

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

3.1.1 Identifikasi Masalah

Dari hasil analisis dapat diketahui bahwa Kampung Eduwisata Gerabah Pagelaran memiliki daya tarik yang potensial sebagai tempat wisata edukasi untuk mengenalkan budaya gerabah. Selain itu, masyarakat sekitar bisa mengetahui informasi apa saja yang dilakukan dalam pengenalan potensi Kampung Eduwisata Gerabah Pagelaran.

Identifikasi masalah dalam perancangan ini dianalisis menggunakan metode analisis 5W+1H (*What, When, Where, Why, Who*, dan *How*) yang berfokus pada 1) *What to Say?*, 2) *Why to Say?*, 3) *Who to Say?*, 4) *Where to Say?*, 5) *When to Say?*, dan 6) *How to Say?*. Hasil dari analisis tersebut dipaparkan di bawah.

1. What to Say

Apa pesan yang akan disampaikan dalam perancangan film dokumenter ini? Film dokumenter ini menyampaikan pesan tentang pengalaman asyiknya bermain dan belajar di Eduwisata Gerabah Pagelaran dengan berbagai fasilitas yang disediakan, sehingga dapat memberikan gambaran tentang destinasi wisata di Eduwisata Gerabah agar target audiens tertarik untuk berkunjung.

2. Why to Say

Mengapa perancangan film dokumenter ini dibuat? Untuk memperkenalkan Kampung Eduwisata Gerabah Pagelaran kepada masyarakat sebagai wisata edukasi, sehingga masyarakat berminat mengunjungi Kampung Gerabah Pagelaran. Selain itu, film dokumenter ini dapat menjadi media informasi dan promosi agar dapat dikenal masyarakat luas, menambah jumlah wisatawan, dan dapat melestarikan budaya lokal.

3. Who to Say

Kepada siapa pesan film dokumenter ini ditujukan? Target audiens film dokumenter ini dibagi menjadi beberapa segmentasi, yaitu:

a. Geografis

Pada segmentasi geografis, target audiens dibagi menurut tempat. Target audiens yang dipilih mencakup seluruh Indonesia (nasional).

b. Demografis

Pada segmentasi demografis, target audiens berdasarkan usia, jenis kelamin, tingkat ekonomi, dan profesi. Segmentasi demografis merupakan cara yang efektif dalam mengenali target sasaran. Film dokumenter ini ditargetkan untuk perempuan dan laki-laki dengan kelas ekonomi menengah, khususnya dalam ranah pendidikan seperti

siswa, mahasiswa, peneliti, dan pelajar agar dapat melestarikan budaya gerabah khas Pagelaran.

c. Psikografis

Pada segmentasi psikografis, target audiens berdasarkan identifikasi karakteristik kepribadian, sikap, gaya hidup, dan perilaku seseorang. Pada segmentasi ini dipilih seorang yang peduli terhadap kelestarian budaya Indonesia, terutama budaya kriya seputar tanah liat, dan juga ditujukan kepada orang yang tertarik dengan kerajinan gerabah atau hanya sebagai kolektor kerajinan.

d. Behavioristik

Pada segmentasi behavioristik, target audiens dibagi berdasarkan penggunaan dan loyalitas atau pembelian terhadap suatu produk. Segmentasi ini dipilih melalui target audiens yang memiliki kebiasaan melakukan studi wisata, menyukai aktivitas jalan-jalan untuk mencari suatu hal baru, dan mengumpulkan souvenir atau cinderamata khas suatu daerah.

e. Target Audiens Sekunder

Target audiens sekunder dalam perancangan ini adalah seluruh masyarakat Indonesia dan para wisatawan yang memiliki kepedulian terhadap kelestarian sebuah budaya.

4. Where to Say

Dimana pesan dari Film dokumenter ini akan disampaikan? Pesan dari film dokumenter ini akan disampaikan menggunakan media video. Media video dikemas dalam bentuk digital dimana akan disampaikan melalui *youtube* yang dapat diakses pada *desktop* maupun *mobile*, sedangkan untuk media penunjang *youtube* berupa media cetak yang dikemas dalam bentuk poster.

5. When to Say

Kapan pesan dari film dokumenter ini disampaikan dan digunakan? Media utama berupa *youtube* dapat disampaikan dan digunakan kapan saja karena berbentuk digital, sedangkan pada media pendukung akan dipublikasikan pada saat ada kunjungan wisata.

6. How to Say

Bagaimana menyampaikan pesan dari film dokumenter ini? Dengan merancang film dokumenter yang berbentuk. Sedangkan secara visual, komponen identitas yang akan dibuat yaitu visual yang merepresentasikan keunggulan dari Kampung Eduwisata Gerabah Pagelaran sebagai wisata edukasi dengan merancang film dokumenter, serta mengaplikasikannya ke media tertentu yang sesuai dengan kebutuhan.

3.1.2 Pemecahan Masalah

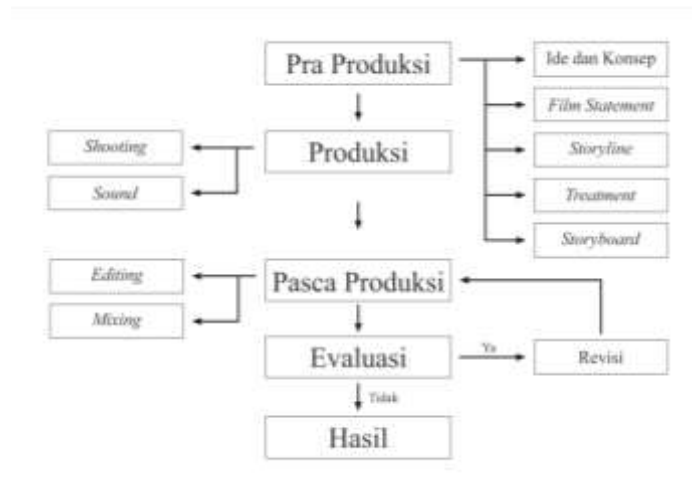
Salah satu yang menjadi pertimbangan bagi perancang melakukan suatu perancangan yang bertujuan untuk mengenalkan Kampung Eduwisata Gerabah Pagelaran melalui film dokumenter adalah untuk memberikan informasi kepada wisatawan ataupun bisa dijadikan sebagai metode pembelajaran tentang budaya gerabah.

3.2 Perancangan

3.2.1 Konsep Perancangan

Prototype merupakan tahapan awal suatu produk yang digunakan untuk membuat rancangan, sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk. Pada tahapan ini menggunakan proses film dokumenter yang meliputi beberapa aspek penting dari hasil pengumpulan dan analisa data dimana terdapat beberapa tahapan, yaitu tujuan dan inspirasi (tahapan penting dalam proses pencarian ide), ide dan konsep, *film statement*, *storyline*, *treatment*, *storyboard*, dan proses mensinkronisasikan audio *mixing* atau *backsound*.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan film yang meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi yang digambarkan pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Tahapan Perancangan Film (Tumimomor dan Mahardika t.t.)

Keterangan gambar :

1. Pra Produksi

Tahap pertama yaitu pra produksi atau sering disebut juga *pre production* yang merupakan tahap awal dari proses produksi. Pra Produksi terbagi menjadi beberapa bagian yaitu :

a. Ide dan Konsep

Ide dan konsep dalam penelitian ini yaitu merancang film dokumenter berupa visualisasi tentang film dokumenter eduwisata gerabah untuk memperkenalkan potensi pariwisata budaya pada Desa Pagelaran Kabupaten Malang.

b. *Film Statement*

Film statement dari perancangan ini adalah menunjukkan potensi pariwisata budaya eduwisata gerabah pada Desa Pagelaran Kabupaten Malang.

c. *Storyline*

Storyline film dokumenter ini adalah menceritakan tentang budaya gerabah, kehidupan masyarakat mulai dari awal munculnya pengrajin gerabah hingga menjadi kampung eduwisata gerabah.

d. *Treatment*

Treatment disusun berdasarkan rumusan ide dalam bentuk *film statement* yang diuraikan secara deskriptif tentang bagaimana rangkaian film dokumenter dalam penelitian ini.

e. *Storyboard*

Storyboard merupakan rangkaian gambar ilustrasi yang menggambarkan urutan alur cerita. *Storyboard* menggabungkan narasi dan visual dalam selembar kertas sehingga naskah dan visual dapat terkoordinasi.

2. Produksi

Produksi merupakan proses pembuatan suatu film yang dibagi menjadi 2 bagian yaitu :

- a. *Shooting*, pengambilan gambar atau video sesuai dengan yang sudah di siapkan pada waktu pra produksi.
- b. *Sound*, pengambilan suara sesuai dengan kebutuhan dari gambar yang di ambil.

3. Paska Produksi

Tahap ketiga yaitu paska produksi yang terbagi menjadi beberapa bagian yaitu :

- a. *Editing*

Pada tahap *editing* dilakukan dua tahap yaitu *offline editing* dan *online editing*. Tahap *offline editing* dilakukan dengan video yang sudah ada digabungkan menjadi satu kesatuan sesuai dengan perancangan dalam pra produksi melalui proses *cut to cut*. Selanjutnya, pada tahap *online editing* dilakukan penambahan transisi sesuai keperluan video dan dilanjutkan dengan proses *grading* untuk menyamakan warna serta menambah mood pada video.

b. Mixing

Mixing yaitu penggabungan dan penyelarasan antara visual dan audio agar menjadi kesatuan yang utuh. Dalam tahap ini, pengaturan audio antara audio wawancara dan musik latar diatur agar tidak saling mengganggu. Pada proses *mixing* juga menggunakan *noise reduction* (pengurang kebisingan) yang berfungsi untuk mengurangi *noise* (kebisingan) yang ada pada saat wawancara, sehingga suara narator dapat terdengar lebih jelas.

4. Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan terencana untuk mengukur, menilai, dan keberhasilan suatu program. Evaluasi dilakukan dengan melengkapi beberapa *footage* yang terlihat kurang pas terdapat pada hasil setelah *editing*.

5. Revisi

Peninjauan kembali dan proses perbaikan atau revisi dilakukan guna menghasilkan sebuah karya final draf.

6. Hasil

Pada hasil akhir, film dokumenter eduwisata gerabah untuk memperkenalkan potensi pariwisata budaya pada Desa Pagelaran Kabupaten Malang diunggah pada media sosial *youtube* dan akan dibagikan (*sharing*) melalui akun media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram* dan akun media sosial yang lain agar penyebarannya lebih luas.

3.2.2 Proses Perancangan

Perancangan film dokumenter ini mendapat inspirasi dari permasalahan yang ada dan inovasi yang sudah ada namun belum terealisasi, sehingga peneliti memiliki sebuah ide untuk melakukan suatu rancangan yang bertujuan untuk mengenalkan Kampung Gerabah Pagelaran melalui film dokumenter serta memberikan informasi kepada wisatawan ataupun bisa dijadikan sebagai metode pembelajaran tentang budaya gerabah. Kampung Gerabah Pagelaran sebagai salah satu objek wisata edukasi yang memiliki budaya dan kearifan lokal serta menjadi salah satu sentra industri dalam bentuk gerabah. Dalam merancang film dokumenter ini, target durasi film dokumenter sekitar 5-10 menit.

Film dokumenter ini mengambil cerita yang berasal dari budaya gerabah mulai sejarah adanya kampung gerabah hingga tata cara pembuatan gerabah, sehingga dalam setiap pengambilan gambar diiringi dengan audio hasil wawancara cerita kehidupannya. Pengambilan gambar melalui konsep yang sudah dibuat terlebih dahulu sehingga tidak keluar dari topik yang dibahas. Gambar yang diambil dalam setiap scene mayoritas dilakukan secara alami dan apa adanya agar penonton seolah-olah menyaksikan dan merasakan terjun langsung pada setiap kejadian

seperti persiapan sebelum pembuatan gerabah mulai dari mengambil tanah sampai ke pembuatan gerabah yang siap untuk dipasarkan sehingga perancang menginginkan supaya film dokumenter yang dibuat bisa bermanfaat untuk mendukung kegiatan eduwisata dan menarik masyarakat agar mengenal potensi kampung Eduwisata Gerabah Pagelaran.

Setelah ide dan konsep dirasa cukup, maka dibuatlah *film statement* untuk film dokumenter. *Statement* yang dibuat jika dirasa sudah baik, maka dibuatlah *storyline*. film dokumenter menceritakan tentang budaya gerabah dan kehidupan di masyarakat dari sejarah awal munculnya pengrajin gerabah hingga menjadi kampung edukasi budaya gerabah. Adapun *storyline* untuk film dokumenter sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Storyline

Scene	Storyline	Lokasi
Intro Film	Keadaan Pengerajin gerabah waktu membuat gerabah dengan menjerumur gerabah	Kampung eduwisata gerabah pagelaran.
Teaser	Suasana di Kampung Eduwisata Gerabah Desa Pagelaran	Kampung eduwisata gerabah pagelaran
Teaser	Menceritakan Desa Yang Asri	Kampung eduwisata gerabah pagelaran
Scene 1	Di rumah pak yat seorang pengerajin gerabah paling sepuh yang ada di kampung Eduwisata Gerabah Pagelaran	Rumah Pak Yat
Opening	Opening Shoot matahari.	
Scene 2	Pagi pagi bersiap membuat gerabah di work shop nya pak yat	Rumah – rumah kuno

Scene 3	Pembuatan gerabah (<i>footage</i>).	Di workshop
Wawancara	Bapak Yat Bercerita sejarah pertama kampung gerabah	Di workshop
Scene 4	Kegiatan pak yat mengambil tanah liat untuk pembuatan gerabah	sawah
Scene 5	Menggiling tanah liat dengan mesin sebelum membuat gerabah agar halus	Halaman depan rumah pak yat
Wawancara	Wawancara dengan pak RT mengenai Perkembangan Kampung Eduwisata Gerabah Pagelaran	Pak rt

Treatment disusun berdasarkan rumusan ide dalam bentuk film statement yang diuraikan secara deskriptif tentang bagaimana rangkaian film dokumenter dalam penelitian ini. Seperti berikut:

Scene 1 : Di rumah pak yat seorang pengerajin gerabah paling sepuh yang ada di kampung Eduwisata Gerabah Pagelaran

(full shot) footage suasana Kampung Gerabah Pagelaran

(eye level – medium shot) footage kegiatan masyarakat

Scene 2 : Pagi pagi bersiap membuat gerabah di work shop nya pak yat

(eye level –close up) wawancara Bapak Yat

(eye level – medium shot) footage kegiatan masyarakat

Scene 3 : Kegiatan pak yat mengambil tanah liat untuk pembuatan gerabah

(eye level – medium close up) wawancara Bapak Yat

(eye level – medium close up) wawancara Bapak RT

(eye level – medium shot) footage kegiatan Kampung Eduwisata Gerabah Pagelaran

Scene 4 : Kegiatan pak yat mengambil tanah liat untuk pembuatan gerabah
(eye level – medium close up) Wawancara Bapak Yat

(eye level – medium shot) footage kegiatan pagi hari

Scene 5 : Menggiling tanah liat dengan mesin sebelum membuat gerabah
agar halus

(eye level – medium close up) Wawancara Bapak Yat

(eye level – medium close up) Wawancara Bapak RT

(eye level – medium shot) footage kegiatan membuat gerabah

Setelah treatment dirasa cukup, dilanjutkan dengan perancangan Storyboard untuk film dokumenter. dibuat berdasarkan ide gambaran dari Treatment yang sudah dibuat.

Tabel 3. 2 Storyboard

Scene	Gambar	Jenis Shot	Durasi	Keterangan	Alat Produksi
1		Full shot	00.10	Opening suasana Kampung Eduwisata Gerabah Pagelaran	Kamera : Drone DJI Mavic Mini
2		Medium shot	00.10	Wawancara Pak Indra	Kamera : Sonny A6000 Lensa : Fix 7Artisan 25mm Audio : Clip on

3		Medium close up	00.10	Wawan ara Mba Wulandari	Kamera : Sonny A6000 Lensa : Fix 7Artisan 25mm Audio : Clip on
4		Medium shot	00.05	Kegiatan masyarakat Desa Pagelaran	Kamera : Sonny A6000 Lensa : Fix 7Artisan 25mm Audio : Clip on
5		Medium shot	00.05	Kegiatan Pagi hari bersiap mengambil tanah liat	Kamera : Sonny A6000 Lensa : Fix 7Artisan 25mm Audio : Clip on
6		Close Up	00.15	Wawancara bapak Yatmono	Kamera : Canon 50D Lensa : 55-250mm (Lensa Tele) Audio : Clip on
7		Medium shot	00.10	Kegiatan proses membuat gerabah	Kamera : Sonny A6000 Lensa : Fix 7Artisan 25mm Audio : Clip on
8		Medium shot	00.05	Menggiling tanah liat yang sudah di ambil	Kamera : Sonny A6000 Lensa : Fix 7Artisan 25mm Audio : Clip on
9		Medium shot	00.10	Wawancara pak RT	Kamera : Sonny A6000 Lensa : Fix 7Artisan 25mm Audio : Clip on

Tahap selanjutnya yaitu produksi. Pada tahap ini dilakukan *shooting* dan juga *voice over* untuk narasi. Dalam melakukan proses produksi mengikuti konsep seperti pada *storyline*, dan *storyboard* yang telah dirancang sehingga dalam proses produksi lebih teratur dan terarah. Perancang melakukan shooting selama 5 hari di

Kampung Eduwisata Gerabah Pagelaran Bersama *partnership/crew* untuk melakukan shooting.



Gambar 3. 2 Shooting interview narasumber (dokumen pribadi)

Tahap terakhir yaitu pasca produksiyang meliputi *video editing* dan *mixing*. dalamproses *editing* menggunakan *software editing video* dalam menggabungkan setiap *footage* video. Dalam pengerjaannya setiap video disesuaikan agar durasi antara satu dan lainnya sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3. 3 Editing Lempung Gerabah Pagelaran (dokumen pribadi)

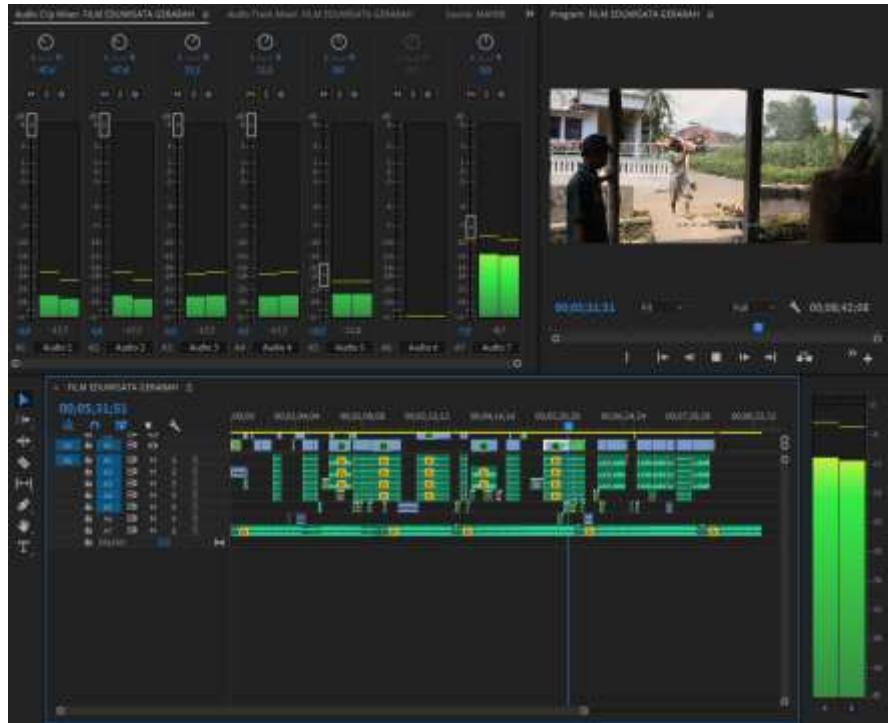
Pada tahap *editing* dilakukan dua tahap yaitu *Offline Editing* dan *Online Editing*. Tahap *Offline editing*, video yang sudah ada digabungkan menjadi satu kesatuan sesuai dengan perancangan dalam pra produksi melalui proses *cut to cut*. Selama 1 hari Selanjutnya pada tahap *online editing* dilakukan penambahan transisi sesuai keperluan video selama 1 hari. Kemudian dilakukan proses *grading* untuk menyamakan warna dan menambah mood pada video 1 hari. Warna dalam film dokumenter dan total editing yaitu 3 Hari dan dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 3. 4 Proses Grading Film Dokumenter (dokumen pribadi)

Setelah proses *editing* selesai maka dilakukan proses *mixing* yaitu penggabungan dan penyelarasan antara *visual* dan *audio* agar menjadi kesatuan yang utuh. Dalam tahap ini pengaturan *audio* antara *audio* wawancara dan musik

latar diatur agar tidak saling mengganggu. Pada proses *mixing* juga menggunakan *noise reduction* yang berfungsi untuk mengurangi *noise* atau gangguan - gangguan yang ada pada saat wawancara, sehingga suara narator dapat terdengar lebih jelas. *Mixing* dan *noise reduction* dapat dilihat pada Gambar.



Gambar 3. 5 Proses mixing dan Noise Reduction (dokumen pribadi)

Audio sangat penting Ketika visual sudah bagus tapi dengan audio yang jelek orang lebih suka dengan audio yang jelas dan mudah dimengerti. Dalam proses perancangan ada beberapa tahapan yang sudah diterangkan diatas, ada 2 tahapan yaitu:

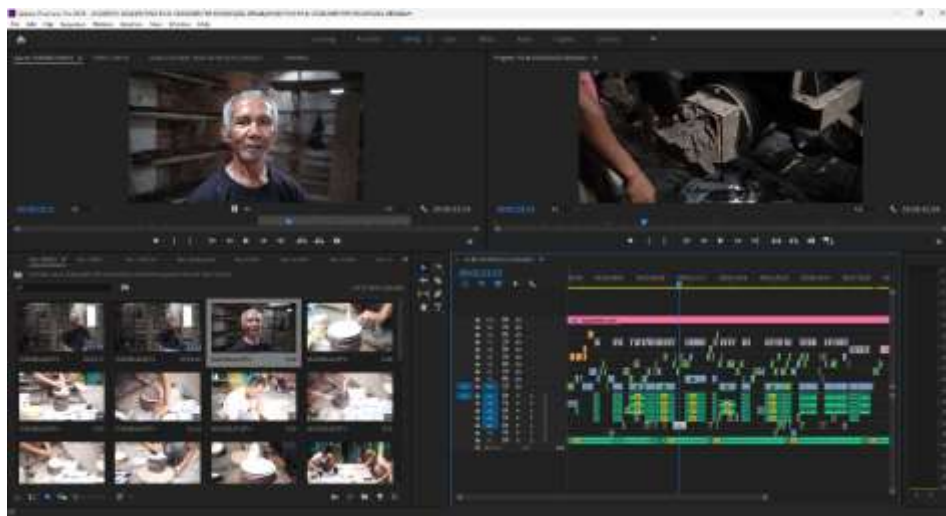
1. Produksi.

Proses produksi merupakan proses paling banyak menghabiskan waktu.

Proses ini merupakan lanjutan dari proses-proses sebelumnya, mulai dari memvisualisasikan *storyboard* , dan audio.

2. Pasca Produksi.

Editing menggunakan software *Adobe Premiere CC 2019*, *Davinci Resolve* dan *Adobe After Effect CC 2019*.



Gambar 3. 6 Editing Lempung Gerabah Pagelaran (dokumen pribadi)

Proses editing adalah proses yang sangat membutuhkan waktu yang Panjang karena banyak menggunakan effect atu lainnya yang biasanya bisa menjadi editing semakin lama dan juga editing adalh tahapan penggabungan dari semua nya agar semua terlihat sempurna dan menjadi final draf yang sesuai dengan apa yang di harapkan perancang.

3.3 Rancangan Pengujian

Pengujian beta ini bertujuan untuk meninjau dari tampilan film dokumenter adakah materi dan informasi dapat diterima dengan jelas dan bisa dipahami. Pengujian beta ini melibatkan *audience*, pengujian dilakukan dengan menggunakan kuisisioner dan melihat respon dari media sosial. Untuk rancangan pengujian penulis melakukan pengujian menggunakan metode kuesioner google form yang berisi 13 pertanyaan yang ditujukan kepada:

1. Pengujian dilakukan dengan validasi kepada Pengelola Desa Pagelaran, tujuan dari validasi ini untuk mengetahui apakah informasi yang disampaikan sesuai dengan permasalahan yang terjadi di lapangan atau sudah mewakili pesan yang ingin disampaikan oleh objek penelitian.
2. Pengujian efektifas pada isi film dokumenter sebagai media informasi dilakukan kepada penonton, tujuan dari pengujian ini untuk mengetahui apakah informasi yang disampaikan sudah jelas atau tidak sesuai dengan segmentasi yang dituju.

INSTRUMEN UJI COBA KARYA

NAMA : Achmad Alfian Arbisen

NAMA MEDIA/KARYA : Lempung Gerabah Pagelaran.

JENIS MEDIA : Film Dokumenter

PANDUAN PENILAIAN :

Kurang Sekali	Kurang	Baik	Baik Sekali
1	2	3	4

Sub Komponen	Pertanyaaan	Nilai	Komentar/saran
Kesesuaian media	1. Pertanyaan dalam kuesioner ini jelas dan mudah dipahami?		
	2. Pertanyaan dalam kuesioner ini relevan dengan tujuan penelitian?		
	3. Pertanyaan dalam kuesioner ini sudah mencakup semua aspek yang ingin diteliti?		
	4. Pertanyaan dalam kuesioner ini konsisten dan tidak menimbulkan interpretasi ganda?		
	5. Bahasa yang digunakan dalam kuesioner ini sesuai dengan target responden?		
	6. Berdasarkan penilaian Bapak/Ibu, apakah kuesioner ini layak untuk digunakan dalam penelitian?		

	7. Apakah Anda sering menonton film sebelumnya?		
	8. Seberapa sering Anda Menonton Film?		
	9. Apakah Anda tertarik menonton Film Dokumenter?		
	10. Seberapa menarik menurut Anda Perancangan Film Dokumenter Eduwisata Gerabah Untuk Memperkenalkan Potensi Pariwisata Budaya Pada Desa Pagelaran Kabupaten Malang ?		
Aspek informasi	11. Apakah informasi Film Dokumenter Eduwisata Gerabah Untuk Memperkenalkan Potensi Pariwisata Budaya Pada Desa Pagelaran ini mudah dipahami?		
	12. Seberapa efektif Film Dokumenter ini dalam meningkatkan		

	pengetahuan Anda tentang Potensi Pariwisata Budaya di Desa Pagelaran ?		
	13. Apakah Anda merasa tertarik untuk berkunjung ke desa kampung edukasi gerabah ini?		

Tabel 3.3 Tabel Instrumen Uji Coba Karya