BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.I Video Dokumenter

Video dokumenter dengan durasi 4 menit 56 detik diawali dengan memperlihatkan cuplikan dari keadaan kota solo dengan keramahan masyarakatnya, dilanjutkan dengan sedikit membahas pasar Gede sebagai salah satu pasar tertua di kota Surakarta, dan juga tempat dimana Ampo di perjual belikan. Dan juga terdapat wawancara dengan salah satu penjual Ampo di pasar Gede, dan ditutup dengan cuplikan bagaimana proses pembuatan Ampo dilakukan. Hal ini bertujuan memberikan informasi singkat kepada target audiens, juga sebagai dokumentasi yang meninformasikan tentang Tradisi Makan Ampo di Surakarta. Agar kelak di kemudian hari jejak tradisi ini tidak hilang tanpa ada dokumentasi yang memuat informasi ini didalamnya.



Gambar IV.1 Salah Satu Cuplikan Video

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

IV.1.2 Teknik Produksi

Sebelum media utama diproduksi, dibutuhkan beberapa tahap yang harus dilaluli untuk mencapai pada pengaplikasian pada media utama, yaitu tahap pra produksi sebagai tahan dalam mematangkan konsep

- *Storyline*, dibutuhkan dalam membuat sebuah video agar alur cerita terarah dengan jelas.
- *Storyboard*, dibutuhkan agar pada proses pengambilan gambar dilapangan lebih matang dan juga terarah
- Pengambilan gambar dengan kamera DSLR
- Pembuatan Video Dokumenter dengan perangkat *Adobe Premiere CC* 2015 untuk proses *editing*.

IV.1.2.1 *Storyline*

Storyline merupakan gambaran secara garis besar atau inti cerita, gagasan utama dibutuhkan untuk membuat sebuah video. Berikut *storyline* dari video dokumenter tersebut :

- Pengambilan Sudut-sudut kota Surakarta dengan bangunan yang syarat akan sejarah.
- Pengambilan interaksi yang terjadi antara masyarakat di kota Surakarta.
- Pengambilan detai pasar gede, dimana Ampo dapat ditemukan.
- Wawancara dengan salah satu penjual Ampo
- Pengambilan gambar proses pembuatan Ampo.

IV.1.2.2 Pengambilan Gambar

Peralatan yang digunakan saat proses pengambilan gambar. Antara lain :

- Kamera Canon 60 D sebanyak 2 buah
  Kamera 60 D termasuk jenis kamera semi pro, mampu merekam video FHD 1920 x 1080, memiliki 9 titik fokus serta ISO 100 hingga 6400.
- Baterai Canon 60 D sebanyak 4 buah
  Baterai yang digunakan 4 buah yakni 2 untuk masing-masing kamera dan 2 buah sebagai baterai cadangan.
- *Tripod* sebanyak 1 buah
  Tripod berfungsi sebagai penahan getaran saat proses pengambilan gambar.
- Lensa sebanyak 2 buah
  Lensa yang digunakan diantaranya adalah 1 buah lensa tele 18-135 mm, 1 buah lensa fix 1,8 mm. penggunaan lensa mempermudah pengambilan

gambar yaitu lensa tele 18-135 untuk pengambilan gambar *long shot*, serta penggunaan lensa fix 1.8 mm untuk pengambilan gambar *medium shot* dan juga *close-up shot.*

- *Memory Card* sebanyak 2 buah

  Memori adalah media penyimpan data yang umum digunakan pada kamera DSLR , memori yang digunakan sebanyak 2 buah dengan masing-masing memiliki kapasitas penyimpanan sebesar 16GB.

IV.1.2.3 Lokasi

Pada proses pembuatan video dokumenter Tradisi Makan Ampo ini dilaksanakan di beberapa lokasi di kota Surakarta provinsi Jawa Tengah tepatnya di komplek Keraton Kasunanan Surakarta, Pasar Gede Harjonagoro, dan juga di rumah pengrajin Ampo.



Gambar IV.2 Lokasi

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.3 Lokasi

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

IV.1.2.4 *Editing*

Pratista (2008) menjelaskan "definisi *editing* pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi *editing* setelah filmnya jadi (pasca produksi) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya." (h.123). Pada saat proses *editing software* yang digunakan adalah *Adobe Premiere CC* 2015 dengan menggabungkan hasil pengambilan gambar dengan cara *cut in* dan *crosscutting*. Pratista (2008) menjelaskan "*crosscutting* adalah serangkaian *shot* yang memperlihatkan dua peristiwa atau lebih pada lokasi yang berbeda secara bergatian. Teknik ini secara efektif mampu memberikan informasi cerita dibeberapa tempat sekaligus dalam waktu yang relatif bersamaan." (h,140). Dengan *cut in* dan *crosscutting* ini membantu sebuah video dengan durasi waktu yang singkat memperlihatkan banyak adegan.

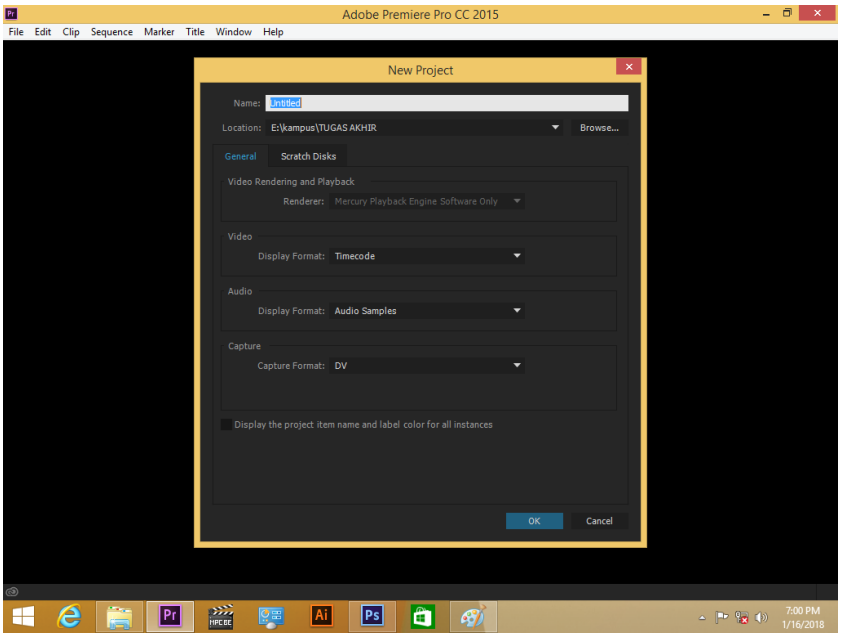
Untuk proses editing diawali dengan tentukan software yang akan digunakan saat proses editing berlangsung. Adobe Premiere CC 2015 digunakan pada tahap pewal diting.



Gambar IV.4 Tampilan Awal Adobe Premiere CC 2015

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

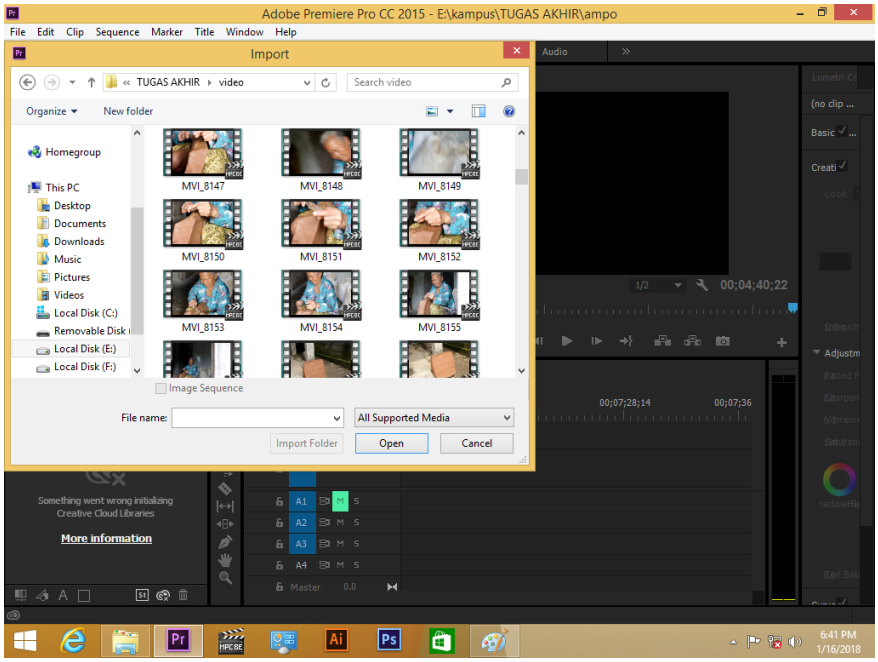
Proses dilanjutkan pada tahap penentuan sequence dan ukuran dari frame video yang akan digunakan untuk dasar dari film.



Gambar IV.5 Penentuan Sequence

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

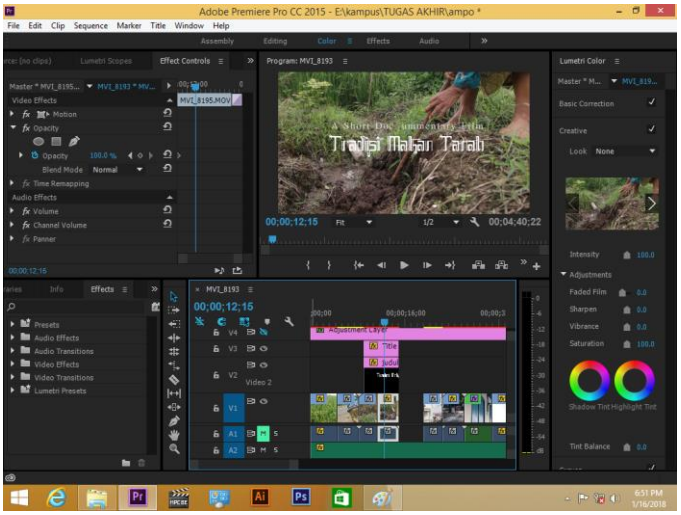
Dalam tahap pengeditan hal yang harus diperhatikan adalah format yang dirasa sesuai dengan kebutuhan film yang sedang digarap, ukuran frame yang digunakan yauitu 1280px x 720px dengan format Mp4.



Gambar IV.6 Penambahan Video

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

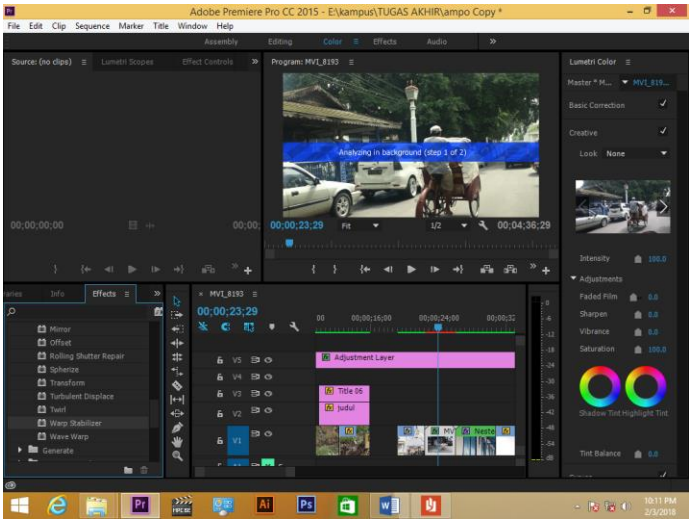
Pada tahap ini pilih video yang nantikan akan dikasukan kedalam software Adobe Premiere Pro CC 2015, dimana ini akan memudahkan pada saat proses penggabungan kedalam lembar kerja Adobe Premiere CC 2015.



Gambar IV.7 Pemberian Judul Film

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

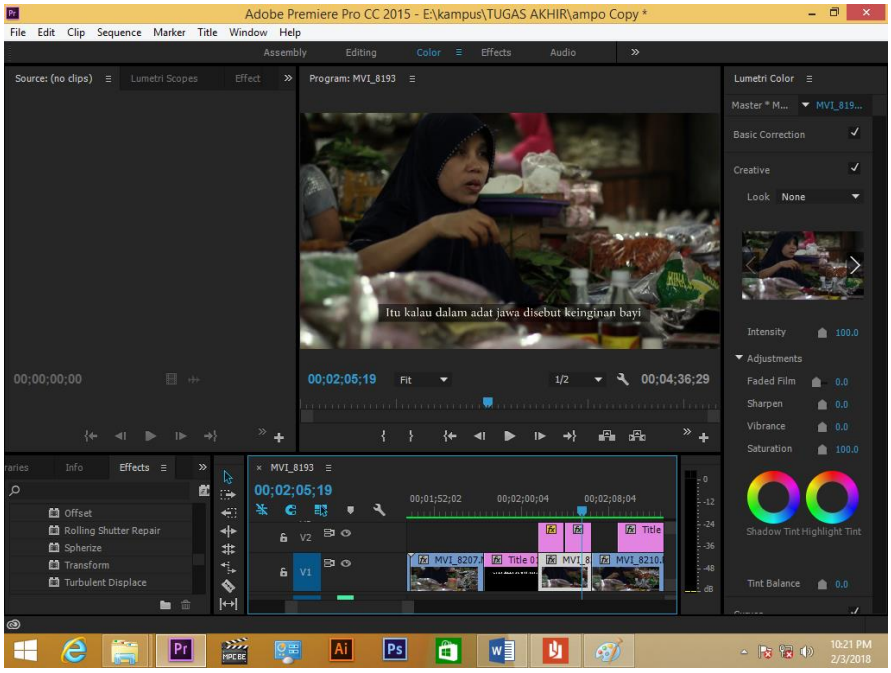
Setelah memasukan semua video yang telah diseleksi, dilanjutkan pada proses pembuatan intro dengan ditandai dengan kemunculan judul dari film documenter "Tradisi Makan Tanah". Judul ini muncul pada detik ke 8, saat *scene* dimana model dalam film ini adalah pembuat Ampo sedang menggali tanah untuk dikumpulkan menjadi bahan dasar pembuatan Ampo.



Gambar IV.8 Gambar *Shaking*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Pada bagian ini adalah proses *editing* pada beberapa video yang memiliki kekurangan, yakni terdapan guncangan atau *shaking.* Proses *editing* dilakukan dengan cara memasukan *bin warp stabilizer* kedalam video yang dirasa memiliki guncangan yang cukup besar.



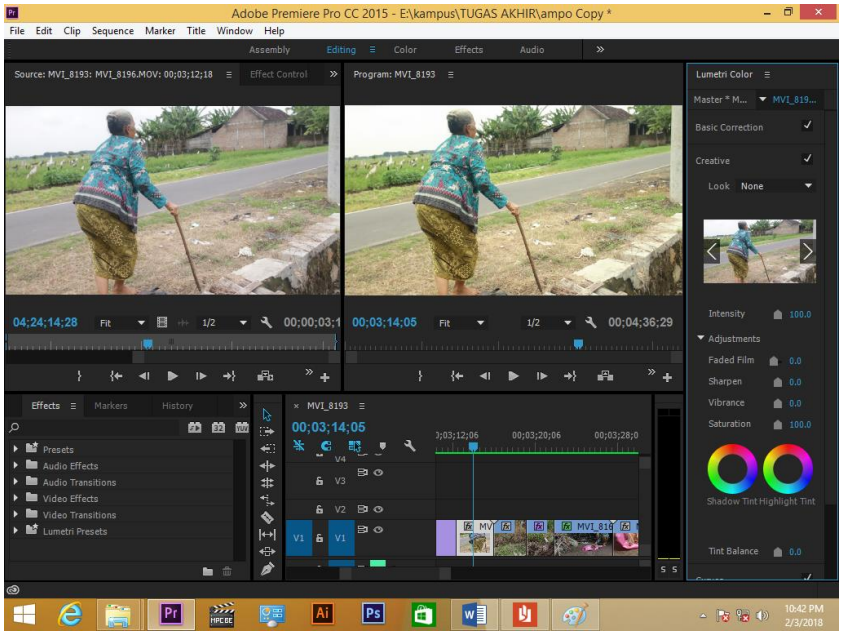
Gambar IV.9 Proses Memasukan *Subtitle*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Pada tahap pemberian *subtitle* mula mula kita harus memilih *new title* pada *tollbar title* lalu pilih *default still* karena kita akan membuat tulisan ini tidak bergerak, agar memudahkan audience untuk membaca tulisan tersebut. Penggunaan subtitle sangat penting sebagai alat bantu penerjemah karena pada saat scene wawancara dengan pedagang ampo ada beberapa kalimat yang digunakan adalah merupakan bahasa daerah kota Surakarta. Dengan adanya terjemahan pada video ini diharapkan video ini tidak hanya memberi pengetahuan pada masyarakat Surakarta saja, tapi juga bisa dimengerti oleh seluruh masnyarakat Indonesia.

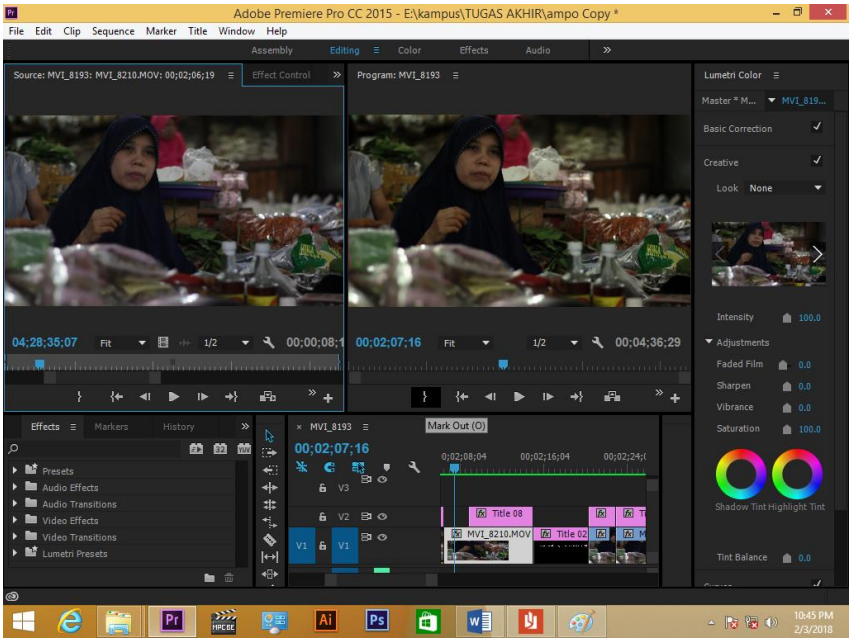
Tahap selanjutnya adalah proses toning warna, format color video menggunakan warna analogous dengan pilihan warna didalam video lebih dominan pada warna kuning dan merah yang terlihat seperti gradasi warna. Warna analogous yakni menyatukan warna satu sama lain pada roda warna (yaitu merah/ ungu atau kuning/ hijau limau). Satu warna dapat dipilih untuk mendominasi, yang kedua untuk

dukungan, dan yang ketiga (secara bersamaan hitam, putih dan abu-abu) untuk aksen.



Gambar IV.10 Proses *Toning* Warna

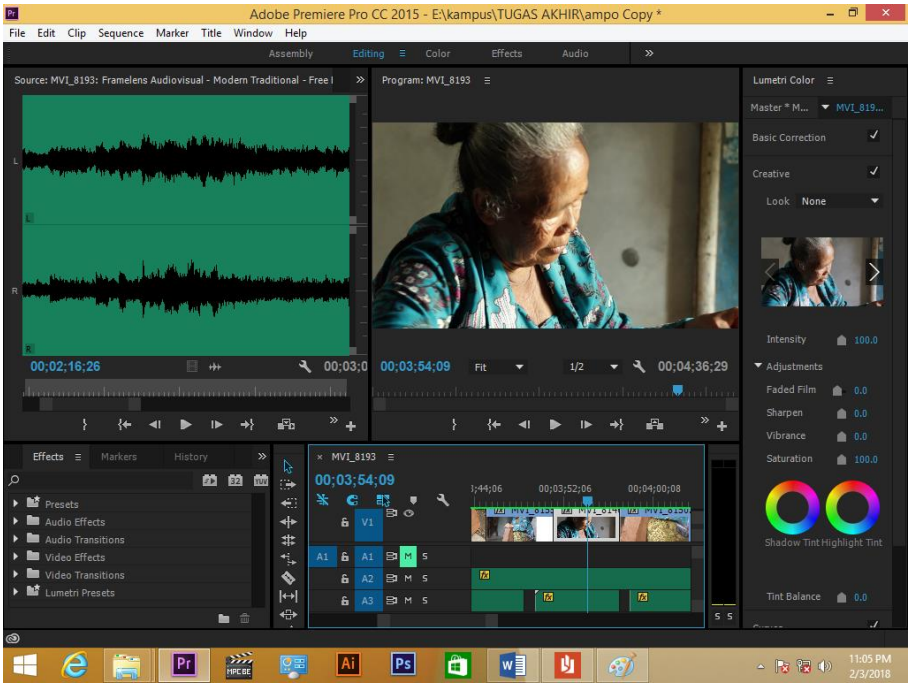
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.11 Proses *Toning* Warna

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

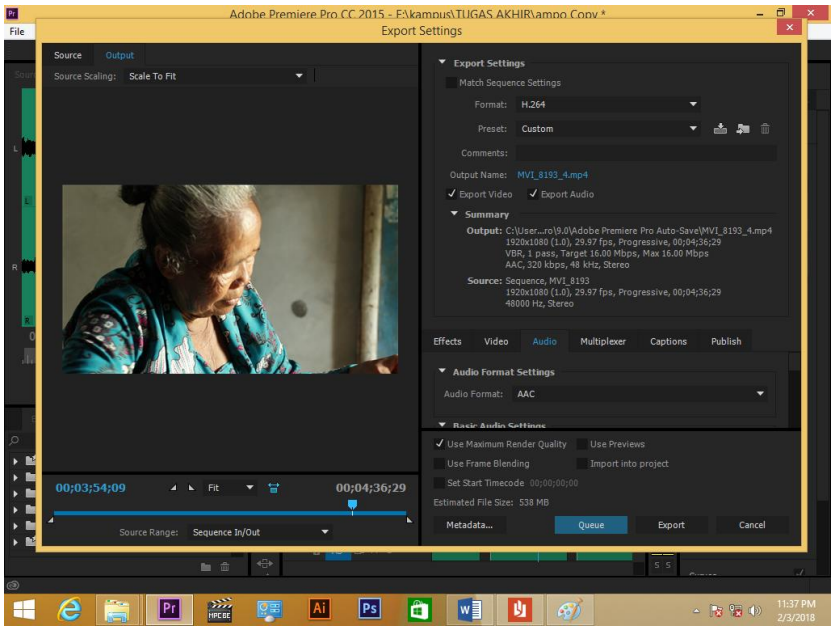
Audio yang digunakan pada media utama yaitu audio berupa instrument. Agar kesan tradisional hidup dalam video ini dipilih audio yang memiliki unsur gamelan didalamnya. Selain itu pada audio digunakan amplitude yaitu untuk memainkan volume atau yang disebut fade in yang berarti dari volume suara rendah ke tinggi maupun fade out yang berarti dari volume tinggi maupun normal ke suara rendah. Penggunakan amplitude sangat penting dikarenakan ada beberapa scene pada video yang diisi oleh dubbing, dimana narator membacakan nasari berisi penjelasan tentang kota Surakarta khususnya Tradisi Makan Ampo. Untuk dubbing sendiri diisi oleh seorang pria dengan umur berkisar antara 20-25 tahu. Disesuaikan dengan usia dari target audience yakni anak muda.



Gambar IV.12 Proses *Editing* Audio

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Proses terakhir adalah tahap rendering dimana video-video yang telah melalui beberapa proses *editing* di *eksport* sehingga menjadi satu video utuh. *Codec* H.264 digunakan karena baik untuk video dengan resolusi *HD* dan *FHD*. Format video MP4 dipilih karena cocok dengan *platform* dari *smartphone* maupun *personal computer*. Resolusi *FHD* dengan 30 *fps* yaitu mengikuti video yang dihasilkan oleh kamera 60D. Sedangkan *use maximum render quality* untuk menghasilkan kualitas video pada saat proses *rendering* dengan kualitas rendah maupun tinggi.



Gambar IV.13 Proses *Rendering*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

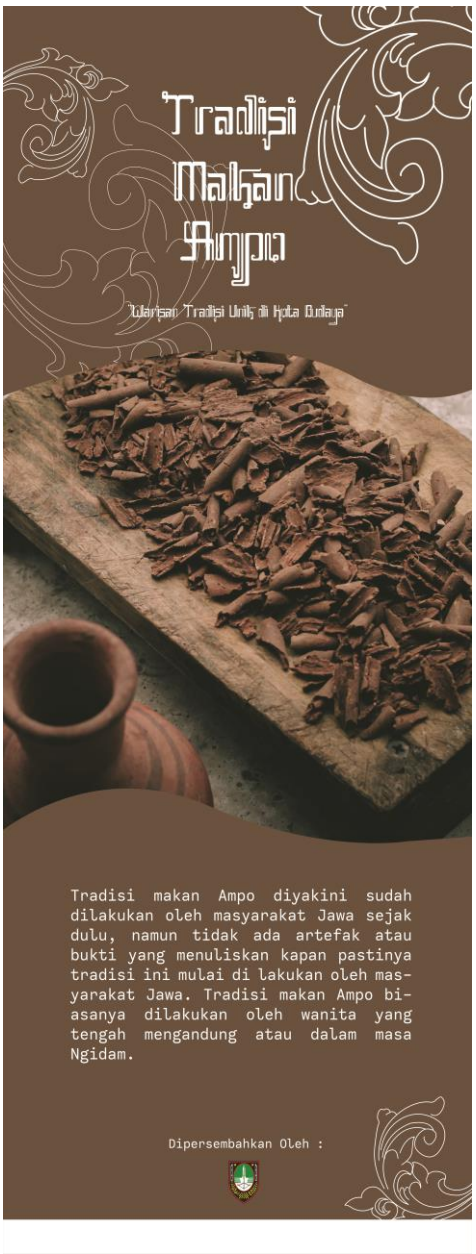
IV.2 Media Pendukung

Media pendukung sangat diperlukan membantu penyebaran media utama kepada target audience. Dengan beberapa media pendukung yang di sebar diantaranya sebagai berikut:

- ***X Banner***

  X Banner digunakan karena didalamnya terdapat informasi singkat yang menjelaskan tentang Tradisi Makan Ampo di Surakarta, dan biasa di tempatkan didepan ruang tunggu ataupun di pajang pada saat Dinas Kebudayaan Kota Surakarta mengadakan event. *X Banner* juga memuat *barcode*/*QR Code* yang akan terhubung menuju media utama ini sehingga audience dapat dengan mudah mengaksesnya.

  X Banner ini berisikan foto Ampo yang di potret sedemikian rupa, yang dimana ampo sendiri adalah makanan terbuat dari tanah yang di konsumsi oleh wanita hamil. Selain itu terdapat unsur dekoratif pada *X Banner* ini yang diambil dari unsur batik. Proses pembuatan *X Banner* dengan *software Adobe Photoshop CS 6.* Saat dicetak *X banner* menggunakan material bahan *greyback* dengan ukuran 60cm x 160cm.



Gambar IV.14 *X Banner* Tradisi Makan Ampo

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- **Poster**

  Pada poster menjelaskan sedikit informasi tentang Tradisi Makan Ampo di Surakarta. Dengan menampilkan visual potret dari Ampo sebagai makanan yang di konsumsi oleh wanita hamil di Surakarta. Poster digunakan sebagai sarana informasi tentang Tradisi Makan Ampo di Surakarta, selain itu terdapat *barcode/QR Code* yang dapat menghubungkan audiens menuju

media utama. Proses pembuatan Poster dengan *software Adobe Photoshop CS 6.* Saat dicetak Poster menggunakan material bahan kertas *Art Paper* 120 gr, dengan ukuran A3.

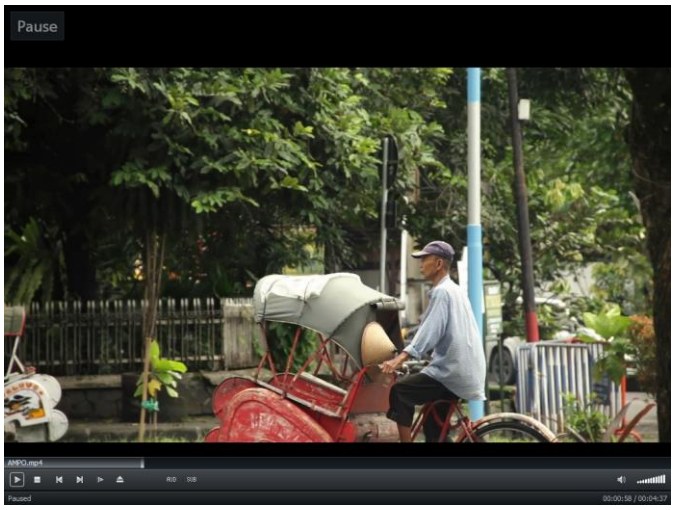


Gambar IV.15 Poster Tradisi Makan Ampo
Sumber : Data Pribadi (2018)

- **Video *Teaser***

  Teaser merupakan salah satu media pendukung yang paling banyak menarik perhatian orang, dikarenakan penggalan video yang membuat orang penasaran akan film yang sesungguhnya. Biasanya penyebaranya disaat jauh sebelum filmnya tayang. *Teaser* dari video dokumenter ini menggunakan format ukuran 1280px x 720px dengan durasi 58 detik.

Dalam video *teaser* ditampilkan beberapa cuplikan keadaan kota Surakarta dan juga beberapa cuplikan pada saat pembuatan Ampo.



Gambar IV.16 Cuplikan Video *Teaser*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

IV.3 *Merchandise*

Merchandise merupakan barang yang digunakan sebagai pengingat atau kenang-kenangan bagi pengunjung. Mug, topi, *totebag*, *t-shirt*, *mouse pad*, ini dipilih sebagai media yang dirasa cukup dekat dengan target audience, sehingga mampu menjadi pengingat atau penanda bahwa target audiens telah ikut berpasrtisipasi dalam menlestarikan Tradisi Makan Ampo di Surakarta. Semua desain pada *merchandise* mengambil referensi dari bangunan Keraton Surakarta referensi kemudian diubah kedalam bentuk vector yang sederhana.



Gambar IV.17 Referensi

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.18 Ilustrasi Vector

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- *T-shirt*

  Desain dibuat menggunakan *Adobe Illustrator CC* 2017, mengambil referensi dari bangunan Keraton Surakarta referensi kemudian diubah kedalam bentuk vector yang sederhana. *T-shirt* ini dibuat sebagai salah satu kenang-kenangan bagi para pengunjung yang menghadiri seminar dari Dinas Kebudayaan Kota Surakarta. Yang dijual dengan harga Rp. 80.000. *T-shirt* menggunakan bahan *cotton combed* dengan ukuran berfariasi mulai dari S,M,L, dan XL, dengan teknik produksi *Print DTG* (*Direct To Garment*).



Gambar IV.19 *T-shirt*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- **Mug**

  Mug digunakan sebagai kenang-kenangan yang akan terus mengingatkan target audience terhadap Tradisi Makan Ampo di Kota Surakarta. Mug dapat dibeli saat menghadiri seminar dari Dinas Kebudayaan Kota Surakarta seharga Rp. 15.000. Ukuran Mug tinggi 24cm dan berdiameter 6cm berbahan dasar plastik polyproplene BPA free dilapisi bahan stiker *Vinyl Doff* dengan proses pembuatan *digital printing*.



Gambar IV.20 Mug

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- ***Totebag***

  ToteBag berfungsi sebagai tempat untuk membawa barang seperti buku, laptop atau bahkan belanjaan. *totebag* digunakan karena fungsional dan juga dekat dengan aktifitas anak muda. juga media pendukung yang berfungsi sebagai pengingat tradisi ini. *Totebag* dapat dibeli saat menghadiri seminar dari Dinas Kebudayaan Kota Surakarta seharga Rp 50.000. Ukuran *totebag* 30cm x 50cm dengan kanvas sebagai bahan dasar dan dicetak dengan teknik *digital printing* dan *pressing.*



Gambar IV.21 *Totebag*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- ***Mouse Pad***

  Berfungsi sebagai alas *mouse* agar lebih nyaman digunakan. Dan ini sangat dekat dengan keseharian target audience. media pendukung yang berfungsi sebagai pengingat akan tradisi makan Ampo. Dengan Spesifikasi ukuran 20cm x 18cm dengan bahan material terbuat dari karet dengan tektik *digital printing* dan *pressing*.



Gambar IV.22 *Mouse Pad*

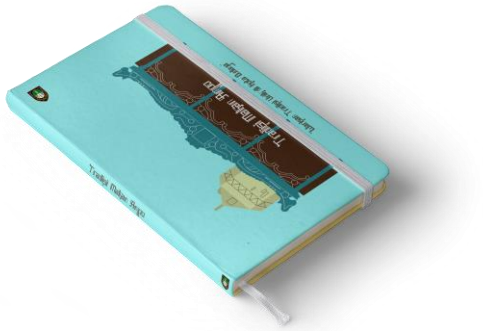
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

IV.4 *Gimmick*

Gimmick adalah segala bentuk barang yang diberikan secara Cuma-Cuma sebagai kenang-kenangan kepada target audience. *Gimmick* tersebut diantaranya *notebook*, dan pin. *Gimmick* ini akan dibagikan pada saat acara seminar yang dilaksanakan oleh Dinas Kebudayaan Kota Surakarta.

- *Notebook*

  Berdasarkan target audiens yang disasar yakni anak muda, penggunaan *notebook* sebagai media pendukung sangat berguna, dikarenakan aktifitas audience sangat dekat dengan dunia akademis.



Gambar IV.23 *Notebook*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Disamping *notebook* digunakan sebagai media untuk menyimpan gagasan berupa tulisan, juga dapat mengingatkan target audiens terhadap Tradisi Makan Ampo. Dengan spesifikasi ukuran A5, hard cover dengan bahan *Art paper* 120gr, dengan teknik cetak *digital printing.*

- **Pin**

  Media pendukung yang bisa digunakan dimana saja, juga dapat menjadi pengingat serta penanda keikut sertaan dalam melestarikan Tradisi Makan Ampo di Surakarta. Dengan spesifikasi ukuran diameter 4cm, dengan bahan *steel carbon* dengan tektik *printing* pada pin dan laminasi *glossy.*

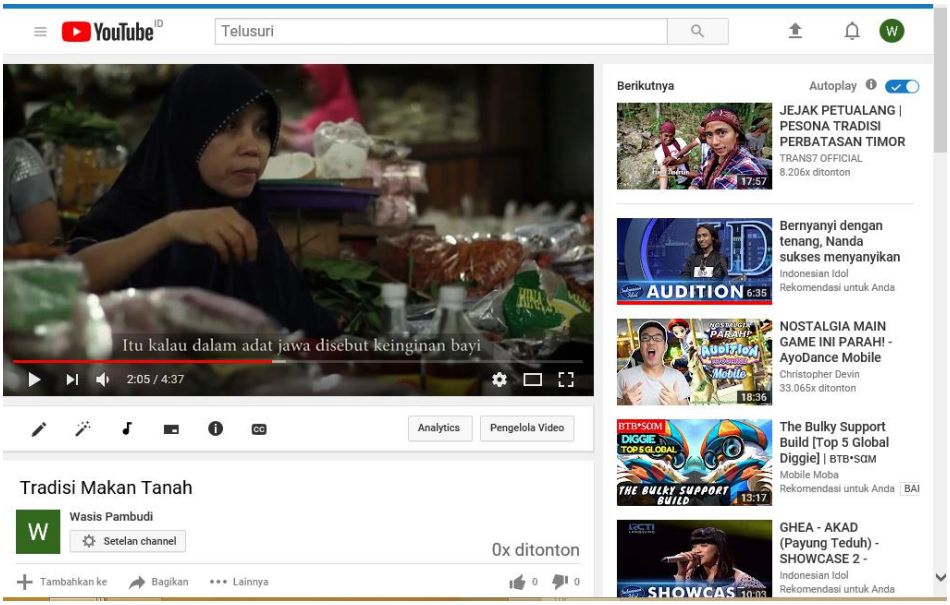


Gambar IV.24 Pin

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

IV.5 Aplikasi Media

Perancangan media akan disebarluaskan melalui media sosial seperti *Youtube*, ini akan memudahkan target audience mengakses media utama.



Gambar IV.25 Tampilan *Youtube*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)