BAB III
ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

3.1.1 Identifikasi Masalah (Emphatize)

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif, yang digunakan untuk menganalisis permasalahan secara mendalam. Proses analisis dan perancangan video dokumenter ini berlandaskan pada pendekatan Design Thinking, yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Langkah pertama yang dilakukan adalah emphatize, dalam tahapan ini menganalisis informasi dari jaranan buto di riau sebagai berikut:

A. Observasi

Dalam penelitian kualitatif, observasi merupakan salah satu dasar fundamental dari semua metode pengumpulan data, khususnya yang menyangkut ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia (Adler & Adler, 1987, seperti dikutip dalam Hasanah, 2016). Untuk mendapatkan pemahaman visual dan kontekstual secara langsung, observasi dilakukan selama proses pra-produksi hingga pasca-produksi video dokumenter. Pengamatan ini berfokus pada dinamika pertunjukan dan karakteristik Tari Jaranan Buto di Riau. Hasil observasi menunjukkan bahwa gerakan tari Jaranan Buto sangat memukau, energik, dan sangar, memberikan pengalaman visual yang intens bagi penonton. Dari segi kostum dan properti, terlihat bahwa sebagian besar dibuat secara mandiri oleh para pelaku tari, dan beberapa alat musik bahkan dibeli secara swadaya oleh pemain, mengindikasikan tingginya dedikasi komunitas meskipun dengan keterbatasan sumber daya.

Gambar 3. 1 Pelaku Membuat *Property*
Sumber Dokumen Penulis

Gambar 3. 2 Pertunjukkan Jaranan Buto
Sumber Dokumen Penulis

Interaksi dengan penonton selama pementasan sangat antusias, mencerminkan penerimaan positif kesenian ini di tengah masyarakat Riau. Lingkungan pementasan bersifat kondisional; meskipun kadang disediakan fasilitas panggung, komunitas juga adaptif dengan selalu mempersiapkan terpal sebagai alas untuk persiapan kostum dan tata rias guna mengantisipasi kondisi lapangan. Selain itu, observasi juga menemukan adanya upaya dokumentasi internal yang dilakukan komunitas melalui rekaman ponsel dan langsung diunggah ke platform seperti

YouTube, Facebook, dan TikTok, meskipun kualitasnya terbatas dan belum optimal dalam hal daya tarik visual.

B. Wawancara

Untuk melengkapi data observasi dengan perspektif mendalam dari para pihak terkait, digunakan teknik wawancara. Wawancara merupakan bentuk komunikasi antara dua orang yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari seorang lainnya (informan) dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu (Sugiyono, 2010). Wawancara dilakukan sebagai metode pengumpulan data primer untuk mendapatkan informasi mendalam dan perspektif langsung dari para pihak terkait. Wawancara ini bertujuan untuk menggali aspek historis, dinamika pelestarian, tantangan, strategi adaptasi, serta penerimaan masyarakat terhadap Tari Jaranan Buto di Riau. Seluruh wawancara dilaksanakan di rumah ketua Jaranan, Bapak Sunari.

Narasumber yang diwawancarai dan informasi kunci yang diperoleh meliputi:

1. Bapak Boiman (Mantan Ketua Komunitas Jaranan Buto):

   Untuk menggali informasi dari Bapak Boiman, instrumen wawancara yang digunakan adalah daftar pertanyaan sebagai berikut:

   a. Bagaimana sejarah singkat terbentuknya komunitas Jaranan Buto di Desa Sungai Sitolang?

b. Apa makna budaya dan filosofis dari kesenian Jaranan Buto menurut Bapak?
c. Bagaimana respons masyarakat sekitar terhadap kesenian ini sejak pertama kali diperkenalkan?

Dari wawancara mengenai sejarah awal terbentuknya komunitas Jaranan Buto di Desa Sungai Sitolang, Bapak Boiman menjelaskan bahwa kesenian ini dibawa oleh masyarakat transmigran dari Banyuwangi, Jawa Timur, yang mulai datang pada tahun 1984. Jaranan Buto terbentuk di Riau sejak awal masa transmigrasi karena tidak adanya hiburan dan kuatnya budaya Jawa yang melekat pada masyarakat.

Gambar 3. 3 Wawancara Narasumber 1 Bapak Boiman
Sumber Dokumen Penulis

Terkait kesulitan awal saat membentuk kesenian ini, beliau menyampaikan kendala utama adalah ketersediaan alat musik dan properti kuda lumping. Pada masa itu, alat-alat dibuat seadanya, seperti kaleng yang

dipukuli sebagai pengganti musik dan kuda lumping dari kulit kayu bendo. Meskipun serba kekurangan, masyarakat menyambutnya dengan antusias.

Mengenai perkembangan alat musik dan nama kelompok, beliau menuturkan bahwa seiring waktu, bantuan alat musik diperoleh (misalnya, gambus dari Banyuwangi yang ditukar dengan gong dan bonang untuk melengkapi gamelan). Nama kelompok juga berevolusi, dari "Kapiworo" (berarti monyet), kemudian menjadi "Turonggo Yakso" (kuda buto), hingga kini dikenal sebagai "Turonggo Yakso Cahyomudo" mengikuti perkembangan generasi.

Terkait respon masyarakat sekitar terhadap kesenian ini sejak pertama kali diperkenalkan, Bapak Boiman menyatakan masyarakat sangat antusias, termasuk dari berbagai suku di daerah transmigrasi (Jawa, Sunda, Melayu, pribumi). Komunitas Jaranan Buto sering diundang untuk tampil di acara hajatan, cukuran anak, atau ngayun anak, menunjukkan dukungan tidak hanya dari etnis Jawa.

2. Bapak Sunari (Ketua Komunitas Jaranan Buto Saat Ini):

Untuk menggali informasi dari Bapak Sunari, instrumen wawancara yang digunakan adalah daftar pertanyaan sebagai berikut:

a. Apakah ada unsur ritual atau tradisi tertentu yang harus dilakukan sebelum atau selama pertunjukan berlangsung?
b. Apakah Bapak merasa pertunjukan Jaranan Buto di Riau berbeda dengan di daerah asalnya di Jawa? Jika ya, apa saja perbedaannya?
c. Bagaimana proses latihan dan persiapan pertunjukan dilakukan?

Mengenai unsur ritual atau tradisi tertentu yang harus dilakukan sebelum atau selama pertunjukan berlangsung, Bapak Sunari menjelaskan bahwa ritual selalu dilakukan sebelum pertunjukan dimulai. Semua anggota dikumpulkan, membakar kemenyan, memohon izin kepada danyang sekitar, dan memohon keselamatan. Ritual ini juga dilakukan di akhir pertunjukan, terutama untuk mengendalikan penari yang kesurupan, namun tidak dilakukan di tengah pertunjukan.

Gambar 3. 4 Wawancara Narasumber 2 Bapak Sunari
Sumber Dokumen Penulis

Terkait perbedaan pertunjukan Jaranan Buto di Riau dengan di daerah asalnya di Jawa, beliau mengungkapkan perbedaannya tidak banyak. Kesenian di Riau memang meniru dari Jawa, namun tidak bisa persis sama karena harus menyesuaikan dengan sumber daya yang ada (misal: alat musik yang tidak berasal dari Jawa dibuat sendiri). Beliau menekankan

bahwa Jawa adalah pusatnya, dan Jaranan Buto di Riau adalah bentuk adaptasi.

Mengenai proses latihan dan persiapan pertunjukan, Bapak Sunari menjelaskan bahwa latihan rutin dilakukan dua atau tiga malam sebelum tampil. Latihan ini bertujuan untuk mengatur peran setiap anggota, memastikan kekompakan penampilan, dan menghindari kesalahan. Mereka juga berusaha menampilkan variasi baru di setiap pertunjukan agar penonton tidak bosan.

Terkait elemen dalam pertunjukan Jaranan Buto, beliau menyebutkan berbagai komponen seperti kuda, barongan, burung Garuda, dan tarian kucingan, menunjukkan bahwa Jaranan Buto bukan sekadar menunggang kuda dan kesurupan, melainkan memiliki nilai seni yang mendalam. Beliau juga menambahkan bahwa anak muda kini mulai aktif membuat properti sendiri seperti ayam jago dan Garuda.

3. Rizal Prasetyo (Pelaku Seni Muda dari Komunitas):

Untuk menggali informasi dari Rizal Prasetyo, instrumen wawancara yang digunakan adalah daftar pertanyaan sebagai berikut:

a. Menurut Anda, apa upaya yang paling efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama generasi muda, tentang pentingnya melestarikan kesenian ini?
b. Apa tantangan terbesar yang dihadapi oleh pelaku kesenian Jaranan Buto dalam mempertahankan eksistensinya?

Dari wawancara dengan Rizal Prasetyo, terungkap pandangan generasi muda mengenai upaya paling efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, tentang pelestarian kesenian ini. Beliau mengemukakan bahwa pemanfaatan media digital dan kreativitas dalam penampilan menjadi kunci untuk menarik minat kaum muda. Terkait tantangan terbesar, Rizal menyoroti kurangnya regenerasi, persaingan dengan hiburan modern, serta keterbatasan akses pada sumber daya atau platform yang lebih luas untuk berekspresi.

Gambar 3. 5 Wawancara Narasumber 3 Rizal Prasetyo
Sumber Dokumen Penulis

Terkait tantangan terbesar yang dihadapi pelaku kesenian Jaranan Buto dalam mempertahankan eksistensinya, Rizal menyoroti kurangnya regenerasi, persaingan dengan hiburan modern, serta keterbatasan akses pada sumber daya atau platform yang lebih luas untuk berekspresi. Informasi dari wawancara ini krusial untuk melengkapi data observasi dan studi dokumentasi, memberikan narasi yang

komprehensif mengenai perjalanan, dinamika, dan upaya pelestarian Tari Jaranan Buto di Riau, sekaligus mengidentifikasi masalah-masalah konkret yang memerlukan solusi perancangan video dokumenter.

c. Studi Dokumen

Untuk melengkapi dan memperkaya data yang diperoleh dari observasi dan wawancara, khususnya dalam menggali informasi historis, kontekstual, dan pendukung yang spesifik terkait kesenian Tari Jaranan Buto di Riau, dilakukan studi dokumentasi. Studi dokumentasi adalah metode yang digunakan dalam penelitian ilmiah untuk mengumpulkan data dengan menggunakan dokumen atau daftar bukti (Creswell, 2009, seperti dikutip dalam Hafnan, 2021). Pengkajian dilakukan terhadap berbagai jenis dokumen relevan, meliputi jurnal ilmiah tentang sejarah dan karakteristik Jaranan Buto asli (seperti jurnal "Perkembangan Seni Tari Jaranan Buto di Kecamatan Cluring Kabupaten Banyuwangi Tahun 1963-2007" oleh Handaka dan Alfianitigrum, 2014) sebagai landasan komparatif.

3.1.2 Pemecahan Masalah (Define)

Tahapan kedua dalam Design Thinking adalah Define, di mana masalah yang telah diidentifikasi pada tahap Empathize akan dirumuskan secara lebih spesifik, dan solusi awal mulai dirancang. Dalam tahap ini, data kualitatif yang terkumpul dari observasi, wawancara, dan studi dokumentasi akan diolah menggunakan model analisis interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

a. Reduksi Data (Data Condensation)

Proses ini adalah tahap seleksi dan penyederhanaan data mentah. Berdasarkan pengumpulan data di lapangan, informasi yang relevan dan esensial telah dipilih dan dikategorikan, antara lain:

1. Dari Wawancara (Bapak Boiman): Data direduksi menjadi poin-poin kunci, yaitu: sejarah awal Jaranan Buto di Desa Sungai Sitolang sejak tahun 1984, dibawa oleh transmigran asal Banyuwangi; kendala awal berupa ketersediaan alat musik dan properti; serta respons antusias masyarakat Riau dari berbagai suku.
2. Dari Wawancara (Bapak Sunari): Informasi difokuskan pada: ritual yang selalu dilakukan sebelum pertunjukan; perbedaan Jaranan Buto di Riau dengan asalnya (sebagai bentuk adaptasi sumber daya); serta proses latihan rutin yang bertujuan untuk kekompakan dan variasi penampilan.
3. Dari Wawancara (Rizal Prasetyo): Data direduksi menjadi pandangan generasi muda, yaitu: pentingnya media digital dan kreativitas dalam penampilan untuk menarik minat; serta tantangan regenerasi dan keterbatasan akses media sebagai ancaman utama.
4. Dari Observasi: Data direduksi dengan memfokuskan pada: karakteristik gerakan tari yang energik; properti dan kostum yang dibuat mandiri; serta upaya dokumentasi internal yang sudah dilakukan komunitas, namun dengan kualitas terbatas.

b. Penyajian Data (Data Display)

Pada tahap ini, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang koheren, mengaitkan temuan dari berbagai sumber data untuk membentuk gambaran yang utuh. Dari hasil reduksi, dapat disajikan temuan-temuan berikut:

1. Kesenian Tari Jaranan Buto di Riau bukan hanya sekadar pertunjukan, melainkan warisan budaya yang bertahan melalui proses adaptasi. Bapak Boiman dan Bapak Sunari menegaskan bahwa seni ini dibawa sebagai bagian dari identitas transmigran yang berkembang di tengah keterbatasan.
2. Meskipun mengalami adaptasi, esensi dan ritual Jaranan Buto tetap dipertahankan, menunjukkan kuatnya upaya pelestarian. Ritual, seperti yang dijelaskan oleh Bapak Sunari, menjadi elemen penting yang membedakan pertunjukan dari sekadar hiburan biasa.
3. Tantangan terbesar yang dihadapi komunitas adalah minimnya dokumentasi profesional dan regenerasi. Rizal Prasetyo, sebagai perwakilan generasi muda, secara eksplisit menyatakan bahwa tanpa pemanfaatan media digital yang efektif, kesenian ini berisiko kehilangan daya tarik di mata generasi baru. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa dokumentasi yang ada masih sebatas rekaman ponsel dengan kualitas terbatas.

c. Penarikan Kesimpulan (Conclusions)

Berdasarkan penyajian data, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan utama yang dihadapi oleh komunitas Jaranan Buto Turonggo Yakso Cahyo Mudo

di Riau adalah tantangan pelestarian dan regenerasi akibat minimnya dokumentasi yang efektif dan kurangnya media promosi yang relevan dengan generasi muda. Meskipun kesenian ini memiliki sejarah dan nilai budaya yang kuat serta diterima dengan baik oleh masyarakat lokal, dibutuhkan sebuah media inovatif yang mampu menjembatani kesenjangan antara tradisi dan tren digital. Kesimpulan inilah yang menjadi dasar kuat untuk merancang sebuah solusi, yaitu perancangan video dokumenter yang menarik dan informatif sebagai media pelestarian dan promosi budaya.

3.2 Perancangan (ideate)

3.2.1 Konsep Perancangan

Dalam tahapan ketiga Design Thinking, yaitu Ideate, fokus perancangan konsep video dokumenter ini adalah untuk mengeksplorasi kekayaan seni tradisional Tari Jaranan Buto Turonggo Yakso Cahyo Mudo di Riau. Konsep perancangan video dokumenter ini dirancang dengan tujuan utama memperkenalkan secara mendalam sejarah, makna budaya, dan keindahan pertunjukan Jaranan Buto, serta menyoroti fenomena unik pelestariannya di luar daerah asal.

Video dokumenter ini mengadopsi pendekatan narasi non-linear, yang melibatkan penataan cerita tanpa mengikuti alur kronologis yang kaku. Pendekatan ini memungkinkan penggunaan elemen seperti kilas balik (flashback), potongan waktu, atau sudut pandang yang berbeda untuk memberikan pengalaman naratif yang lebih dinamis dan menarik, serta menggali kedalaman emosi dan konteks historis.

Secara spesifik, video dokumenter ini mengkombinasikan dua jenis kategori film dokumenter berdasarkan Bill Nichols (2001), yaitu Observational dan Participatory.

Jenis Observational diwujudkan melalui rekaman langsung dinamika pertunjukan, proses persiapan, dan ritual Jaranan Buto di lapangan, membiarkan visual dan suara dari lingkungan alami berbicara tanpa intervensi narasi yang berlebihan. Dalam konteks ini, fokus pada dialog antar subjek merujuk pada wawancara mendalam dengan narasumber kunci seperti Bapak Boiman dan Bapak Sunari, yang menjadi inti informasi dan perspektif otentik dalam video.

Jenis Participatory tercermin dari keterlibatan langsung peneliti (Hasbi Kusuma) dengan komunitas Jaranan Buto, yang bukan hanya sebagai pengamat tetapi juga bagian dari keluarga dan pelaku seni. Interaksi ini diwujudkan melalui wawancara mendalam dengan narasumber kunci yang menjadi inti informasi dalam video.

Pesan utama yang ingin disampaikan melalui video dokumenter ini adalah bahwa kesenian Jaranan Buto, meskipun berasal dari Banyuwangi, telah berhasil survive dan lestari di Riau berkat dedikasi komunitas, namun keberlanjutannya tetap memerlukan perhatian dan partisipasi generasi muda. Video ini berupaya membangkitkan kesadaran bahwa budaya ini adalah warisan berharga yang harus terus dijaga, terutama karena keunikannya yang beradaptasi di tanah perantauan.

3.2.2 Proses Perancangan (prototype)

Proses akan dilakukan dengan 3 langkah sebagai berikut:

a. Pra-Produksi

Pada tahap pra produksi, melakukan tahap pembuatan sinopsis, treatment dan storyboard.

a. Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan singkat yang memberikan gambaran umum mengenai isi dan alur cerita dari video tersebut. Sinopsis bertujuan untuk memberikan gambaran awal kepada pembaca atau penonton mengenai apa yang akan ditampilkan dalam video dokumenter.

Dokumenter Jaranan Buto di Riau adalah sebuah video dokumenter yang mengisahkan perjalanan kesenian Jaranan Buto dari asalnya di Banyuwangi, Jawa Timur, hingga dilestarikan di Riau. Dimulai dengan cuplikan tarian memukau, dokumenter ini mengupas sejarah dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Jaranan Buto. Melalui wawancara dengan sejarawan, tokoh masyarakat, dan pelaku seni, penonton diajak memahami bagaimana tarian ini diperkenalkan di Riau dan bagaimana komunitas lokal, khususnya di Desa Sungai Sitolang, terus melestarikannya. Dokumenter ini juga menyoroti peran generasi muda dalam menjaga warisan budaya ini serta tantangan yang dihadapi di tengah modernisasi dan teknologi. Diakhiri dengan pesan tentang pentingnya melestarikan budaya tradisional, dokumenter ini berfungsi

sebagai media edukasi yang kuat untuk generasi muda dan masyarakat luas.

b. Treatment

Tabel 3. 1 *Treatment*

Treatment Jaranan Buto di Riau	
1.	**Opening (0:00 – ±0:40)** **Visual:** Pembukaan video akan menampilkan montase cepat dan energik dari cuplikan-cuplikan pertunjukan Tari Jaranan Buto yang paling memukau dan sangar (seperti Frame 2 dan Frame 12 di *storyboard*). Visual ini akan diselingi dengan transisi kilas balik (jika ada *footage* atau foto) menuju ladang atau rumah-rumah sederhana yang merepresentasikan era transmigrasi tahun 1984. Warna *vintage* akan langsung terasa. **Audio:** Diiringi musik gamelan yang dramatis dan kuat
2.	**Segmen 2: Sejarah dan Awal Komunitas (0:40 – ±6.41)** **Visual:** Menggambarkan masa-masa awal komunitas di Riau. Visual akan menunjukkan alat musik seadanya seperti kaleng yang dipukul (jika ada representasi visual) atau *footage* kuda lumping yang terbuat dari kayu bendo. Kemudian beralih ke wawancara dengan tokoh sesepuh (misal Pak Boiman, jika ada *footage* atau dapat di-*mockup*), atau wawancara dengan Bapak Sunari (Frame 5, 9, 13) yang menceritakan tentang semangat dan kesulitan di masa awal. **Audio:** *Voice-over* akan menjelaskan tentang keterbatasan sumber daya dan semangat pantang menyerah para transmigran. Potongan wawancara akan memperkuat narasi tentang bagaimana komunitas Jaranan Buto mulai terbentuk dan berkembang, termasuk perubahan nama kelompok.

3.	**Segmen 3: Aturan Ritual dan Makna (6.41– ±6.41)** **Visual:** menggambarkan sisi mistis dari jaranan dan penjelasan tentang adanya ritual yang di lakukan dengan footage para penari melakukan ritual hingga proses penyembuhan penari Ketika kesurupan. **Audio:** Diiringi musik gamelan yang dramatis dan kuat

c. Storyboard

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai implementasi konsep video dokumenter, terlampir storyboard yang memvisualisasikan alur cerita dan elemen visual utama yang direncanakan.

Gambar 3. 6 Storyboard
Sumber Dokumen Penulis

2. Produksi

Tahap produksi merupakan implementasi langsung dari konsep dan rencana yang telah disusun pada tahap pra-produksi, di mana seluruh proses pengambilan

footage video dokumenter dilakukan secara langsung di lapangan. Produksi ini dilaksanakan dalam tiga kali acara pementasan Tari Jaranan Buto yang berbeda, untuk mendapatkan variasi visual dan dinamika pertunjukan yang komprehensif. Proses ini diawali dengan perekaman visual persiapan pertunjukan Tari Jaranan Buto, meliputi aktivitas di balik layar seperti penataan kostum, rias wajah, hingga pemanasan para penari dan persiapan alat musik.

Tabel 3. 2 Pengambilan *Footage*

Scene	Footage	Keterangan
Scene 1		Menggunakan angle Medium close up
Scene 2		Menggunakan Angle medium close up

Scene	Footage	Keterangan
Scene 3		Menggunakan angle medium close up
Scene 4		Menggunakan angle medium close up
Scene 5		Menggunakan angle eye level

Scene	Footage	Keterangan
Scene 6		Menggunakan angle medium close up
Scene 7		Menggunakan angle close up
Scene 8		Menggunakan angle medium close up

Scene	Footage	Keterangan
Scene 9		Menggunakan angle eye level
Scene 10		Menggunakan angle medium shot
Scene 11		Menggunakan shot medium shot

Scene	Footage	Keterangan
Scene 12		Menggunakan medium close up
Scene 13		Medium shot
Scene 14		Medium shot

Scene	Footage	Keterangan
Scene 15		Medium shot
Scene 16		Over the shoulder shot
Scene 17		Medium shot

Scene	Footage	Keterangan
Scene 19		Medium shot
Scene 20		Medium shot
Scene 21		Eye level

Scene	Footage	Keterangan
Scene 22		High angle
Scene 23		Close up
Scene 24		Medium shot

Scene	Footage	Keterangan
Scene 25		Over the shoulder shot

Scene 26		Medium close up
Scene 27		Medium shot

Scene 28		Medium close up
Scene 29		Medium shot
Scene 30		Over the shoulder shot

Scene 31		Medium shot
		Long shot
		Long shot

		Close up
		Close up
		Medium shot

Selanjutnya, dilakukan pengambilan footage pementasan Tari Jaranan Buto secara langsung, merekam setiap gerakan, ekspresi, dan dinamika pertunjukan secara keseluruhan. Setelah sesi pertunjukan, proses dilanjutkan dengan pengambilan video wawancara terhadap narasumber kunci yang telah ditentukan.

Gambar 3. 7 Penyesuaian *Storyboard* Dengan Pengambilan *Shoot*
Sumber Dokumen Penulis

Seluruh kegiatan produksi video Jaranan Buto ini berlokasi di Desa Sungai Sitolang, Kecamatan Rokan Hulu, Provinsi Riau. Untuk memastikan kualitas visual yang optimal, perancang menggunakan perangkat iPhone 15 dan iPhone 16 Pro Max selama proses pengambilan footage pertunjukan dan persiapan. Sementara itu, untuk perekaman wawancara, perancang menggunakan perangkat Samsung A35 5G. Dalam pengambilan video, perancang menerapkan berbagai teknik pengambilan gambar seperti medium shot untuk menangkap detail subjek, long shot untuk menunjukkan konteks lingkungan pementasan, serta variasi angle kamera seperti eye-level angle untuk perspektif alami, high angle untuk pandangan luas, dan low angle untuk memberikan kesan dramatis atau kekuatan pada subjek.

Penerapan teknik-teknik ini bertujuan untuk menghasilkan footage yang kaya visual dan mendukung narasi dokumenter secara efektif.

3. Protoype

Setelah tahapan produksi di lapangan rampung dengan pengumpulan seluruh materi footage, total footage yang terkumpul 322 footage dan langkah krusial berikutnya adalah pasca-produksi, atau proses editing.

Gambar 3. 8 Hasil Perekaman *Footage*
Sumber Dokumen Penulis

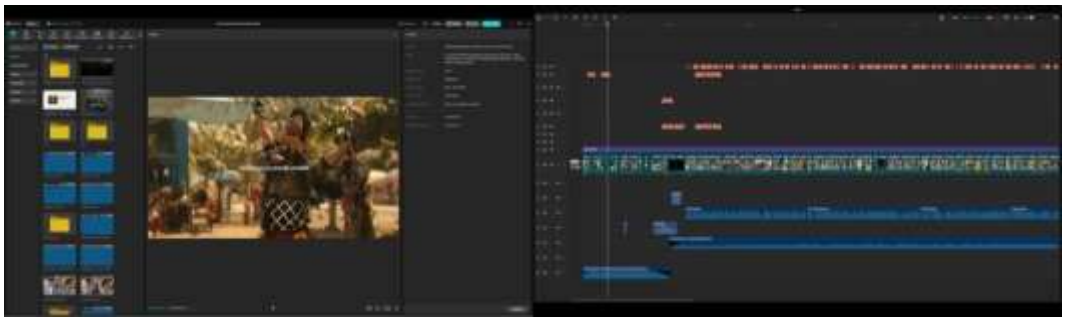
Pada fase ini, semua rekaman video mentah diolah secara digital menggunakan perangkat lunak pengeditan video. Perancang memilih CapCut sebagai software utama dalam mewujudkan visi naratif dan visual dokumenter ini.

Gambar 3. 9 *Software* Capcut
Sumber Wikipedia

Prototipe ini dibuat segera setelah tahap produksi selesai dan footage awal diurutkan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran kasar dari produk akhir dan berfungsi sebagai bahan untuk review atau feedback awal sebelum masuk ke tahap pasca-produksi yang lebih intensif. Proses review prototipe ini dilakukan dengan menunjukkan rough cut kepada dosen pembimbing.

Gambar 3. 10 *Rough Cut*
Sumber: Dokumen Penulis

4. Pasca Produksi



Gambar 3. 11 Proses *Editing*
Sumber: Dokumen Penulis

Proses editing diawali dengan seleksi ketat terhadap seluruh footage yang tersedia. Tujuannya adalah memilih materi dengan kualitas gambar dan suara terbaik, serta yang paling relevan untuk mendukung alur cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Setelah footage terpilih, langkah selanjutnya adalah menyusun dan merangkainya secara kronologis maupun non-linear, sesuai dengan storyboard yang telah dirancang pada tahap pra-produksi. Penyesuaian durasi setiap klip, pemilihan transisi yang tepat antar adegan, serta pengaturan ritme keseluruhan video menjadi fokus utama untuk menciptakan narasi yang menarik dan mudah diikuti.

Integrasi elemen audio juga menjadi bagian penting dalam pasca-produksi. Narasi voice-over akan direkam dan disinkronkan dengan visual, wawancara dengan narasumber akan dipotong dan ditempatkan pada bagian yang relevan, volume suara akan diatur secara keseluruhan, musik latar (scoring) yang mendukung suasana akan ditambahkan, serta efek suara (sound effect) akan disisipkan jika diperlukan untuk memperkaya pengalaman menonton. Selain itu,

proses koreksi warna (color grading) akan diterapkan secara menyeluruh untuk memberikan sentuhan visual vintage yang konsisten dan memperkuat estetika video.

Gambar 3. 12 Proses *Color Grading*
Sumber: Dokumen Penulis

Seluruh tahapan pasca-produksi ini dikerjakan menggunakan laptop MSI Bravo 15, yang memiliki spesifikasi memadai untuk menangani proses pengolahan data visual dan audio berukuran besar. Setelah semua elemen video dan audio tertata dengan baik dan mencapai hasil yang diinginkan, video dokumenter akan melalui proses finalisasi dan diekspor ke dalam format yang sesuai untuk kebutuhan distribusi dan penayangan.

3.2.3 Rancangan Pengujian

Tahap terakhir dalam pendekatan Design Thinking adalah test, di mana produk yang dihasilkan, yaitu video dokumenter 'MENJAGA WARISAN JARANAN BUTO DI TANAH RIAU', diuji untuk mengevaluasi efektivitasnya. Rancangan

pengujian dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap utama: Uji Validasi Ahli (Alpha Testing) dan Uji Coba Pengguna (Beta Testing). Pengujian ini ditinjau dari hasil akhir video dokumenter yang telah diselesaikan.

Untuk mengukur dan menganalisis efektivitas video, penelitian ini menggunakan skala Likert dengan lima tingkatan penilaian. Skala ini merupakan metode standar untuk mengukur sikap atau pendapat responden, di mana responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap pernyataan yang ada. Kelima tingkatan tersebut, dari yang terendah hingga tertinggi, adalah: Sangat Kurang (1), Kurang (2), Cukup Baik (3), Baik (4), dan Sangat Baik (5).

Tabel 3. 3 Tabel Kriteria Interpretasi

Indeks	Pengertian
0% – 19,99%	Sangat Tidak Setuju
20% – 39,99%	Tidak Setuju
40% – 59,99%	Cukup
60% – 79,99%	Setuju
80% – 100%	Sangat Setuju

a. Uji Validasi Ahli (Alpha Testing)

Uji validasi ahli dilakukan untuk mendapatkan masukan dan penilaian profesional dari para pakar di bidang terkait. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan kualitas konten, narasi, visual, audio, serta kesesuaian teknis dan konsep video. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi berupa kuesioner

dengan pertanyaan-pertanyaan yang terperinci dan spesifik untuk ahli, seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. 4 Pertanyaan Uji Validasi Ahli

No	Kriteria Penilaian	SK	K	CB	B	SB	Komentar / Saran
Aspek Media							
1	Kualitas visual (resolusi, kecerahan, dan kontras).						
2	Kualitas audio (kejernihan suara, volume, dan sinkronisasi dengan gambar).						
3	Pengambilan gambar (sudut pandang, pergerakan kamera, dan fokus).						
4	Editing dan transisi.						
5	Efek Visual dan Animasi.						
Aspek Kemenarikan							
1	Ketertarikan Awal.						
2	Daya Tarik Visual (gambar, grafik, warna).						
3	Alur Cerita Video.						
Aspek Kesesuaian							
1	Kesesuaian dengan Tujuan.						
2	Kesesuaian dengan Audiens.						
3	Kesesuaian dengan Tema.						
4	Kesesuaian dengan Informasi.						
5	Relevansi Konten.						

b. Uji Coba Pengguna (Beta Testing)

Setelah video direvisi berdasarkan masukan ahli, uji coba pengguna akan dilaksanakan untuk mengevaluasi efektivitas video dokumenter langsung pada audiens target. Responden uji coba akan dipilih sesuai dengan batasan demografis

penelitian. Instrumen pengujian ini menggunakan kuesioner dengan pertanyaan non-teknis yang berfokus pada pengalaman menonton, seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Pertanyaan Uji Coba Responden

No	Kriteria Penilaian	SK	K	CB	B	SB	Keterangan / Komentar
1	Apakah visual yang ditampilkan menarik?						
2	Apakah audio video terdengar jelas?						
3	Apakah adanya subtitle membantu Anda memahami video?						
4	Apakah alur cerita video ini mudah dipahami?						
5	Apakah informasi dalam video ini tersampaikan dengan jelas?						
6	Apakah video ini menambah wawasan Anda tentang sejarah di Indonesia?						
7	Bagaimana penilaian Anda secara keseluruhan video yang ditampilkan?						