

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

1.1 Analisis

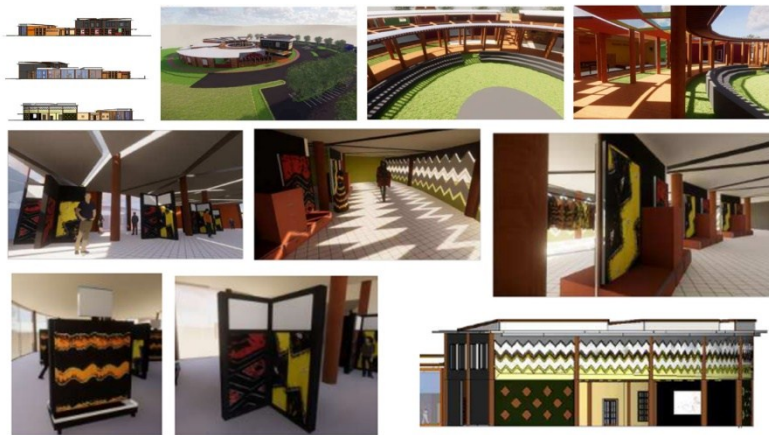
Analisis merupakan kegiatan yang memuat aktivitas seperti mengurai, membedakan, atau memilah sesuatu untuk kemudian dapat digolongkan atau dikelompokkan kembali berdasarkan kriteria tertentu agar nantinya bisa dicari dan ditafsirkan maknanya (Makinuddin & Sasongko, 2006, p. 40). Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa analisis adalah proses mengamati sesuatu untuk kemudian dipilah, diuraikan, dibedakan, serta dikelompokkan berdasarkan suatu kriteria untuk mengetahui informasi. Analisis yang akan digunakan adalah dengan analisis 5W+1H. *What* menentukan apa yang solusi dari permasalahan yang ditemukan. *Why* mengidentifikasi alasan mengapa perancangan perlu dilakukan. *Who* menentukan siapa target audiens. *Where* penelitian dilakukan. *When* kapan penelitian dilakukan. *How* menentukan bagaimana solusi yang ditawarkan.

1.1.1 Identifikasi Masalah

Proses identifikasi masalah, atau dalam metode *Design Thinking* tahap ini memasuki tahap *emphatize* dilakukan dengan melewati proses sebagai berikut.

a. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan membaca beberapa sumber jurnal penelitian yang mengangkat tema tentang sasingan dan permasalahan yang biasanya diangkat. Adapun yang menjadi sumber bacaan penulis dalam tahap ini adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Galeri sasirangan Banjarbaru

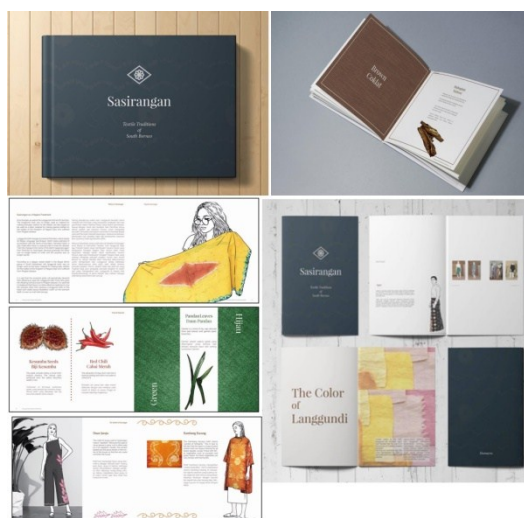
Penelitian pertama yang menjadi sumber bacaan penulis adalah penelitian yang berjudul Galeri Sasirangan Banjarbaru, yang dilakukan oleh Yenny Herlina dan Ira Mentayani, 2020. Penelitian ini mengangkat permasalahan tentang kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai sejarah, motif, teknik, ataupun ciri khas kain sasirangan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain galeri yang menyediakan media informasi mengenai sasirangan seperti sejarah, motif, jenis sasirangan dan menyediakan wadah pengolahan limbah sasirangan.



Gambar 3. 2 Penciptaan Buku Ilustrasi Sasirangan Sebagai Upaya Promosi Seni Budaya Banjarmasin Kepada Remaja

Penelitian selanjutnya yang menjadi bacaan penulis adalah penelitian yang berjudul Penciptaan Buku Ilustrasi Kain Sasirangan

sebagai Upaya Promosi Seni Budaya Banjarmasin Kepada Remaja oleh Tonny Aries Wijaya, Achmad Yanu Alif Fianto, dan Wahyu Hidayat, 2015. Penelitian ini mengangkat permasalahan tentang kurangnya perhatian anak muda terhadap kerajinan sasirangan, sehingga dibuatlah sebuah buku ilustrasi tentang kain sasirangan yang membahas mengenai sejarah, corak, dan proses pembuatan sasirangan dengan tujuan untuk mempromosikan kerajinan sasirangan kepada remaja.



Gambar 3. 3 Perancangan buku ilustrasi sasirangan sebagai upaya pelestarian budaya

Penelitian selanjutnya yang menjadi bacaan penulis adalah penelitian yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Sasirangan Banjarmasin Sebagai Upaya Pelestarian Budaya oleh Humayra Eka Pratiwi Yulandari, 2019. Penelitian ini mengangkat permasalahan tentang minimnya sumber literasi mengenai kain sasirangan, sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui secara lebih mendalam mengenai sasirangan. Maka dari itu dibuatlah buku ilustrasi yang memuat ringkasan informasi yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat dengan pendekatan yang menghibur dan mudah dimengerti.



Gambar 3. 4 Video corak kain sasirangan

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Audio Visual Corak Kain Sasirangan Di SMAN 5 Banjarmasin oleh Fitri Mardiani, 2018. Penelitian ini mengangkat permasalahan tentang kurangnya pengetahuan peserta didik mengenai sasirangan, sehingga peneliti bermaksud untuk memberikan media yang memberikan informasi, pengenalan, dan pemaknaan terhadap peserta didik mengenai corak-corak kain sasirangan dengan pembelajaran sejarah yang inovatif. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media kreatif yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dari tahap studi pustaka ini, penulis berkesimpulan bahwa terdapat permasalahan dari kerajinan sasirangan, yaitu kurangnya minat dan pengetahuan para generasi muda tentang sasirangan. Maka dari itu, permasalahan inilah yang akan diangkat oleh penulis dalam penelitian yang akan dilakukan.

b. Kuisisioner

Kuisisioner akan dilakukan dengan memanfaatkan *google form* kepada target audiens yang ditentukan untuk menggali data yang mendukung latar belakang dilakukannya penelitian. Kuisisioner akan

dibagikan kepada target audiens primer, yaitu anak muda berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan usia 15-25 tahun, bertempat tinggal di wilayah Kalimantan Selatan, dan memiliki gaya hidup kekinian. Adapun beberapa pertanyaan yang akan dibagikan antara lain sebagai berikut.

1. Apakah anda mengetahui apa itu sasirangan ? (ya/tidak)
2. Apakah anda memiliki pakaian dari kain sasirangan ? (ya/tidak)
3. Apakah anda sering menggunakan pakaian atau pernak-pernik berbahan sasirangan ? (ya/tidak)
4. Apakah anda mengetahui bagaimana proses dibalik pembuatan kain sasirangan ? (ya/tidak)
5. Pernahkah anda melakukan praktik membuat kain sasirangan, seperti di sekolah, komunitas, ekstrakurikuler, dan sebagainya ? (ya/tidak)
6. Menurut anda, apakah sasirangan itu menarik untuk dipakai sehari-hari ? (ya/tidak)
7. Menurut anda, apakah harga sasirangan itu mahal ? (ya/tidak)
8. Ada berapa banyak sasirangan yang anda punya ? (isian)
9. Kapan sajakah anda menggunakan sasirangan ? (isian)
10. Apa saja produk sasirangan yang anda miliki ? (isian)
11. Menurut anda, sasirangan itu apa ? (isian)

Kuisisioner tersebut mendapatkan jawaban dari sebanyak 26 responden, 11 orang laki-laki dan 15 orang perempuan berusia 16-25 tahun, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Kuisisioner

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda mengetahui apa itu sasirangan ?	26 responden menjawab iya
2	Apakah anda memiliki	26 responden menjawab iya

	pakaian dari kain saringan ?	
3	Apakah anda sering menggunakan pakaian atau pernak-pernik berbahan saringan ?	11 responden menjawab iya , dan 15 responden menjawab tidak
4	Apakah anda mengetahui bagaimana proses dibalik pembuatan kain saringan ?	7 responden menjawab iya, dan 19 responden menjawab tidak.
5	Pernahkah anda melakukan praktik membuat kain saringan, seperti di sekolah, komunitas, ekstrakurikuler, dan sebagainya ?	5 responden menjawab iya, dan 21 responden menjawab tidak.
6	Menurut anda, apakah saringan itu menarik untuk dipakai sehari-hari ?	18 responden menjawab iya, dan 8 responden menjawab tidak.
7	Menurut anda, apakah harga saringan itu mahal ?	14 responden menjawab iya, dan 12 responden menjawab tidak.
8	Ada berapa banyak saringan yang anda punya ?	20 responden menjawab kurang dari 5, dan 6 responden menjawab lebih dari 5.

9	Kapan sajakah anda menggunakan sasirangan ?	<p>Sekolah</p> <p>Acara pernikahan</p> <p>Sekolah dan acara pernikahan</p> <p>Acara pernikahan dan acara formal</p> <p>Kondangan sekolah kuliah</p> <p>sekolah kerja</p> <p>Sekolah, Kondangan, Ke mesjid</p> <p>Acara tertentu</p> <p>Sekolah saya masih sma</p> <p>Acara pernikahan, berkumpul dengan teman di tempat formal, dan acara formal</p> <p>dimanapun kapanpub</p> <p>Sekolah, Kerja, Ke mesjid, Harian</p> <p>Acara pernikahan dan acara resmi</p>
10	Apa saja produk sasirangan yang anda miliki ?	<p>Busana formal</p> <p>Seragam sekolah</p> <p>Seragam</p> <p>Seragam sekolah, busana formal</p> <p>Lengkap, Topi, Karpet, Sprey, Baju Formal, Baju Kerja, Baju Kaos, Rompi Sasirangan</p> <p>Baju formal dan non formal ada</p> <p>topi, spreya, cat tembok</p> <p>Busana Formal</p> <p>baju aja seragam sekolah</p> <p>gamis</p> <p>Busana formal dan pernik - pernik</p> <p>Busana Sasirangan</p>

11	Menurut anda, sasirangan itu apa ?	<p>Warisan budaya dari Kalimantan Selatan</p> <p>Cintaku</p> <p>keindahan</p> <p>Pakayan yang harus di lestarikan :*</p> <p>Baju adat khas Kalimantan Selatan</p> <p>Ciri khas kalsel</p> <p>Baju seragam yang wajib di miliki setiap orang banjar/kalimantan selatan</p> <p>Kain bermotif</p> <p>Sasirangan merupakan kain khas dari Kalimantan Selatan yang kerap kali digunakan pada acara-acara formal, maupun sebagai seragam kantor.</p> <p>batiknya kalimantan</p> <p>Baju tradisional khas kalimantan</p> <p>Baju adat kalimantan selatan</p> <p>seragam adat banjar</p> <p>Seragam budaya has banjar</p> <p>Kerajinan khas banjar</p> <p>Pola</p> <p>Baju</p> <p>Ciri khas daerah kalsel</p> <p>Kain tradisional khas kalimantan selatan</p> <p>Pakaian adat suku Banjar di Kalimantan Selatan</p> <p>Kerajinan kain khas kalimantan selatan</p> <p>Kain tradisional khas Kalimantan Selatan.</p> <p>Sasirangan adalah kain tradisional yang berasal dari Kalimantan Selatan yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai salah satu dari 33 kain tradisional warisan budaya tak benda di Indonesia.</p> <p>Baju untuk acara hajatan :)</p> <p>Seragam formal</p> <p>Seni</p>
----	------------------------------------	--

Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan, penulis berkesimpulan bahwa sasirangan sebenarnya sangatlah populer, yang mana anak muda di Kalimantan Selatan mengenal sasirangan, bahkan memiliki produk sasirangan. Hanya saja, kebanyakan dari mereka masih kurang memiliki minat dan pengetahuan soal bagaimana proses dalam produksi sasirangan. Banyak responden yang masih belum pernah mengikuti praktek pembuatan kerajinan sasirangan, baik dari pelajaran sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, ataupun komunitas.

c. Observasi

Penulis melakukan observasi ke tempat produksi sasirangan untuk mengamati dan mempelajari secara langsung bagaimana proses di balik produksi sasirangan. Tempat yang dipilih sebagai objek observasi adalah SMK Negeri 1 Martapura, karena SMK Negeri 1 Martapura mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yang sampai saat ini aktif memproduksi sasirangan.



Gambar 3. 5 Observasi
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Adapun data yang didapatkan dari proses observasi ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan produk sasirangan, diperlukan untuk melewati beberapa proses, yang dimulai dari menggambar motif pada kain. Menggambar motif pada kain dilakukan dengan menggunakan spidol. Setelah menggambar motif pada kain, motif tersebut kemudian dijahit menggunakan benang. Jahitan yang dilakukan mengikuti motif yang sebelumnya Digambar pada kain. Kemudian, setelah motif sudah terjahit, jahitan kemudian ditarik sampai kuat dan kencang. Kain tersebut kemudian direndam dan dicuci. Kemudian Langkah selanjutnya adalah memasukkan kain ke dalam cairan pewarna sampai warna meresap ke dalam kain. Setelah itu kain dijemur hingga kering. Kain yang sudah kering masih harus dibilas kembali, dan kemudian dilakukan proses pewarnaan lagi menggunakan pewarna yang

dimasukkan ke dalam botol. Pewarna tersebut kemudian di semprotkan ke bagian tertentu pada kain. Kain kemudian kembali di jemur, dan apabila selesai dijemur, kain kembali dibilas dan jahitan yang sebelumnya dibuat, itu dibuka untuk melihat hasil corak pada kain sasirangan.

2. Tempat produksi kain sasirangan dilakukan di gudang sasirangan. Pengambilan gambar proses produksi sasirangan dilakukan di tempat ini. Tempat ini berukuran kecil, jumlah siswa yang terlibat dalam proses pembuatan sasirangan di gudang sasirangan berjumlah 10 orang tiap produksinya.
3. Kain sasirangan yang sudah jadi, atau siap untuk dipasarkan biasanya dipajang di ruang Techno Park SMK Negeri 1 Martapura. Tempat ini dapat dimanfaatkan untuk tempat pengambilan gambar narasumber Ketika sedang bernarasi.

d. Wawancara

Dalam penelitian ini, dilakukan wawancara dengan Ibu Aufa Maulida, S.Pd selaku ketua program keahlian Tata Busana SMK Negeri 1 Martapura yang dalam kegiatan produksi sasirangan ini berperan sebagai pembimbing para siswa ekstrakurikuler sasirangan. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai aktivitas produksi sasirangan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Martapura, tentunya ini berguna untuk mendapatkan lebih banyak gambaran lagi mengenai gambar yang harus diambil dan menambah pengetahuan dari penulis. Adapun pertanyaan yang ditanyakan pada saat wawancara adalah sebagai berikut.

1. Mengapa SMK Negeri 1 Martapura mengadakan ekstrakurikuler sasirangan?
2. Apa pentingnya mengajarkan pembuatan sasirangan kepada para siswa?
3. Bagaimana tahapan-tahapan yang dilakukan dalam memproduksi sasirangan?

4. Ketika menggambar motif sasirangan, motif digambar dengan spidol. Mengapa bukan dengan pensil?
5. Dalam proses menjahit motif sasirangan, benang yang digunakan adalah benang apa dan mengapa menggunakan benang tersebut?
6. Setelah proses menjahit motif, benang ditarik sampai kencang dan kuat, bahkan sampai benang jahitan tidak terlihat lagi. Proses ini dilakukan untuk apa?
7. Sebelum kain dimasukkan ke dalam proses pewarnaan, kain dicuci dan dibilas terlebih dahulu. Untuk apakah proses tersebut?
8. Ketika proses pewarnaan, ada pewarna yang menggunakan air panas, tetapi juga ada pewarna yang tidak menggunakan air panas. Apa perbedaannya?
9. Ada berapa jenis pewarna dalam pembuatan sasirangan?
10. Setelah proses pewarnaan selesai, dan kain dijemur hingga kering, ada pewarnaan tambahan dibeberapa bagian tertentu dengan menyemprotkan pewarna menggunakan botol. Tahap tersebut dilakukan untuk apa dan dibagian manakah pewarna tersebut disemprotkan?
11. Setelah proses pewarnaan selesai dilakukan, mengapa kain harus dibilas kembali?
12. Apakah untuk membuat sasirangan memerlukan keahlian khusus?

Dari proses wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa ekstrakurikuler sasirangan pertama kali dibentuk pada bulan Desember 2017, dalam rangka merealisasikan program Kemendikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) dalam upaya melestarikan produk-produk keunggulan wilayah. Pada tahun 2018, Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Selatan memberikan edaran bahwa setiap SMK harus memiliki kegiatan ekstrakurikuler yang membuat produk keunggulan wilayah Kalimantan Selatan, dan produk keunggulan wilayah yang dipilih oleh SMK Negeri 1 Martapura adalah sasirangan. Sejak saat itu, dibentuklah ekstrakurikuler sasirangan.

Untuk bisa menghasilkan kain sasirangan, beberapa tahap yang dilakukan, yaitu :

1. pertama dimulai dari membuat motif. Membuat motif pada kain dilakukan dengan menggunakan spidol. Spidol digunakan karena ketika dalam proses pencelupan, bekas spidol lebih mudah untuk hilang.
2. Langkah kedua, adalah menjelujur. Menjelujur adalah proses menjahit pada motif. Benang yang digunakan biasanya adalah benang jeans, yang memiliki karakteristik tebal dan kuat, agar nanti saat proses menyisit, tidak putus.
3. Setelah semua bagian motif dijelujur, langkah selanjutnya adalah menyisit, atau menarik benang jelujur tadi sampai rapat dan tidak terlihat lagi. Tahap ini adalah kunci dari pembuatan sasirangan, karena apabila salah dalam menyisit, seperti misalnya kurang rapat, atau longgar, motif tidak muncul.
4. Proses selanjutnya adalah proses pencelupan, yang mana proses ini adalah proses pewarnaan pada kain. Sebelum kain dimasukkan ke pewarna, kain yang ingin diwarnai terlebih dahulu direndam kedalam larutan TRO, atau bisa diganti dengan detergen, untuk menghilangkan sisa-sisa zat kimia yang biasanya ada pada proses penyempurnaan kain. Itu dilakukan agar nantinya kain dapat menyerap warna dengan lebih maksimal. Setelah itu, barulah kain dicelupkan ke pewarna. Pewarna itu terbagi menjadi dua jenis, pewarna panas dan pewarna dingin. Perbedaannya adalah pewarna panas biasanya harus menggunakan air yang benar-benar mendidih. Selain itu, dari segi bahan pewarna, ada pewarna kimia dan ada pewarna alami. Kelebihan dari pewarna kimia adalah harga yang lebih terjangkau, lebih mudah didapat, warna yang lebih beragam, dan kebutuhan untuk mewarnai kain lebih sedikit. Sedangkan untuk pewarna alam biasanya bahan bakunya lebih sulit untuk didapat, kebutuhan untuk mewarnai kain lebih banyak, warnanya lebih terbatas dan pembuatannya juga lebih

memakan waktu. Sehingga tidak banyak pengrajin yang mau menggunakan pewarna alam.

5. Setelah kain sudah agak kering, langkah selanjutnya adalah dengan melepaskan jahitan, untuk melihat hasil motif yang dihasilkan. Biasanya benang-benang jahitan akan diputus secara manual dengan menggunakan pendedel benang. Kemudian benang benang yang sudah putus dicabuti dengan tangan.
6. Setelah kain sudah bersih dari sisa-sisa benang, langkah selanjutnya adalah mencuci kain, untuk membersihkan kain dari sisa-sisa zat kimia pada kain sasirangan.
7. Kain sasirangan yang sudah bersih, tinggal dikeringkan dengan cara di jemur.

Untuk membuat sasirangan sebenarnya memerlukan kesabaran dan mental yang kuat, karena bagi orang yang baru mulai mempelajari proses pembuatan sasirangan, biasanya akan mengalami beberapa kesulitan, seperti merasakan sakit di tangan ketika menyisit jahitan, merasakan panas saat proses pencelupan warna. Tentunya tahap tersebut memerlukan kesabaran dan mental yang kuat.

Dari proses wawancara ini, penulis mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan rinci mengenai proses pembuatan sasirangan yang bisa dimanfaatkan sebagai bahan untuk membuat video dokumenter.

1.1.2 Pemecahan Masalah

Dari proses pengidentifikasian masalah, penulis menyimpulkan bahwa permasalahan yang ditemukan adalah masih banyak masyarakat Kalimantan Selatan yang belum mengetahui proses pembuatan sasirangan, terutama generasi muda, laki-laki dan perempuan kisaran usia 16-25 tahun. Salah satu alasannya adalah karena mereka tidak pernah mempelajari atau mengikuti praktek pembuatan sasirangan baik dari sekolah, maupun diluar sekolah seperti komunitas dan sebagainya.

Tahap pemecahan masalah , atau dalam metode *Design Thinking* memasuki tahapan *define* dalam penelitian ini adalah tahapan untuk menawarkan sebuah solusi atas permasalahan yang ditemukan. Berdasarkan data yang sebelumnya telah didapatkan, penulis menawarkan perancangan video dokumenter sebagai solusi. Adapun video dokumenter yang dibuat adalah sebuah video dokumenter berdurasi pendek untuk mengurangi rasa bosan dari penonton, berkisar antara 10 sampai 15 menit, yang menjelaskan tahapan pembuatan sasirangan dengan detail. Lokasi pembuatan video dilakukan di SMK Negeri 1 Martapura, yang melibatkan para siswa sebagai model atau *talent* dalam video proses produksinya, serta menggunakan seorang guru pengajar sebagai narasumber untuk memberikan penjelasan karena seorang guru memiliki pengalaman yang baik dalam berkomunikasi. Video dokumenter akan memanfaatkan platform *Youtube* sehingga gampang untuk diakses oleh penonton. Video dokumenter akan dilengkapi dengan subtitle untuk lebih mempermudah penonton untuk memahami apa yang disampaikan.

1.2 Perancangan

Secara garis besar, perancangan video dokumenter melewati 3 tahapan utama, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Proses pra produksi merupakan langkah-langkah yang ditempuh oleh penulis sebelum melakukan pengambilan gambar atau syuting. Pra Produksi merupakan proses penggalian ide untuk konsep perancangan yang akan dibuat, atau dalam *Design Thinking*, proses ini memasuki tahapan *ideate*. Proses ini meliputi pembuatan ide, sinopsis, *storyline*, dan *storyboard*. Kemudian dilanjutkan dengan proses produksi, dimana dilakukan proses pengambilan gambar terakhir adalah proses pasca produksi dengan melalui proses *editing* untuk menghasilkan *prototype*.

1.2.1 Konsep Perancangan

Dalam penelitian ini, tahap konsep perancangan membuat suatu gambaran umum tentang video dokumenter yang akan dibuat. Adapun gambaran umum dari pembuatan video dokumenter ini adalah sebagai berikut.

a. Ide

Perancangan sebuah video dokumenter berjenis ilmu pengetahuan instruksional, yang dimana video dokumenter ini dirancang untuk menyampaikan kepada penonton bagaimana proses dibalik pembuatan produk sasingan. Video dokumenter ini menggunakan pendekatan *ekspository* yang dirasa sesuai dengan tujuan perancangan video dokumenter, dimana dokumenter dibuat bernarasi dan terstruktur. Narasi hanya berasal dari narasumber, tanpa ditambahkan narasi tambahan. Video dokumenter dibuat dengan durasi 10-15 menit. Video dokumenter dilengkapi dengan subtitle untuk mempermudah penonton apabila terdapat suara atau bahasa yang kurang dimengerti oleh penonton, sehingga mencegah adanya miskomunikasi. Proses pengambilan gambar dilaksanakan di SMK Negeri 1 Martapura, dengan melakukan kegiatan praktek pembuatan kain sasingan yang dilakukan bersama para siswa. Video dokumenter yang adalah video *landscape* disajikan menggunakan *aspect ratio* 16:9 1920x1080pixel.

Target audiens pada penelitian ini dibagi kepada target audiens primer dan audiens sekunder.

1. Target audiens primer

Demografi : Kalangan anak muda dengan kisaran usia 15-25 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan Perempuan.

Geografis : Wilayah Kalimantan Selatan.

Psikografis : Anak muda dengan gaya hidup kekinian.

2. Target audiens sekunder

Demografi : Usia 15-40 tahun, laki-laki dan perempuan.

Geografis : Diluar wilayah Kalimantan Selatan.

Psikografis : Memiliki ketertarikan terhadap kerajinan dan budaya, sering menggunakan media sosial.

b. Sinopsis

Setelah mendapat gambaran melalui proses observasi dan wawancara, tahap selanjutnya yang dibuat oleh penulis adalah membuat sinopsis. Tahap ini akan memberikan gambaran kepada penonton tentang apa yang akan mereka saksikan nantinya dalam video dokumenter yang dibuat. Pada tahap ini penulis juga menentukan judul yang akan digunakan. Berikut ini adalah sinopsisnya.

Sasirangan ; Sentuhan Seni Dalam Jahitan

Menelusuri setiap proses dibalik produksi sasirangan secara detail, mulai dari membuat motif sampai menjadi karya yang memukau. Sasirangan ; Sentuhan Seni Dalam Setiap Jahitan adalah upaya dalam melestarikan seni tradisional yang menjadi produk keunggulan wilayah Kalimantan Selatan bersama para siswa SMK Negeri 1 Martapura.

c. *Storyline*

Proses ini merupakan urutan jalan cerita yang direncanakan oleh penulis untuk memberikan gambaran bagaimana *storyboard* nantinya dibuat. Adapun penyusunannya dibuat berdasarkan data yang didapatkan ketika proses wawancara. Penulis kemudian menentukan bagaimana alurnya.

Tabel 3. 2 *Storyline*

No	Scene	Keterangan	Sound
1	Opening	- Video Dokumenter Pendek oleh Juan Areca Adaptian	-
2	Cuplikan singkat	Menampilkan cuplikan singkat kegiatan produksi kain sasirangan.	- <i>Ambience Sound</i> : Suasana di

			<p>keramaian</p> <p>- <i>Foley Sound</i> : Suara aktivitas produksi</p> <p>- <i>Background Music</i> : Lagu instrumen panting</p>
3	Title	Sasirangan; Sentuhan Seni Dalam Jahitan	
3	Narasumber menceritakan awal dilaksanakannya produksi sasirangan.	Narasumber menceritakan tentang ekskul sasirangan sebagai narasi pembuka. Beberapa shot digunakan sebagai selingan.	<p>- <i>Sound</i> : Narasi yang diceritakan narasumber</p> <p>- <i>Folley Sound</i> : Suara aktivitas produksi</p> <p>- <i>Background Music</i> : Lagu instrumen panting</p>
4	Narasumber menjelaskan langkah-langkah	Menampilkan narasumber yang sedang menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan untuk	- <i>Sound</i> : Narasi yang diceritakan

	dalam membuat sasirangan.	membuat sasirangan, diiringi dengan memperlihatkan adegan yang disebutkan, dari awal hingga selesai.	<p>narasumber</p> <p>- <i>Folley Sound</i> : Suara aktivitas produksi</p> <p>- <i>Background Music</i> : Lagu instrumen panting</p>
5	Narasumber menceritakan tentang permasalahan yang dihadapi dalam memproduksi sasirangan.	Berbagai kendala yang dihadapi dalam aktivitas produksi sasirangan yang berdasarkan sudut pandang dari narasumber. Diiringi dengan memperlihatkan shot kegiatan produksinya.	<p>- <i>Sound</i> : Narasi yang diceritakan narasumber</p> <p>- <i>Folley Sound</i> : Suara aktivitas produksi</p> <p>- <i>Background Music</i> : Lagu instrumen panting</p>
6	Narasumber menyampaikan pentingnya mengajarkan proses	Narasumber menyampaikan pentingnya mengajarkan proses pembuatan sasirangan, terutama kepada para siswa. Diiringi dengan beberapa shot sebagai selingan.	- <i>Sound</i> : Narasi yang diceritakan narasumber

	pembuatan sasingan.		- <i>Folley Sound</i> : Suara aktivitas produksi - <i>Background Music</i> : Lagu instrumen panting
7	Credit		

d. Moodboard

Moodboard dalam perancangan ini berperan sebagai referensi visual yang menjadi acuan yang mempengaruhi hasil akhir dari tampilan video dokumenter yang dibuat, seperti gaya pengambilan gambar, warna, atau suasana di dalam video.



Gambar 3. 6 *Moodboard*

(Sumber : Film Dokumenter Batik Jlamprang Batik Pekalongan)

e. *Storyboard*

Proses *storyboard* membuat gambar berupa sketsa sebagai perkiraan gambar yang akan diambil dalam pengambilan video nantinya. Berikut ini adalah storyboard yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3. 7 Storyboard
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

1.2.2 Proses Perancangan

Tahapan ini memasuki tahap produksi, atau dalam metode *Design Thinking*, tahap ini bertujuan menghasilkan *prototype*.

a. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar dilakukan di pagi hari pada pukul 09.00-12.00 WITA. Pengambilan gambar dilakukan di gudang sasirangan dan technopark store SMK Negeri 1 Martapura. Pengambilan gambar untuk proses produksi sasirangan dilakukan selama 3 hari. Dengan rincian teknis pengambilan gambar sebagai berikut.

Teknis Pengambilan Dokumenter

Judul Dokumenter : Sasirangan; Sentuhan Seni Dalam Jahitan
 Genre : Dokumenter ilmu pengetahuan ekspository
 Durasi Estimasi : 10 Menit
 Lokasi : SMK Negeri 1 Martapura
 Durasi Pengambilan : 3 Hari
 Peralatan : - Kamera *Canon EOS M100*
 - Lensa fix 50mm Yongnuo
 - Tripod
 - *Android Samsung A03s*
 - *Microphone clip*

Hari 1, Technopark SMK Negeri 1 Martapura

No	Scene	Take	Camera Setting			Ext/Int
			ISO	F	S	
1	Wawancara Narasumber	3	800	f/2.5	1/125	Int
2	Karya sasirangan	16	640	f/2	1/125	Int

Hari 2, Gudang Sasirangan SMK Negeri 1 Martapura

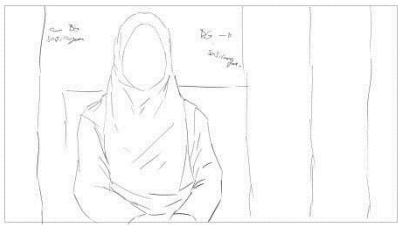

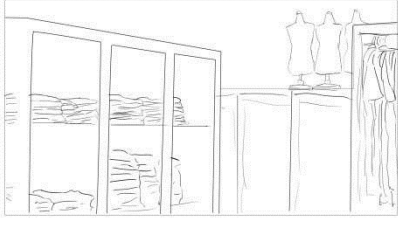


No	Scene	Take	Camera Setting			Ext/Int
			ISO	F	S	
1	Membuat motif	33	200	f/1.8	1/250	Int
2	Menjelujur	37	200	f/1.8	1/250	Int
3	Menyisit	24	200	f/1.8	1/250	Int

Hari 3, Gudang Sasirangan SMK Negeri 1 Martapura

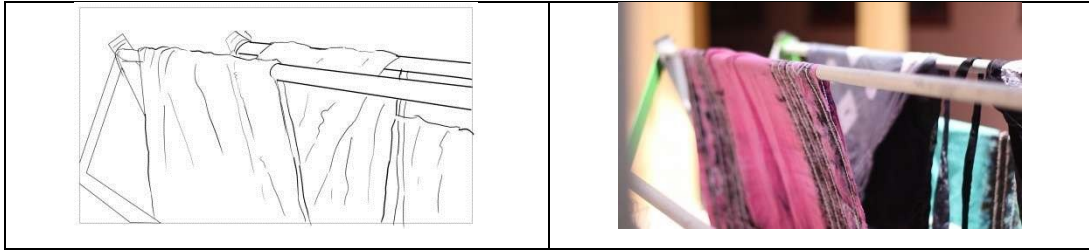
No	Scene	Take	Camera Setting			Ext/Int
			ISO	F	S	

1	Suasana di lokasi pengambilan gambar	21	400	f/2.5	1/500	Ext
2	Mencuci kain	8	200	f/2	1/500	Int
3	Mencelup kain ke pewarnaan	37	200	f/1.8	1/500	Ext
4	Menjemur kain setelah dicelup pewarna	5	200	f/2.5	1/800	Ext
5	Mencicir kain	38	400	f/1.8	1/500	Int
6	Membilas kain	7	400	f/1.8	1/500	Int
7	Melepaskan jahitan	9	400	f/1.8	1/500	Int
8	Menjemur kain yang selesai dibuat	8	200	f/2.5	1/800	Ext

Adapun hasil dari pengambilan gambar yang dilakukan, apabila dikomparasikan dengan storyboard yang telah dibuat sebelumnya adalah sebagai berikut.

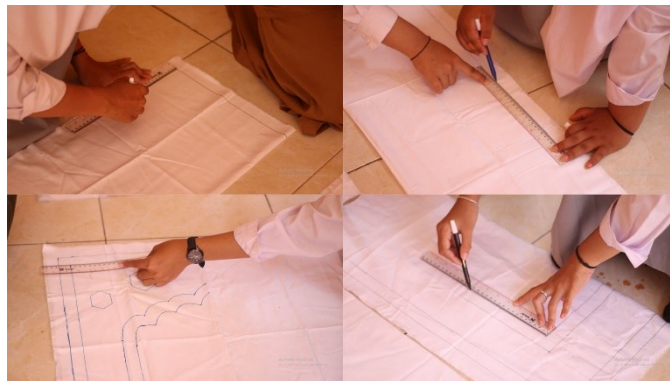
Storyboard	Shot
	
	
	





b. *Foley Sound*

Pada tahap ini, penulis menambahkan tahapan pengambilan *foley sound* sebagai pendukung dari beberapa adegan yang diambil. Tahap ini dilakukan untuk menciptakan realisme dan detail dalam suara adegan agar suara dari adegan terdengar lebih fokus tanpa terganggu dari suara lain saat proses pengambilan gambar. Penulis melakukan beberapa reka ulang kejadian atau mencari beberapa suara yang memiliki kemiripan dengan suara yang dihasilkan dengan objek dalam adegan video. Dalam pembuatan video ini, penulis merekam suara dengan menggunakan handphone pribadi. Adapun tahap pemberian *foley sound* adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 8 *Folley sound* menggambar motif
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Dalam video dokumenter yang dibuat akan menampilkan adegan dimana para siswa menggambar motif sasirangan. Penulis menambahkan *folley sound* berupa suara goresan, yang dibuat dengan memanfaatkan suara goresan pensil diatas kertas karton, sehingga menghasilkan suara goresan yang kasar.



Gambar 3. 9 *Folley sound* membuka kemasan benang
(sumber : Dokumen pribadi)

Pada adegan membuka kemasan benang, terlihat *talent* sedang membuka kemasan plastik dari benang yang akan digunakan untuk tahap menjelujur atau menjahit motif. Penulis membuat *folley sound* untuk adegan ini dengan merekam suara yang dihasilkan dari meremas kemasan plastik *cotton buds* atau pembersih telinga, karena dirasa suara yang dihasilkan memiliki kemiripan.



Gambar 3. 10 *Folley sound* menarik benang
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Dalam video yang dibuat akan memperlihatkan adegan menarik benang, seperti pada tahap menjelujur dan menyisit jahitan. Penulis membuat *folley sound* untuk adegan ini dengan merekam suara yang dihasilkan dari gesekan ujung gunting dipermukaan kain.



Gambar 3. 11 *Folley sound* merebus air
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Adegan merebus air akan ditampilkan ketika memasuki tahap pewarnaan kain sasirangan. Untuk membuat *folley sound* adegan ini, penulis merekam suara yang dihasilkan ketika sedang merebus air. Selain itu penulis juga merekam suara yang dihasilkan dari air mendidih.



Gambar 3. 12 *Folley sound* mencuci dan membilas kain
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Untuk membuat *folley sound* adegan ini, penulis mereka ulang adegan yang dilakukan oleh para siswa dalam video. Penulis merekam suara yang dihasilkan dari suara mencuci pakaian. Selain itu, penulis juga menambahkan suara adukan air dan suara keran air untuk menambah kesan natural.



Gambar 3. 13 *Folley sound* proses mencelup pewarnaan
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pembuatan *folley sound* adegan ini masih mirip dengan yang digunakan dengan *folley sound* yang digunakan pada tahap mencuci dan membilas kain, hanya saja, penulis menambahkan suara uap panas, yang diambil dengan merekam suara uap dari nasi yang baru matang di *rice cooker* untuk memberikan kesan panas, karena memang proses pencelupan pewarnaan ada yang menggunakan campuran air panas.



Gambar 3. 14 *Folley sound* membuang air
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pembuatan *folley sound* adegan ini dibuat dengan merekam suara yang dihasilkan dari menumpahkan air dari dalam baskom. Penulis berusaha menyesuaikan berapa lama durasi air yang ditumpahkan agar terlihat natural.



Gambar 3. 15 *Folley sound* suara gesekan
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Adegan ini akan menampilkan siswa yang menyiapkan alat penyaring untuk tahap pewarnaan, Penulis menambahkan *folley sound* berupa suara yang dihasilkan dari gesekan gayung dilantai, karena alat penyaring tersebut tampak beralaskan gayung.



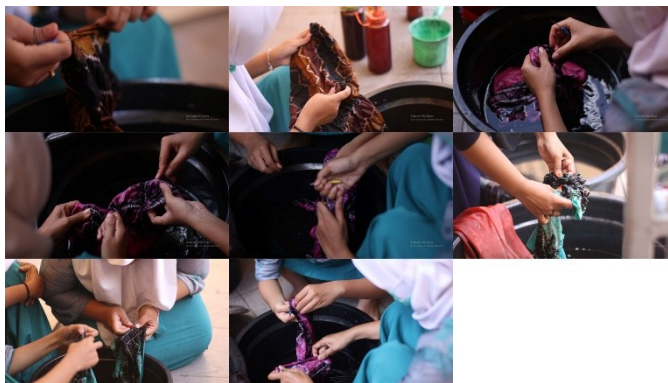
Gambar 3. 16 *Folley sound* mencilir kain
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pada tahap mencilir, atau memberikan pewarnaan tambahan pada kain sasirangan, para *talent* terlihat menyemprotkan botol berisi pewarna sambal menekan-nekan kain tertentu pada kain. Untuk adegan ini, penulis membuat *folley sound* dengan cara merekam suara yang dihasilkan dari suara semprotan dari botol yang tutupnya dilubangi. Selain itu untuk memberikan suara menekan-nekan kainnya, penulis merekam suara yang dihasilkan dari kain basah yang ditekan-tekan.



Gambar 3. 17 *Folley sound* menyiram air dengan gayung
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Terdapat beberapa adegan dimana *talent* menyiram air dengan menggunakan gayung. Untuk membuat *folley sound* adegan ini, penulis merekam suara yang dihasilkan dari menyiram kain dengan air didalam gayung.

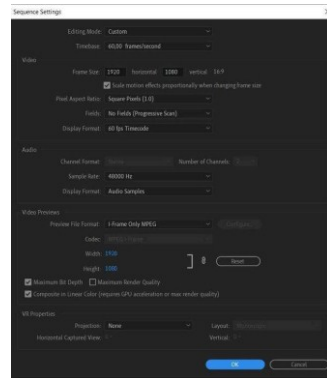


Gambar 3. 18 *folley sound* melepaskan jahitan

Adegan mendedel, atau melepaskan jahitan dengan menggunakan jarum dedel dilakukan tepat setelah membilas kain sasirangan. Untuk membuat *folley sound* dari adegan ini, penulis merekam suara yang dihasilkan dari suara gesekan bagian ujung gunting dengan suara karet gelang, karena dirasa mirip dengan suara benang yang putus. Selain itu, penulis juga menambahkan suara air yang diaduk, karena proses melepaskan jahitan ini dilakukan didalam baskom air. Sehingga ada suara air yang terdengar.

c. *Editing*

Proses *editing* mengolah dan menyusun *footage* yang sebelumnya diambil agar menjadi satu video yang lebih menarik. *Editing* menggunakan *Adobe Premiere Pro 2019*. Dalam perancangan ini, *editing* yang dilakukan adalah mengatur *sequence setting* yang dibuat, yaitu MP4 dengan *aspect ratio* 16:9 1920x1080pixel.



Gambar 3. 19 *Sequence setting*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Kemudian, *editing footage* video dimulai dengan menyocokkan video dengan file audio pada saat wawancara. Hal ini dilakukan karena saat pengambilan gambar, suara dari narasumber direkam terpisah. Setelah video dan audio sudah cocok, langkah selanjutnya adalah melakukan *cut* bagian yang dirasa tidak perlu pada video wawancara.



Gambar 3. 20 Mencocokkan audio
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Kemudian, ditambahkan *footage* yang sebelumnya sudah diambil untuk dijadikan adegan-adegan selingan untuk memberikan gambaran pada topik

yang sedang dibicarakan oleh narasumber dalam video, atau bisa juga selingan sebagai pelengkap.



Gambar 3. 21 Penambahan *footage*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Setelah semua *footage* yang dirasa perlu untuk dimasukkan dalam video sudah dimasukkan semua, tahap selanjutnya adalah memberikan *sound effect* untuk mendukung kegiatan atau aktivitas yang diambil, seperti ketika adegan mencuci, mengaduk, melepas jahitan, dan sebagainya. Hal ini dilakukan agar video tidak terkesan terlalu sepi, selain itu saat *footage* diambil situasi di tempat pengambilan gambar sangat berisik. Beberapa *sound effect* yang diambil atau dibuat sendiri oleh penulis, terlihat berwarna hijau di timeline Adobe Premiere Pro, sedangkan *sound effect* yang diambil dari sumber video, terlihat berwarna biru. Proses ini juga memasukkan musik latar atau *music background* berupa instrumen alat musik musik tradisional Kalimantan Selatan, yaitu panting yang dimainkan oleh Lemman Abidin. Ada dua lagu yang dipakai, yang pertama adalah Kambang Goyang yang akan dipakai pada awal video sebagai opening sampai bagian judul video, lalu yang kedua adalah Bagandang, yang akan mengiringi sepanjang isi video, sampai terakhir pada bagian credits. Suara musik latar akan mengecil ketika narasumber sedang berbicara.



Gambar 3. 22 Pemberian *sound effect*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Tahap selanjutnya adalah memberikan *color grading* pada video, untuk lebih mempercantik tampilan gambar video. *Color grading* yang dilakukan, mengambil referensi *moodboard* dari beberapa shot pada film dokumenter Batik Jlamprang Batik Pekalongan.



Gambar 3. 23 *Moodboard color grading*
(Sumber : Film dokumenter Batik Jlamprang Batik Pekalongan)

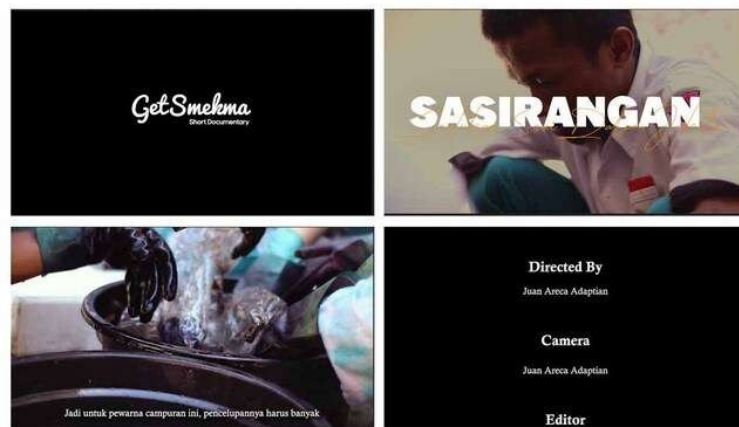
Proses ini menggunakan fitur *color matching* dengan beberapa penyesuaian, mengingat terdapat perbedaan pada shot video yang diambil. Proses ini memanfaatkan fitur *Lumetri Color* pada *Adobe Premiere Pro*.



Gambar 3. 24 Sebelum dan sesudah *Color Grading*

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

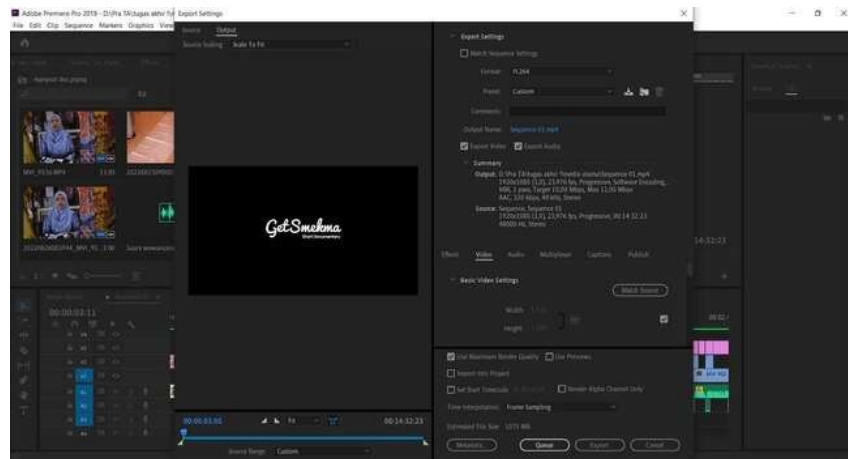
Langkah selanjutnya adalah pemberian teks pada video untuk bagian judul, subtitle dan *credit title*.



Gambar 3. 25 Penambahan teks

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Dan langkah terakhir adalah *rendering*. Dan pada tahap ini, video memasuki tahapan *prototype*.



Gambar 3. 26 *Rendering*

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

3.3 Rancangan Pengujian

Dalam penelitian ini, pengujian berapada pada proses pasca produksi, atau dalam *Design Thinking*, tahapan ini berada pada tahapan *testing*. Rancangan pengujian dilakukan untuk melihat tanggapan target audiens terhadap video pendek dokumenter Sasirangan; Sentuhan Seni Dalam Jahitan, untuk menilai apakah karya dokumenter yang dibuat mencapai tujuannya, yang dalam penelitian ini adalah memberikan nilai edukasi bagi para generasi muda. Pengujian dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada target audiens yang sebelumnya telah ditentukan, jumlah target responden setidaknya sebanyak 20 orang. Adapun rancangan pengujian yang akan dialkukan adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Rancang ujicoba

a. Identitas Audiens

Untuk mengidentifikasi audiens yang mengisi kuisioner yang dibagikan.

No	Pertanyaan	Isian
1	Nama responden	
2	Usia	
3	Tempat tinggal	

b. Tingkat Pengetahuan Audiens

Tingkat pengetahuan audiens pada topik yang diangkat dalam penulisan Tugas Akhir.

No	Pertanyaan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda mengetahui apa itu sasirangan ?		
2	Apakah anda mengetahui cara pembuatan sasirangan ?		
3	Apakah anda pernah melihat bagaimana proses pembuatan sasirangan ?		

c. Petunjuk Pengujian

Sangat Kurang	Kurang	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
1	2	3	4	5

d. Pengujian Karya

Pada bagian ini, audiens memberikan nilai pada tiap pertanyaan yang diajukan seputar karya video yang sebelumnya dilihat. Adapun petunjuk pengisian adalah sebagai berikut.

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
4	Apakah visual dari video dokumenter menarik ?					
5	Apakah audio terdengar jelas ?					
6	Apakah dengan adanya subtitle memudahkan anda ?					
7	Apakah alur cerita dari video ini bisa dipahami dengan baik ?					
8	Apakah informasi dalam video ini tersampaikan dengan jelas ?					

9	Apakah video ini menambah wawasan anda tentang sasirangan ?					
10	Bagaimana penilaian anda secara keseluruhan ?					

e. Tanggapan Audiens

Bagian ini diisi dengan pendapat audiens mengenai video yang dilihat sebelumnya. Bisa berupa tanggapan, masukan, atau kritik.

Tanggapan audiens	Isian