

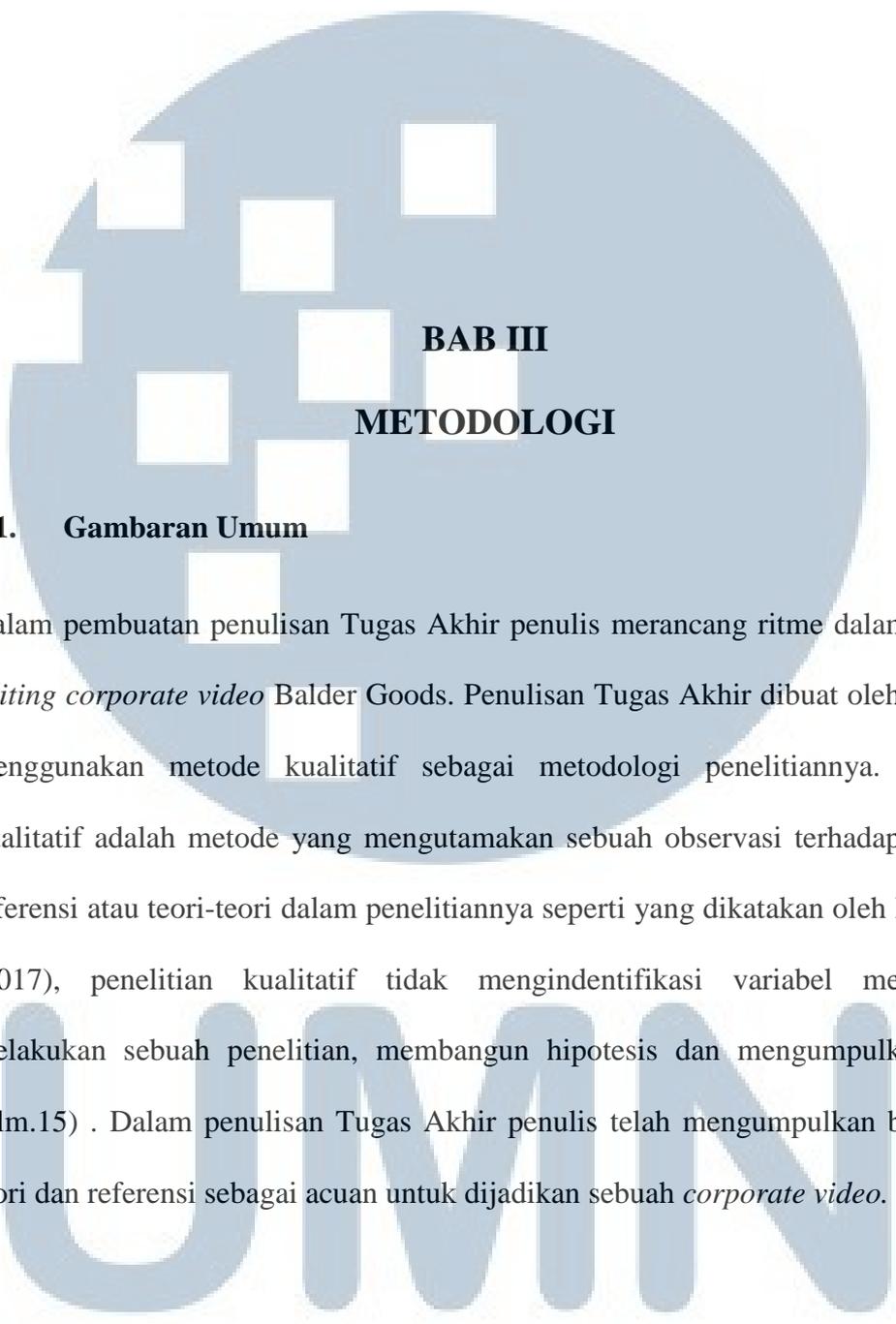


Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.



BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam pembuatan penulisan Tugas Akhir penulis merancang ritme dalam proses *editing corporate video* Balder Goods. Penulisan Tugas Akhir dibuat oleh penulis menggunakan metode kualitatif sebagai metodologi penelitiannya. Metode kualitatif adalah metode yang mengutamakan sebuah observasi terhadap sebuah referensi atau teori-teori dalam penelitiannya seperti yang dikatakan oleh Brennen (2017), penelitian kualitatif tidak mengidentifikasi variabel melainkan, melakukan sebuah penelitian, membangun hipotesis dan mengumpulkan data (hlm.15) . Dalam penulisan Tugas Akhir penulis telah mengumpulkan beberapa teori dan referensi sebagai acuan untuk dijadikan sebuah *corporate video*.

3.2.1 Latar Belakang Perusahaan

Balder Goods merupakan perusahaan yang bekerja di bidang pembuatan dompet kulit berkualitas tinggi. Berdiri pada tahun 2014 yang didirikan oleh Daniel Julio dan Leonardus Nicholas. Berawal dari julio yang menginginkan dompet kulit berkualitas dan tahan lama. Produk utama yang dihasilkan oleh Balder Goods

adalah dompet kulit namun, Balder Goods juga membuat produk lain yang berbahan dasar kulit yaitu *card holder*. Balder Goods juga memproduksi tas namun, jika ada yang memesan.

Balder Goods sangat mengutamakan kualitas dari produk-produknya. Balder Goods sangat memperhatikan detail pada produk yang mereka buat dimulai dari potongan kulit, proses pengeleman hingga proses penjahitan dan menjadi dompet kulit atau produk lainnya. Balder Goods lebih mementingkan kualitas daripada kuantitas pada produknya.

3.2.2 Sinopsis

Corporate video Balder Goods ingin menampilkan kualitas dari produk-produk Balder Goods itu sendiri. Dalam *corporate video* Balder Goods menampilkan seorang remaja yaitu Boy, yang senang melakukan aktivitas di luar rumah yang membuatnya selalu harus mengeluarkan uang. Pagi hari Boy berencana untuk berjalan-jalan dan mengunjungi sebuah kedai kopi. Sebelum masuk ke dalam kedai kopi tersebut, Boy memeriksa isi dompetnya terlebih dahulu.

Ketika Boy mengeluarkan dompet dari sakunya dan membuka dompet tersebut, uang dalam dompet Boy langsung jatuh berserakan dikarenakan dompet kulit Boy memang sudah rusak parah. Terlihat lubang yang cukup besar di dalam dompet Boy. Karena kejadian tersebut Boy menginginkan dompet kulit yang lebih tahan lama.

Karena keinginannya memiliki dompet kulit yang tahan lama, Boy memutuskan untuk mencoba membuatnya sendiri. Dimulai dari perancangan desain dompet yang dilanjutkan oleh pemotongan bahan kulit. Setelah bahan kulit

menjadi beberapa pola, Boy mulai menyatukan bagian-bagian kulit untuk menjadi dompet. Proses *stitching* atau penjahitan juga dilakukan. Setelah melalui proses tersebut, Boy melakukan beberapa proses tahap akhir yaitu *polishing* dimana proses dompet dipoles agar menjadi lebih gelap yang dilanjutkan dengan proses *brushing* yaitu proses penyikatan dompet agar terlihat mengkilap. Proses terakhir adalah pemasangan *money clip* untuk memudahkan penggunaanya menyimpan uang.

Setelah usaha yang dirintis selama beberapa tahun, Boy telah sukses dalam bidang produksi dompet kulit dan memiliki kantor sendiri. Ia selalu membawa dompet kulitnya yang digunakan meletakkan sejumlah uang dan kartu akses kantor dalam dompetnya. Pada saat dikantor, Boy menggunakan dompetnya yang berisi kartu akses untuk melakukan aktivitas dalam kantornya.

3.2.3 Posisi Penulis

Posisi penulis dalam proyek pembuatan *corporate video* Balder Goods adalah sebagai *editor*.

3.2.4 Peralatan

Penulis menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak dalam proses *editing offline corporate video* Balder Goods. Perangkat keras yang digunakan penulis dalam proses *editing* adalah Macbook Pro dan untuk perangkat lunak yang digunakan penulis untuk proses *editing* yaitu Final Cut Pro X. Penulis juga menggunakan *storyboard* dan *camera report* sebagai acuan *editing*.

3.2. Tahapan Kerja

Berikut adalah tahapan kerja yang dilakukan penulis :

1. Pra-Produksi

Pada proses pra-produksi penulis dan kelompok mendiskusikan tentang konsep dari perusahaan Balder Goods itu sendiri. Penulis juga mendiskusikan tentang *script* yang akan digunakan pada saat produksi. Penulis bersama kelompok juga membuat *storyboard* untuk digunakan pada saat produksi.

2. Produksi

Pada saat proses produksi berlangsung, penulis juga merangkap sebagai *clapper* dan *script continuity*. Hal ini sangat diperlukan agar penulis bisa lebih mudah untuk menentukan *continuity* pada saat pasca-produksi.

3. Pasca Produksi

Penulis mengumpulkan data-data shot yang telah dibuat oleh kelompok. Setelah data terkumpul, penulis memilih shot berdasarkan *camera report* dan mulai proses *editing* sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat oleh sutradara sebelumnya.

3.3. Acuan

Untuk membuat dan merancang sebuah ritme dalam *editing* pada *corporate video* Balder Goods, penulis memerlukan referensi video agar menjadi suatu acuan pada prosesnya. Untuk referensi pada Konsep Informatif, penulis memiliki referensi dari sebuah *corporate video* dari perusahaan Equus Leather yang juga memproduksi dompet kulit.

Menampilkan seseorang yang sedang duduk mempersiapkan proses pembuatan dompet kulit, dengan beberapa alat di atas meja sebagai *establishing shot* seperti pada gambar 3.1. Acuan *shot-shot* detail pada proses pembuatan dompet bertujuan untuk menunjukkan ketelitian si pengrajin dalam memotong dan melakukan proses pengeleman dompet kulit seperti pada gambar 3.2.



Gambar 3.1 Persiapan Membuat Dompet Kulit
(Sumber : *YouTube*, Equus Leather, 2016)



Gambar 3.2 Proses Pemotongan dan Pengeleman Kulit
(Sumber : *YouTube*, Equus Leather, 2016)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA