



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 penulisan laporan ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif sebagai strategi penelitian. Erickson (dalam Anggito dan Setiawan, 2018) menyatakan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berusaha untuk secara naratif menggambarkan kegiatan yang dilakukan dan menemukan dampak dari tindakan yang dilakukan (hlm. 7). Anggito dan Setiawan (2018) menyimpulkan, penelitian kualitatif merupakan pengumpulan data dari latar alamiah di mana peneliti terlibat sebagai instrumen utama yang bertujuan untuk menafsirkan suatu fenomena (hlm. 8). Menurut Sugiyono (2013), peneliti sebagai instrumen utama berfungsi menentukan fokus penelitian dan memilih sumber data, menghimpun data dan menilai kualitas data, mengkaji data dan menafsirkan data, kemudian membuat kesimpulan atas hasil yang ditemukan (hlm. 222). Pada tabel perbandingan kualitatif dan kuantitatif dalam Sugiyono (2013), teknik pengumpulan data penelitian kualitatif yaitu dengan observasi partisipan, dokumentasi, wawancara mendalam, dan triangulasi. Kemudian analisis data dilakukan secara induktif dengan data yang bersifat deskriptif (hlm. 15). Analisis data induktif merupakan analisis yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh di lapangan yang kemudian dikembangkan menjadi hipotesis (hlm. 245).

Oleh karena itu penulis bersama rekan-rekan membuat video tutorial PT. Demix guna sebagai sumber data penulisan sekaligus sebagai karya untuk

memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn). Penulis melakukan pengumpulan data dengan observasi sekaligus berperan serta dalam proses pembuatan video tutorial PT. Demix. Data yang di kumpulkan penulis dituliskan secara deskriptif dengan penambahan dokumentasi pribadi penulis. Kemudian data dianalisis secara induktif oleh penulis. Adapun rekan-rekan yang ikut serta dalam pembuatan video tutorial ini antara lain Ahmad Fajar sebagai penulis naskah, Leonardus Alvin sebagai produser, Danny Arga sebagai sutradara, Marcellinus Fernando sebagai sinematografer, Allana Lukman sebagai penata suara, dan Benedictus Pison sebagai penata gambar.

Video tutorial yang dibuat oleh penulis beserta rekan-rekan merupakan salah satu *corporate video* dari PT. Demix Sarana Industri Indonesia. PT. Demix merupakan perusahaan yang berdiri pada tahun 2016 yang bergerak di bidang material pembangunan dengan produk utamanya yaitu mortar. PT. Demix dengan slogannya yaitu “Merekat Kuat”, memiliki visi dan misi menyediakan produk yang dapat memberikan nilai investasi jangka panjang disertai edukasi teknis yang tepat kepada partner dan konsumen. Visi misi *client* untuk mengedukasi partner dan konsumenlah yang membuat penulis beserta rekan membuat *corporate video* berupa video tutorial. Penulis beserta rekan pun berusaha membuat video tutorial yang menarik dengan *storyline* di dalamnya. Hal tersebut agar video tutorial itu sendiri tidak monoton seperti video tutorial pada umumnya.

3.1.1. Sinopsis

Ibu Marni salah satu konsumen mortar Demix, diundang ke acara Demix Show. Ia diminta untuk menceritakan pengalamannya sebagai ibu rumah tangga yang menggunakan mortar Demix. Ibu Marni mulai menceritakan ceritanya, di mana awalnya salah satu bagian ubin di kamar mandinya berlumut dan menjadi licin. Suami ibu Marni merupakan seorang tukang namun karena mengalami kecelakaan kerja dan tangannya patah, suaminya pun tak bisa mengganti ubin yang licin. Satu waktu ubin yang licin tersebut menyebabkan anaknya terpeleset. Ia pun mencoba mencari tukang yang bisa memperbaiki ubinnya, tapi tidak ada dari mereka yang bisa datang. Ia pun mencoba mencari cara untuk memperbaiki ubin kamar mandinya tersebut. Dengan dukungan keluarga dan bimbingan karakter Mimo, ia pun akhirnya berhasil memperbaiki ubin tersebut.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam pembuatan video tutorial ini, penulis berperan sebagai perancang tata artistik yang bertanggung jawab atas tampilan dan suasana video tutorial PT. Demix. Penulis sebagai perancang tata artistik bertugas untuk meningkatkan tampilan video sehingga dapat menyempurnakan secara persis citra dari PT. Demix. Penulis pun melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dengan merancang elemen *mise en scene* berupa set, properti, riasan dan kostum.

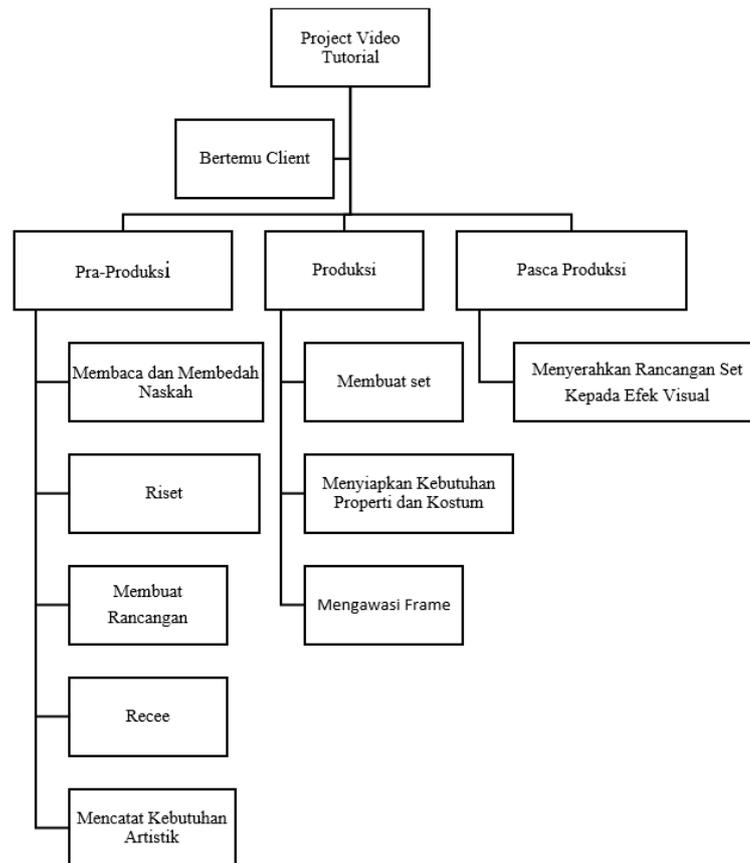
3.1.3. Peralatan

Sebagai perancang tata artistik alat yang dibutuhkan yaitu laptop untuk mencatat kebutuhan tata artistik serta aplikasi *Sketch Up* untuk menggambar rancangan set.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam pembuatan video tutorial PT. Demix penulis melalui beberapa tahapan.

Berikut skema tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis:



Gambar 3.1. Skema Tahapan Kerja
(Dokumentasi Pribadi)

3.2.1. Bertemu Client

Sebelum proses pembuatan video tutorial dimulai, penulis bersama tim produksi bertemu *client* untuk pertama kalinya. Sebelum pertemuan tersebut, tiga orang dari tim telah bertemu *client* untuk melakukan penawaran pembuatan video hingga memberitahukan maksud dan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan. Setelah

penawaran itu diminati oleh *client*, penulis bersama rekan-rekan tim mencari tahu lebih segala informasi tentang *client* dan menyiapkan tiga konsep video yang sekiranya dapat dipilih oleh *client*. Pada pertemuan pertama tim produksi dengan *client*, barulah pengenalan *client* lebih dalam dilakukan. Mulai dari bagaimana visi misi *client* hingga bagaimana kebutuhan dan keinginan *client* untuk *corporate video*. Dari pertemuan pertama tersebut didapatkan hasil berupa *client brief* serta konsep video yang sekiranya *client* minati.

Berdasarkan *client brief*, tim pun mendiskusikan bagaimana video yang akan dibuat. Setelah konsep video telah ditentukan bersama *client*, penulis naskah pun mulai menulis *draft 1*. Kemudian *draft 1* tersebut dibawa pada pertemuan kedua dengan *client*. Dari pertemuan tersebut dihasilkan *feedback* untuk naskah dan kesepakatan-kesepakatan untuk ke depannya. Kemudian pertemuan serta *feedback* selanjutnya terus dilakukan secara *online* baik melalui fitur *chat* maupun *video call* hingga akhirnya naskah terakhir selesai.

3.2.2. Pra-Produksi

Sebagai perancang tata artistik, penulis baru melakukan tugasnya pada tahap pra-produksi. Adapun tahapan yang dilalui penulis pada pra-produksi sebagai berikut:

1. Membaca dan membedah naskah

Pada tahap ini yang dilakukan penulis yaitu membaca dan memahami naskah. Kemudian penulis mendiskusikan bagaimana visual yang ingin dicapai pada video bersama dengan sutradara dan sinematografer. Setelah mengetahui visi

visual yang ingin dicapai, penulis membedah naskah dan mencatat segala kebutuhan artistik.

2. Melakukan Riset

Kemudian penulis mencari referensi yang sekiranya sesuai dengan kebutuhan visual. Selain itu penulis juga melakukan riset bagaimana identitas visual dari merek perusahaan dan produk pada media sosial. Selain itu penulis juga melakukannya karena adanya kebutuhan set untuk *scene* 1 di mana pada *scene* tersebut identitas merek perusahaan sangat terlihat.

3. Membuat Rancangan

Selanjutnya penulis mulai membuat *moodboard* berdasarkan ide-ide, referensi, serta gambaran lokasi hasil dari *location scouting*. Setelah itu penulis memetakan rancangan ruangan seluruh *scene* melalui *slide*. Kemudian penulis juga membuat sketsa dari *scene* 1 secara manual dan digital menggunakan aplikasi *sketch up*.

4. *Recee*

Pada tahap *recee* penulis kemudian melihat langsung lokasi dan mengukur kembali set yang akan digunakan. Hal tersebut agar rancangan yang telah dibuat dapat terealisasi secara akurat. Kemudian dari kegiatan *recee* penulis menyesuaikan kembali rancangan sesuai dengan lokasi yang sebenarnya.

5. Mencatat Kebutuhan Artistik

Pada tahap pra-produksi penulis juga melakukan pencatatan kebutuhan artistik. Mulai dari mencatat apa saja material yang dibutuhkan untuk set, properti, dan

kostum hingga mencatat pengeluaran tim artistik serta material apa saja yang telah tersedia.

3.2.3. Produksi

Setelah melalui pra-produksi, penulis kembali bekerja pada tahap produksi.

Adapun tahapan yang dilalui penulis pada saat produksi sebagai berikut:

1. Membuat Set

Pada saat produksi dilakukan, penulis mulai membangun set. Kemudian penulis menyusun properti dan dekorasi sesuai dengan yang telah dirancang.

2. Menyiapkan Kebutuhan Properti dan Kostum

Selain membangun set dan menyusun properti dan dekorasi, penulis juga menyiapkan kebutuhan properti hingga kebutuhan kostum yang akan digunakan pada *shot* selanjutnya.

3. Mengawasi *Frame*

Ketika produksi penulis juga ikut serta mengawasi *frame* untuk menjaga kontinuitas properti, dekorasi, riasan, dan kostum antar *shot*.

3.2.4. Pasca Produksi

Setelah melewati masa produksi penulis sebagai perancang tata artistik sebenarnya tidak lagi memiliki tugas, namun penulis saat pasca produksi menyerahkan rancangan set kepada penyunting gambar atau pembuat efek visual untuk *scene* yang setnya perlu dibangun secara digital.

3.3. Acuan

Dalam pembuatan video tutorial PT. Demix ini, penulis menggunakan beberapa referensi gambar untuk perancangan set *scene* studio, perancangan set *pack shot*, dan kostum karakter Mimo. Untuk perancangan set *scene* studio, penulis mencari referensi studio yang biasanya ditujukan untuk acara *talk show*. Di sini penulis kemudian menemukan referensi set dari The Eric Andre Show, Tefi Show, dan set TV Studio Barking dan Dagenham College. Dari The Eric Andre *Show* dan Tefi Show, penulis mengacu pada penataan properti kursi, dekorasi dan logo pada latarnya. Sebagaimana gambar acuan Tefi Show, penulis berusaha merancang set yang jika di-*shot* secara *close-up* pun logo pada latar tetap terlihat. Sedangkan dari set TV studio Barking dan Dagenham College, penulis mengacu pada bentuk dari *background* set dengan polanya. Gambar referensi set *scene* studio yang digunakan penulis pun sebagai berikut:



Gambar 3.2. Set The Eric Andre *Show*

(Forum 4archive)



Gambar 3.3. *Set Design Tefi Show*
(*Website Party of One Studio – Case Study*)



Gambar 3.4. *Shot Close-Up Tefi Show*
(*Video Youtube Tefi*)



Gambar 3.5. *Set TV Studio Barking dan Dagenham College*
(*Video Youtube Wider Horizon*)

Selain mengacu pada bentuk set diatas, penulis juga mengacu pada gambar kartu *club* Demix yang ditemukan pada *website* produk Demix untuk desainnya. Pada gambar ini penulis mengacu dari pola yang tertera pada dasar gambar. Selain

itu juga penulis mengacu pada desain kartu Demix itu sendiri, di mana terdapat simbol dari logo yang digunakan pada *background* dari kartu. Kemudian penulis juga mengacu pada posisi logo yang tertera pada sisi kiri dari simbol. Elemen-elemen yang penulis sebutkan tersebut penulis terapkan pada rancangan set studio Demix *show*.



Gambar 3.6. Kartu *Club Demix*
(*Website Demix*)

Kemudian di bawah ini merupakan acuan untuk perancangan set *pack shot* produk Demix. Acuan ini diambil setelah penulis melakukan riset pada media sosial milik Demix yaitu Instagram. Penulis menemukan acuan untuk penggunaan warna *background* dari *pack shot* untuk produk sistem aplikasi ubin C3. Pada salah satu *post* di temukan produk dengan *background* yang menggunakan skema warna dari produk itu sendiri. Adapun warna yang digunakan yaitu warna hijau botol dengan dasar berwarna abu-abu.



Gambar 3.7. Kemasan Demix Seri C pada Media Sosial
(Instagram Demix Indonesia)

Kemudian untuk penerapan pada kostum karakter Mimo, penulis mengacu pada gambar yang kembali ditemukan pada media sosial milik Demix. Dari media sosial milik Demix, sebenarnya ditemukan banyak sekali kostum karakter Mimo yang berbeda-beda. Kostum yang berbeda-beda tersebut menyesuaikan topik dari setiap *post*-nya. Kemudian penulis mengacu hanya pada satu gambar di mana karakter Mimo paling sering digambarkan dengan menggunakan kostum tersebut. Kostum tersebut pun yaitu karakter Mimo yang menggunakan kostum *overall* berwarna merah dengan ikat kepala berwarna merah. Penulis mengacu hanya pada satu gambar tersebut karena gambar itu paling detail dan terbaru dari pada gambar Mimo dengan kostum yang sama pada *post* lainnya.



Gambar 3.8. Figur Karakter Mimo
(Instagram Demix Indonesia)