

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1. Objek

Objek yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian adalah sebuah kawasan wisata di Kota Palembang, yaitu Pedestrian Sudirman, yang terletak di Jl. Jendral Sudirman 18 Ilir, Ilir Timur I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30125. Objek wisata ini termasuk baru didirikan di Kota Palembang, di dalamnya terdapat banyak pertunjukan seni tradisional dan modern yang sangat menarik untuk di telusuri.

3.1.2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan penulis selama proses penelitian dimulai dari tahap awal pengumpulan data hingga tahap penyelesaian akhir memakan waktu kurang lebih selama 5 bulan, dimana tiap tahap dilakukan penulis secara terperinci. Berikut adalah jadwal penulis dalam melakukan penelitian.

3.2. Jenis Data

3.2.1. Data Primer

Menurut Sugiono dalam penelitian Batubara (2013) data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data yang diperoleh melalui keterangan-keterangan, penjelasan-penjelasan dari tempat penelitian secara langsung. Data primer yang digunakan dalam laporan ini adalah data yang di dapatkan penulis saat melakukan penelitian langsung di kawasan Pedestrian Sudirman.

3.2.2. Data Sekunder

Menurut Sugiono dalam penelitian Batubara (2013) data sekunder adalah sumber data tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data , misalnya melalui literatur dan studi pustaka. Data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data yang di dapatkan penulis melalui jurnal, buku dan media internet, untuk memperkuat penulisan laporan pada bagian metode penelitian sehingga ke akurasion data dapat dipertanggung jawabkan.

3.3. Teknik Perancangan

Terdapat 3 tahap perancangan dalam produksi *video*, yaitu tahap pra produksi adalah tahap segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Tahap ini biasanya berjalan sangat lama bahkan terkadang sampai menyita sumber daya waktu dari keseluruhan produksi. 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*, *photography* dan animasi. Setelah di *review* dan direvisi akan memasuki tahap pengemasan atau publish.

3.3.1. Konsep Visual

Konsep yang digunakan penulis dalam memproduksi hasil proyek akhir adalah *cinema / cinematic*, dimana akan menampilkan berbagai aktivitas dan suasana di kawasan Pedestrian Sudirman Palembang. Selama pengambilan gambar, penulis menggunakan *talent* sebagai peran pendukung. Beberapa *scene* akan ada *talent* yang seolah-olah sedang menyaksikan aktivitas di kawasan Pedestrian Sudirman. *Talent* yang dilibatkan adalah seorang wanita berusia 20 tahun menggunakan hijab modern dengan pakaian tertutup menyesuaikan dengan konsep yang ada.

3.3.2. Konsep Huruf

Ada beberapa jenis *font* yang digunakan penulis dalam memproduksi *video cinematic*. *Font* yang dipilih disesuaikan dengan konsep *cinematic* sendiri, diantaranya penulis menggunakan *font* yang memiliki karakter kuat, tebal, *modern*, sehingga mudah dibaca.

1. Gotham

Font ini memiliki karakter yang kuat, tebal sehingga mudah dibaca meski dari jarak yang jauh. *Font* ini digunakan pada *opening* serta judul *video*.

**abcdefghijklmnop
 qrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 0123456789**

Gambar 3.1 Contoh *Font Gotham*



Gambar 3.2 Penggunaan *Font* Pada *Opening Video*

2. Bebas Neue

Jenis *font* ini ramping, tegas, semua huruf tipe kapital, sehingga dapat dibaca dengan jelas. Penggunaan *font* ini diterapkan untuk keterangan lokasi.



Gambar 3.3 Contoh *Font* Bebas Neue

3.3.3. Konsep Warna

Berdasarkan konsep *cinematic* yang digarap penulis, penggunaan warna dalam *video* disebut *color grading*. *Color grading* merupakan Multi-Proses yang dapat mengubah nada *visual* dari seluruh tampilan *film*. Adapun jenis *color grading* yang digunakan adalah *Teal and Orange*. Proses ini menggunakan *software Adobe Premiere CC 2015*.

3.4. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis memiliki batasan ruang lingkup, yaitu kawasan Pedestrian Sudirman Palembang serta aktivitas pengunjung

maupun penampilan para seniman, yang semua aktivitas dan suasana akan di *record* secara *digital* menggunakan kamera DSLR dengan teknik pengambilan gambar secara *cinematic*.

3.5. Alat dan Bahan.

3.5.1. Alat

Selama melakukan penelitian dan perancangan projek akhir, dimulai dari tahap awal hingga akhir penulis menggunakan beberapa alat yang digunakan selama proses berlangsung.

1. Alat Tulis

Alat tulis yang digunakan adalah alat yang digunakan penulis untuk membuat *storyboard*, seperti pensil, kertas, dan penghapus.

2. Kamera DSLR Nikon DSLR D7100



Gambar 3.4 Nikon D7100

Kamera yang digunakan penulis dalam pengambilan gambar untuk projek akhir adalah Nikon D7100, dan lensa yang digunakan lensa Kit 18-140 mm.

3. Tripod Kamera



Gambar 3.5 Tripod

Tripod merupakan alat yang digunakan untuk membantu mengurangi beban kamera selama proses pengambilan gambar, sehingga dapat merekam gambar dalam waktu yang lama.

4. Laptop Acer Aspire E1-140



Gambar 3.6 Laptop Acer Aspire E1-140

Laptop yang digunakan penulis untuk *editing* dan penulisan laporan dengan spesifikasi RAM 4 GB, *Processor* Intel Celeron N2820 2.13 GHZ. Namun untuk *editing* secara keseluruhan

penulis menggunakan PC agar lebih mudah, dikarenakan spesifikasi laptop kurang mendukung untuk *editing video*.

3.5.2. Bahan

1. *Storyboard*
2. Hasil rekaman gambar
3. *Talent*
4. *Software Editing*



Gambar 3.7 Adobe Premiere CC 2015 dan After Effect

3.6. Tahap Pengerjaan

3.6.1. Tahap Pra Produksi

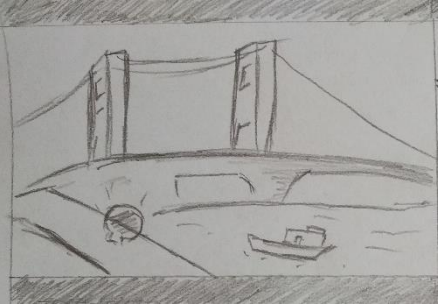
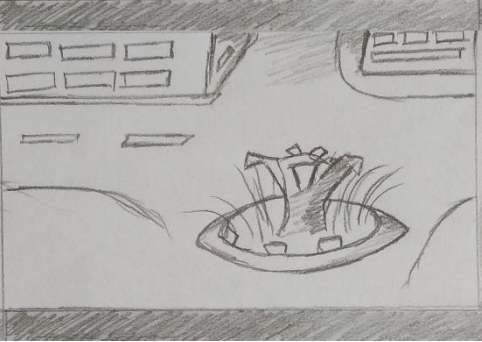
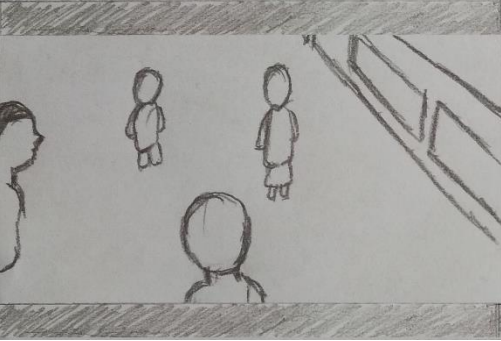
Tahap pra produksi merupakan tahap perencanaan, yaitu tahap yang dilakukan penulis dalam merancang proyek Tugas Akhir diantaranya mencari dan mencetuskan konsep atau ide untuk sebuah *video cinematic*, konsep yang dibuat sesuai ketentuan untuk sebuah *video cinematic* serta data yang telah diperoleh, mulai dari pemilihan lensa kamera, hingga penggunaan *talent*. Setelah menemukan konsep, penulis mulai mempersiapkan alat yang dibutuhkan untuk memulai produksi *video*, diantaranya kamera DLR, lensa f/18, *stabilizer*. tripod

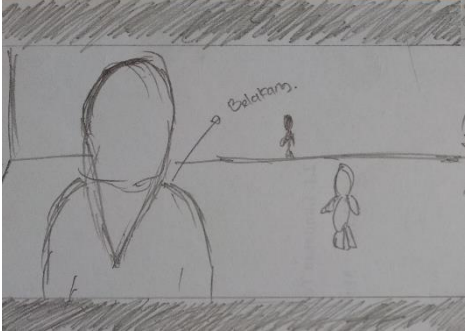
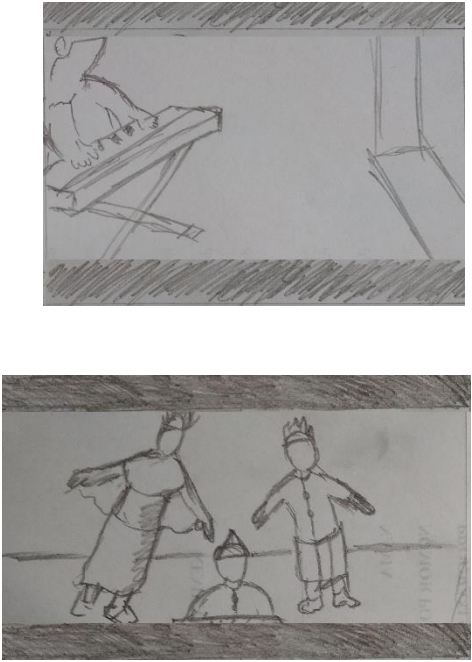
dan alat lainnya. Tahap pra produksi juga meliputi pembuatan *storyboard* guna untuk mempermudah penulis pada saat tahap produksi.

3.6.1.1. *Storyboard*

Storyboard digunakan penulis dalam tahap pra produksi pembuatan projek *video*, guna untuk mempermudah penulis dalam melakukan pengambilan gambar saat tahap produksi. *Storyboard* sendiri di buat manual menggunakan alat *sketch*.

Tabel 3.1 *Storyboard*


No	Gambar	Keterangan
1		<p><i>Scene</i> pertama akan menampilkan suasana jembatan Ampera, dengan menggunakan tipe <i>angel very wide shot</i>. Pengambilan gambar akan dilakukan dari kawasan Benteng Kuto Besak (BKB). <i>Scene</i> ini sebagai pembuka, untuk memperkuat jika <i>video</i> berasal dari Kota Palembang. Waktu yang dipilih untuk <i>scene</i> ini adalah sore hari.</p>
2		<p><i>Scene</i> ke dua menampilkan suasana bundaran air mancur di kawasan Masjid Agung dan menampilkan keindahan Masjid Agung itu sendiri di malam hari.</p>
3		<p><i>Scene</i> selanjutnya di kawasan inti yaitu Pedestrian Sudirman, dimana akan menampilkan suasana Pedestrian Sudirman saat sedang sepi pengunjung, hingga ramai, atau menjelang malam hari.</p>



No	Gambar	Keterangan
4		<p><i>Scene</i> yang selanjutnya akan menampilkan <i>talent</i> dari belakang atau <i>bloking (medium close up)</i> <i>talent</i> akan berjalan sambil melihat kiri dan kanan suasana Pedestrian Sudirman dengan teknik <i>slow motion</i>.</p>
5		<p><i>Scene</i> selanjutnya akan menampilkan seniman yang ada di Pedestrian Sudirman, seperti pemain biola/<i>keyboard</i>, penari tradisional, dan kesenian lainnya. Pengambilan gambar menggunakan tipe <i>shot close up</i>, <i>medium close up</i> dan <i>big close up</i>.</p>



3.6.2. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan tahap selanjutnya setelah pra produksi, tahap ini meliputi pengambilan gambar di kawasan Pedestrian Sudirman langsung yang disesuaikan dengan *storyboard* sebelumnya. Pengambilan gambar pada tahap ini di sesuaikan dengan angel kamera untuk *video cinematic*, seperti *extreme wide shot*, *wide shot*, *very wide shot* dan *angle* lainnya. Pengambilan gambar yang dilakukan penulis dalam proyek ini dimulai pada sore hari hingga malam hari dimana lokasi Pedestrian Sudirman mulai ramai dikunjungi untuk mendapatkan *view* yang di inginkan.

Tabel 3.2 Tipe Shot

No	Tipe Shot	Keterangan
1	 <p data-bbox="461 1671 981 1749">Sumber : https://webbisnis.com/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/</p>	<p data-bbox="1038 1339 1356 1839">Very Wide Shot, teknik mengambil lebih dekat dengan lingkungan disekitar subjek. Subjek akan terlihat berada di lingkungan seperti apa, dalam pengambilan gambar untuk projek akhir, tipe <i>shot</i> ini akan di aplikasikan untuk objek Ampera dan Masjid Agung.</p>

No	Tipe Shot	Keterangan
2	 <p data-bbox="429 797 1011 875">Sumber : https://webbisnis.com/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/</p>	<p data-bbox="1038 461 1358 1039">Big/Extreme Close Up, pengambilan gambar dengan teknik ini akan menunjukkan secara detail ekspresi dari subjek, seperti linangan air mata dan luapan kegembiraan terpancarkan dari wajah atau mata subjek. Tipe <i>shot</i> ini digunakan untuk <i>talent</i> dan seniman Pedestrian Sudirman.</p>
3	 <p data-bbox="429 1552 1011 1671">Sumber : https://bradleywhitemedianotes.wordpress.com/2015/03/02/camera-work-shots/</p>	<p data-bbox="1038 1137 1358 1671">Mid Shot, teknik pengambilan ini bertujuan untuk menunjukkan subyek lebih detail, dan juga bisa menunjukkan emosi yang ditampulkan oleh subjek. Tipe <i>shot</i> ini di aplikasikan untuk <i>talent</i> dan pengunjung, ataupun seniman yang ada di Pedestrian Sudirman.</p>

No	Tipe Shot	Keterangan
4	 <p>Sumber : http://www.idrproductions.com/2017/11/13/camera-shots-angles-everyone-know/</p>	<p>Wide Shot, teknik pengambilan gambar dengan subjek sudah dapat diidentifikasi dengan jelas karena telah memenuhi frame gambar meski terdapat jarak diatas kepala dan dibawah kaki</p>
5	 <p>Sumber : http://dewisanti438.blogspot.com/2017/05/macam-dan-jenis-angle-shot-dan-gerakan.html</p>	<p>Close Up, digunakan untuk menekankan keadaan emosional subyek. Tipe shot ini biasanya mengambil subyek manusia hanya bagian kepala saja. <i>Close up</i> juga berguna untuk menampilkan detail dan dapat digunakan sebagai <i>cut-in</i>.</p>

No	Tipe Shot	Keterangan
6	 <p data-bbox="429 801 1011 875">Sumber : https://webbisnis.com/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/</p>	<p data-bbox="1038 456 1353 533"><i>Over the Shoulder Shot</i></p> <p data-bbox="1038 544 1353 831">tipe shot yang dilakukan untuk dua subyek, namun pengambilan gambar dilakukan dari belakang bahu salah satu</p>

3.6.3. Tahap Pasca Produksi

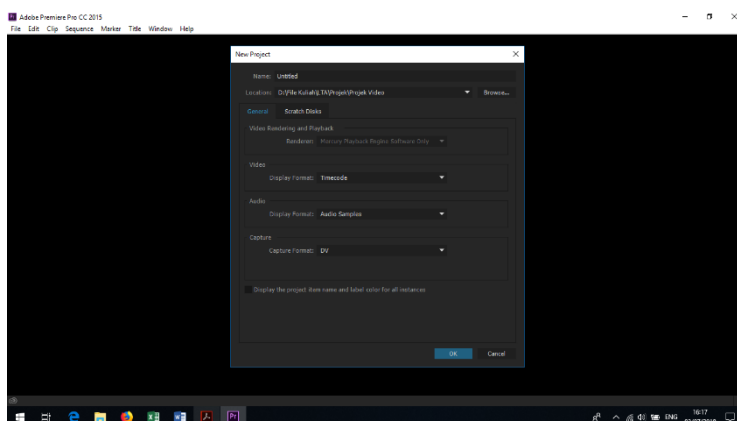
Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir, yaitu proses *editing*. Proses *editing* yang digunakan penulis menggunakan *software Adobe Premiere* dan *After Effect* yang meliputi penggabungan antara potongan-potongan *video* yang telah diambil dari tahap produksi sebelumnya menjadi *video* secara utuh. Kemudian *color grading*, yaitu mengubah dan meningkatkan warna gambar *video*, proses ini dilakukan dengan memilih *highlight*, *midtone* pada *video* yang cenderung menggunakan warna-warna hangat. Selain itu dalam *editing video cinematic* selalu identik dengan *slow motion*, hal ini dikarenakan untuk memperkuat kesan *cinematic* pada *video*.

3.6.3.1. Tahap Pembuatan

Tahap pengerjaan *editing video cinematic* ini menggunakan *software Adobe premiere*, langkah-langkah pengerjaan tersebut adalah sebagai berikut.

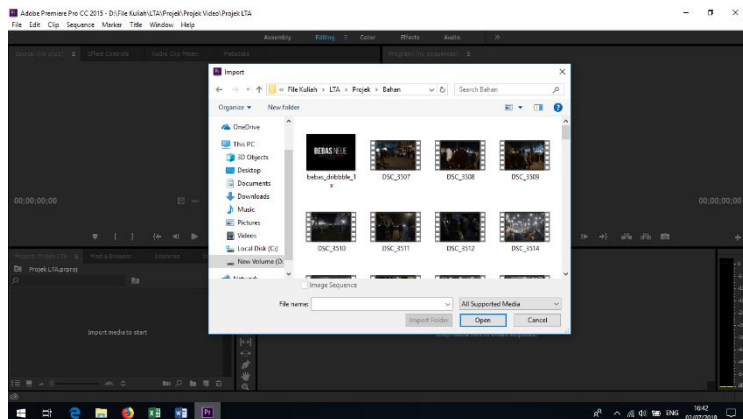
1. Tahap *Editing*

- a. Tahap awal dari *editing video cinematic* Pedestrian Sudirman adalah menggabungkan hasil rekaman gambar dengan menggunakan *software Adobe Premiere*, dengan membuka *software Adobe Premiere* kemudian pilih *New Project*



Gambar 3.8 Tahap awal dengan memilih *New Project*

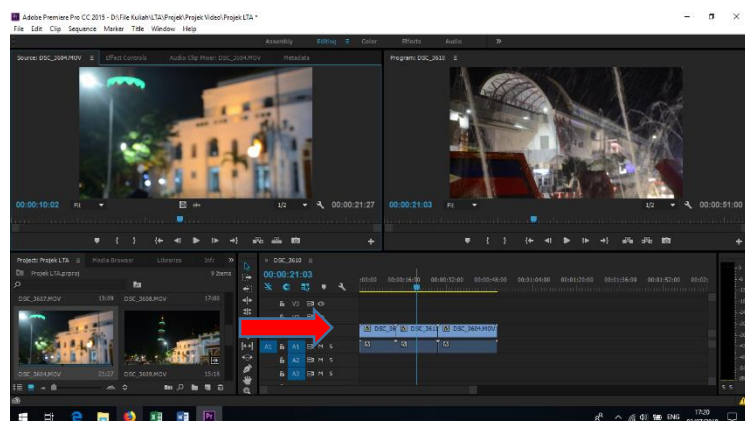
Setelah memilih *new project*, maka tampilan selanjutnya adalah Area Kerja, dengan panel-panel *editing*. Untuk memasukan bahan *video* yang telah disiapkan pada tahap produksi.



Gambar 3.9 Proses import *file video* ke *tab project*

Adobe Premiere

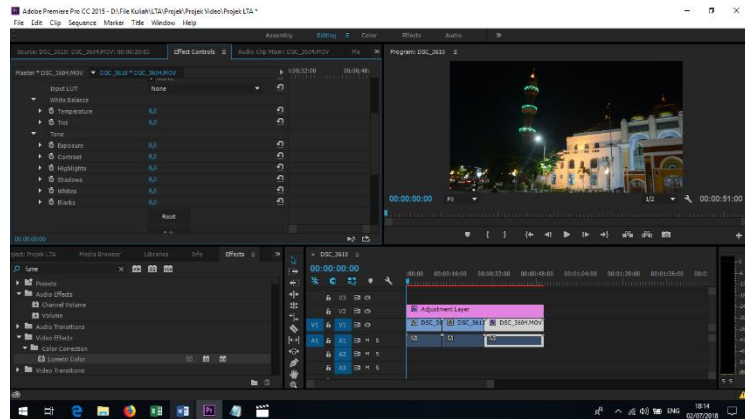
- b. Tahap selanjutnya adalah memindahkan *file video* dari *Tab Project* ke *Track Video*, guna untuk menggabungkan semua *video* yang sudah disiapkan. Caranya dengan langsung *drag video* ke Panel *Track Video*.



Gambar 3.10 Proses *drag video* ke panel *Time Line*

Setelah semua *video* digabungkan menjadi sebuah *1 video*, maka selanjutnya menambahkan *color grading*

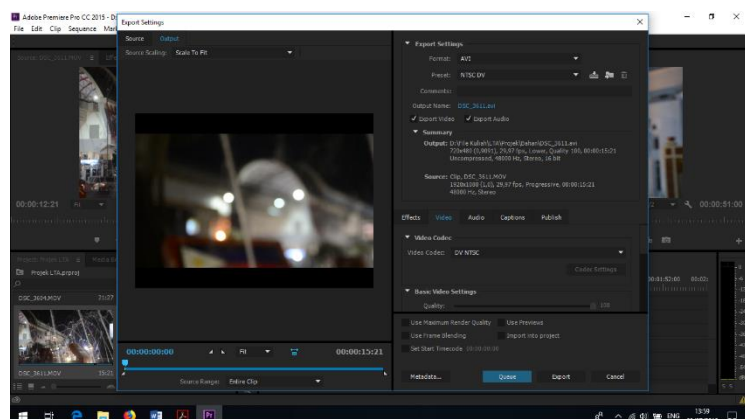
atau warna pada *video* agar lebih terlihat menarik. Efek yang digunakan adalah *Teal and Orange*.



Gambar 3.11 Proses awal *color grading*

2. Render

Setelah semua bahan *video* digabungkan, dan *color grading*, maka selanjutnya adalah proses *render*. Proses ini merupakan proses akhir *editing*, *output* yang di hasilkan sebuah *video* utuh yang di inginkan.



Gambar 3.12 Proses *rendering*