atau gambar, pengolahan warna, penambahan suara atau lagu, penambahan efek dan transisi, serta masih banyak lagi pengolahan lainnya. Pada bagian editing inilah sebuah rekaman video mentah diolah menjadi sebuah video yang utuh dan menarik serta enak untuk dinikmati.

Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam proses pengolahan atau editing video, diantaranya sebagai berikut.

### 1) **Penyusunan Video**

Proses penyusunan video dilakukan setelah rekaman mentah diseleksi dan dipilih mana yang bagus untuk dimasukkan dalam video. Rekaman mentah yang telah diseleksi kemudian dimasukkan ke dalam software editing dan disusun sesuai storyboard yang telah dibuat.

### 2) **Editing Pencahayaan Video**

Setelah video tersusun kemudian pencahayaan dalam video tersebut diubah sesuai kebutuhan agar gambar pada video tersebut menjadi lebih menarik. Hal tersebut dilakukan ketika pada proses pengambilan gambar terdapat pencahayaan yang redup maupun yang terlalu terang.

### 3) **Pembuatan Cinematic Look**

*Cinematic Look* merupakan salah satu ukuran *frame* yang digunakan dalam video. Biasanya *Cinematic Look* digunakan agar video terlihat lebih dramatis dan menarik fokus penonton.

### 4) **Penambahan Musik**

Musik dalam sebuah video dapat memberikan jiwa sehingga video tidak terasa hambar. Penambahan musik juga memberikan acuan untuk perpindahan video agar tidak terasa kaget.

### 5) **Editing Suara Narator**

Proses editing suara narator dilakukan setelah penyusunan video dan penambahan musik. Hal tersebut dilakukan untuk menempatkan suara narator sesuai dengan ilustrasi video. dalam proses editing ini, dilakukan pengaturan volume suara serta membuang suara yang tidak penting.

### 6) **Pemberian Transisi**

Sebuah video akan lebih bagus apabila menggunakan transisi di dalamnya. Transisi merupakan efek perpindahan yang menjembatani suatu scene dengan scene yang lainnya dalam sebuah video.

### 7) **Penambahan Sisipan**

Dalam video ini juga terdapat beberapa sisipan diantaranya teks pada judul serta logo Rumah Batik Komar. Untuk memberikan sisipan tersebut penulis menggunakan software *Adobe Photoshop Cs5* untuk memudahkan dalam menempatkan sisipan pada video.

### 3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahapan terakhir pada konsep MAVIB. Rahardja, dkk, (2012, hlm. 169), menyatakan bahwa "...di sini merupakan tahap finishing, mixing, dan pendistribusian ke berbagai format serta dapat menjangkau berbagai khalayak..."

Menurut Rahardjo, (2012, hlm. 169), yang termasuk pada tahap pasca produksi adalah sebagai berikut:

a. Mixing

Pada proses ini setiap hasil pada tahap produksi dicampur menjadi satu kesatuan yang sepadan.

b. Tahap Keluaran

Tahap keluaran adalah hasil akhir dari pengeditan video. Hasil akhir bisa ditentukan untuk ditampilkan ke dalam berbagai format media.

Pada tahap keluaran tersebut dilakukan proses *rendering*. *Rendering* merupakan tahap akhir setelah proses *editing* video. *Rendering* adalah proses mengubah *file project* menjadi sebuah *file* yang dapat dijalankan di media lain. Video yang telah dirender akan menjadi format video yang tidak dapat diubah-ubah lagi. Video yang telah jadi kemudian diburning pada *hard copy* berupa CD atau DVD. Sebagaimana mestinya *hard copy* tersebut akan dikemas dengan kotak CD atau DVD. Kotak CD atau DVD juga diberi cover agar terlihat menarik.