

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER TENTANG
PELECEHAN SEKSUAL SEBAGAI MEDIA
EDUKASI BAGI ANAK MUDA**



Diajukan oleh:

TRI MEILINDA / 061190006

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER TENTANG
PELECEHAN SEKSUAL SEBAGAI MEDIA
EDUKASI BAGI ANAK MUDA**



Diajukan oleh:

TRI MEILINDA / 061190006

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA : TRI MEILINDA
NOMOR POKOK : 061190006
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
JUDUL : PERANCANGAN VIDEO
DOKUMENTER TENTANG
PELECEHAN SEKSUAL SEBAGAI
MEDIA EDUKASI BAGI ANAK
MUDA

Tanggal : 16 Agustus 2022
Pembimbing,

Mengetahui,
Rektor,

Dilmai Putra, S. Sn., M. Sn
NIDN: 0205058303

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : **TRI MEILINDA/ 061190006**
NOMOR POKOK : **061190006**
PROGRAM STUDI : **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**
JENJANG PENDIDIKAN : **DIPLOMA TIGA**
JUDUL : **PERANCANGAN VIDEO
DOKUMENTER TENTANG
PELECEHAN SEKSUAL SEBAGAI
MEDIA EDUKASI BAGI ANAK
MUDA**

Tanggal : 16 Agustus 2022
Penguji 1,

Tanggal: 12 Agustus 2022
Penguji 2,

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom
NIDN: 0224048203

Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn
NIDN: 0208058801

Menyetujui,
Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

MOTTO:

“i feel like the possibility of all those possibilities being possible is just another possibility that could possibly happen”
(Mark Lee)

Saya persembahkan kepada:

- Allah yang maha kuasa
- Kedua orang tua tercinta
- Bapak Dilmai Putra, S.Sn., M.Sn.
- Para Narasumber
- Teman- teman seperjuangan
- Exo dan Nct yang selalu menjadi penyemangat saya

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap rasa puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “ Perancangan Video dokumenter Tentang Pelecehan Seksual sebagai Media Edukasi bagi Anak Muda” dengan baik. Guna memenuhi salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma III Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang.

Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih serta penghargaan yang tak terhingga sedalam-dalamnya kepada:

- a. Allah Maha Kuasa yang telah memberikan ilmu, akal, kesehatan jasmani dan rohani.
- b. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan.
- c. Bapak Benedictus Effendi S. T., M. T selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- d. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom. Kaprodi Jurusan Desain Komunikasi Visual yang saya hormati.
- e. Bapak Dilmai Putra, S.sn., M.Sn. sebagai Dosen pembimbing Tugas Akhir
- f. Teman-Teman Seperjuangan penulis yang telah memberikan bantuan dan saran yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis mengucapkan Allhamdullilah, semoga Allah SWT selalu menyertai langkah penulis. Dan mudah-mudahan Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dapat menambah wawasan berfikir serta sebagai bahan referensi dan informasi yang bermanfaat bagi pengetahuan.

Palembang, 6 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRACT.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Bagi Penulis.....	5
1.4.2 Manfaat Bagi Akademis.....	5
1.4.3 Manfaat Bagi Target <i>Audience</i>	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Pelecehan Seksual.....	7
2.1.2 Video Dokumenter.....	7
2.1.3 Pengambilan Gambar (<i>Shoot</i>).....	12
2.2 Penelitian Terdahulu.....	21
2.3 Kerangka Penelitian.....	24
2.4 Identifikasi Masalah.....	25
2.5 Teori Pendukung.....	25

2.6	Metode yang digunakan.....	25
2.7	Hasil Penelitian yang Diharapkan.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....		30
3.6	Tahapan Perancangan.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1	Hasil.....	44
4.2	Hasil Pra Produksi.....	45
4.2.1	<i>Storyline</i>	45
4.2.2	Treatment.....	47
4.2.3	Audio.....	50
4.3	Produksi.....	51
4.4	Pasca Produksi.....	54
4.4.1	Editing Audio.....	55
4.4.2	Editing Video.....	59
4.4.3	Thumbnail.....	65
4.4.4	Publikasi.....	66
4.5	Media Pendukung.....	67
4.6	Pembahasan.....	71
BAB V PENUTUP.....		73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....		lxxv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Kuesioner Pelecehan Seksual.....	3
Gambar 1. 2 Hasil Kuesioner Pelecehan Seksual.....	3
Gambar 1. 3 Hasil Kuesioner Pelecehan Seksual.....	3
Gambar 2. 1 Contoh <i>Extream Close Up</i>	14
Gambar 2. 2 Contoh <i>Big Close Up</i>	14
Gambar 2. 3 Contoh <i>Close Up</i>	15
Gambar 2. 4 Contoh <i>Medium Close Up</i>	15
Gambar 2. 5 Contoh <i>Mid Shoot</i>	16
Gambar 2. 6 Contoh <i>Full Shoot</i>	16
Gambar 2. 7 Contoh <i>Long Shoot</i>	17
Gambar 2. 8 Contoh Warna Dingin.....	20
Gambar 2. 9 Contoh Warna Panas.....	21
Gambar 2. 10 Kerangka Penelitian.....	24
Gambar 2. 11 Pra Produksi.....	27
Gambar 2. 12 Produksi.....	28
Gambar 2. 13 Pasca Produksi.....	28
Gambar 3. 1 Huruf <i>Century Ghotic</i>	34
Gambar 3. 2 Contoh Penggunaan Huruf <i>Century Ghotic</i>	34
Gambar 3. 3 Contoh Warna Dingin.....	35
Gambar 4. 1 Hasil Proyek Akhir.....	44
Gambar 4. 2 <i>Scene Opening (Mid Shot)</i>	51
Gambar 4. 3 <i>Scene Detail (Big Close Up)</i>	52
Gambar 4. 4 <i>Scene Wawancara (Big Close Up)</i>	52
Gambar 4. 5 <i>Scene Wawancara (Medium Close Up)</i>	53
Gambar 4. 6 <i>Scene Catcalling (Full Shot)</i>	53
Gambar 4. 7 <i>Scene Menggambar (Extreme Close Up)</i>	54
Gambar 4. 8 <i>Scene di Taman (Medium Close Up)</i>	54
Gambar 4. 9 Membuat <i>New Project</i>	55
Gambar 4. 10 Langkah Memasukkan Audio ke <i>Adobe Audition</i>	56

Gambar 4. 11 Memasukkan Audio Ketampilan Kerja <i>Track</i>	56
Gambar 4. 12 Pemotongan Audio.....	57
Gambar 4. 13 Penambahan Efek <i>DeNoise</i>	57
Gambar 4. 14 Penggunaan <i>Pitch Shifter</i>	58
Gambar 4. 15 <i>Export Audio</i>	58
Gambar 4. 16 Membuat <i>New Project</i>	59
Gambar 4. 17 Langkah Memasukkan Video ke <i>Adobe Premiere</i>	59
Gambar 4. 18 Memasukkan Video Ketampilan Kerja <i>Sequence</i>	60
Gambar 4. 19 Pemotongan Video.....	60
Gambar 4. 20 Penambahan Teks.....	61
Gambar 4. 21 Penggunaan <i>Font Century Ghotic</i>	61
Gambar 4. 22 Penggunaan <i>Effects Dissolve (Dip to Black)</i>	62
Gambar 4. 23 Penggunaan <i>Effects Unsharp Mask</i>	62
Gambar 4. 24 Menambahkan <i>Effect Lumetri Color</i>	63
Gambar 4. 25 Mengatur <i>Color Balance (RGB)</i>	63
Gambar 4. 26 Sebelum dan Sesudah <i>Color Grading</i>	64
Gambar 4. 27 <i>Export Video</i>	64
Gambar 4. 28 Proses <i>Rendering Video</i>	65
Gambar 4. 29 <i>Thumbnail</i> yang digunakan.....	66
Gambar 4. 30 <i>QR Code</i> untuk Mengakses Video.....	67
Gambar 4. 31 Media Pendukung Berupa Poster.....	68
Gambar 4. 32 Media Pendukung Berupa <i>X Banner</i>	69
Gambar 4. 33 Media Pendukung Berupa Stiker.....	70
Gambar 4. 34 Media Pendukung Berupa Baju (Hitam).....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Laynan KPAI (Tahun 2020).....	2
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	31
Tabel 3. 2 <i>Story</i>	38
Tabel 3. 3 <i>Treatment</i>	40
Tabel 4. 1 Hasil <i>Stroryline</i> Pembuatan Video Dokumenter.....	45
Tabel 4. 2 Hasil <i>Treatment</i> Pembuatan Video Dokumenter.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Form Konsultasi (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Form Revisi Ujian Proposal (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. Form Revisi Ujian Kompre (*Asli*)

ABSTRACT

TRI MEILINDA, *Creating a documentary video about sexual harassment to use as an educational tool for young people.*

At this time the community is often faced with cases of sexual harassment, whether experienced by adults, teenagers or children. It can be seen that in recent years, there have been a lot of news about sexual harassment circulating in social media, with different problems and motives, experienced by adults, teenagers and children. The motive for street harassment is whistling, calling you "darling", "beautiful" or "handsome" by strangers, which is common but goes unnoticed because it is considered normal. The purpose of this research is to produce a documentary video about sexual education and provide information related to sexuality, such as the definition of Sexual Harassment, types of Sexual Harassment, examples of Sexual Harassment, what factors cause Sexual Harassment to occur and how to act when experiencing Sexual Harassment. The research method used is data collection by observation, interviews, literature study and questionnaires. The media used by the author in educating is a documentary video that will explain several types of sexual harassment, the factors that cause sexual harassment and how to handle when experiencing acts of sexual harassment. The design of this documentary video is expected to provide more information to the public about the importance of knowing what sexual harassment is and can educate the public, especially parents and teenagers, to be more concerned and alert to sexual harassment.

Keywords: Video Documentary, Sexual Harassment, Catcalling.

ABSTRAK

TRI MEILINDA, Perancangan Video Dokumenter tentang Pelecehan Seksual sebagai Media Edukasi bagi Anak Muda.

Pada saat ini masyarakat sering dihadapkan pada kasus-kasus pelecehan seksual baik itu yang dialami oleh orang dewasa, remaja maupun anak-anak. Dapat dilihat beberapa tahun terakhir ini, banyak sekali berita-berita tentang pelecehan seksual yang beredar di sosial media, dengan masalah dan motif yang berbeda-beda, baik yang dialami oleh orang dewasa, remaja maupun anak-anak. Bentuk motif pelecehan jalanan adalah dengan bersiul, memanggilmu "sayang", "cantik" atau "ganteng" oleh orang yang tidak dikenal, yang sering dijumpai namun luput dari perhatian karena dianggap biasa saja. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan video dokumenter tentang pendidikan seksual dan memberikan informasi terkait seksualitas, seperti definisi Pelecehan Seksual, jenis Pelecehan Seksual, contoh Pelecehan Seksual, faktor apa yang menyebabkan Pelecehan Seksual terjadi dan bagaimana tindakan yang dilakukan ketika mengalami Pelecehan Seksual. Metode penelitian yang digunakan adalah pengumpulan data dengan observasi, wawancara, studi pustaka dan angket. Media yang digunakan penulis dalam mendidik adalah video dokumenter yang akan menjelaskan beberapa jenis pelecehan seksual, faktor-faktor penyebab terjadinya pelecehan seksual dan cara penanganan saat mengalami tindakan pelecehan seksual. Perancangan video dokumenter ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih kepada masyarakat tentang pentingnya mengetahui apa itu pelecehan seksual dan dapat mengedukasi masyarakat khususnya para orang tua dan remaja untuk lebih peduli dan waspada terhadap pelecehan seksual.

Kata Kunci: Video Dokumenter, Pelecehan Seksual, *Catcalling*.

BAB I

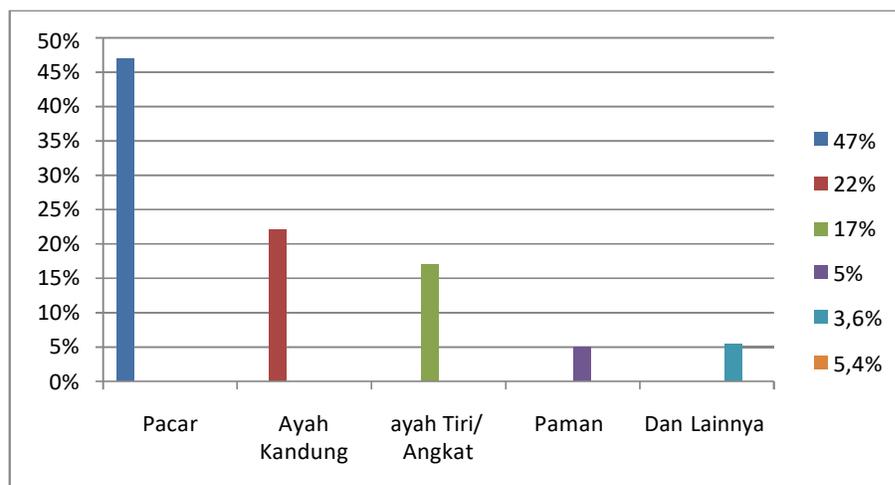
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini masyarakat sering dihadapkan pada kasus-kasus pelecehan seksual baik itu yang dialami oleh orang dewasa, remaja maupun anak-anak. Dapat dilihat beberapa tahun terakhir ini, banyak sekali berita-berita tentang pelecehan seksual yang beredar di sosial media, dengan masalah dan motif yang berbeda-beda. Menurut Fileborn (2017) Pelecehan seksual adalah segala tingkah laku seksual yang tidak diinginkan, permintaan untuk melakukan perbuatan seksual, baik secara lisan atau fisik, seperti isyarat yang bersifat seksual atau perilaku lain apapun yang bersifat seksual, yang menjadikan seseorang merasa tersinggung, dipermalukan dan/atau terintimidasi. Salah satu pelecehan seksual yang sering sekali terjadi di masyarakat adalah *street harassment*. Bentuk motif dari *Street harassment* adalah dengan bersiul, memanggil dengan sebutan “sayang”, “cantik” atau “ganteng” oleh orang yang tidak dikenal, Kemudian motif lainnya juga seperti komentar yang tidak diinginkan, contohnya “mau kemana cantik? mau ditemenin, nggak”, diamati tubuhnya oleh orang asing hingga rabaan yang tidak diharapkan merupakan kejadian yang memunculkan rasa tidak aman, yang sering ditemui tapi luput dari perhatian karena dianggap sebagai sesuatu yang wajar.

Menurut Komisi Perlindungan Anak dan Perempuan Indonesia, menemukan jenis pelecehan seksual tertinggi ketiga setelah kasus perkosaan dan pencabulan. Data layanan KPAI (Tahun 2020) menunjukkan sejumlah 2807 kasus kekerasan seksual.

Tabel 1. 1 Data Layanan KPAI (Tahun 2020)

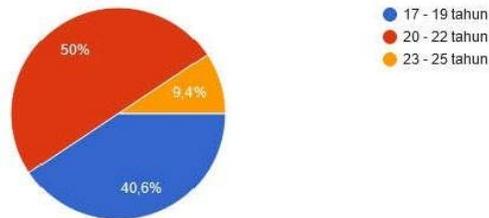


(Sumber: Komnas Perempuan 2020)

Menurut Bahri (2015) penyebab terjadinya pelecehan seksual pada korban, antara lain adalah korban kurang mendapatkan pengawasan dan perlindungan dari keluarga terdekat, kurang kepedulian orang tua dan faktor tingkat ekonomi, juga minimnya kesadaran masyarakat untuk mencegah terjadi kekerasan seksual terhadap anak. Penting bagi orang tua untuk memiliki dan membangun pemahaman bersama anak dan hak dasar anak, terutama hak perlindungan. Sedangkan tindakan yang dilakukan oleh pelaku akibat pengaruh teknologi mudahnya orang mengakses film porno di berbagai media yang berkembang. Penulis juga melakukan sebuah penelitian tentang *sexual harassment* atau sering disebut juga pelecehan seksual yang terjadi pada para remaja-remaja di daerah

Palembang dan sekitarnya dengan menggunakan kuisisioner. Hasil yang didapatkan dari 32 responden dengan 87,5% berjenis kelamin perempuan dan 12,5% berjenis kelamin laki-laki adalah sebagai berikut.

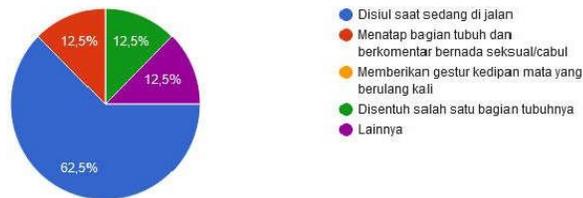
Berikut data dari 32 responden dengan rata-rata usia sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Hasil Kuesioner Pelecehan Seksual

(Sumber: Kuisisioner Penulis 2022)

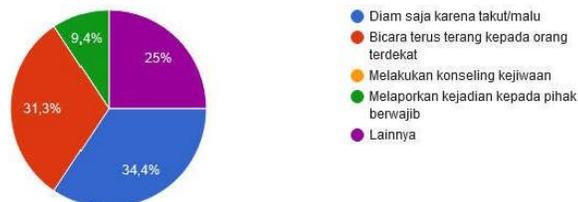
Saat di tanya contoh pelecehan apa yang pernah dialami.



Gambar 1. 2 Hasil Kuesioner Pelecehan Seksual

(Sumber: Kuisisioner Penulis 2022)

Kemudian pada pertanyaan, Apa yang akan kamu lakukan jika menjadi salah satu korban pelecehan?



Gambar 1. 3 Hasil Kuesioner Pelecehan Seksual

(Sumber: Kuisisioner Penulis 2022)

Pada penelitian sebelumnya pada sebuah jurnal dengan judul “Suatu kajian awal Terhadap Tingkat Pelecehan seksual di Aceh” oleh Syaiful Bahri dan Fajriani juga telah membahas mengenai data seberapa besar korban pelecehan seksual adalah perempuan dan remaja dibawah 18 tahun dan pada sebuah film pendek dengan Judul Demi Nama Baik Kampus juga membahas permasalahan mengenai pelecehan yang sering terjadi di beberapa perguruan tinggi dimana banyak mahasiswa/i yang menjadi korbannya.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul Perancangan Video Dokumenter Pelecehan Seksual Sebagai Media edukasi bagi Anak muda. Video dokumenter tersebut bertujuan memberikan pembelajaran dan informasi mengenai *Sexual harassment* atau pelecehan seksual. Media yang digunakan penulis dalam mengedukasi adalah sebuah video dokumenter yang akan menjelaskan beberapa jenis pelecehan seksual, faktor-faktor penyebab terjadinya pelecehan seksual serta bagaimana cara penanganan saat mengalami tindakan pelecehan seksual.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mendapatkan perumusan masalah yaitu, bagaimana mengedukasi para anak-anak muda tentang *sexual harassment* melalui video dokumenter.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah video dokumenter tentang edukasi pelecehan seksual serta memberikan informasi terkait pelecehan seksual, seperti pengertian pelecehan seksual, jenis-jenis pelecehan seksual, contoh-contoh pelecehan seksual, faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya pelecehan seksual dan bagaimana tindakan yang dilakukan saat mengalami pelecehan seksual.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, akademik, dan tentunya target *audience*.

1.4.1 Manfaat Bagi Penulis

Pembuatan video dokumenter mengenai pelecehan seksual ini memberikan banyak informasi baru kepada penulis mengenai pelecehan seksual, apa saja contohnya dan bagaimana cara menangani serta menghadapi apabila mengalami pelecehan seksual.

1.4.2 Manfaat Bagi Akademis

Penelitian ini dapat menjadi sumber acuan dan referensi dalam penulisan karya ilmiah di Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech bagi mahasiswa desain komunikasi visual dalam membuat video dokumenter.

1.4.3 Manfaat Bagi Target Audience

Membantu masyarakat terutama para anak muda serta orang tua mendapatkan informasi mengenai pelecehan seksual, agar lebih peduli dan waspada.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pelecehan Seksual

Menurut Fileborn (2017) Pelecehan seksual adalah segala tingkah laku seksual yang tidak diinginkan, permintaan untuk melakukan perbuatan seksual, baik secara lisan atau fisik, seperti isyarat yang bersifat seksual atau perilaku lain apapun yang bersifat seksual, yang menjadikan seseorang merasa tersinggung, dipermalukan dan/atau terintimidasi. Salah satu pelecehan seksual yang sering sekali terjadi di masyarakat adalah *street harassment*. Bentuk motif dari *Street harassment* adalah dengan bersiul, memanggil dengan sebutan “sayang”, “cantik” atau “ganteng” oleh orang yang tidak dikenal, motif lainnya juga seperti komentar yang tidak diinginkan, contohnya “mau kemana cantik? mau ditemenin, nggak”, diamati tubuhnya oleh orang asing hingga rabaan yang tidak diharapkan merupakan kejadian yang memunculkan rasa tidak aman, yang sering ditemui tapi luput dari perhatian karena dianggap sebagai sesuatu yang wajar.

2.1.2 Video Dokumenter

Menurut Tejawati (2019) Film dokumenter adalah sebuah film yang menceritakan kehidupan nyata dengan keadaan yang sebenarnya, dimana kebenaran tersebut berasal dari kejujuran dan kepercayaan pembuat film itu sendiri.

Artinya, kebenarandalam film dokumenter bukanlah suatu hal yang mutlak, dan dapat digambarkan dengan adegan yang mengungkapkan kebenaran tersebut.

Pada sebuah video wawancara oleh Rumah Dokumenter bersama Tonny Tri Marsanto dengan judul “Bagaimana struktur cerita dalam Film Dokumenter”. Tonny mengatakan arti dari Dokumenter itu sendiri adalah upaya untuk menceritakan kembali peristiwa apapun, dimanapun dan kapanpun kemudian diceritakan kembali dengan menggunakan perspektif baru dan direkam melalui media audio visual.

Film Dokumenter memiliki berbagai jenis genre, berikut beberapa jenis dari film dokumenter.

a) Potret/Biografi

Film dokumenter jenis ini merupakan representasi kisah pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang riwayat hidupnya dianggap hebat, menarik, unik, atau menyedihkan. Bentuk potret umumnya berkaitan dengan aspek *human interest*, sementara isi tuturan biasa merupakan kritikan, penghormatan, atau simpati. Potret tidak harus mengenai seseorang atau individu, tetapi dapat pula mengenai sebuah komunitas, sekelompok kecil individu, atau sebuah lokasi.

b) Sejarah

Berisi rekaman kejadian dan peristiwa bersejarah yang terjadi di masa lalu, bisa berupa perang, perjanjian, kehidupan masa lalu dan lain-lain.

Contoh: *Triumph of the Will*, *Olympia I*, Mutiara dari Timur

c) Ilmu Pengetahuan

Berisi film dokumenter tentang pendidikan yang memberikan informasi bisa dari bidang sains, teknologi, budaya dan lain-lain.

Contoh: *Discovery Channel*, *National Geographic*

d) Investigasi

Berisi rekaman penyelidikan dan investigasi secara jurnalistik suatu kasus atau peristiwa yang sedang dibahas dengan tujuan mengetahui lebih dalam.

Contoh: *The Thin Blue*, *The Act of Killing*

e) Nostalgia

Hampir sama dengan Sejarah namun lebih menekankan *flashback* dari peristiwa seseorang.

f) Laporan perjalan/ Adventure Film

Berupa cerita laporan perjalanan dokumentasi antropolog dan para ahli dalam bidang etnografi.

Contohnya: Jejak Petualang, atau kisah seseorang *backpacker*

g) Rekonstruksi

Dokumenter jenis ini mencoba memberi gambaran ulang terhadap peristiwa yang terjadi secara utuh. Peristiwa yang memungkinkan direkonstruksi dalam film-film jenis ini adalah peristiwa kriminal (pembunuhan atau perampokan), bencana (jatuhnya pesawat dan tabrakan kendaraan), dan lain sebagainya.

Contoh film jenis ini adalah *Jejak Kasus*, *Derap Hukum* dan *Fokus*.

h) Dokudrama

Menampilkan reka sejarah yang sesungguhnya, pada dokudrama tempat dan tokoh dibuat mirip dengan aslinya.

i) Perbandingan & Kontradiksi

Dokumenter ini mentengahkan sebuah perbandingan, bisa dari seseorang atau sesuatu seperti film *Hoop Dreams* (1994) yang dibuat oleh Steve James. Selama empat tahun, ia mengikuti perjalanan dua remaja Chicago keturunan Afro-America, William Gates dan Arthur Agee untuk menjadi atlet basket profesional.

j) Buku Harian (*Diary*)

Seperti halnya sebuah buku harian, maka film ber-*genre* ini juga mengacu pada catatan perjalanan kehidupan seseorang yang diceritakan kepada orang lain. Tentu saja sudut pandang dari temanya menjadi sangat subjektif sebab sangat berkaitan dengan apa yang dirasakan subjek pada lingkungan tempat dia tinggal, peristiwa yang dialami atau bahkan perlakuan kawan-kawannya terhadap

dirinya. Dari segi pendekatan film jenis memiliki beberapa ciri, yang pada akhirnya banyak yang menganggap gayanya konvensional. Struktur ceritanya cenderung linear serta kronologis, narasi menjadi unsur suara lebih banyak digunakan serta seringkali mencantumkan ruang dan waktu kejadian yang cukup detil, misalnya Rumah Dadang, Jakarta. Tanggal 7 Agustus 2011, Pukul 13.19 WIB. Pada beberapa film, jenis *diary* ini oleh pembuatnya digabungkan dengan jenis lain seperti laporan perjalanan (*travel-doc*) ataupun nostalgia.

k) Musik

Genre musik memang tidak setua genre yang lain, namun pada masa 1980 hingga sekarang, dokumenter jenis ini sangat banyak diproduksi. Memang salah satu awalnya muncul ketika Donn Alan Pannebaker membuat film-film yang sebenarnya hanya mendokumentasikan pertunjukkan musik. Misalnya ketika membuat *Don't Look Back* yang menggambarkan seorang seniman muda berusia 23 tahun bernama Bob Dylan. Sekarang ini ia lebih dikenal sebagai penyanyi lagu-lagu balada. Pada musim semi 1965, Bob Dylan menghabiskan tiga minggu di Inggris. Dengan kameranya, Don Pennebaker mengikuti seniman tersebut dari bandara ke tempat ia menyanyi, dari hotel ke balai rakyat, dari sebuah obrolan ke salah satu konsernya. Ini adalah masa di mana Dylan beralih dari peralatan musik akustik ke peralatan musik elektrik, sebuah transisi yang tidak semua

penggemarnya suka, bahkan termasuk pacarnya Joan Baez yang juga seorang penyanyi.

l) Asociaton Picture story

Jenis dokumenter ini dipengaruhi oleh film eksperimental. Sesuai dengan namanya, film ini mengandalkan gambar - gambar yang tidak berhubungan namun ketika disatukan dengan editing, maka makna yang muncul dapat ditangkap penonton melalui asosiasi yang terbentuk di benak mereka. Film yang sangat berpengaruh dalam genre ini adalah *A Man With The Movie Camera* karya Dziga Verto

2.1.3 Pengambilan Gambar (*Shoot*)

Menurut Bonafix (2011), pengambilan gambar atau *shoot* adalah unsur terkecil dari sebuah struktur film yang utuh, yang dapat dilihat pesan dari *shoot* itu sendiri. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar yaitu: faktor manusia, faktor ruang, faktor waktu, faktor peristiwa dramatik dan faktor suara. Faktor manusia ditampilkan untuk melambangkan perwatakan atau masalah dalam sebuah film. Faktor manusia menjadi bagian integral dengan peristiwa yang ingin disajikan dalam film.

1. Camera Angle

a) Bird Eye View

Pengambilan gambar yang dilakukan dari atas di ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah begitu kecil.

b) High Angle

Teknik pengambilan gambarnya dengan sudut pengambilan gambar tepat diatas objek, pengambilan gambar yang seperti ini memiliki arti yang dramatik yaitu kecil atau kerdil.

c) Low Angle

Pengambilan gambar teknik ini yakni mengambil gambar dari bawahsi objek, sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan dari *highangle*. Kesan yang di timbulkan yaitu keagungan atau kejayaan. Biasanya teknik ini sering di gunakan untuk membuat sebuah karakter monster atau manusia raksasa.

d) Eye Level

Pengambilan gambar ini dengan sudut pandang sejajar dengan mata objek, tidak ada kesan dramatik tertentu yang di dapat dari *eye level* ini, yang ada hanya memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri.

e) Frog Level

Sudut pengambilan ini di ambil sejajar dengan permukaan tempat objek menjadi sangat besar.

2. Frame Size

a) Extreme Close up (ECU)

Pengambilan gambar sangat dekat sekali, hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek. Fungsinya untuk kedetilan suatu objek.



Gambar 2. 1 Contoh *Extream Close Up*

(Sumber: Youtube Nct)

b) *Big Close up* (BCU)

Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsi untuk menonjolkan ekspresi yang di keluarkan oleh objek.



Gambar 2. 2 Contoh *Big Close Up*

(Sumber: Youtube Nct)

c) *Close up* (CU)

Ukuran gambar hanya sebatas dari ujung kepala hingga leher. Fungsinya untuk memberi gambaran jelas tentang objek.



Gambar 2. 3 Contoh *Close Up*

(Sumber: Youtube Nct)

d) *Medium Close up* (MCU)

Gambar yang diambil sebatas dari ujung kepala hingga dada.

Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang sehingga penonton jelas.



Gambar 2. 4 Contoh *Medium Close Up*

(Sumber: Youtube Nct)

e) *Mid Shoot* (MS)

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga pinggang. Fungsinya memperlihatkan sosok objek secara jelas.



Gambar 2. 5 Contoh Mid Shoot

(Sumber: Youtube Nct)

f) *Kneel Shoot (KS)*

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga lutut. Fungsinya hampir sama dengan *Mid Shoot*.

g) *Full Shoot (FS)*

Pengambilan gambar penuh dari kepala hingga kaki. Fungsinya memeperlihatkan objek beserta lingkungannya.



Gambar 2. 6 Contoh Full Shoot

(Sumber: Youtube Nct)

h) *Long Shoot* (LS)

Pengambilan gambar lebih luas dari pada *Full Shot*. Untuk menunjukan objek dengan latar belakangnya.



Gambar 2. 7 Contoh *Long Shoot*

(Sumber: Youtube Nct)

3. *Moving Camera*

a) *Zooming* (*In* atau *out*)

Gerakan yang dilakukan oleh lensa kamera mendekat maupun menjauh objek, gerakan ini merupakan fasilitas yang disediakan oleh kamera video, dan kameramen hanya mengoperasikannya saja.

b) *Panning* (*Left* atau *Right*)

Panning merupakan pergerakan kamera dari tengah ke kanan atau dari tengah ke kiri, namun bukan kameranya yang bergerak tapi tripodnya yang bergerak sesuai arah yang diinginkan.

c) *Tilting (Upatau Down)*

Gerakan *tilting* yaitu gerakan keatas dan kebawah,masih menggunakan *tripod* sebagai alat bantu agar hasil gambar yang di dapatkan memuaskan dan stabil.

d) *Dolly (In atau Out)*

Gerakan yang di lakukan yaitu gerakan maju mundur, hampir sama dengan gerakan *zooming* namun pada *dolly* yang bergerak adalah *tripod* yang telah di beri roda dengan cara mendorong *tripod* maju ataupun menariknya mundur.

e) *Follow*

Pengambilan gambar di lakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

f) *Framing (In atau Out)*

Framing adalah gerakan yang dilakukan oleh objek untuk memasuki (*in*) atau keluar (*out*) *framing shot*.

g) *Fading (In atau Out)*

Fading merupakan pergantian gambar secara perlahan-lahan. Apabila gambar baru masuk menggantikan gambar yang ada disebut *fadein*, sedangkan jika gambar yang ada perlahan-lahan menghilang dan digantikan gambar baru di sebut *fade out*.

h) Crane Shoot

Crane shoot merupakan gerakan kamera yang di pasang pada alat bantu mesin beroda dan bergerak sendiri bersamaan kameramen, baik mendekati maupun menjauhi objek.

2.1.4 Warna

Menurut Monica & Luzar (2011) Warna dapat didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis dari pengalaman indra penglihatan. Warna menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena warna membangkitkan perasaan yang spontan kepada orang yang melihatnya.

1. Warna Primer

Warna primer adalah warna utama yang terdiri dari biru, merah, dan kuning yang disebut juga sebagai *Hue*. Ketiga warna dasar ini adalah warna yang bisa dikombinasikan dan menghasilkan warna-warna turunan lainnya.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1 misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

Teori Blon membuktikan bahwa “Campuran warna- warna utama menghasilkan warna-warna kedua (sekunder) dengan demikian sangat

jelas, warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer.

3. Warna Tersier

Warna tersier dihasilkan dari campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder dalam sebuah ruang warna.

4. Warna Hangat dan Warna Dingin

Lingkaran warna bisa dibagi menjadi dua, warna hangat dan warna dingin. Warna hangat merupakan warna yang energik, terang, dan menarik perhatian. Sedangkan untuk warna dingin merupakan warna yang memberikan impresi tenang dan mempunyai efek menenangkan.



Gambar 2. 8 Contoh Warna Dingin

(Sumber: [@colorpalette.cinema](#))



Gambar 2. 9 Contoh Warna Panas

(Sumber: @colorpalette.cinema)

2.1.5 Audio

Menurut Mulyono (2017) Audio Visual merupakan salah satu cabang dari Desain Komunikasi Visual. Audio visual adalah media yang mencakup dua jenis media yaitu audio dan visual. Media audio visual mempunyai sifat untuk meningkatkan pengertian, persepsi, memperkuat atau memberi pengetahuan hasil yang dicapai, serta meningkatkan retensi atau ingatan.

2.2 Penelitian Terdahulu

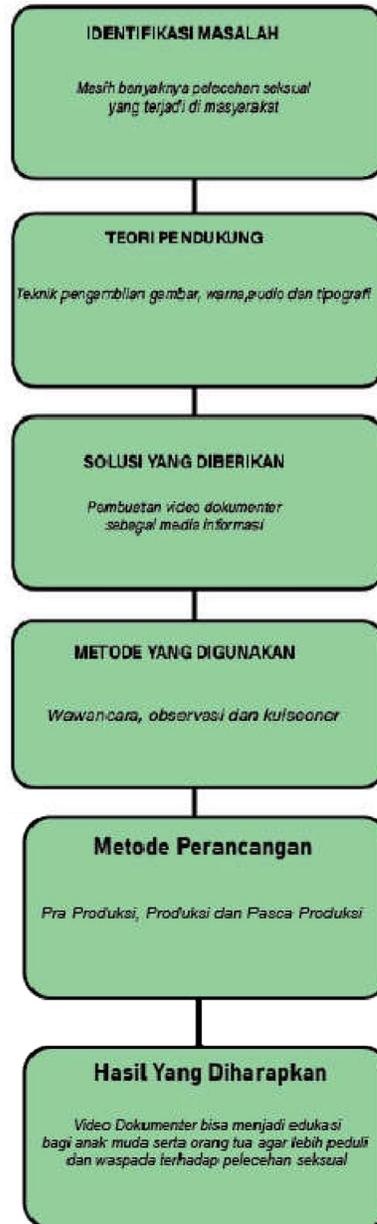
Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan tema yang diangkat yaitu, *pelecehan seksual* dari beberapa universitas yang dapat menunjang karya ilmiah penulis.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Syaiful Bahri dan Fajriani	2015	Suatu kajian awal Terhadap Tingkat Pelecehan seksual di Aceh	Peneliti memberikan simpulan bahwa sebagian besar korban pelecehan seksual adalah perempuan dan remaja dibawah 18 tahun, masih pelajar dan memiliki status sosial ekonomi keluarga dari kalangan menengahbawah. Sedangkan pelakunya memiliki latar belakang dan usia yang berebeda-beda dari segi usia, pekerjaan dan status sosial.
2.	Andi Tejawati, Muhammad Bambang F, Eddy Kurniawan Pradana, Fadli suandi, Lathifah, M.Khairul Anam	2019	Pengembangan Video Dokumeter “Wanita dan Informatika” dan dilingkungan FKTI Universitas Mulawarman	Wanita dapat berkarir dibidang Informatika perbedaan gender bukan masalah bagi wanita yang ingin berkarir dibidang Informatika. Pada Video Dokumeter mencakup tentang wanita dan Informatika dalam rentang waktu kurang lebih 7 Menit.

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
3.	Nuria Gati Utami, dan Retno Indiartha	2021	Pembuatan Video Dukumenter Bertema Kesehatan Mental Sebagai Media Pengenalan Gangguan Bipolar Disorder	Dari Video documenter yang telah dibuat dengan judul care to bipolar disorder menampilkan mengenai penjelasan tentang bipolar disorder dan diperankan langsung dengan narasumber yang mengidap penyakit bipolar disorder .

2.3 Kerangka Penelitian



Gambar 2. 10 Kerangka Penelitian

(Sumber: Penulis, 2022)

2.4 Identifikasi Masalah

Pada analisis ini identifikasi masalah yang terkait adalah masih banyaknya kasus pelecehan seksual yang ada di lingkungan masyarakat serta kurangnya edukasi pengetahuan tentang pelecehan seksual dan masih banyak yang menyepelekan tindakan pelecehan tersebut. Maka dari itu penulis menganalisis kesaksian dari beberapa korban pelecehan seksual.

2.5 Teori Pendukung

Pada penelitian ini penulis menggunakan pelecehan seksual, dan video dokumenter. Kemudian untuk menunjang teori utama, penulis menggunakan teori pendukung berupa warna, tipografi, dan pengambilan gambar.

2.6 Metode yang digunakan

2.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam mengumpulkan data, sebagai berikut:

1. Wawancara

Menurut Yuhana & Aminy (2019), Wawancara (*interview*) secara umum adalah suatu percakapan antara dua atau lebih orang yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber. Selain itu definisi wawancara lainnya adalah suatu bentuk komunikasi lisan yang dilakukan secara terstruktur oleh dua orang atau lebih, baik secara langsung maupun jarak jauh.

2. Observasi

Menurut Mugianto (2017) observasi adalah ungkapan bahasa yang berupa lisan atau tulisan mengenai suatu pengamatan, peninjauan, dan pencatatan sistematis terhadap objek berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan.

3. Angket

Menurut Kurniawati & Baroroh (2016) Kuesioner atau angket adalah suatu teknik pengumpulan data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan respon dalam suatu penelitian.

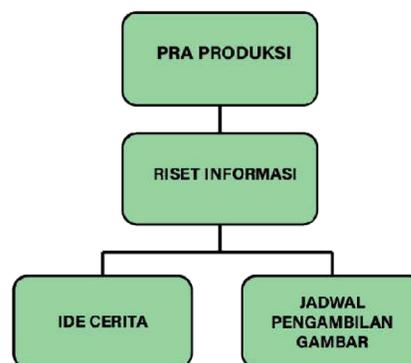
4. Studi Kepustakaan

Menurut Siallagan (2019) Studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah. Studi kepustakaan juga dapat mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

2.6.2 Metode Perancangan

1. PraProduksi

Menurut Wahid & Agustina (2021) Pra-produksi yaitu fase persiapan perencanan film dibuat, termasuk rekrutmen kru pemain dan kru film, memilih lokasi, set bangunan, mengedit/menyelesaikan skrip, dan menghasilkan tujuan jauh selanjutnya, Produksi, yaitu fase di mana elemen mentah direkam dan difilmkan selama pemotretan.

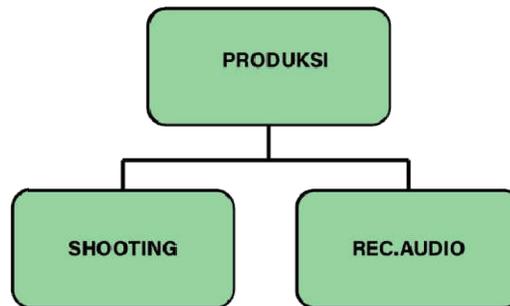


Gambar 2. 11 Pra Produksi

(Sumber: Penulis, 2022)

2. Produksi

Proses produksi adalah aktivitas pengambilan gambar a egan (take shoot) atau *shooting* sesuai dengan jadwal *shooting* yang telah dibuat. Jadwal *shooting* secara garis besar tercantum pada *breakdown* dan detail jadwal setiap harinya berupa *rundown* kegiatan.

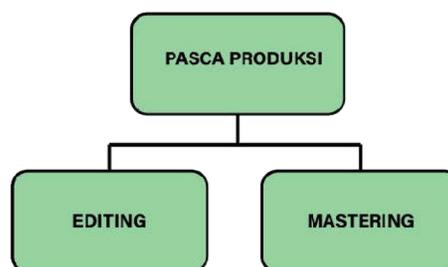


Gambar 2. 12 Produksi

(Sumber: Penulis, 2022)

3. PascaProduksi

Selanjutnya dilakukan tahap pasca produksi yaitu proses tentang *editing* video. Dalam penentuan konsep *editing* diawal proses menggunakan teknik *color grading*. *Color grading* adalah proses mengubah dan meningkatkan warna dari gambar gerak, gambar televisi, atau gambar media elektronik, foto digital. Proses *color grading* dilakukan dengan memilih *highlight*, *midtone* pada objek video agar kestabilan warna dasar dan cenderung warna-warna hangat.



Gambar 2. 13 Pasca Produksi

(Sumber: Penulis, 2022)

2.7 Hasil Penelitian yang Diharapkan

Perancangan video dokumenter ini diharapkan dapat memberikan informasi lebih kepada masyarakat mengenai pentingnya mengenal apa itu Pelecehan seksual serta dapat mengedukasi masyarakat, terutama para orang tua dan remaja agar lebih peduli dan waspada terhadap pelecehan seksual.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1 Objek

Dalam proses pengumpulan data penulis menggunakan objek penelitian berupa seorang Korban dari Pelecehan Seksual Verbal Dan NonVerbal, serta seorang Psikolog. Penulis memilih kedua Korban Pelecehan Seksual tersebut untuk melihat sisi dari kedua penyintas pelecehan verbal dan pelecehan non verbal terhadap Pelecehan yang pernah di alami , sedangkan penulis memilih Psikolog untuk menjelaskan mengenai penjelasan, dampak serta pemulihan akibat dari Pelecehan Seksual tersebut.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian dari minggu ke-3 bulan Maret 2022 hingga minggu ke-4 bulan Juli 2022. Jadwal penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2022																							
		Bulan																							
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Angket/ Kuisisioner																								
2	Pengerjaan Proposal																								
3	Ujian Proposal																								
4	Pra Produksi																								
5	Produksi																								
6	Pasca Produksi																								
7	Pengerjaan Laporan LTA																								

3.2 Jenis Data

3.2.1 Data Primer

Menurut Helmi & Lutfi (2014) yaitu data yang dikumpulkan sendiri oleh perorangan/ suatu organisasi secara langsung dari objek yang diteliti dan untuk kepentingan studi yang bersangkutan yang dapat berupa interview atau observasi.

3.2.2 Data Skunder

Menurut Helmi & Lutfi (2014) yaitu data yang diperoleh/dikumpulkan dan disatukan oleh studi – studi sebelumnya atau yang diterbitkan oleh berbagai instansi lain. serta materi perkuliahan yang berhubungan dengan objek data yang akan diteliti oleh penulis.

3.3 Teknik Perancangan

Menurut Cic (2017) Pada tahapan inilah segala perencanaan dan persiapan produksi dimulai. Tahapan ini amat mempengaruhi tahapan produksi selanjutnya. Semakin baik pra produksi maka semakin baik pula tahap produksinya. Tahap pra produksi terdiri dari beberapa langkah, antara lain persiapan konsep, *storyboard*, tema, konsep visual, konsep huruf, konsep warna, *software* dan informasi yang digunakan. Tahap produksi merupakan tahap implementasi pra-produksi dimana semua data yang telah dibuat dan diambil akan segera dimasukkan ke bagian produksi. Secara umum tahap produksi antara lain proses konsep yang akan digunakan. Tahap Pasca Produksi adalah tahap penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir. Tahap Pasca Produksi/*Post Production* diterapkan terutama pada bidang multimedia *broadcasting*, program televisi, video, *audio recording*, fotografi dan animasi.

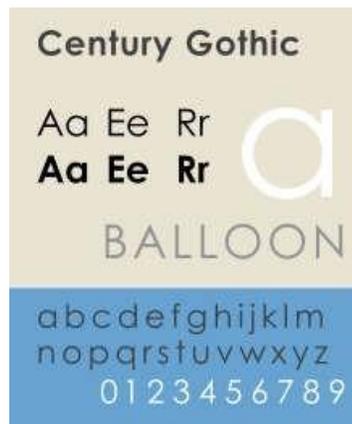
3.3.1 Konsep Visual

Konsep yang digunakan penulis dalam memproduksi hasil proyek akhir adalah video dokumenter dimana akan menampilkan berbagai aktivitas kegiatan penderita gangguan bipolar. Selama pengambilan gambar, penulis membebaskan penderita bipolar disorder melakukan kegiatan apa saja yang diinginkan.

3.3.2 Konsep Huruf

Menurut Purba (2017) Tipografi merupakan salah satu unsur terpenting dalam karya seni grafis. Sebagai huruf, tipografi memiliki peranan sebagai elemen visual yang dapat dilihat (rupa huruf) dan elemen verbal yang dapat dibaca (tekstual). Tipografi bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual, karena huruf mempunyai nilai fungsional dan nilai estetik. Penulis dalam konsep ini menggunakan huruf *sans serif*. Jenis huruf *sans serif* adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern.

Huruf pertama yang digunakan adalah Century Gothic, *font* ini memiliki karakter yang simple, *modern* dan memiliki tingkat keterbacaan yang jelas. jenis *font* ini akan digunakan penulis dalam penulisan nama narasumber, penulis untuk sebuah informasi dan hal-hal penting yang berkaitan dengan Pelecehan seksual serta untuk penulisan judul dan *End Credit* dalam Video.



Gambar 3. 1 Huruf *Century Ghotic*

(sumber :<https://www.dafont.com/>)

Lingkaran merah pada gambar di bawah merupakan contoh penggunaan huruf Century Ghotic yang akan diaplikasikan ke video.



Gambar 3. 2 Contoh Penggunaan Huruf *Century Gh tic*

(Sumber: NCT Documentary, 2022)

3.3.3 Konsep Warna

Menurut Rosmiati (2019) ada tiga unsur yang penting dari pengertian warna yaitu benda, mata dan unsur cahaya. Dengan demikian, warna dapat di definisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh benda dan selanjutnya di interpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut. Penulis menggunakan warna dingin yang merupakan warna yang memberikan impresi tenang dan mempunyai efek menenangkan.



Gambar 3. 3 Contoh Warna Dingin

(Sumber: @colorpalette.cinema)

3.4 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang dipilih penulis yaitu “Perancangan Video Dokumenter tentang Pelecehan Seksual Sebagai Media Edukasi bagi Anak Muda” adapun ruang lingkup penelitian ini menjelaskan secara umum tentang pengertian Pelecehan Seksual, dampak yang dialami oleh korban pelecehan seksual, cara pemulihan bagi para korban pelecehana seksual dengan menggunakan media videografi.

3.5 Alat dan Bahan

1.5.1 Alat Proses

Ketika melakukan pembuatan film dokumenter tentu memiliki berbagai alat yang dibutuhkan untuk mendukung berjalannya proyek, berikut alat yang digunakan:

1. Kamera *Mirrorless*

Kamera merupakan alat untuk mengambil gambar dan merekam. Kamera ini banyak digunakan pada perusahaan fotografi dan perfilman untuk proses dokumentasi. Penulis menggunakan kamera *mirrorless Nikon D3200* untuk dapat melakukan pengambilan gambar dokumenter sebagai bukti kegiatan pengambilan video dokumenter.

2. *Adobe Premiere*

Adobe Premiere adalah salah satu perangkat lunak yang sering digunakan dalam pengeditan video yang berbasis *non-linear*. Penulis menggunakan perangkat lunak *Adobe Premiere 2021* untuk melakukan penyesuaian suara, warna, dan gambar pada film dokumenter yang telah direkam video sebelumnya.

3. *Adobe Audition*

Adobe Audition merupakan multitrack digital audio *recording* sebagai editor dan *mixer* dengan fasilitas pengelolaan audio atau suara. Penulis menggunakan *Adobe Audition 2020* untuk memotong rekaman suara menggabungkan serta memberikan efek agar suara terdengar lebih bagus.

4. *Tripod* (Kaki Tiga)

Tripod digunakan untuk membantu agar badan kamera bisa berdiri dengan tegak, hal ini dimaksudkan untuk menstabilkan video dan mengurangi rasa lelah videografer dalam mengambil video.

5. Mikrofon

Mikrofon adalah salah satu alat bantu yang digunakan untuk merekam audio, mikrofon digunakan oleh penulis agar suara yang dihasilkan lebih jernih.

3.6 Tahapan Perancangan

3.6.1 Pra-produksi

Pada tahap ini penulis melakukan proses pengambilan data tentang penyakit *pelecehan seksual*, membuat *storyline*, membuat *treatment*, dan menjadwalkan waktu pengambilan gambar.

a) Riset Informasi

Mencari sebanyak – banyak informasi tentang pelecehan seksual dan juga pihak terkait yang ahli dalam bidang tersebut agar informasi yang disampaikan tidak simpang siur.

b) *Storyline*

Proses awal pra-produksi, membuat *Storyline* atau alur cerita terlebih dahulu. *Storyline* adalah rangkaian peristiwa yang sudah disusun sedemikian rupa agar membantu mempermudah produksi pembuatan film.

Tabel 3. 2*Storyline*

<i>Segment</i>	<i>Storyline</i>	<i>Lokasi</i>
<i>Teaser</i>	Narasi Pengertian “Pelecehan Seksual”	
<i>Teaser</i>	Menampilkan berbagai macam video-video dan Koran mengenai berita kasus-kasus pelecehan seksual di Indonesia.	
<i>Opening</i>	Title Opening bertulis “Sisi dibalik penyintas pelecehan seksual” dengan latar belakang hitam	
1	<i>Shoot</i> Wajah Narasumber 1 dan Perkenalan	Dirumah-Ruang Tamu
Wawancara	Wawancara Narasumber 1 mengenai <i>Catcalling</i> yang pernah dialami.	Dirumah-Ruang Tamu
2	<i>Shoot Footage</i> Narasumber 1 sedang menggambar	Dirumah-Kamar
Wawancara	Narasumber 1 Menceritakan Pengalaman dan Traumanya	Dirumah-Ruang Tamu
3	<i>Shoot Footage</i> Narasumber 1 sedang bermain Basket	Dilapangan Basket
4	<i>Shoot Footage</i> Narasumber 1 sedang Di Ayunan dan bermain HP	Dirumah-Diluar Rumah
5	<i>Shoot</i> Narasumber 2 Tidak memperlihatkan Wajah dan Perkenalan	Didalam Rumah
6	<i>Shoot Footage</i> memperlihatkan anak kecil sedang bermain	Di Taman

<i>Segment</i>	<i>Storyline</i>	<i>Lokasi</i>
Wawancara	Melakukan wawancara kepada Narasumber 2 Mengenai Pengalamannya sebagai korban Pelecehan seksual Non Verbal dengan Pamannya.	Di Rumah
7	<i>Shoot Footage</i> Di taman dengan Peran Pengganti	Di Taman
Wawancara	Wawancara dengan Narasumber Psikolog Mengenai Sudut Pandang Psikolog terhadap Pelecehan Seksual	Di <i>Google Meet</i>
Wawancara	Wawancara kepada Narasumber 2 Mengenai Trauma akibat pelecehan yang di alami	Di Rumah
Wawancara	Tanggapan Psikolog tentang Dampak yang dialami oleh korban pelecehan seksual	Di <i>Google Meet</i>
8	<i>Shoot Footage</i> Menampilkan gambaran dari dampak Pelecehan Seksual	
Wawancara	Bagaimana Pemulihan bagi para Korban Pelecehan Seksual dari Psikolog/Psikiater	Di <i>Google Meet</i>
Wawancara	Pesan Bagi para pelaku Pelecehan dari Narasumber 1 dan Narasumber 2 sebagai Korban Pelecehan Seksual	
<i>Closing</i>	Narasi	

(Sumber: Penulis, 2022)

a) *Treatment*

Treatment ibaratnya kerangka skenario dengan penuturan yang sudah tersusun sebagai skenario jadi, hanya masih berisi pokok-pokok *action* dan belum berisi dialog. Penulisan *Treatment* menggunakan cara bertutur yang pendek-pendek namun bisa memberikan daya cekam dan daya pikat pada penonton untuk segera berkonsentrasi pada tayangan. Untuk itu, uraian dibuat agar mudah dibayangkan bahkan merangsang imajinasi. Hal ini penting pula bagi orang-orang yang terbiasa membaca skenario, semisal produser, *Art Director*, atau juru kamera.

Judul : Sisi Di Balik Penyintas Pelecehan Seksual
(The Side Behind Sexual Harassment Survivors)

Durasi :16 Menit

Sutradara : Tri Meilinda

Tabel 3. 3 *Treatment*

<i>Scene</i>	Deskripsi	Durasi
1	Opening dengan Menampilkan tulisan “Pelecehan Seksual” dilanjutkan dengan Narasi mengenai pengertian Pelecehan Seksual.	00.00 - 00.34
<i>TITLE</i>	Keluar dari frame <i>scene</i> 1 – Menampilkan Berita-berita Mengenai Kasus Pelecehan Seksual dan Judul	00.34 – 01.15

<i>Scene</i>	Deskripsi	Durasi
2	<p>Wawancara Narasumber 1 (Korban Pelecehan Seksual Verbal / CatCalling)</p> <p><i>Shooting</i> Penting :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkenalan Narsaumber 1 • Transisi <i>Footage</i> tentang <i>Catcalling</i> • <i>Close up</i> Narasumber 1 saat cerita pengalaman di <i>catcalling</i> • Extream Close Up Narasumber 1 saat menggambar • <i>Shoot Footage</i> Main Basket • <i>Shoot Footage</i> Naik ayunan dan bermain Hp 	01.15 – 04.12
3	<p>Wawancara dengan Narasumber 2 (Korban Pelecehan Seksual Non Verbal)</p> <p><i>Shooting</i> Penting :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Shoot Badan Narasumber 2 saat wawancara (Tidak mau diperlihatkan Wajahnya) • <i>Shoot</i> Anak Kecil Bermain untuk <i>Footage</i> • <i>Shoot Footage</i> Peran pengganti Menghadap ke belakang 	04.12 – 06.37
4	<p>Wawancara dengan Psikolog Melalui <i>Google Meet</i> Mengenai Pandangan terhadap Pelecehan Seksual</p>	06.37– 07.17
5	<p>Wawancara Narasumber 1 dan 2</p> <p><i>Shooting</i> Penting :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Close Up</i> Narasumber 1 • <i>Long Shoot</i> Peran Pengganti Tampak Belakang • <i>Big Close up</i> Ke Badan Narasumber 2 	07.17 – 08.15

<i>Scene</i>	Deskripsi	Durasi
6	Wawancara Psikolog Mengenai Dampak dari Pelecehan Seksual <i>Shooting Penting:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Shoot Footage</i> Jalanan • <i>Long Shoot</i> Anak Kecil • Footage Beberapa Gambaran tentang sosial media , Toilet, Mimpi Buruk dan Stres 	08.15 – 11.20
7	Wawancara Psikolog Mengenai Cara Pemulihan Bagi Para Korban Pelecehan Seksual <i>Shooting Penting:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Shoot</i> Video Anak Kecil • <i>Footage</i> Gambaran Orang dari Dampak Pelecehan Seksual 	11.20 –12.47
Wawancara	wawancara kepada para narasumber 1 dan 2 sebagai korban pelecehan seksual mengenai para pelaku pelecehan seksual	12.47 – 13.52
Wawancara	Wawancara terakhir dengan Narasumber I dan 2 dan memberikan pesa-pesan terakhir bagi para penyintas pelecehan seksual	13.52 – 15.18
<i>Closing</i>	Narasi	15.58 – 16.31

(Sumber: Penulis, 2022)

3.6.2 Produksi

Tahap produksi adalah tahap pengambilan gambar adegan sesuai dengan materi yang sudah disiapkan mulai dari *shoot, angle*, dan *moving*. Sehingga dalam proses produksi lebih teratur dan terarah.

Pada tahapan ini penulis mulai melakukan *shooting* dengan narasumber yang pernah mengalami tindak pelecehan seksual dan orang yang ahli pada bidang tersebut.

3.6.3 Pasca Produksi

a) Editing

Editing merupakan suatu proses mengubah dan memperindah hasil dari video *shoot* atau rekaman gambar. Umumnya *editing* berhubungan dengan *color correction*, *sound mixing*, dan *capture video*.

b) Pembuatan Thumbnail

Selanjutnya Setelah editing karya utama selesai, penulis selanjutnya membuat karya pendukung atau karya pendamping. Karya pendukung yang penulis buat adalah *thumbnail* sebagai kilas dari video dokumenter yang dibuat.

c) Publikasi

Setelah melewati tahap *editing*, tahap selanjutnya adalah mempublikasikan video yang telah penulis buat dan mempromosikan video tersebut agar tersebar luas.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil yang diperoleh dalam proyek akhir adalah sebuah video dokumenter berjudul “*The side Behind Sexual Harssment Survivors*” yang berisi wawancara dari Korban Pelecehan Seksual Verbal dan Non Verbal yaitu febby dan Lili (Nama samara). Video dokumenter ini juga berisi tentang cerita kehidupan febby dan lili tentang pengalaman mereka yang mendapatkan tindakan pelecehan seksual. Selain itu, video dokumenter tersebut berisi penjelasan seorang Psikolog bernama Shanen Emily M. Psi, yang menjelaskan tentang Pelecehan Seksual. Video dokumenter tersebut berdurasi 15 menit 59 detik.



Gambar 4. 1 Hasil Proyek Akhir

(Sumber: Penulis, 2022)

4.2 Hasil Pra Produksi

Visual dalam video dokumenter ini merupakan cerita kehidupan febby dan lili tentang pengalaman mereka yang mendapatkan tindakan pelecehan seksual. Selain itu, video dokumenter tersebut berisi penjelasan seorang Psikolog bernama Shanen Emily M. Psi, yang menjelaskan tentang dampak dari Pelecehan Seksual.

4.2.1 Storyline

Tabel 4.1 di bawah adalah *storyline* yang menjadi konsep awal dan panduan penulis untuk mempermudah proses pengambilan video.

Tabel 4. 1 Hasil *Stroryline* Pembuatan Video Dokumenter

<i>Segment</i>	<i>Storyline</i>	Lokasi
<i>Teaser</i>	Narasi Pengertian “Pelecehan Seksual”	
<i>Teaser</i>	Menampilkan berbagai macam video-video dan Koran mengenai berita kasus-kasus pelecehan seksual di Indonesia.	
<i>Opening</i>	<i>Title Opening</i> bertulis “Sisi dibalik penyintas pelecehan seksual” dengan latar belakang hitam	
1	<i>Shoot</i> Wajah Narsasumber 1 dan Perkenalan	Dirumah-Ruang Tamu
Wawancara	Wawancara Narasumber 1 mengenai <i>Catcalling</i> yang pernah dialami.	Dirumah-Ruang Tamu
2	<i>ShootFotage</i> Narasumber 1 sedang menggambar	Dirumah-Kamar

<i>Segment</i>	<i>Storyline</i>	<i>Lokasi</i>
Wawancara	Narasumber 1 Menceritakan Pengalaman dan Traumanya	Dirumah-Ruang Tamu
3	<i>Shoot Footage</i> Narasumber 1 sedang bermain Basket	Dilapangan Basket
4	<i>Shoot Footage</i> Narasumber 1 sedang Di Ayunan dan bermain HP	Dirumah-Diluar Rumah
5	<i>Shoot</i> Narasumber 2 Tidak memperlihatkan Wajah dan Perkenalan	Didalam Rumah
6	<i>Shoot Footage</i> Memperlihatkan anak kecil sedang bermain	Di Taman
Wawancara	Melakukan wawancara kepada Narasumber 2 Mengenai Pengalamannya sebagai korban Pelecehan seksual Non Verbal dengan Pamannya.	Di Rumah
7	<i>Shoot Footage</i> Di taman dengan Peran Pengganti	Di Taman
Wawancara	Wawancara dengan Narasumber Psikolog Mengenai Sudut Pandang Psikolog terhadap Pelcehan Seksual	Di <i>Google Meet</i>
Wawancara	Wawancara kepada Narasumber 2 Mengenai Trauma akibat pelecehan yang di alami	Di Rumah
Wawancara	Tanggapan Psikolog tentang Dampak yang dialami oleh korban pelecehan seksual	Di <i>Google Meet</i>

<i>Segment</i>	<i>Storyline</i>	Lokasi
8	<i>Shoot Footage</i> Menampilkan gambaran dari dampak Pelecehan Seksual	
Wawancara	Bagaimana Pemulihan bagi para Korban Pelecehan Seksual dari Psikolog/Psikiater	Di <i>Google Meet</i>
Wawancara	Pesan Bagi para pelaku Pelecehan dari Narasumber 1 dan Narasumber 2 sebagai Korban Pelecehan Seksual	
<i>Closing</i>	Narasi	

(Sumber: Penulis, 2022)

4.2.2 Treatment

Dalam membuat treatment tentu ada format penulisan yang digunakan. Format penulisan *treatment* untuk video yaitu dalam bentuk halaman berkolom dua. Sebelah kiri untuk menampilkan visualisasinya dan sebelah kanan menunjukan segala sesuatu dengan suara, musik, dan efek suara.

Tabel 4.2 berikut ini merupakan hasil *treatment* yang penulis gunakan dan penulis aplikasikan pada video dokumenter yang penulis buat.

Tabel 4. 2 Hasil *Treatment* Pembuatan Video Dokumenter

<i>Scene</i>	Deskripsi	Durasi
1	Opening dengan Menampilkan tulisan “Pelecehan Seksual” dilanjutkan dengan Narasi mengenai pengertian Pelecehan Seksual.	00.00 - 00.34
<i>TITLE</i>	Keluar dari frame <i>scene</i> 1 – Menampilkan Berita-berita Mengenai Kasus Pelecehan Seksual dan Judul	00.34 – 01.15
2	<p>Wawancara Narasumber 1 (Korban Pelecehan Seksual Verbal / CatCalling)</p> <p><i>Shooting</i> Penting :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkenalan Narsaumber 1 • Transisi <i>Footagetentang Catcalling</i> • <i>Close up</i> Narasumber 1 saat cerita pengalaman di <i>catcalling</i> • Extream Close Up Narasumber 1 saat menggambar • <i>Shoot Footage</i> Main Basket • <i>Shoot Footage</i> Naik ayunan dan bermain Hp 	01.15 – 04.12

<i>Segment</i>	<i>Storyline</i>	<i>Lokasi</i>
3	<p>Wawancara dengan Narasumber 2 (Korban Pelecehan Seksual Non Verbal)</p> <p><i>Shooting</i> Penting :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Shoot Badan Narasumber 2 saat wawancara (Tidak mau diperlihatkan Wajahnya) • <i>Shoot</i> Anak Kecil Bermain untuk <i>Footage</i> • <i>Shoot Footage</i> Peran pengganti Menghadap ke belakang 	04.12 – 06.37
4	<p>Wawancara dengan Psikolog Melalui <i>Google Meet</i> Mengenai Pandangan terhadap Pelecehan Seksual</p>	06.37– 07.17
5	<p>Wawancara Narasumber 1 dan 2</p> <p><i>Shooting</i> Penting :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Close Up</i> Narasumber 1 • <i>Long Shoot</i> Peran Pengganti Tampak Belakang • <i>Big Close up</i> Ke Badan Narasumber 2 	07.17 – 08.15
6	<p>Wawancara Psikolog Mengenai Dampak dari Pelecehan Seksual</p> <p><i>Shooting</i> Penting:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Shoot Footage</i> Jalanan • <i>Long Shoot</i> Anak Kecil • Footage Beberapa Gambaran tentang sosial media , Toilet, Mimpi Buruk dan Stres 	08.15 – 11.20

<i>Segment</i>	<i>Storyline</i>	<i>Lokasi</i>
7	Wawancara Psikolog Mengenai Cara Pemulihan Bagi Para Korban Pelecehan Seksual <i>Shooting</i> Penting: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Shoot</i> Video Anak Kecil • <i>Footage</i> Gambaran Orang dari Dampak Pelecehan Seksual 	11.20 –12.47
Wawancara	wawancara kepada para narasumber 1 dan 2 sebagai korban pelecehan seksual mengenai para pelaku pelecehan seksual	12.47 – 13.52
Wawancara	Wawancara terakhir dengan Narasumber I dan 2 dan memberikan pesa-pesan terakhir bagi para penyintas pelecehan seksual	13.52 – 15.18
<i>Closing</i>	Narasi	15.58 – 16.31

(Sumber: Penulis, 2022)

4.2.3 Audio

Proyek video dokumenter ini menggunakan *background* (suara latar) yang diterapkan sebagai pendukung video. *Background* yang digunakan dalam proyek video ini menggunakan instrument dari Ashamaluev Music dengan judul *Dramatic Emotional* dan Jurrivh dengan judul *Crying Alone – Sad and Emotional*. Sumber audio dapat diakses pada link berikut :

https://youtu.be/zMvCfm_AjYo

<https://youtu.be/fWPpm44r9cA>

4.3 Produksi

Tahap produksi pada proyek ini adalah melakukan pengambilan gambar secara langsung di lokasi yang sudah ditentukan. Penulis pertama kali melakukan pengambilan video di Rumah Narasumber, tempat dimana Narasumber melakukan wawancara. Lokasi kedua pengambilan video adalah Lapangan Basket. Kemudian tempat ketiga adalah Taman, penulis juga melakukan Wawancara secara online dengan Psikolog dikarenakan lokasi yang jauh sehingga hanya bisa bertemu melalui *Google Meet*.

Pada tahap ini, penulis menggunakan alat dan bahan yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu, kamera *mirrorless Nikon D3200*, lensa kit bawaan kamera, kaki tiga atau *tripod*, dan mikrofon.



Gambar 4. 2 Scene Opening (Mid Shot)

(Sumber: Penulis, 2022)

Scene yang penulis gunakan pada gambar 4.2 atau bagian pembuka video dokumenter ini adalah perkenalan diri narasumber1 yang pernah mengalami pelecehan seksual atau *catcalling* kepada penonton dengan teknik pengambilan gambar *mid shoot*.



Gambar 4. 3Scene Detail (*Big Close Up*)

(Sumber: Penulis, 2022)

Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsi untuk menonjolkan ekspresi yang di keluarkan oleh objek.



Gambar 4. 4Scene Wawancara (*Big Close Up*)

(Sumber: Penulis, 2022)

Wawancara kepada narasumber 2 sebagai korban pelecehan seksual non verbal, pengambilan gambar menggunakan *Big Close up* karena narasumber tidak mau diperlihatkan wajahnya. Juga agar terlihat detail dari bahasa tubuhnya.



Gambar 4. 5 Scene Wawancara (*Medium Close Up*)

(Sumber: Penulis, 2022)

penulis pada *scene* wawancara ini adalah *medium close up*. Teknik ini memperlihatkan bagian wajah subjek mulai dari dada sampai kepala, teknik ini juga digunakan untuk memperlihatkan emosi subjek.



Gambar 4. 6 Scene Catcalling (*Full Shot*)

(Sumber: Penulis, 2022)

Gambar 4.6 merupakan *scene catcalling*, pada *scene* tersebut penulis menggunakan teknik pengambilan gambar *full shot* yaitu pengambilan gambar yang menampilkan objek secara keseluruhan dengan adanya jarak diatas dan dibawah objek.



Gambar 4. 7 Scene Menggambar (*Extreme Close Up*)

(Sumber: Penulis, 2022)

Pengambilan gambar sangat dekat sekali, hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek. Fungsinya untuk kedetilan suatu objek, agar gambar yang sedang digambar terlihat jelas.



Gambar 4. 8 Scene di Taman (*Medium Close Up*)

(Sumber: Penulis, 2022)

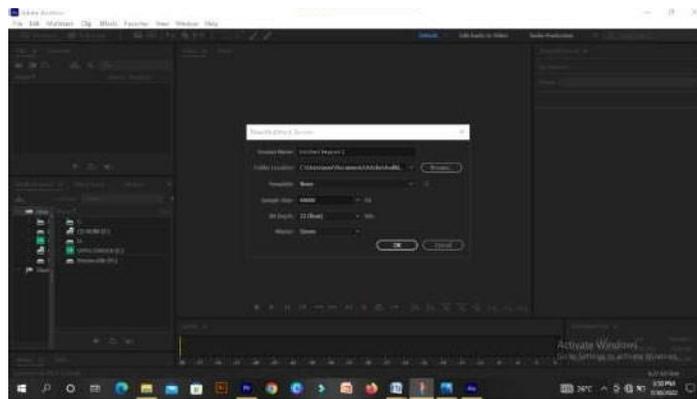
Tipe *shoot* yang digunakan penulis saat pengambilan video adalah *medium shot*, penulis menggunakan *shoot* ini agar suasana disekitar tetap terlihat.

4.4 Pasca Produksi

Setelah melalui tahap pra produksi dan tahap produksi, selanjutnya, penulis melanjutkan proyek tugas akhir ini ke tahap pasca produksi.

4.4.1 Editing Audio

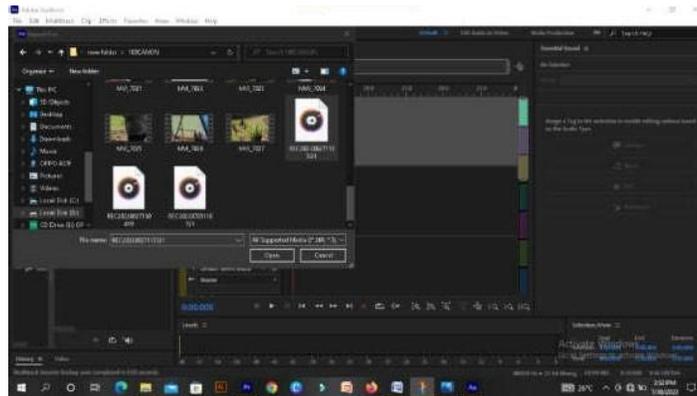
Sebelum melalui tahap editing video, penulis mengedit audio dari rekaman dari suara narasumber saat wawancara yang direkam melalui mic. Editing audio menggunakan *Adobe Audition 2020*. Di bawah ini merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan penulis pada saat melakukan proses *editing* audio.



Gambar 4. 9 Membuat *New Project*

(Sumber: Penulis, 2022)

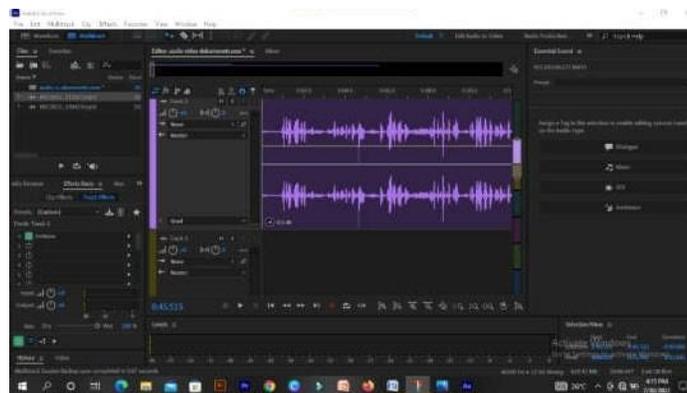
Hal yang pertama kali dilakukan penulis pada tahap awal untuk editing audio adalah membuka perangkat lunak *Adobe Audition 2020*, lalu klik *New Project* seperti gambar 4.9 di atas.



Gambar 4. 10 Langkah Memasukkan Audio ke *Adobe Audition*

(Sumber: Penulis, 2022)

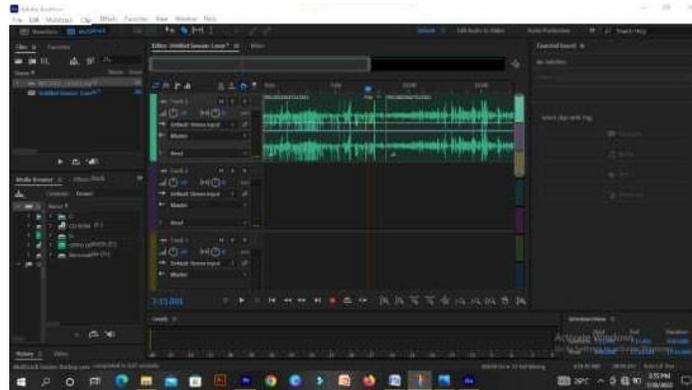
Gambar 4.10 merupakan langkah memasukkan Audio rekaman suara ke *Adobe Audition*. Penulis memindahkan Audio yang sudah direkam dari penyimpanan *internal PC* ke perangkat lunak *Adobe Audition 2020* dengan menggunakan *shortcut* yaitu *CTRL + I*.



Gambar 4. 11 Memasukkan Audio Ketampilan Kerja *Track*

(Sumber: Penulis, 2022)

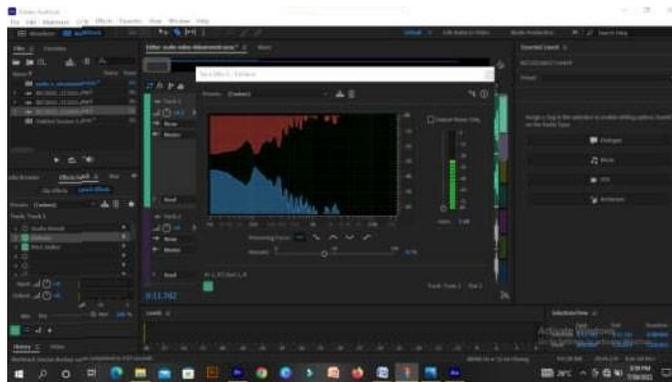
Langkah berikutnya yaitu, penulis memindahkan audio yang sudah dipilih dengan caraklik dan tahan, lalu dipindahkan ke tampilan kerja *track*, seperti pada gambar 4.11.



Gambar 4. 12 Pemotongan Audio

(Sumber: Penulis, 2022)

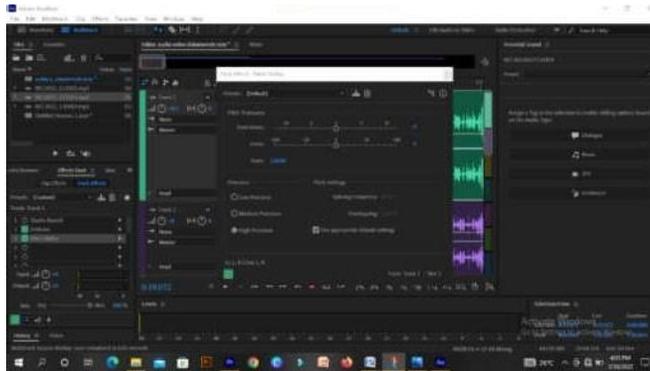
Langkah berikutnya yang dilakukan oleh penulis seperti gambar 4.12 yaitu, pemotongan Audio atau *crop*, dengan menggunakan *razorselected clips tool* dengan *Shortcut R*



Gambar 4. 13 Penambahan Efek DeNoise

(Sumber: Penulis, 2022)

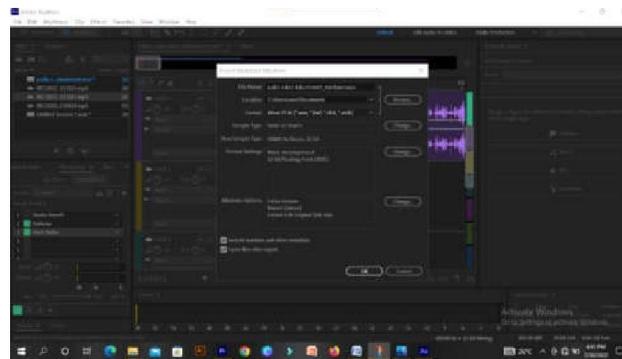
Selanjutnya, pada gambar 4.13 penulis menambahkan efek *DeNoise* pada audio yang ada pada *effects rack*, *DeNoise* berfungsi untuk memberikan efek agar suara lebih jernih dan tidak ada suara berisik.



Gambar 4. 14 Penggunaan *Pitch Shifter*

(Sumber: Penulis, 2022)

Pada gambar 4.14 diatas merupakan penerapan penggunaan *Pitch Shifter* pada audio yang berfungsi mengubah *pitch* suara agar berbeda dari suara aslinya, Adio ini digunakan untuk Narasumber 2 sebagai privasi agar suaranya tidak dikenali.



Gambar 4. 15 *Export Audio*

(Sumber: Penulis, 2022)

Setelah semua editing sudah selesai audio di export untuk selanjutnya digabungkan dengan video yang nantinya di edit pada *Adobe Premiere*.

Gambar 4.17 merupakan langkah memasukkan video ke *Adobe Premiere*. Penulis memindahkan video yang sudah direkam dari penyimpanan *internal PC* ke perangkat lunak *Adobe Premiere 2021* dengan menggunakan *shortcut* yaitu *CTRL + I*.



Gambar 4. 18 Memasukkan Video Ketampilan Kerja *Sequence*

(Sumber: Penulis, 2022)

Langkah berikutnya yaitu, penulis memindahkan video yang dipilih ke *basequence* dengan cara klik dan tahan, lalu dipindahkan ke tampilan kerja *sequence*, seperti pada gambar 4.18.



Gambar 4. 19 Pematongan Video

(Sumber: Penulis, 2022)

Langkah berikutnya yang dilakukan oleh penulis seperti gambar 4.19 yaitu, pemotongan video atau *crop*, saat pergantian *scene* dengan menggunakan *razol tool*, pada tahap ini penulis memberikan *effect* yang dibutuhkan.



Gambar 4. 20 Penambahan Teks

(Sumber: Penulis, 2022)

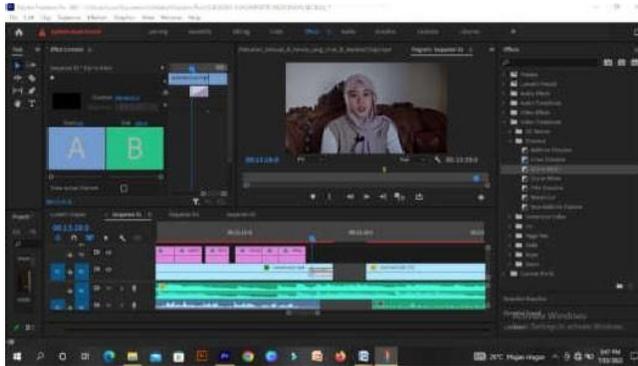
Selanjutnya, pada gambar 4.20 penulis menunjukkan langkah awal bagaimana cara penulis menambahkan teks pada bagian pengenalan Narasumber.



Gamb r 4. 21 Penggunaan *Font Century Ghotic*

(Sumber: Penulis, 2022)

Pada gambar 4.21 diatas merupakan penerapan penggunaan jenis huruf *century ghotic* pada video yang penulis letakkan dibagian *subtitle* yang berfungsi sebagai penekan kalimat .



Gambar 4. 22 Penggunaan *Effects Dissolve (Dip to Black)*

(Sumber: Penulis, 2022)

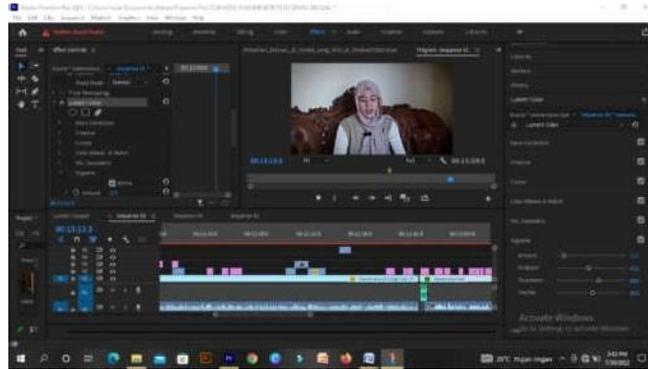
Pada gambar 4.22 diatas penulis menambahkan effects *Dissolve* yaitu *Dip to Black* pada transisi di video.



Gambar 4. 23 Penggunaan *Effects Unsharp Mask*

(Sumber: Penulis, 2022)

Pada Video penulis menambahkan effects *Unsharp Mask* yang berada di bagian video *effects*, tujuanya agar video lebih terlihat tajam dan jelas.



Gambar 4. 24 Menambahkan *Effect Lumetri Color*

(Sumber: Penulis, 2022)

Gambar 4.24 adalah langkah selanjutnya, penulis menambahkan *effect lumetri color* ke *adjustment layer* untuk kemudian lanjut pada tahap *color balance*



Gambar 4. 25 Mengatur *Color Balance (RGB)*

(Sumber: Penulis, 2022)

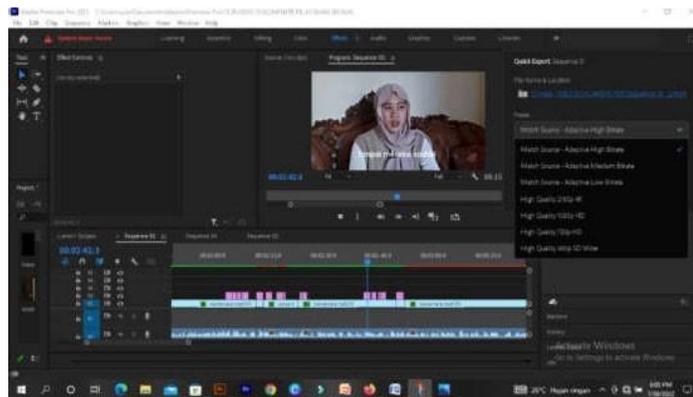
Tahap terakhir yang penulis lakukan adalah mengatur *color balance (RGB)* agar warna yang dihasilkan sesuai dengan konsep warna, tahap tersebut dapat dilihat pada gambar 2.25.



Gambar 4. 26 Sebelum dan Sesudah *Color Grading*

(Sumber: Penulis, 2022)

Gambar 4.26 merupakan perbandingan warna video sebelum dan sesudah melewati proses *color grading*. Pada proses *color grading*, penulis melakukan perubahan yang dapat dibagi dalam 2 area utama yaitu perubahan *tone* dan perubahan warna. Untuk perubahan pada 2 area ini maka penulis dapat melakukan proses *color grading* agar tampilan warna video sesuai dengan tampilan yang diinginkan.

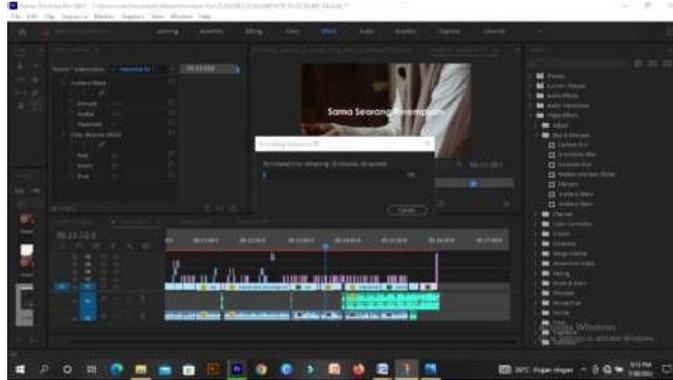


Gambar 4. 27 *Export Video*

(Sumber: Penulis, 2022)

Setelah video sudah melewati tahap pemotongan video, pemberian teks, *effects*, *color grading* dan *sound mixing*, tahap yang dilakukan penulis selanjutnya adalah *rendering* video, tahap ini merupakan tahap terakhir dari

sebuah editing video. Sebelum rendering setting terlebih dahulu kualitas video yang ingin di export seperti pada gambar 4.28 diatas.



Gambar 4. 28 Proses *Rendering Video*

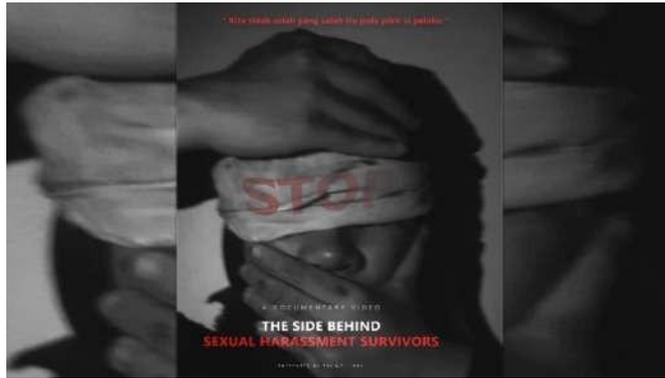
(Sumber: Penulis, 2022)

Gambar 4.28 merupakan proses render video, jika sudah selesai maka video dengan format mp4 sudah ada dalam folder yang telah diatur sebelumnya.

4.4.3 Thumbnail

Setelah *editing* video selesai, penulis selanjutnya membuat *thumbnail* untuk video dokumenter yang diunggah ke *Youtube*. *Thumbnail* dibuat sebagai kilas dari keseluruhan isi video dan dapat menjadi faktor untuk menentukan apakah penonton akan menontonnya atau tidak.

Penulis mendesain *thumbnail* menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*. Berikut tampilan *Thumbnail* yang di buat penulis.



Gambar 4. 29Thumbnail yang digunakan

(Sumber: Penulis, 2022)

4.4.4 Publikasi

Selanjutnya, tahap yang dilakukan penulis adalah mempublikasikan video dokumenter yang telah dibuat. Penulis memilih *platform Youtube* untuk mengunggah hasil jadi video dokumenter bertemakan Pelecehan Seksual sebaga media edukasi. Penulis mengunggah video tersebut pada tanggal 15 Juli 2022 di *channel* Lindatrimai. Untuk mempermudah *audience* yang akan menonton video dokumenter tersebut, penulis membuat *QR code* yang bisa langsung membawa *audience* ke video yang sudah diunggah pada *platform Youtube*.

Video dokumenter berjudul “*The Side Behind Sexual Harsasment Survivors*” dapat diakses melalui QR Code pada gambar 4.31 atau bisa melalui link berikut <https://youtu.be/xciJ-Tn9sag>



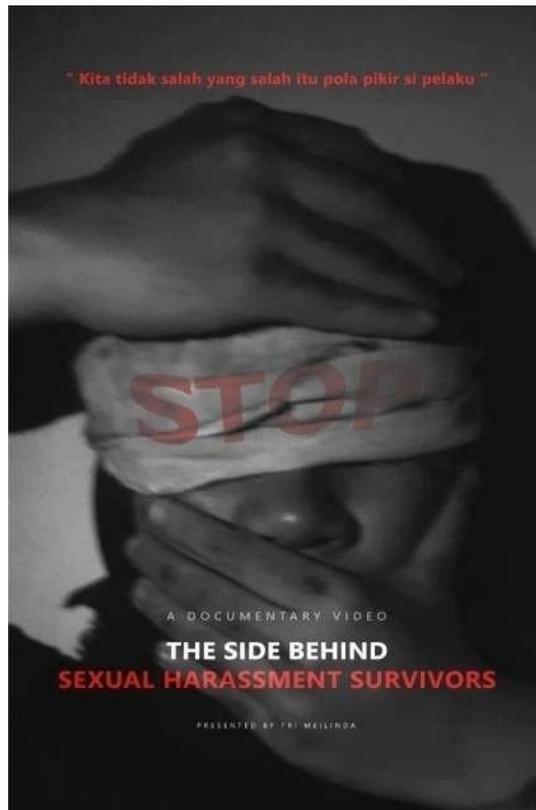
Gambar 4. 30 QR Code untuk Mengakses Video

(Sumber: Penulis, 2022)

4.5 Media Pendukung

Selain media utama, yaitu video dokumenter yang berjudul “*The Side Behind Sexual Harassment Survivors*”, penulis juga membuat beberapa karya pendukung atau karya pendamping sebagai media promosi video dokumenter mengenai Pelecehan Seksual. Desain dari media pendukung yang penulis buat merupakan kembangan dari desain *thumbnail* yang penulis pilih sebelumnya.

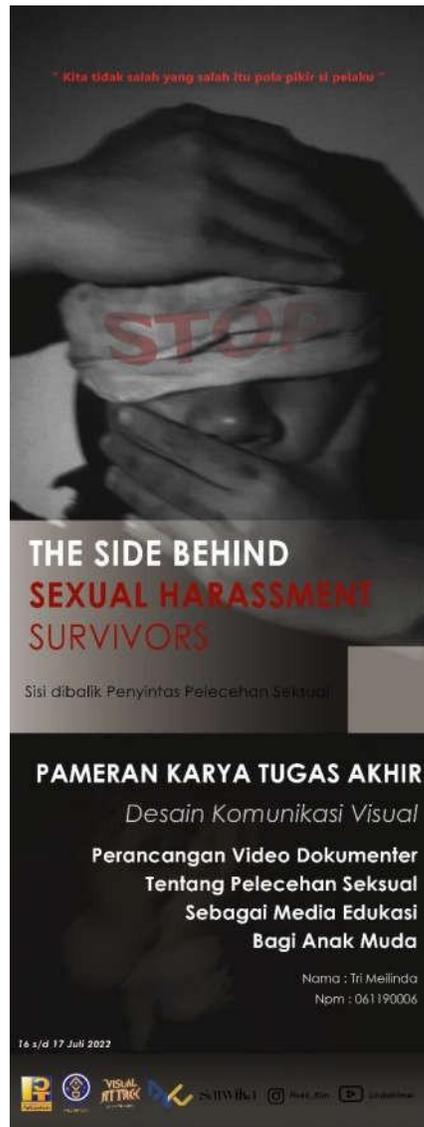
Media pendukung tersebut berupa poster, *x banner*, baju dan stiker. Media pendukung tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. 31 Media Pendukung Berupa Poster

(Sumber: Penulis, 2022)

Gambar 4.31 menampilkan desain poster yang kemudian penulis cetak dengan ukuran A2 atau 60cm x 24cm.



Gambar 4. 32 Media Pendukung Berupa X Banner

(Sumber: Penulis, 2022)

Pada gambar 4.32 dapat dilihat desain *x banner* yang kemudian penulis cetak dengan ukuran 160cm x 60cm.



Gambar 4. 33 Media Pendukung Berupa Stiker

(Sumber: Penulis, 2022)

Media pendukung selanjutnya seperti pada gambar 4.33 yaitu stiker.

Stiker yang didominasi tulisan atau tipografi berupa kalimat yang berisi kata-kata dari dampak Pelecehan Seksual.



Gambar 4. 34 Media Pendukung Berupa Baju (Hitam)

(Sumber: Penulis, 2022)

Pada gambar 4.34 merupakan media pendukung berupa kaos dengan bagian depan berupa tipografi yang bertulis kata-kata dari dampak pelecehan seksual serta judul dari video dokumenter yang diangkat.

4.6 Pembahasan

Video “*The Side Behind Sexual Harassment Survivors*” sebagai video dokumenter yang dihasilkan akan menampilkan berbagai informasi yang dikemas secara modern, mulai dari angle kamera, dan proses editing, sehingga diharapkan dapat respon positif dari para penonton. Namun, konsep awal video dokumenter tersebut berbeda dengan hasil *final* video yang dibuat. Beberapa perbedaan tersebut antara lain tidak adanya pengambilan video *Daily activity* dari kedua narasumber karena narasumber ke-2 tidak mau diambil kegiatan sehari-harinya karena tidak ingin privasinya diketahui. Hal tersebut tentu tidak bisa dipaksakan oleh penulis karena penulis ingin melindungi privasi sang korban. Maka dari itu, penulis membuat ulang langkah-langkah pra produksi berupa *storyline* dan *treatment* untuk menghormati keputusan narasumber yang penulis ajak dalam pembuatan video dokumenter ini.

Gambar yang diambil saat wawancara merupakan keadaan sesungguhnya dari kedua narasumber dari korban pelecehan seksual, serta pengambilan gambar untuk menambahkan *footage* didalam video dokumenter nantinya.

Selama proses pembuatan video dokumenter ini, tentu penulis mengalami beberapa kendala, diantaranya keterbatasan waktu saat pengambilan gambar, dikarenakan kondisi narasumber ke-2 yang tiba-tiba *drop* sehingga harus menunggu korban siap untuk diwawancarai. Kemudian saat mencari narasumber psikolog, penulis cukup lama mendapatkan psikolog yang bersedia untuk melakukan wawancara. Tapi akhirnya penulis mendapatkan psikolog yang bersedia diwawancarai, karena jarak yang jauh penulis tidak bisa melakukan wawancara secara langsung, namun hal itu bisa diatasi penulis melakukan wawancara dengan psikolog melalui online yaitu dengan menggunakan Google Meet.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari data yang telah dikumpulkan dari pembuatan video dokumenter dengan judul "*The Side Behind Sexual Harassment Survivors*" maka didapati kesimpulan yaitu:

1. Telah dihasilkan Video Dokumenter Bertema Pelecehan Seksual Sebagai Media Edukasi dan Informasi mengenai Pelecehan Seksual dengan judul "*The Side Behind Sexual Harassment Survivors*".
2. Video Dokumenter Bertema Pelecehan Seksual sebagai media edukasi dan informasi bagi anak muda berjudul "*The Side Behind Sexual Harassment Survivors*" menampilkan wawancara langsung dengan korban pelecehan seksual verbal dan pelecehan non verbal dan juga penjelasan serta penanganan dan pemulihan dari pelecehan seksual yang akan dijelaskan oleh psikolog.
3. Video berjudul "*The Side Behind Sexual Harassment Survivors*" sudah ada dan bisa dilihat di *chanel Youtube* LINDATRIMEI atau bisa melalui link : <https://youtu.be/xciJ-Tn9sag>

5.2 Saran

Adapun saran yang terkait dengan penelitian dari pembuatan video dokumenter ini yaitu:

1. Penelitian mengenai video dokumenter tentang pelecehan seksual ini diharapkan dapat menjadi media edukasi dan informasi bagi anak muda dan masyarakat.
2. Dengan adanya video dokumenter ini semoga dapat memberikan dampak bagi pelaku pelecehan agar sadar akan perbuatannya.
3. Perancangan video dokumenter ini diharapkan dapat menjadi salah satu media wawasan bagi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, S. (2015). *Suatu Kajian Awal Terhadap Tingkat Pelecehan Seksual Di Aceh*. Jurnal Pencerahan , 50-65.
- Bonafix, D. N. (2011). *Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*. Humaniora , 845.
- Elisabeth, E. (t.thn.). *Perancangan Fil Dokumenter Berjudul Saya Pemulung*.
- Fileborn, B. (2017). *Justice 2.0: Street harassment victims' use of social media and online activism as sites of informal justice*. British Journal of Criminology , 1482-1501.
- Harijanto, C. (2021). *Efektivitas Desain Instagram Terhadap Awareness Konsumen dan Membangun Citra Tobaku Merchandise*.
- Kurniawati, J. (2016). *Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu*. Jurnal Komunikator , 8 (2), 51-66.
- Monica, M. (2011). *Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan*. Humaniora , 1084.
- Mugianto. (2017). *Teks Laporan Hasil Observasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Siswa Kelas X SMA*. Jurnal Ilmu Budaya , 356.
- Mulyono, S. (2017). *Perancangan Video Tutorial Audio Dalam Mata Kuliah Audio Visual Simplan*. Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna , 6.
- Purba, R. (2017). *Tipografi Kreasi Dari Motif Ukir Melayu Deli*. PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif , 3 (1), 55-67.
- Rosmiati. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Murid Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Wolio Kota Baubau*. 53 (9), 1689-1699.
- Siallagan, Andrew Ryan Hasudungan. (2019). *Studi Kepustakaan Mengenai Blended Learning Sebagai Inovasi Model Pembelajaran Di Era 21*. Teknologi Pendidikan , 1, 202.

Syafrizal Helmi, M. S. (2014). *Analisis Data untuk Riset Manajemen dan Bisnis*. 265.

Tejawati, A. (2019). *Pengembangan Video Dokumenter “Wanita Dan Informatika” Di Lingkungan Fkti Universitas Mulawarman*. Volume 2, No 2, Nopember 2019 , 72.

Treatment, A. M. (t.thn.). *MEMBUAT TREATMENT & SCENARIO / NASKAH FILM serta BREAK DOWN SCENE EXT . DEPAN RUMAH KOST BETHA – SIANG Donny as ALFA Niken as BETHA Alfa duduk di bawah pohon , seberang rumah kost Betha , menanti keluarnya Betha . Di tanah sudah berserakan puntung rokok . 1-8.*

Wahid, U. (2021). *Strukturasi proses produksi film horor Pengabdian Setan: Perspektif ekonomi politik*. ProTVF, Volume 5, No. 1, 2021, hlm. 80-100 , 5 (1), 80.

Yuhana, A. N. (2019). *Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa*. Vol. 7, No. 1, 2019 , 79.