

BAB II

TINJAUAN KARYA DAN KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan karya sejenis

Pada bagian laporan kali ini penulis mengevaluasi karya penulis dengan film *feature* dengan tema yang sama dengan karya penulis. Empat karya berikut memiliki aspek mengenai video *feature* otomotif yang dapat menjadi inspirasi, referensi dan pengetahuan bagi penulis dalam mengembangkan karya penulis.

2.1.1 *The Enthusiasts – The True Story of Car Culture*

Video *feature* pertama yang dapat dijadikan acuan untuk penulis memiliki judul “*The enthusiast - The True Story of Car Culture*” yang dibuat oleh *Thirteen Films*. Karya *feature* ini dipublikasikan pada 17 Februari 2018 pada kanal Youtube *Thirteen Films*. Video *feature* ini menceritakan bagaimana budaya otomotif mobil yang berada di Inggris dengan durasi 1jam 10 menit.

Karya ini diproduksi dengan tujuan menjelaskan bagaimana awal, perkembangan, hingga kondisi saat ini mengenai kultur modifikasi otomotif yang berkembang di Inggris. Dengan adanya video *feature* ini mereka memberikan informasi kepada publik bahwa awalnya kultur modifikasi di Inggris berkembang dari komunitas penggemar modifikasi otomotif. Pengambilan sudut pandang yang diambil dari penggemar mobil, pemilik bengkel modifikasi, *photografer*, *videographer*, penyelenggara acara pameran modifikasi mobil dan pembalap.

2.1.2 *The Cars of Cuba [Automotive Documentary]*

Rangkaian video yang menjadi acuan penulis kedua adalah dokumenter bertema budaya modifikasi otomotif mobil tua tahun 1950-1970 di Cuba. 150 km dari pantai selatan Amerika Serikat dan 200 km dari pantai Timur New Mexico, Cuba memiliki ibu kota Havana yang ikonik dengan budaya modifikasi mobil tua. Ibu kota ini juga sempat populer ketika dijadikan tempat shooting film “Fast and Furious 8”. Dalam video

dokumenter ini, Marty dan Moog berbagi informasi pada penonton mengenai kultur modifikasi otomotif, mencoba berbagai mobil klasik, mengulas mekanik dan bengkel pembuat modifikasi mobil klasik, dan membagikan banyak cerita dari penggemar mobil klasik di Kuba.

Film dokumenter ini dipublikasikan di *Youtube* melalui *channel Mighty Car Mods* pada 6 April 2017 lalu. Durasi film cukup padat dan panjang dengan waktu tayang 31 menit 30 detik. Teknis penyampaian dilaksanakan oleh dua orang pembawa acara yang menelusuri Kuba. Cerita yang diangkat adalah bagaimana pembawa acara melihat dan merasakan langsung kegiatan masyarakat Kuba yang menyangkut aktivitas unik budaya otomotif. Dalam video ini pembawa acara menceritakan kisah menarik dengan melakukan wawancara dengan bengkel mobil klasik, pemilik mobil, dan mengikuti segala aktivitas yang menyangkut kegiatan dan budaya otomotif di Kuba.

2.1.3 *Teen Dragsters Risking All for Fame and Fortune: Speed Jockeys*

Film dokumenter yang menjadi acuan penulis selanjutnya adalah dokumenter dari *Vice*. *Channel Youtube Vice* sangat terkenal dengan peliputan mendalam mengenai suatu fenomena yang tidak biasa. Film yang berjudul *Speed Jockeys* pada dasarnya menceritakan kehidupan para remaja yang masih muda bahkan dibawah umur dewasa namun memiliki pekerjaan menjadi pembalap. Bukan hanya sekedar pembalap tapi balap liar, dimana lokasi dan lawan tidak memiliki peraturan terikat, taruhan besar, hingga pertarungan nyawa.

Dokumenter ini berdurasi 17 menit 40 detik dengan host yang menggunakan Bahasa Inggris. Tokoh kunci yang diambil merupakan dari dua pembalap motor drag yang terkenal dan pemilik motor balap. Dengan adanya film ini, penulis terinspirasi dalam membuat dokumenter yang mengangkat cerita pribadi dan penokohan yang kuat. Detail informasi dari narasumber cukup baik namun tidak lengkap dalam mendeskripsi otomotif.

2.1.4 *Car Masters: Rust to Riches*

Referensi penulis yang terakhir adalah sebuah *film series* yang tayang di Netflix. Film ini menayangkan aktivitas sebuah bengkel modifikasi otomotif di Amerika Serikat dengan unik. Sudut pandang yang diambil adalah sudut pandang pebisnis otomotif yang menceritakan bagaimana bengkelnya bertumbuh melalui usaha modifikasi otomotif. Lima orang memiliki keahlian masing masing dalam membuat karya modifikasi di bengkel yang memiliki nama Gotham Garage.

Bagian yang menarik untuk dijadikan referensi adalah bagaimana mereka mengemukakan fakta lapangan dengan menarik dari segi pengambilan *video*, *music* dan *visual* yang menarik. Dengan perpaduan yang pas dalam produksi film, penulis ingin menggunakan ide dan musik dalam *film series* Car Masters ini.

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 *Feature*

Menurut Sumadiria (2006, p.150-151) *feature* memiliki pengertian sebuah rangkaian cerita atau karangan yang khas dan berpijak pada sebuah fakta dan data yang diperoleh melalui proses jurnalistik. Disebut sebagai karangan khas, karena *feature* bukanlah penuturan atau laporan mengenai fakta secara lurus sebagaimana dijumpai pada berita langsung atau *straight news*. Buku ini juga menuliskan bahwa pengertian *feature* merupakan cerita khas kreatif yang berpijak pada jurnalistik tentang suatu situasi, keadaan, atau aspek kehidupan.

Berita yang menggunakan pola piramida terbalik dan rumus *5W1H*, disusun secara deduktif. kesimpulan berita dinyatakan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan dan uraian secara rinci serta latar belakang peristiwa dengan gaya penyampaian formal dan lugas. (Sumadiria, 2006, p.151)

Feature memiliki perbedaan dengan berita lugas. Menurut Sumadiria (2006, p.150-151) *feature* tidak harus dituliskan dengan rumus piramida terbalik *5WIH* dengan cara penyusunan pesan secara deduktif melainkan, setiap karya *feature* harus memuat unsur *5WIH* yang disajikan dalam bahasa pengisahan yang sifatnya kreatif informal. Secara khusus, *feature* merupakan karya yang berdasarkan pada daya pikat manusia atau *human interest*.

Fungsi *feature* juga memencangkup lima hal (Sumadiria, 2006, p.157-161):

1. Sebagai pelengkap dan variasi sajian berita langsung
2. Sebagai sumber informasi yang menarik yang menggambarkan suatu situasi, keadaan, atau peristiwa yang terjadi
3. Sebagai *entertainment* atau sarana rekreasi dan mengembangkan imajinasi yang menyenangkan
4. Sebagai pemberi nilai dan makna terhadap suatu peristiwa
5. Sebagai wahana ekspresi yang paling efektif dalam memengaruhi khalayak karena tidak hanya pengetahuan dan pemahaman yang disampaikan. Karya *feature* juga melibatkan emosi, perasaan, suasana hati, dan empati.

2.2.1.1 Jenis-Jenis *Feature*

Karya *feature* dapat dituangkan dalam berbagai macam bentuk mulai dari karya tulis, karya cerita foto dan video. Dari karya jarya tersebut, jenis *feature* dapat dibagi menjadi enam jenis (Sumadiria, 2006, p.161-165):

1. *Human Interest Feature*

Feature jenis ini memiliki karakteristik melibatkan emosi, perasaan, suasana hati, dan bahkan dapat membuat

khalayak meneteskan air mata. *Human interest feature* termasuk yang paling efektif menyentuh wilayah intuisi, emosi, dan psikologi khalayak yang anonim dan heterogen. Dalam *human interest feature*, tokoh cerita dipilih melalui ketokohan manusia yang lemah, tak berdaya, tetapi ternyata memiliki keunikan yang tidak dimiliki orang lain seperti kesalehan sosial, kearifan lokal, kesabaran yang tanpa batas, atau kepasrahan untuk menyerahkan apa pun yang dimilikinya untuk kebahagiaan orang lain.

2. *Historical Feature*

Karya *feature* jenis ini bertujuan untuk melakukan rekonstruksi peristiwa fakta berbeda dan juga mencakup aspek-aspek manusiawinya yang selalu mengundang simpati serta empati khalayak. Di Indonesia, sebagian dari fakta dan peristiwa bersejarah dapat dilihat melalui monumental yang diabadikan dalam bentuk patung, prasasti, tugu, atau bahkan biorama. Kisah heroik perjuangan kemerdekaan berikut kesaksian para pelaku serta ditunjang dengan kisah kunjungan ke tempat-tempat peristiwa tersebut terjadi, selalu menggugah rasa ingin tahu khalayak. *Historical feature*, memang tidak sekadar bercerita tentang peristiwa bermakna pada masa lalu. Sejarah juga mengajarkan khalayak mengenai bagaimana seharusnya manusia bersikap dan bertindak pada hari ini, esok, dan pada kemudian hari.

3. *Biographical Feature*

Feature jenis biografi ini memiliki alur menceritakan peristiwa kehidupan dari seorang tokoh yang berperan dan bermanfaat penting dalam masyarakat. Ketokohan yang diangkat merupakan tokoh seperti pemimpin pemerintahan,

public figure, orang-orang terhormat di kalangan masyarakat bahkan dunia. *Feature* biografi biasanya dapat menginspirasi khalayak melalui cerita hidup yang menarik dan berpengaruh.

4. *Travelogue Feature*

Karya *feature* ini mengajak pembaca, pendengar, atau pemirsa untuk mengenali lebih dekat tentang suatu kegiatan atau tempat-tempat yang dinilai memiliki daya tarik tertentu. *Feature* perjalanan merupakan kisah perjalanan *presenter* atau kelompok ke objek-objek yang menarik seperti gunung, hutan, lembah, laut, danau, pantai, gua, termasuk juga objek-objek wisata peninggalan sejarah. *Feature* jenis ini memiliki tujuan untuk menyediakan informasi dan memotivasi khalayak untuk mengenali lokasi yang diceritakan dalam *feature*.

5. *How to do Feature*

Feature petunjuk praktis memiliki karakteristik mengajarkan penonton atau pembaca tentang bagaimana cara mengerjakan dan melakukan sesuatu. Alur yang diparkan jenis *feature* ini diciptakan untuk memandu penonton dalam mendapatkan informasi secara cepat melalui langkah dan cara yang dijelaskan secara detail dari sebuah peristiwa.

6. *Scientific Feature*

Scientific feature memiliki tujuan karya untuk mengungkap suatu topik yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan secara mendalam. Bagi penonton *feature* jenis ini bersifat asing dan memaparkan fakta baru secara ilmiah.

2.2.2 Digital Journalism

Media *online* dapat disamakan dengan pemanfaatan media melalui akses perangkat internet secara *digital*. Hingga saat ini, sebagian besar masyarakat mulai menggunakan media *online* sebagai sara pencarian informasi karena bersifat praktis, *real time*, dan *up to date*. Media *online* telah menjadi salah satu sarana yang dinilai paling efektif untuk menerbitkan siaran pers bagi pengirim berita, baik secara individu maupun institusi. Fasilitas *hyperlink* dapat mempermudah untuk menghubungkan suatu situs ke situs lainnya sehingga memudahkan *audience* dalam pencarian informasi (Yunus, 2012, p.32-33).

Media digital dan media *online* dipilih dan digemari oleh kalangan jurnalistik memiliki kelebihan dapat melakukan korespondensi dan komunikasi dengan orang yang mengakses konten. Perkembangan media digital online juga menghadirkan media sosial seperti Facebook maupun Youtube yang dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk mendokumentasikan karya karna dinilai dapat menjangkau jutaan *audience* dan mudah diakses dimanapun (Yunus, 2012, p.33-34).

Menurut Jones (2012, p.14) teknologi digital telah memperluas jangkauan jurnalistik yang diberikan kepada wartawan. *Online blog*, Twitter, Facebook, Google dan *online platform* lainnya dapat dijadikan alat jurnalistik. Ketika wartawan melihat *digital platform* sebagai alat bantu, wartawan dapat menggunakan *platform online* untuk memproses dan menyebarkan karya jurnalistik.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.2.3 Proses Produksi Video

Untuk menghasilkan sebuah karya video atau cerita melalui video yang layak dikonsumsi oleh penonton, ada tiga tahapan utama yang harus dilalui dan diperhatikan oleh pembuat karya video. Tiga tahapan utama dalam pembuatan video menurut Owens (2008, p.37) adalah sebagai berikut:

A. Pra-produksi

1. Ide dan alur cerita sebuah karya rangkaian video dapat diambil dari kehidupan sehari-hari, atau dari suatu kejadian yang dialami oleh masyarakat secara umum. Dapat juga diambil dari media sosial, perbincangan singkat diantara teman, tetangga, dipasar, dikomunitas ataupun teman kerja dikantor. Ide perlu diperhatikan kebenarannya yang merujuk pada sebuah rangkaian realita. Karya video harus sesuai dengan apa yang dialami secara nyata dan menunjukkan fakta yang dialami seseorang maupun fakta melalui sebuah kejadian (Ayawaila, 2017, p.33).
2. Penyajian dan pembuatan naskah atau skrip dari sebuah cerita harus dikembangkan dan diberikan pengertian yang lebih luas, jelas dan se-detail mungkin mengenai perumusan masalah yang ingin dipecahkan, sehingga penonton dapat memahami ide cerita dengan mudah dan jelas.
3. Memilih dan mempersiapkan judul yang menarik yang membuat orang ingin tahu apa yang ada dibalik karya.
4. Menentukan *point of view* yang dijadikan fokus pembahasan dari inti cerita. Hal ini juga sebagai program untuk menganalisis alur cerita agar tidak keluar dari inti cerita.
5. Harus membentuk tim produksi yang *solid*. Tim produksi yang dibentuk terdiri dari produser sebagai pengambil keputusan, sutradara berperan sebagai mengarahkan dan

peran subjek atau *director*, penulis naskah, penata kamera, penyunting gambar, penata suara, serta penata artistik.

6. Jadwal produksi pembuatan video dari tahap awal hingga tahap akhir perlu disusun dengan baik agar produksi dapat terstruktur dan dapat diselesaikan tepat waktu. Jadwal produksi tersebut mencakup tiga bagian, mulai dari pra-produksi, produksi dan pasca-produksi (Ayawaila, 2017, p.75).
7. Estimasi biaya anggaran untuk segala proses sebelum, saat, ataupun sesudah pelaksanaan. Anggaran yang dibuat juga harus ditentukan kapan harus masuk dan kapan anggaran dikeluarkan sehingga arus kas menjadi jelas (Ayawaila, 2017, p.75-76).
8. *Sequence* merupakan bagian utama dari alur cerita harus dirancang secara berkesinambungan sehingga dapat menjadi kesatuan cerita yang utuh. *Sequence* ini sendiri terdiri dari *scene* atau potongan kecil dari alur cerita, dapat diartikan juga sebagai bagian dari rincian shoot yang memiliki pengertian dari awal hingga akhir *shoot* yang pada dasarnya terdiri dari beberapa *scene* yang memiliki kesatuan arti dalam program. Menurut Ayawaila (2017, p.88-89) ada tiga cara umum dalam menyusun struktur penuturan:
 - a. Struktur penuturan kronologis memiliki ciri khas penuturan peristiwa disampaikan secara berurutan dari awal hingga akhir. Struktur kronologis menentukan cerita berdasarkan susunan waktu secara berurutan.
 - b. Struktur kedua merupakan struktur tematis. Struktur ini membagi bagian-bagian cerita menjadi beberapa kelompok tema yang mengabungkan penyampaian sebab dan akibat pada setiap segmen cerita.

- c. Struktur dialektik menyuguhkan suatu masalah yang langsung diberi jawabannya. Struktur dialektik umumnya memiliki kekuatan dramatik jika dibandingkan dua struktur lainnya.
9. Menentukan *draft sequence* melalui pembuatan *shot list*. Langkah persiapan produksi karya video ini mencakup rincian *shot* yang diambil sesuai urutan *sequence* yang telah ditentukan (Ayawaila, 2017, p.61).
10. Menyiapkan daftar pertanyaan yang dilemparkan kepada narasumber untuk menggali cerita lebih dalam dan terstruktur.
11. Mempersiapkan daftar perlengkapan meliputi semua kebutuhan operasional yang diperlukan seperti alat-alat yang digunakan, akomodasi, konsumsi, hingga biaya yang harus dikeluarkan di lokasi pengambilan gambar.

B. Produksi

1. Proses pembuatan naskah atau *narration script* merupakan susunan tulisan yang dibacakan saat produksi *voice over* yang dibacakan oleh narrator dan dimasukkan pada saat proses *editing*.
2. Pengambilan gambar dilakukan oleh operator kamera melalui pengetahuan teknis dalam mengoperasikan kamera yang digunakan saat proses *shooting*. Pengetahuan tersebut dapat menjadikan proses pengambilan gambar menjadi lebih kreatif dan efektif (Owens, 2008, p.79). Berikut adalah beberapa hal yang harus menjadi perhatian saat pengambilan gambar dilakukan:
 - a. Dalam pengambilan objek manusia ada beberapa shot yang perlu diambil berdasarkan ukuran seperti

extreme close-up, close-up, medium shot, long shot, dan *extreme long shot* (Owens, 2008, p.115).

- b. Pengambilan *shot* berbeda atau unik dapat dilakukan melalui pengambilan *wide angle, very low angle shots*, dan pantulan kaca yang dapat menciptakan efek drama (Owens, 2008, p.147).
- c. Pencahayaan diperhatikan untuk meningkatkan kualitas gambar dengan memperhatikan *exposure*. Paparan cahaya terlalu terang dapat mengakibatkan gambar menjadi putih atau *burn out* dan jika pencahayaan terlalu gelap dapat mengakibatkan *overall black tone*. Pengaturan *exposure* dapat dibantu dengan pencahayaan ekstra maupun pengaturan *aparture, shutter speed, iso*, maupun menggunakan *netural density filter* (Owens, 2008, p.129).
- d. Menggunakan *tripod* untuk meminimalisir guncangan yang berlebihan pada video dan untuk menghasilkan gambar stabil (Owens, 2008, p.103).
- e. Memperhatikan komposisi gambar agar objek sesuai *rule of third* agar komposisi objek tidak terpotong dan terlihat proporsional. (Owens et al, 2008, p.149).
- f. Menggunakan mikrofon *eksternal* yang cocok untuk keperluan pengambilan suara agar mendapatkan kualitas suara terbaik. Operator kamera dapat menggunakan alat pendengaran suara untuk memastikan kualitas audio yang seimbang dan sesuai kualitas (Owens, 2008, p.98).

Selain itu, sutradara juga bertugas untuk memantau dan mengecek gambar-gambar yang dihasilkan. Ia berperan

sebagai pemegang kendali saat proses berjalannya pengambilan gambar. Seorang sutradara harus mengerti lensa dan disesuaikan dengan jenis penggunaannya serta mengerti alur geraknya kamera seperti *pan, tilt, zoom, crabs, track, dollie* gambar, dll. Sutradara juga perlu memastikan kesinambungan antar *shot, scene, screen direction* dan *sequence* serta menghadirkan suasana yang dapat membawa penonton untuk mengikuti alur tersebut. (Ayawaila, 2017, p.101)

3. Selanjutnya, pada roses wawancara berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dan dipersiapkan menurut Ayawaila (2017, p.110-111):

a. Pertama, pewawancara perlu mengetahui informasi mengenai objek serta topik yang diangkat dalam proses wawancara dengan membawa daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Pewawancara juga harus tahu cara mengarahkan wawancara agar semua tujuan dan informasi yang perlu disampaikan dapat terpenuhi.

b. Pemilihan lokasi dan posisi yang tepat dapat mempengaruhi jalannya wawancara tersebut, sehingga pemilihan lokasi yang tenang, pencahayaan yang memadai, atau di tempat yang dapat mendukung penjelasan dari narasumber terkait latar belakang narasumber.

c. Posisi arah perekaman wawancara harus diperhatikan. Berikut adalah tiga posisi umum perekaman yang sering digunakan yaitu, arah pandang objek menatap lurus ke kamera, sudut kamera tidak berhadapan langsung dengan

narasumber yang menimbulkan kesan bahwa narasumber sedang berdialog dengan seseorang yang tidak terlihat di layar (*off screen*), dan yang terakhir adalah dengan pewawancara maupun narasumber tampak di layar.

- d. *Gestur* narasumber yang diwawancara sebaiknya menatap mata narasumber. Saat wawancara berlangsung, ajukan pertanyaan yang umum dahulu lalu baru kepada pertanyaan mendalam sesuai daftar pertanyaan yang telah dirancang.

C. Pasca-Produksi

Menurut Tu (2015, p.167) proses pembuatan video feature belum dimulai sebelum masuk proses tahapan pasca-produksi. Tahapan ini merupakan proses penggabungan, penyusunan sequence, penetapan *highlight*, dan mengeliminasi gambar untuk menciptakan sebuah cerita *audio visual*.

Saat menyusun dan melakukan proses editing video perlu dipastikan agar sesuai dengan shooting list yang sudah dirancang. Dalam melakukan proses editing, ada beberapa langkah yang bisa dilakukan menurut Tu (2015, p.182-186):

1. Tahapan *assembly edit* merupakan proses memasukan hasil video wawancara ke dalam *timeline* dan melakukan sinkronisasi audio wawancara. Segala elemen yang dimasukan dalam timeline diurutkan sesuai *shot list* yang telah dirancang.
2. Tahapan *rough cut* adalah proses pemotongan video sesuai struktur penuturan dan *sequence* yang telah dirancang. Pemotongan video kasar bertujuan untuk membuang bagian video yang tidak penting.

3. Tahapan *editing final cut* merupakan tahapan paling terakhir sebelum menjadi sebuah rangkaian video yang telah selesai. Tahapan ini mencakup memasukan rangkaian *video b-roll*, *sound bite* narasumber, efek visual, mixing audio, memasukan teks, dan menyesuaikan warna video.

Karya yang telah jadi sebuah rangkaian video lengkap, pembuat karya dapat melakukan promosi untuk mencapai target penonton. Tahapan pembuatan video dapat memakan waktu bulanan hingga tahunan dalam prosesnya. media sosial dapat membantu mempromosikan karya untuk menunjukkan eksistensi karya (Tu, 2015).

2.2.4 Modifikasi Otomotif

Menurut penjelasan dari kamus besar bahasa Indonesia atau KBBI, modifikasi merupakan suatu bentuk perubahan, pergantian, penambahan atau pengurangan sesuatu. Berdasarkan penjelasan tersebut modifikasi bisa diartikan sebagai suatu bentuk perlakuan untuk merubah sesuatu hal dari kondisi awalnya.

Modifikasi menurut Tawakal (2021, 14 Desember) didefinisikan sebagai perubahan sebuah objek yang mengalami perubahan. Modifikasi otomotif tersendiri dapat diartikan sebagai suatu bentuk perubahan yang dilakukan untuk kendaraan bisa berupa mobil maupun motor. Perubahan yang dilakukan pun dapat berbentuk kecil maupun perubahan besar, baik secara fisik maupun spesifikasi kendaraan yang membuat kondisi kendaraan tersebut berbeda dari pada kondisi awalnya.

Proses modifikasi sendiri merupakan suatu proses panjang yang selalu mengikuti perkembangan zaman, ilmu pengetahuan serta teknologi. Hal ini tidak luput dari rasa tidak puas yang membuat segelintir orang untuk merubah kendaraan milik mereka

sesuai dengan keinginan maupun impian mereka, baik dari segi fungsional maupun estetika.

Secara besar modifikasi otomotif dapat dibedakan menjadi tiga tahapan, yaitu; modifikasi ringan, modifikasi sedang, dan modifikasi berat. Modifikasi ringan merupakan suatu bentuk modifikasi sederhana yang mudah untuk dilakukan seperti penggantian lampu maupun pemasangan *sticker*. Modifikasi sedang merupakan suatu tingkat modifikasi yang membutuhkan jangka waktu tidak terlalu lama dan tingkat kerumitannya tidak sulit. Contohnya seperti penggantian ban, jok mobil, velk ataupun stir. Sedangkan modifikasi berat merupakan suatu bentuk modifikasi yang membutuhkan waktu yang cukup relatif lama dengan tingkat kerumitan yang tinggi. Seperti modifikasi mesin, bodi kendaraan ataupun pemotongan rangka kendaraan (Tawakal, 2022).

Melalui video *feature*, penulis menceritakan perjalanan proses modifikasi dan perubahan yang dilakukan bengkel industri otomotif dan menceritakan fakta dan cerita dibalik industri otomotif yang mengerjakan modifikasi perubahan warna mobil menggunakan teknologi baru.

