

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**FILM DOKUMENTER
KEHIDUPAN PEDAGANG PASAR PALIMO
PALEMBANG**



**Diajukan Oleh :
Bambang Sekartaji / 061140022
Triadi Septiyanto / 061140003**

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**FILM DOKUMENTER
KEHIDUPAN PEDAGANG PASAR PALIMO
PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

- 1. Bambang Sekartaji / 061140022**
- 2. Triadi Septiyanto / 061140003**

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018

MOTTO :

“Ilmu Itu Diperoleh Dari Lidah Yang Gemar Bertanya Serta Akal Yang Suka Berpikir”.

~ Abdullah bin Abbas

“Teman Anda Adalah Orang Yang Mengetahui Seluruhnya Tentang Anda dan Tetap
Menjadi Teman Anda”

~ Elbert hubbard

“Boleh Jadi Kamu Membenci Sesuatu, Padahal Ia Amat Baik Bagi Kamu. dan Boleh Jadi
Kamu Mencintai Sesuatu, Padahal Ia Amat Buruk Bagi Kamu. Allah Maha Mengetahui
Sedangkan Kamu Tidak Mengetahui”

~ Al-Baqarah : 216

Kupersembahkan kepada :

- Allah SWT
- Kedua orang tua tercinta
- Saudara-saudariku tersayang
- Bapak Hendra Hadiwijaya S.E, M.Si atas bimbingannya
- Para pendidik yang kuhormati
- Teman-teman seperjuangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat bimbingan yang dilimpahkan-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir, yang berjudul “**Film Dokumenter Kehidupan Pedagang Pasar Palimo Palembang**”. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan akademis meraih gelar Diploma III (D3) program studi Desain Komunikasi Visual, Politeknik PalComTech.

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada Direktur Politeknik PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Pembantu Direktur 1, Bapak D.Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bapak Alfred Tenggono S.Kom, M.Kom., kepada Bapak Hendra Hadiwijaya S.E, M.Si sebagai pembimbing, kepada kedua orang tua Penulis yang tercinta, kepada teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan laporan Tugas Akhir masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1. Manfaat Bagi Mahasiswa	4
1.5.2. Manfaat Bagi Masyarakat.....	4
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Videografi	7

2.1.2 Film	7
2.1.2.1 Jenis-jenis Film	8
2.1.3 <i>Typhography</i>	11
2.1.4 Metode Perancangan video	11
2.1.4.1 Pra Produksi	11
2.1.4.2 Produksi	17
2.1.4.3 Pasca Produksi	17
2.2 Penelitian Terdahulu	18
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	25
3.1.1 Lokasi	25
3.2 Jenis Data	25
3.3 Konsep Perancangan	26
3.3.1 Konsep Visual	27
3.3.2 Konsep Huruf	27
3.4 Ruang Lingkup Penelitian	27
3.5 Alat dan Bahan	28
3.5.1 Alat	28
3.6 Tahapan Pengerjaan	29
3.6.1 Pra Produksi	29
3.6.2 Produksi	31
3.6.3 Pasca Produksi	32
3.6.4 Tahap Pembuatan	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	35
4.1.1 Hasil Visual	35
4.1.2 Hasil Hutuf	35
4.2 Pembahasan	37
4.2.1 Pra Produksi	38
4.2.2 Produksi	40
4.2.2.1 Wawancara	40
4.2.2.2 Aktivitas Pasar Palimo	44
4.2.2.3 Suasana	47
4.2.2.4 <i>Shoot</i>	51
4.2.2.5 <i>Angle</i>	53
4.2.3 Pasca Produksi	54
4.2.3.1 Pembuatan Animasi Teks	55
4.2.3.2 Pengeditan dan Penggabungan Video Audio	56

BAB V PENUTUP

5.1 Hasil	60
5.2 Saran	60

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.4.1.4.1 Pembuatan <i>Storyboard</i>	14
Gambar 2.1.4.1.4.2 Pembuatan <i>Storyboard</i>	15
Gambar 4.1.2 Jenis Huruf <i>Century Gothic</i>	36
Gambar 4.2.2.1.1 Wawancara Salah Satu Pedagang	41
Gambar 4.2.2.1.2 Wawancara Kuli Angkut	42
Gambar 4.2.2.1.3 Wawancara Pedagang Asoi/Kresek	42
Gambar 4.2.2.1.4 Wawancara Konsumen.....	43
Gambar 4.2.2.1.5 Wawancara Kepala Pasar Palimo.....	44
Gambar 4.2.2.2.1 Pengepul Barang Dagang	45
Gambar 4.2.2.2.2 Angkutan Kuli Angkut	45
Gambar 4.2.2.2.3 Badan Kebersihan Pasar.....	46
Gambar 4.2.2.2.4 Persiapan Pedagang.....	47
Gambar 4.2.2.3.1 Suasana Pasar Bawah depan	48
Gambar 4.2.2.3.2 Suasana Pasar Bawah dalam	49
Gambar 4.2.2.3.3 Suasana Pasar Atas	50
Gambar 4.2.2.3.4 Suasana Pasar Bawah Lantai 2	50
Gambar 4.2.2.3.4 Suasana Parkiran	51
Gambar 4.2.2.4.1 <i>Long Shot</i> (LS)	52
Gambar 4.2.2.4.1 <i>Medium Shot</i> (MS)	52
Gambar 4.2.2.4.1 <i>Close-up Shot</i> (CS).....	53
Gambar 4.2.2.5.1 <i>Hight Angle</i>	53
Gambar 4.2.2.5.2 <i>Low Angle</i>	54

Gambar 4.2.2.5.3 <i>Eye Level</i>	54
Gambar 4.2.3.1.1 Pembuatan Animasi Tipografi 1	56
Gambar 4.2.3.1.2 Pembuatan Animasi Tipografi 2	56
Gambar 4.2.3.2.1 Proses <i>Editing</i> Video	57
Gambar 4.2.3.2.2 Proses Pemotongan Video dan Audio.....	58
Gambar 4.2.3.2.3 Proses Pemberian Transisi Video.....	58
Gambar 4.2.3.2.4 Proses Pemberian <i>Text</i>	59
Gambar 4.2.3.2.5 Proses Pemberian Suara Latar.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.4.1 Pra Produksi	12
Tabel 2.1.4.2 Produksi	17
Tabel 2.1.4.3 Pasca Produksi	18
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.3 <i>Storyboard Script</i>	39

DAFTAR LAMPIRAN

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

ABSTRACT

BAMBANG SEKARTAJI, TRIADI SEPTIYANTO: *Documentary film the life of the market trader five Palembang. under the guidance of Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si.*

a documentary that the market will use as a medium of information to the public to know how the life and storyline of a trader. In many market we know all the interaction between seller and buyers. Where there is a story of some who mocked to make the story visualized through documentary film media. Along with the development of information media, social media is one of the online media where users can participate in seeking information, communicate and capture friendships with all the applications they have. One type of application of technology is in the form of video, the use of video technology in the form of documentary is generated visual images that look more real or real that stimulate the imagination of the audience so that it can be brought into the atmosphere of the storyline. In this research, the writer uses the method of Pra Production which includes the research information, determining the visual concept, the concept of letters, the concept of color and the making of the manuscript and then proceed to the Production stage which includes sketching, modeling, texturing, animating and rendering then forwarded to Post Production which includes adjustment video by providing transitions, audio adjustments by providing sound effects, music and dubbing, giving text, color grading and ending with final rendering. The result of this research is the result of a video with visual of Documentary film, it is expected the society especially the young generation can receive information of science along with the development of technology in this day and age.

Keyword : *Film, Documentary, Market trader five*

ABSTRACT

BAMBANG SEKARTAJI, TRIADI SEPTIYANTO: Film dokumenter kehidupan pedagang pasar lima Palembang. di bawah bimbingan Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si.

sebuah film dokumenter yang akan digunakan pasar sebagai media informasi kepada masyarakat agar tahu bagaimana kehidupan dan alur cerita seorang pedagang . Di banyak pasar kita tahu semua interaksi antara penjual dan pembeli. Di mana ada cerita dari beberapa orang yang diajak untuk membuat cerita divisualisasikan melalui media film dokumenter. Seiring dengan perkembangan media informasi, media sosial adalah salah satu media online di mana pengguna dapat berpartisipasi dalam mencari informasi, berkomunikasi dan menangkap pertemanan dengan semua aplikasi yang mereka miliki. Salah satu jenis aplikasi teknologi adalah dalam bentuk video, penggunaan teknologi video dalam bentuk dokumenter yang dihasilkan gambar visual yang terlihat lebih nyata atau nyata yang merangsang imajinasi penonton sehingga dapat dibawa ke atmosfer alur cerita. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode Pra Produksi yang meliputi informasi penelitian, penentuan konsep visual, konsep huruf, konsep warna dan pembuatan naskah kemudian dilanjutkan ke tahap Produksi yang meliputi pembuatan sketsa, pemodelan , texturing, animating dan rendering kemudian diteruskan ke Post Production yang mencakup penyesuaian video dengan menyediakan transisi, penyesuaian audio dengan menyediakan efek suara, musik dan dubbing, pemberian teks, gradasi warna dan diakhiri dengan rendering akhir. Hasil dari penelitian ini adalah hasil video dengan visual film dokumenter, diharapkan masyarakat khususnya generasi muda dapat menerima informasi sains seiring dengan perkembangan teknologi di zaman sekarang ini.

Kata kunci : Film, Dokumenter, Pasar palimo Palembang

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi multimedia di era globalisasi mulai banyak dimanfaatkan dengan begitu didirikannya rumah produksi yang menghasilkan film *biography*, film dokumenter, film komedi, film animasi, film pertualangan/*adventure*, film drama, dan film *action*. Disinilah suatu usaha memberikan informasi yang lengkap mengenai keberadaan, fungsi, maupun peran dari suatu rumah produksi. Usaha pemberian informasi kepada masyarakat tersebut salah satunya dapat dilakukan melalui film.

Film dibuat sedemikian rupa agar memiliki nilai jual dan menarik untuk disimak oleh berbagai lapisan masyarakat. Menurut Urbani (2011: 2) Film adalah gambar dan suara, maka yang perlu diperhatikan dan diutamakan adalah kualitas *audio*/suara dan kualitas visual. *Genre*/jenis film adalah sebuah karya mengidentifikasi atau menentukan jenis/tipe dari film. Jenis dan *genre* film dibagi menjadi berbagai jenis tergantung dari dengan tema dan cerita yang diangkat. *Action* adalah jenis film yang mengandung banyak gerakan dinamis para aktor dan aktris dalam sebagian besar adegan film, seperti halnya adegan baku tembak, perkelahian, kejar mengejar, ledakan, perang dan lainnya.

Menurut Kurniasih (2012: 24), Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan atau menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan. Film dokumenter tidak menciptakan sesuatu peristiwa atau kejadian, namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik. Film dokumenter sering juga digunakan sebagai media informasi di dunia pendidikan dan juga oleh lembaga pemerintahan atau lembaga-lembaga swasta lainnya.

Salah satu dunia produksi perfilman dapat kita lihat orientasinya, produksi film yang bergenre dokumenter dimana film yang dibuat itu tidak ada cerita fiktif dan mendramatisir yang akan disajikan. Film dokumenter yang diangkat dari kehidupan pedagang Pasar Palimo yang terletak di Jalan Jendral Sudirman Km 5 Palembang Sumatera Selatan. Beberapa genre perfilman penulis tertarik memproduksi film dokumenter dimana keseharian seorang pedagang pasar yang kehidupannya mengandung fakta dan bukan fiktif sesuai dengan apa yang terjadi namun tidak ada hal yang didramatisir.

Perlunya penulis mengangkat film dokumenter tentang pedagang pasar, yaitu agar kaum muda dapat mengambil dalam berwirausaha, dan informasi yang diterima oleh masyarakat mengenai kegiatan selama menjalani usaha dagang. Berbagai macam kegiatan aktivitas yang dijalani dalam keseharian, berangkat dari rumah menuju distributor barang dan setelah memulai menuju pasar untuk membuka lapak dagangan. Tidak sampai disitu saja, pedagang dapat membagi antara waktu untuk

berwirausaha dan waktu untuk keluarga yang dapat diatur sendirinya. Memiliki penghasilan yang dapat lebih tinggi dibandingkan pegawai kantor. Bukan hanya itu saja, adapun tantangan untuk menjadi wirausahawan sukses yang dapat dipelajari dari pedagang pasar yaitu kegigihan mengisi waktu istirahat malam yang dimanfaatkan untuk berdagang dan mengambil persediaan barang dimana pengambilan dilakukan pada saat malam hari sebelum aktivitas pasar yang dimulai fajar.

Berdasarkan uraian yang telah di kemukakan maka penulis tertarik mengambil judul **“Film Dokumenter Kehidupan Pedagang Pasar Palimo Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang di atas, penulis dengan ini merumuskan rumusan masalah yang penulis akan kaji adalah “Bagaimana membuat film dokumenter kehidupan pedagang Pasar Palimo Palembang”.

1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup aktivitas kegiatan yang di lakukan oleh para pedagang dan jual beli yang terdapat pada pasar palimo dimana dalam setiap aktivitas atau kegiatan di pasar akan di liput dengan menggunakan teknik film dokumenter durasi sekitar 15 menit. Film dokumenter ini akan dipublikasikan diberbagai media sosial dan dapat dibuat kaset dvd untuk diberikan kepada para pedagang dan sebagai

media pembelajaran bagi wirausahawan mudah. Proses pembuatan film dokumenter penulis menggunakan kamera *canon DSLR 700D*, Lensa semi tele 250mm, lensa 18 - 55mm, lensa 50mm, *tripod* dan dalam proses *editing* penulis juga menggunakan *software Adobe Premiere*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis adalah menghasilkan sebuah film dokumenter yang akan digunakan Pasar PalimoPalembang sebagai media informasi kepada masyarakat, agar masyarakat tahu bagaimana kehidupan pedagang pasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Laporan ini tentu memiliki manfaat yang akan dirasakan oleh beberapa pihak seperti bagi mahasiswa, masyarakat, dan akademik.

1.5.1 Manfaat bagi Mahasiswa

Wawasan pengetahuan mengenai film dokumenter dan selain itu, di dapatkannya pengalaman bagaimana proses dan cara membuat sebuah film dokumenter yang menarik sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima masyarakat.

1.5.2 Manfaat bagi Masyarakat

1. Mendapatkan inspirasi sebagai peluang usaha.
2. Memberikan manfaat sebagai motivasi untuk berwirausaha agar dapat menunjang *financial* yang lebih baik.
3. Mendapat wawasan bagaimana menjadi wirausaha.

1.5.3 Manfaat bagi Akademik

1. Bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya menjadi bahan bacaan sebagai pengetahuan.
2. Bahan untuk dapat membuat penulisan karya ilmiah yang lebih baik.

1.6 Sintematika Penulisan

BAB I: Merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang permasalahan dan rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan dalam penelitian tersebut.

BAB II : Merupakan landasan teoritik dan hasil penelitian terdahulu. Bagian ini berisi pengkajian teori yang digunakan dalam penelitian untuk mengembangkan hipotesis dan penjelasan fenomena hasil penelitian sebelumnya. Dengan menggunakan teori yang telah dikaji dan juga penelitian-penelitian sebelumnya, hipotesis-hipotesis yang ada dapat dikembangkan.

BAB III : Merupakan metode penelitian ini akan dijelaskan objek dan waktu penelitian, alat, dan bahan, kemudian dilanjutkan dengan tahap pengerjaan.

BAB IV : Merupakan hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini terdiri analisa, perancangan, hasil dan pembahasan.

BAB V : Merupakan kesimpulan. Bab ini terdiri dari simpulan yang menunjukkan keberhasilan tujuan dari penelitian. Simpulan menunjukkan hipotesis mana yang didukung dan mana yang tidak didukung oleh data. Implikasi dari penelitian yang menunjukkan kemungkinan penerapannya. kelebihan dan kekurangan, saran-saran yang berisi keterbatasan dari penelitian yang telah dilakukan dan bagi penelitian yang akan datang. Selanjutnya penelitian akan dilengkapi dan lampiran daftar pustaka dan lampiran-lampiran lainnya seperti tabel dan lain-lain.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Videografi

Menurut Nugroho dan Prasetyo (2017: 16) videografi merupakan perkembangan dari seni yang memadukan antara seni rupa dan teknologi berbasis komputer. Seni videografi adalah bagian dari seni media baru yang didalamnya termasuk video instalasi, fotografi, web, *digital print* maupun seni interaktif lainnya. Menurut Fitriani dan Betaubun (2017: 14) videografi adalah media untuk merekam suatu *moment* atau kejadian yang dirangkum dalam sebuah sajian gambar dan suara yang dapat kita nikmati dikemudian hari, baik sebagai sebuah kenangan atau pun sebagai bahan kajian untuk mempelajari apa yang sudah atau pernah terjadi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa videografi adalah kombinasi antara teks, grafik, animasi, *audio* dan *video* yang bertujuan untuk menyampaikan informasi melalui komputer atau media elektronik lainnya.

2.1.2 Film

Menurut Anrini (2012: 19), film juga merupakan salah satu media belajar dalam dunia pendidikan. Tak jarang karena pengaruh film, seorang anak berusaha menirukan adegan yang mereka lihat.

Menurut Trianton dan Teguh (2013: 14) Film bukan hanya sebagai media hiburan dan alat propaganda politik saja, tapi memiliki peran kultural dan pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas film memiliki beberapa jenis yaitu film animasi, film pendek, *Movie* dan film dokumenter. Kesimpulan penulis yang dapat di tarik, bahwa film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan atau menuangkan ide yang tidak dapat terpikirkan menjadikan karya visual untuk menyampaikan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.

2.1.2.1 Jenis-Jenis Film

Bermunculannya sekian banyak turunan dari satu jenis film disebabkan oleh tidak sedikitnya jenis jenis film yang saling berpotongan satu sama lain dan tidak bisa dikelompokkan kedalam jenis khusus. Misalnya, untuk film komedi yang mengandung unsur horor langsung dibuatkan genre horror komedi. Maka setelah itu, sebuah *genre* pun otomatis terbentuk.

Menurut Yolanda (2012: 2) Dalam pembuatan film sineas memiliki sebuah idealisme dalam menentukan tema untuk “membungkus” cerita agar dapat diterima oleh penontonnya. Beberapa genre tersebut antara lain:

1. Film Drama

Genre film ini memberikan alur cerita mengenai kehidupan. Kecharuan lebih ditonjolkan dalam film ini agar penonton bisa ikut merasakan apa yang dirasakan para tokohnya. Seperti *Romeo and Juliet*, *Haciko*.

2. Film Laga atau *action*

Genre film ini banyak menampilkan unsur pertarungan dalam setiap *scene*. Sehingga penonton dibawa ke dalam kecepatan dan ketegangan gerak tubuh para tokoh yang tengah berkelahi.

3. Film Horor

Genre film ini banyak menempatkan legenda yang menyeramkan pada suatu daerah atau legenda yang sengaja dibuat untuk menghadirkan film ini. Antara lain *Kuntilanak*, *Suster Ngesot*, *The Ring*, dan sebagainya.

4. Film *Thiller*

Genre film ini selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsur logika. Karena sepanjang jalan cerita penonton akan disuguhkan dengan peristiwa pembunuhan. Hal ini memacu ketakutan tersendiri dalam diri.

5. Film Fantasi

Genre film ini mempunyai alur cerita yang diluar nalar manusia. Sesuatu yang tidak mungkin, akan terjadi di film ini. Kelebihannya, film ini akan selalu menyodorkan sesuatu yang membuat decak kagum penonton akan makhluk dan benda-benda yang tidak ada dalam kehidupan nyata. Contoh Harry Potter, *Golden Compass* dan sebagainya.

6. Film Perang

Genre film ini sering juga disebut dengan film kolosal. Film yang alur ceritanya dibuat berdasarkan sejarah atau hanya sebuah imajinasi belaka. Contoh 300, *The Last Samurai*, dan sebagainya.

7. Film Ilmiah

Genre film ini biasa disebut dengan *sci-fi*. Ilmuwan akan selalu ada dalam genre film ini karna apa yang sesuatu mereka hasilkan akan menjadi konflik utama dalam alur. Contoh *Jurassic Park*, *Splice* dan sebagainya.

8. Film Dokumenter

Film dokumenter menggambarkan situasi kehidupan nyata dengan setiap individu menggambarkan perasaan dan pengalamannya dalam situasi apa adanya, tanpa persiapan, atau langsung pada kamera atau

pewawancara. Dokumenter dapat diambil di lokasi apa adanya, atau disusun secara sederhana dari bahan-bahan yang sudah diarsipkan.

2.1.3 *Typography*

Menurut Santosa (2008: 108) *Typography* adalah menata huruf yang menjadi unsur penting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terjadinya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya serta maksud dan tujuan. Pengolahan tipografi tidak hanya terbatas lewat pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, dekorasi, kesesuaian dengan tema, tetapi juga meliputi tata letak vertikal atau horizontal tulisan pada sebuah bidang desain.

2.1.4 Metode Perancangan Video

Laporan ini menggunakan metode observasi, Wawancara, dan Studi Kepustakaan dengan begitu akan didapatkan data dan informasi mengenai permasalahan yang terdapat di Pasar Palimo Palembang. Selain itu, penulis juga menggunakan metode perancangan video yang terdiri dari Pra, Produksi, dan Pasca Produksi.

2.1.4.1 Pra Produksi

Menurut Ahmadi dan Aziz (2014: 3). Pada proses pra produksi ini sangat penting dalam pembuatan video karena perancangan ini digunakan sebagai acuan untuk proses produksi selanjutnya. Langkah dari proses pra produksi yaitu

mencari perizinan lokasi, riset informasi, mencetuskan ide, membuat *storyboard*, membuat script, dan jadwal pengambilan gambar video.



Tabel 2.1.4.1 Pra Produksi

a. Penulisan Skenario atau Alur Cerita

Menceritakan seseorang pedagang sayuran dan kehidupannya yang selalu bekerja keras, merintis di tahun 2002 sebagai seorang pedagang sayuran dipasar palimo. Dalam kehidupan sebagai pedagang, beliau tak berarti mengeluh meskipun berdagang diemperan/halaman pasar .

Dipasar palimo tak hanya seorang pedagang sayuran saja, ada juga kuli pikul, tukang sapu/kebersihan, ada juga keamanan. dibalik itu semua ada cerita suka duka dalam hirukpikuk kehidupan dipasar yang mereka jalani dengan tulus. maka dari itu saya melirik dan tertarik untuk membuat film dokumenter yang bertema "Kehidupan Pedagang Pasar Palimo Palembang".

b. Melakukan Penentuan Jadwal

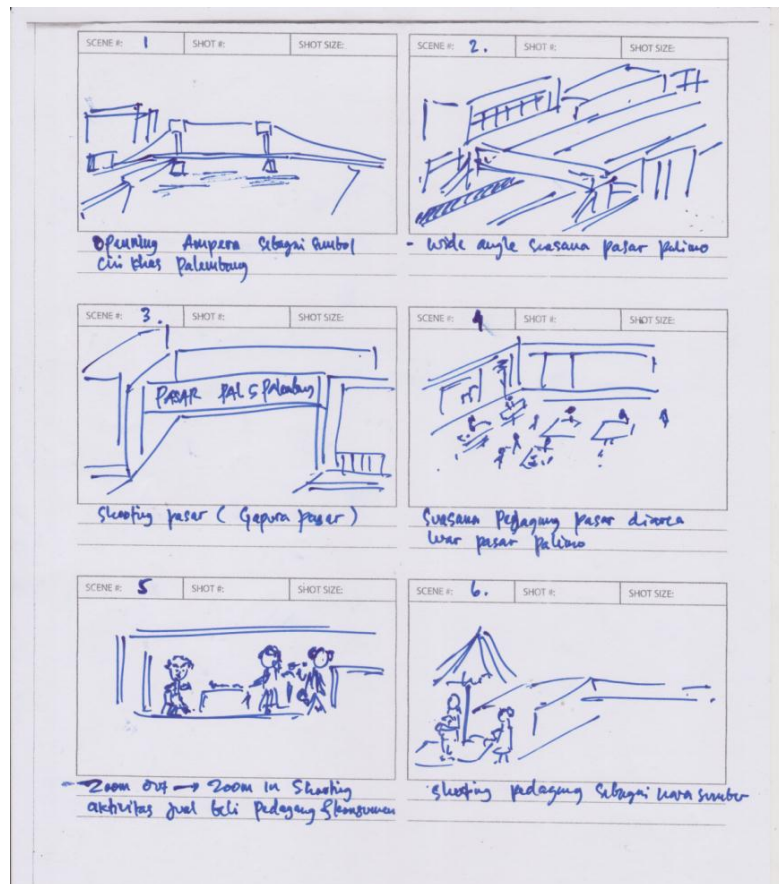
Pada tahap ini penulis membuat penentuan jadwal produksi pembuatan film dokumenter beserta rekan-rekan tim. Proses pengerjaannya pun dilakukan disalah satu ruangan.

c. Menentukan Lokasi

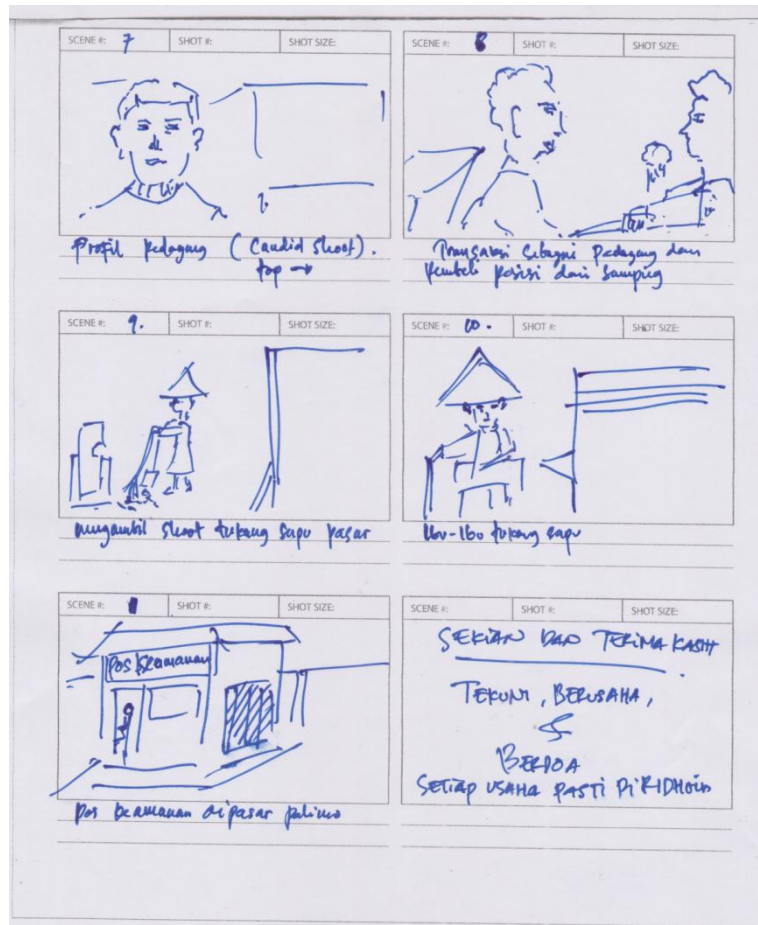
Pada tahap ini penulis mencari lokasi produksi "Film Dokumenter Kehidupan Pedagang Pasar Palimo Palembang". Penulis beserta rekan-rekan tim pun sepakat untuk melakukan produksi film dokumenter dilokasi berikut ini:

1. Ampera sebagai opening film dokumenter untuk mengangkat ciri khas kota Palembang
2. Jalan Kolonel H.Burlian
3. Pasar palimo

d. Pembuatan Storyboard



Gambar 2.1.4.1.4.1 Pembuatan Storyboard



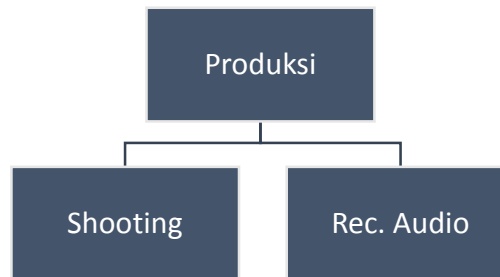
Gambar 2.1.4.1.4.2 Pembuatan Storyboard

1. *Shoot Scene 1 (opening)* dilakukan pada lokasi disungai Musi dan jembatan Ampera Palembang.
2. *Shoot Scene 2* dilakukan pada lokasi depan pasar palimo dan diambil dari posisi teknik *wide angle*.
3. *Shoot Scene 3* dilakukan pada lokasi depan pasar palimo dan diambil dari posisi teknik *low shoot* dan diambil gapura pasar sebagai objek utama.

4. *Shoot Scene4* dilakukan pada lokasi depan pasar palimo dan diambil dari posisi teknik *low shoot*, pada saat aktivitas diluar atau halaman pasar palimo.
5. *Shoot Scene5* dilakukan pada lokasi dalam pasar palimo dan diambil dari posisi teknik *zoom out* dan *zoom in*
6. *Shoot Scene6* dilakukan pada lokasi dalam pasar palimo dan diambil dari posisi teknik *slide right*.
7. *Shoot Scene7* dilakukan pada lokasi depan pasar palimo dan diambil dari posisi teknik *candid*.
8. *Shoot Scene 8* dilakukan pada lokasi depan pasar palimo dan diambil dari posisi teknik *candid*.
9. *Shoot Scene9* dilakukan pada lokasi depan pasar palimo dan diambil dari posisi teknik *zoom in*.
10. *Shoot Scene10* dilakukan pada lokasi depan pasar palimo dan diambil dari posisi teknik *zoom in dan candid*.
11. *Shoot Scene 11* dilakukan pada lokasi depan pasar palimo dan diambil dari posisi teknik *zoom out dan wide*.

2.1.4.2 Produksi

Menurut Diana Sari (2012) Produksi yaitu tahap pembuatan film animasi yang meliputi animasi gerak karakter, animasi *lip sync* dan ekspresi, animasi setting atau latar belakang, animasi efek visual special, animasi kamera, animasi pencahayaan.

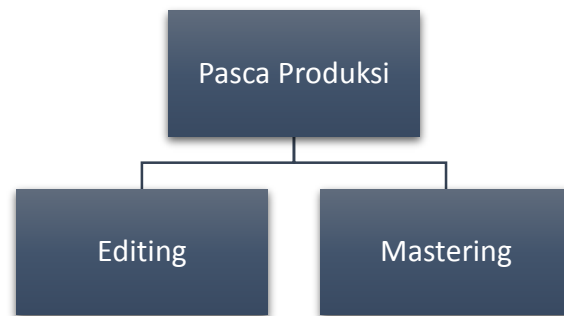


Tabel 2.1.4.2 Produksi

2.1.4.3 Pasca Produksi

Menurut Rahman dan Dharma (2016: 16), selanjutnya dilakukan tahap pasca produksi yaitu proses tentang *editing* video. 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. *Editing* video menggunakan *color grading*, *color grading* adalah proses mengubah dan meningkatkan warna dari gambar gerak, gambar televisi atau gambar media elektronik, dan foto digital. Proses *color grading*

dilakukan dengan memilih *highlight*, *midtone* pada objek video agar kestabilan warna dasar dan cenderung warna-warna hangat.



Tabel 2.1.4.3 Pasca Produksi

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai Film Dokumenter di Indonesia dapat di bilang masih sangat minim dan sulit di temukan, Namun penulis berhasil mendapatkan beberapa hasil riset dan penelitian yang bersangkutan dari beberapa universitas dan politeknik yang tentu saja dapat memperkuat karya ilmiah penulis.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Wasro, Wasino, Dewi Liesnoor Setyowati	2012	Model pembelajaran geografi berbasis toponim dengan strategi produksi film dokumenter lingkungan.	Journal of Educational Social Studies	Hasil uji statistik menunjukkan: (1) model pembelajaran tersebut layak digunakan untuk skala lebih luas; (2) Pembelajaran, bersuasana petualangan dan tantangan dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa; (3) Pembelajaran dengan kehidupan nyata terbukti dapat menumbuhkan sikap peduli pada lingkungan.

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
2.	Irul Tuflikhah	2013	Penggunaan film dokumenter untuk meningkatkan hasil belajar siswa Pada mata pelajaran ips kelas v sekolah dasar.	Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar 1.2 (2013)	Tujuan dari penelitian ini adalah mendiskripsikana ktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran Dengan menggunakan media film dokumenter pada mata pelajaran IPS, mendeskripsikan hasil belajar siswa setelahproses pembelajaran dengan menggunakan media film dokumenter, mendeskripsikan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media film dokumenter, serta mendeskripsikanda nmengatasikendala yang dihadapi selama proses pembelajaran IPS menggunakan media film dokumenter. Adapun hasilnya penggunaan media film dokumenterdalamp embelajaran IPS

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
					<p>dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa dan respon siswa pada pembelajaran IPS di kelas VA SDN Simomulyo I Kecamatan Suko manunggal Surabaya.</p>
3	Farida Kurniasih, Ngadirin Setiawan	2012	Pengembangan media film dokumenter sebagai pendukung pembelajaran akuntansi pokok bahasan siklus akuntansi perusahaan dagang bagi siswa smk kelas x akuntansi.	Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia 2. 1 (2012).	<p>Media film dokumenter dikembangkan dengan program Adobe Flash CS3. Hasil penelitian berupa media film dokumenter yang dikemas dalam bentuk CD (Compact Disk). Tahapan pengembangan media yang dilakukan, yaitu (1) identifikasi masalah dan potensi, (2) alternatif solusi, (3) rancangan produk, (4) rancangan pemilihan materi dan pengembangan perangkat lunak, (5) produk awal, (6) uji ahli, (7) revisi I, (8) uji coba I, (9) revisi II, (10) uji coba II, (11) revisi III, dan</p>

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
					(12) produk akhir. Uji kelayakan media film dokumenter yang dikembangkan menurut ahli materi memperoleh hasil sebesar 93%, ahli media pembelajaran memperoleh hasil sebesar 88%, dan uji dari siswa memperoleh hasil 84%

Dasar penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif.

Penelitian deskriptif kualitatif sifatnya menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa serta respon yang diberikan siswa dalam proses pembelajaran dan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan langsung (PTL).

Memfaatkan toponim lingkungan sebagai basis pembelajaran geografi dengan strategi produksi film dokumenter diharapkan dapat meningkatkan minat, kreativitas, pemahaman dan sikap peduli pada lingkungan. Tujuan mengembangkan model pembelajaran menerapkan model pembelajaran mengetahui dampak penerapan model pembelajaran. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan dengan tahap antara lain pengembangan model dan perangkat pembelajaran, validasi ahli, uji coba

tahap control dan tahap eksperimen. Data penelitian untuk angket dianalisis secara deskriptif dan inventori dianalisis secara statistic test berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran geografi berbasis toponim memberikan dampak positif terhadap siswa. Melalui uji statistik skor pengukuran pada kelas control dan eksperimen, terdapat perbedaan signifikan pada peningkatan sikap peduli siswa terhadap lingkungan peningkatan minat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelestarian lingkungan hidup. Selaian subjek yang berbeda, penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara, dan studi kepustakaan dengan begitu akan didapkannya data dan informasi mengenai permasalahan yang terdapat diPasar Palimo Palembang. Selain itu, penulis juga menggunakan metode perancangan video yang terdiridari Pra, Produksi, dan Pasca Produksi.

Pada penelitian Farida, Kurniasih dan Ngadirin Setiawan (2012: 21) Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertempat di SMK Negeri 1 Yogyakarta. Objek penelitian ini berupa pengembangan media film dokumenter untuk mata pelajaran Akuntansi pokok bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. Pengumpulan data menggunakan angket, selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Media film dokumenter dikembangkan dengan program *Adobe Flash CS3*. Sedangkan penulis disini menggunakan *Adobe Primere* dalam perancangan penelitian. Dalam penelitian Irnawati Hutagalung Metode yang digunakan dalam penelitian ini

adalah metode eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah tes menulis puisi. Nilai rata-rata post test adalah 76,43, sedangkan untuk pre-test adalah 71,57. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa nilai rata - rata kemampuan menulis puisi siswa setelah perlakuan (post-test) lebih tinggi daripada sebelum perlakuan (pre-test). Penulis menggunakan menggunakan metode perancangan video yang terdiri dari Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi

Lokasi penelitian adalah Pasar Palimo Palembang yang beralamat di Km.5 Kota Palembang, Sumatera Selatan.

3.2 Jenis Data

Proses dalam pengambilan data tentu memiliki jenisnya, Penulis membagi jenis data menjadi 2 yaitu Data Primer dan Sekunder guna untuk mendukung data yang dibuat di dalam laporan ini.

1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2012: 137) adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan interview.

2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2012: 137) adalah sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data meliputi informasi mengenai karakteristik organisasi, penelitian terdahulu, serta materi perkuliahan yang berhubungan dengan objek data yang akan diteliti oleh penulis.

3.3 Konsep Perancangan

Menurut Dian (2012: 140) terdapat 3 tahap perancangan video yaitu pra produksi adalah 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 kebagian 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 direview dan direvisi akan memasuki tahap pengemasan, pada proses ini penulis tidak langsung memberikan hasil desain dan animasi kepada pihak pedagang pasar palimo dan masyarakat Palembang melainkan harus melewati proses revisi dari dosen pembimbing sehingga layak dari bentuk, hasil, dan jenisnya. Kemudian barulah film akan siap digunakan.

3.3.1 Konsep Visual

Menurut Peter Shea (2012: 322) visual, yaitu media yang menggunakan gambar. Salah satu contoh media visual adalah media pembelajaran berupa film. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah film dokumenter.

3.3.2 Konsep Huruf

Menurut Raden (2016: 99) huruf adalah bentuk fisik yang digunakan untuk menciptakan *typefaces*, seperti mesin tik, mesin stensil dan *letterpress blocks* atau format huruf dalam masing-masing sistem operasi, seperti *PostScript* atau *True Type Font* (TTF).

3.4. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup adalah aktivitas kegiatan yang dilakukan oleh pedagang pasar palimo Palembang di mana dalam setiap aktivitas atau kegiatan di dalam lapas akan di liput dengan menggunakan teknik *record* dokumenter. Proses pembuatan film dokumenter penulis menggunakan kameracanon DSLR dan dalam proses *editing* penulis juga menggunakan *software Adobe Premiere*.

3.5 Alat dan Bahan

Proses pembuatan film dokumeterini tentu memiliki beberapa alat dan bahan yang dibutuhkan guna mendukung berjalannya proses yang telah direncanakan.

3.5.1 Alat

Proses ketika melakukan pembuatan film dokumenter tertentu memiliki berbagai alat yang dibutuhkan untuk mendukung berjalannya proyek, berikut alat yang digunakan:

1. Kamera DSLR

Kamera merupakan alat untuk mengambil gambar dan merekam. Kamera ini banyak digunakan pada perusahaan Photography dan Perfilman untuk proses dokumentasi. Penulis menggunakan alat ini untuk dapat melakukan pengambilan gambar dokumenter sebagai bukti kegiatan yang ada pada pasar palimo Palembang.

2. *Adobe Premiere*

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

3. *Adobe Aftereffect*

Adobe Aftereffect sering digunakan dalam pengeditan dan pembuatan sebuah *opening* dan *ending* pada sebuah film maupun video. Penulis menggunakan *software* ini untuk pembuatan *opening* dan *ending* pada video *digital* yang akan dibuat.

4. Lensa

Lensa 18-55mm, lensa 250mm, lensa 50mm. lensa sering disebut mata dari kamera. tanpa lensa kamera tidak bisa digunakan. lensa kamera sepertihalnya mata pada manusia. dalam aktifitas fotografi, lensa juga merupakan alat vital selain kamra.

5. Tripod (Kaki Tiga)

Tripot digunakan sebagai *stan* untuk membantu agar badan kamera bisa berdiri dengan tegak. hal ini dimaksudkan untuk mengurangi kelelahan fotografer dalam mengambil bahan.

3.6 Tahapan Pengerjaan

3.6.1 Pra Produksi

Menurut Diana Sari (2012). Pra produksi yaitu tahap dimana dilakukan pengalamatan dan persiapan tantangantantangan teknis yang diperlukan untuk produksi.

Langkah dari proses pra produksi yaitu riset informasi, mencetuskan ide, membuat *storyboard*, membuat *script*, dan jadwal pengambilan gambar video.

1. Riset Informasi

Mencari sebanyak – banyak informasi tentang Pasar Palimodan juga pihak terkait serta memotret lokasi untuk mempermudah dalam pembuatan storyboard.

2. Mencetuskan Ide

Dengan gagasan atau sekedar pikiran dari hasil survei yang telah dilakukan. Serta ide yang kreatif dan bagus ialah awal dari terciptanya hasil yang kreatif dan bagus.

3. Membuat *Storyboard*

Proses awal pra-produksi, alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan lembar demi lembar , gambar demi gambar yang diambil secara berurutan yang diadaptasi dari naskah syuting. *Storyboard* juga dapat menjadi konsep dasar awal untuk bisa memberikan penjelasan kepada tim produksi untuk mengatur sesuai kebutuhan oleh skrip sebelum syuting dilakukan untuk hasil yang diharapkan.

4. Jadwal Pengambilan Gambar Video

Menentukan pengambilan gambar video sangatlah penting, karena untuk mencari moment yang pas dan juga untuk mencari hasil film yang maksimal.

3.6.2 Produksi

Setelah tahap perancangan maka dilakukan tahap selanjutnya yaitu tahap produksi video. Tahap produksi adalah tahap pengambilan gambar. Proses pengambilan gambar mengambil adegan sesuai dengan rencana mulai dari shoot, angle, dan moving. Sehingga dalam proses produksi lebih teratur dan terarah.

1. *Shoot*

Petunjuk pengambilan gambar adalah pengambilan posisi oleh kamera pada objek yang akan di ambil.

- a. *Long Shot* (LS). pengambilan yang memperlihatkan latar secara keseluruhan dalam segala dimensi dan perbandingan.
- b. *Medium Shot* (MS). pengambilan yang memperlihatkan pokok sasaran secara lebih dekat dengan mempersampingkan latar belakang maupun detail yang kurang perlu.
- c. *Close-up Shot* (CU). pengambilan yang memfokuskan pada subjeknya atau bagian tertentu.

2. *Angle*

Visualisasi yang tampak pada layar dasarnya hasil dari kerja kamera video yang merekam objek dengan posisi yang berbeda-beda. Perbedaan letak dan posisi dari gerakan-gerakan yang di timbulkan dari kamera.

- a. *Hight Angle* sudut pengambilan objek dari atas, memberikan kesan dramatis, kerdil dan luas.
- b. *LowAngle* sudut pengambilan objek dari bawah, memberikan kesan raksasa, dan agung.
- c. *EyeLevel* sudut pengambilan sejajar dengan objek.

3.6.3 Pasca-Produksi

Setelah film dibuat oleh penulis, tidak langsung diberikan kepada pedagang pasar palimo Palembang melainkan terlebih dahulu melalui tahap persetujuan dari dosen pembimbing LTA, kepala pedagang pasar palimo Palembang, apakah telah sesuai dengan kriteria, bentuk, dan jenisnya. Kemudian jika telah didapatkannya hasil yang sesuai dengan semua pihak yang terkait barulah dapat digunakan.

3.7 Tahap Pembuatan

Tahap pengerjaan *editing* film dokumenter ini menggunakan *software Adobe premiere*, langkah-langkah pengerjaan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan

- a. Tahap pengerjaan awal dalam *editing* video dokumenter adalah harus mempunyai *software Adobe Premiere*. Langkah awal yang dilakukan adalah membuka *Software Adobe Premiere + New Project*.
- b. Setelah tahap awal sudah dilakukan maka akan dilakukan langkah berikutnya yaitu memasukan video yang ingin kita buat. Pilih *File + Import +* pilih video yang kalian akan *edit*.
- c. Langkah berikutnya yaitu memindahkan video yang kita pilih ke *sequence*. yaitu dengan cara mengklik dan tahan, pindahkan ke tampilan kerja *sequence*.

- d. Setelah memasukan video ke tampilan kerja *Sequence*, selanjutnya membersihkan suara *noise* pada video dengan cara klik kanan pada mouse + Pilih *Edit Clip In Adobe Audition*.
- e. Pada bagian berikutnya akan tampil lembar kerja *Adobe Audition*. Setelah itu *blog* bagian suara yang kita edit dengan cara tekan CTRL + A
- f. Langkah Berikutnya setelah bagian suara di *blog* berikutnya pilih bagian *Effects + Noise Reduction / Restoration*. Pilih *Capute Noise Print (Shift +P)*.
- g. Berikutnya mengatur kadar *noise* suara yang kita pilih bagian *noise* dengan cara pilih bagian *Effects + Noise Reduction / Restoration*. Pilih *Noise Reduction Process (CTRL + Shift + P)*.
- h. Setelah itu akan keluar tampilan *Effects – Noise Reduction*. Di sana kita atur bagian suara yang memiliki kadar *noise* yang tinggi dengan cara menurunkan *Reduce By* menjadi 10dB.
- i. Setelah sudah mengatur pada bagian *Effects – Noise Reduction*. Maka selanjutnya pilih *Apply*. Kemudian tampilan pbagian suara akan menjadi menipis. Dan pilih *save* untuk menyimpan suara yang sudah kita *edit*.
- j. Setelah sudah di *edit* bagian suara, selanjutnya pindah ke tampilan kerja *Adobe Premiere*. Akan keluar tampilan bagian suara yang sudah di *edit*.

- k. Sebelum memasukan suara yang sudah di edit ke tampilan kerja *sequence*. terlebih dahulu menghapuskan suara yang belum di *edit* dengan cara. Klik kanan pada video + pilih Unlik dan Klik Audio 1 pilih delete pada keyboard. Setelah itu *drag* bagian suara yang sudah di edit ke tampilan kerja *sequence*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

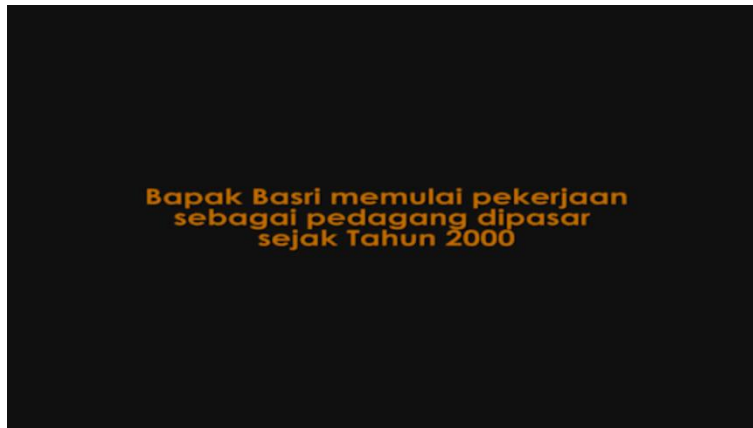
Hasil ini menunjukkan menguraikan masalah yang ada untuk mendapatkan gambaran objek secara menyeluruh, analisis dalam hal ini diperlukan untuk dapat memperoleh kesimpulan dari permasalahan yang dihadapi. Dalam garis besar terdapat beberapa analisis yaitu, analisis visual.

4.1.1 Hasil Visual

Analisis yang dilakukan dalam membuat perancangan yang nantinya akan dievaluasi, direview, dan direvisi agar sesuai jenis, bentuk, dan fungsinya dengan baik. Setelah semua desain dilakukan maka hasil akhir nantinya sesuai dengan tema dan konsep.

4.1.2 Hasil Huruf

Pembuatan video dokumenter dalam hal pemilihan huruf yang dipakai adalah dari jenis huruf *Sans Serif* dan memiliki nama *Century Gothic Family* dimana memiliki karakteristik modern dan dapat terbaca dengan baik.



Gambar 4.1.2 Jenis huruf *Century Gothic*.

Jenis huruf *Sans Serif* ini memiliki sifat yang sangat mudah diaplikasikan diberbagai media sehingga menjadi pilihan yang tepat untuk tampilan awal atau *opening* video dokumenter yang di buat. Dalam perkembangannya *Sans Serif* memiliki banyak sekali jenisnya. Alasan memilih *Century Gothic* adalah karena font memiliki karakteristik modern, tegas, jeasn dan *readable* (mudah dibaca) sehingga diharapkan dapat dipahami dan dimengerti oleh pemirsa.

Dalam pemilihan *font* dapat disimpulkan sebagaimana dalam karakteristiknya ini adalah untuk dapat mendukung komunikasi yang baik. Beberapa kriteria yang harus dipenuhi antara lain :

1. *Clarity* adalah suatu huruf mempunyai fungsi yaitu dapat dilihat secara jelas tanpa adanya salah paham.
2. *Readability* adalah mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi.

3. *Legibility* adalah lebih menekankan pada pemirsa yang melihatnya apakah mudah atau sulit membacanya.
4. *Visibility* lebih menekankan pada nilai estetika atau keindahan jenis huruf.

Pemilihan huruf *Century Gothic* sebagai huruf yang digunakan telah memenuhi semua syarat dan kriteria yang disebutkan diatas, sehingga dapat digunakan dalam tampilan film dokumenter.

4.2 Pembahasan

Pembahasan yang diperoleh dalam pembuatan film dokumenter ialah sebuah video yang dapat digunakan sebagai media visual sebagai contoh untuk masyarakat lainnya. Sebagai media informasi untuk masyarakat luas, tentu film dokumenter ini dibuat dengan ilmu dan pengalaman yang didapat didunia perkuliahan. Tentu film dokumenter ini dalam salah satu bidang Desain Komunikasi Visual dalam multimedia yang ditempatkan di media promosi.

Dalam film dokumenter menampilkan berbagai informasi yang dibuat natural, nyata tanpa adanya unsur rekayasa sehingga informasi yang di sampaikan benar-benar ada. Pembuatan film dokumenter ini mengalami beberapa kendala diantaranya adalah keterbatasan jangka waktu yang terlalu singkat, juga pengambilan dokumentasi terkendala oleh situasi keamanan dari pihak pedang pasar palimo Palembang.

4.2.1 Pra Produksi

Pada proses pra produksi ini sangat penting dalam pembuatan film dokumenter karena perencanaan ini digunakan sebagai acuan untuk proses produksi selanjutnya. Pada tahap ini penulis melakukan proses pembuatan konsep bersama dengan pembimbing LTA agar dapat sesuai dengan jenis dan film yang layak dan baik di publikasikan. Kemudian mengumpulkan berbagai data yang didapatkan kehidupan pedagang pasar palimo Palembang, konsep visual, huruf, dan warna untuk nantinya dapat digunakan dalam proses produksi.

Langkah dari proses pra produksi yaitu riset informasi, mencetuskan ide, membuat *storyboard*, membuat *script*, dan jadwal pengambilan gambar video.

1. Riset Informasi

Mencari sebanyak – banyak informasi tentang Pasar Palimo dan juga pihak terkait serta memotret lokasi untuk mempermudah dalam pembuatan *storyboard*.

2. Mencetuskan Ide

Dengan gagasan atau sekedar pikiran dari hasil survei yang telah dilakukan. Serta ide yang kreatif dan bagus ialah awal dari terciptanya hasil yang kreatif dan bagus.

3. Membuat *Storyboard*

Storyboard atau papan cerita disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena dengan *storyboard* dapat menggiring gambar-gambar.

Tabel 3.3. *Storyboard Script*

Video	Audio
Aktivitas Kota	Musik instrumen
Suasana Pasar Palimo dari luar	Musik Instrumen dan Narator
Suasana Pasar Palimo dari dalam	
Kegiatan di dalam Pasar Palimo	
Aktivitas interaksi pedagang dan pembeli	
Wawancara pedagang pasar	1 orang
Kegiatan kebersihan dari dinas DKK	Keseharian
Wawancara konsumen	1 orang
Wawancara Kepala Pasar	1 orang
Wawancara kuli pikul dan penjual kresek	2 orang
Suasana Kegiatan Malam	Keadaan saat malam
Penutup	

4. Jadwal Pengambilan Gambar Video

Menentukan pengambilan gambar video sangatlah penting, karena untuk mencari moment yang pas dan juga untuk mencari hasil film yang maksimal.

4.2.2 Produksi

Setelah tahap perancangan maka dilakukan tahap selanjutnya yaitu tahap produksi video. Tahap produksi adalah tahap pengambilan gambar. Proses pengambilan gambar mengambil adegan pengambilan gambar wawancara, aktivitas pasar, dan suasana area pasar

Adapun teknik cara pengambilan gambar yang diambil dari film dokumenter tersebut shoot, angle, dan moving. Sehingga dalam proses produksi lebih teratur dan terarah.

4.2.2.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada pedagang pasar palimo Palembang. Dalam Video ini terdapat informasi yang disampaikan mengenai realita kehidupan dan aktivitas kegiatan dipasar palimo Palembang. Penulis melakukan wawancara kepada Bapak Hasan Basri. Terdapat informasi yang disampaikan mengenai kehidupan pedagang pasar palimo.

1. Wawancara Salah Satu Pedagang Pasar Palimo

Palembang

Penulis melakukan wawancara kepada pedagang, dan terdapat informasi yang disampaikan mengenai kisah kehidupan sehari-hari pedagang pasar. Adapun pula keluhan kesah yang disampaikan oleh pedagang tersebut.



Gambar 4.2.2.1.1 Wawancara Salah Satu Pedagang Pasar

2. Wawancara Kuli Angkut

Penulis melakukan wawancara kepada kuli panggul, dan terdapat informasi yang disampaikan mengenai perjuangan dan kerja keras beliau untuk menafkahi keluarga.



Gambar 4.2.2.1.2 Wawancara Kuli Angkut

3. Wawancara Pedagang Asoi/Kresek

Penulis melakukan wawancara pedagang asoi/kresek, dan terdapat informasi yang disampaikan mengenai bagaimana mereka sampai mengorbankan sekolah demi membantu perekonomian keluarga.



Gambar 4.2.2.1.3 Wawancara Pedagang Asoi/Kresek

4. Wawancara Konsumen

Penulis melakukan wawancara konsumen, dan terdapat informasi yang disampaikan mengenai pasar dan juga harapan kedepan untuk pasar palimo.



Gambar 4.2.2.1.4 Wawancara Konsumen

5. Wawancara Kepala Pasar Palimo Palembang

Penulis melakukan wawancara kepala pengelola pasar palimo, terdapat informasi yang disampaikan mengenai bagaimana visi dan misi mereka sebagai penunjang kebutuhan konsumen.



Gambar 4.2.2.1.5 Wawancara Kepala Pasar Palimo Palembang

4.2.2.2 Aktivitas Pasar Palimo

Aktivitas pedagang pasar biasa dimulai dari pukul 3 pagi, dimana mereka mempersiapkan dan merapikan lapak mereka terlebih dahulu. lalu pedagang mengambil barang dagangan dari pengepul yang berasal dari pasar induk jakabaring. setelah itu pedagang menggunakan jasa kuli panggul untuk menggunakan jasa mereka untuk membawa dagangan ke lapak.

1. Pengepul Barang Dagang

Pengepul barang masuk ke pasar palimo perkisar dari pukul 02.30-03.00 WIB. Disini biasanya pengepul membawa barang dagangan menggunakan mobil bak terbuka, setelah sampai mereka memberi kepada

suplayer/pedagang yang hendak menjual barang dagangan mereka kepada konsumen rumahan.



Gambar 4.2.2.2.1 Pengepul Barang Dagang

1. Angkutan Kuli Angkut

Angkutan kuli angkut bekerja setelah pengepul menurunkan dagangan mereka, lalu kuli panggul yang bekerja kepada pedagang ini membawa barang dagangan menuju lapak dagangannya masing-masing sesuai kepada siapa mereka dibayar.



Gambar 4.2.2.2.2 Angkutan Kuli Angkut

3. Badan Kebersihan Pasar

Badan kebersihan pasar palimo bekerja dengan jamnya masing-masing, yaitu pada sa'at sebelum pedagang berjualan. Badan kebersihan membersihkan sisa dagangan kemarin yang sempat disimpan pedagang kemudian disortir lalu tidak masuk kriteria penjualan lagi. lalu pada pukul 06.00 WIB, pihak dinas kebersihan kota mengangkut sampah yang terdapat pada tong sampah besar yang terdapat didepan pasar lalu membawanya ketempat pembuangan akhir. Kemudaian badan kebersihan ini bekerja kembali setelah para pedagang mulai menutup lapak mereka. Selain jam tersebut biasa badan kebersihan hanya bekerja kecil untuk membersihkan sampah yang sudah terlewat banyak.



Gambar 4.2.2.2.3 Badan Kebersihan Pasar

4. Persiapan Pedagang

Persipan pedagang dimulai dari saat mereka mengambil peralatan dagang dan juga sebagian dagangan mereka yang masih layak jual dari sisa dagangan yang belum terjual kemarin, lalu mereka menunggu dari kuli panggul yang membawakan barang dagangan mereka yang diambil dari pengepul. baru mereka bisa mempersiapkan penuh dagangan mereka.



Gambar 4.2.2.2.4 Persiapan Pedagang

4.2.2.3 Suasana

suasana dagang di pasar palimo Palembang terdapat beberapa diantaranya suasana didepan pasar palimo bawah, suasana didalam pasar palimo bawah, suasana pasar palimo atas, suasana pasar palimo bawah lantai 2, suasana parkir pasar palimo.

1. Suasana di Area Depan Pasar Palimo Bawah

Suasana didepan pasar palimo ini dijadikan area parkir oleh mobil angkot(angkutan kota) Palimo-Ampera pada malam hari sampai pukul 02.00 WIB, setelah mobil angkot keluar lalu mulai masuk mobil pengepul barang dagangan yang ingin menyalurkan barang mereka kepada pedagang sampai pukul 03.30 WIB. Setelah itu baru dimulai aktifitas jual beli di area depan pasar palimo dimana sebagian area depan pasar palimo ini juga dijadikan area parkir bagi para pembeli.



Gambar 4.2.2.3.1 Suasana di Area Depan Pasar Palimo

Bawah

2. Suasana di Area Dalam Pasar Palimo Bawah

Suasana di area dalam pasar palimo bawah ini diisi oleh pedagang sayur mayur, berbagai jenis daging, buah-buahan, berbagai jenis ikan, penjual kerupuk, dll.



Gambar 4.2.2.3.2 Suasana di Area Dalam Pasar Palimo Bawah

3. Suasana di Area Pasar Palimo Atas

Suasana di area dalam pasar palimo atas ini disebut juga sebagai pasar kotor atau cabang lorong basah dari pasar 16 ilir, karena disini area yang selalu terdapat genangan air. Namun masih ramai dikunjungi pembeli karena disini harga yang ditawarkan masih termasuk harga pengepul, tidak jarang juga dagangan yang terdapat dipasar bawah bersumber dari pasar atas, kerana pasar atas lewat dari pukul 09.00 WIB sudah mulai sepi karena dagangan mereka yang lebih cepat habis.



Gambar 4.2.2.3.3 Suasana Pasar Palimo Atas

4. Suasana di Area dalam Pasar Palimo Bawah Lantai 2

Suasana di area dalam pasar palimo bawah lantai 2 ini diisi oleh pedagang pakaian seperti baju, celana, seragam sekolah, pakaian muslim, pakaian dalam, dan juga terdapat penjahit.



Gambar 4.2.2.3.4 Suasana Pasar Palimo Bawah Lantai 2

5. Suasana di Area Parkir

Suasana di area parkir pasar palimo ini sangat ramai pada waktu selepas subuh, bahkan bisa membuat kemacetan panjang pada pagi hari. Inilah masalah yang dihadapi oleh kepala pasar yang masih dicari solusinya sampai sa'at ini. Lalu lintas baru mulai lancar kembali berkisar pukul 10.00 WIB dimana pembeli sudah mulai banyak berkurang.



Gambar 4.2.2.3.5 Suasana di Area Parkiran

4.2.2.4 *Shoot*

Petunjuk pengambilan gambar adalah pengambilan posisi oleh kamera pada objek yang akan di ambil.

a. Long Shot (LS)

Pengambilan yang memperlihatkan latar secara keseluruhan dalam segala dimensi dan perbandingan.



Gambar 4.2.2.4.1 Long Shot (LS)

b. Medium Shot (MS).

Pengambilan yang memperlihatkan pokok sasaran secara lebih dekat dengan mempersampingkan latar belakang maupun detail yang kurang perlu.



Gambar 4.2.2.4.2 MediumShot (MS)

c. Close-up Shot (CU)

Pengambilan yang memfokuskan pada subjeknya atau bagian tertentu.



Gambar 4.2.2.4.3 Close-up Shot (CU)

4.2.2.5 Angle

Visualisasi yang tampak pada layar dasarnya hasil dari kerja kamera video yang merekam objek dengan posisi yang berbeda-beda. Perbedaan letak dan posisi dari gerakan-gerakan yang di timbulkan dari kamera.

a. Hight Angle

Sudut pengambilan objek dari atas, memberikan kesan dramatis, kerdil dan luas.



Gambar 4.2.2.5.1 *Hight Angle*

b. *LowAngle*

Sudut pengambilan objek dari bawah, memberikan kesan raksasa, dan agung.



Gambar 4.2.2.5.1 *LowAngle*

c. *Eye Level*

Sudut pengambilan sejajar dengan objek.



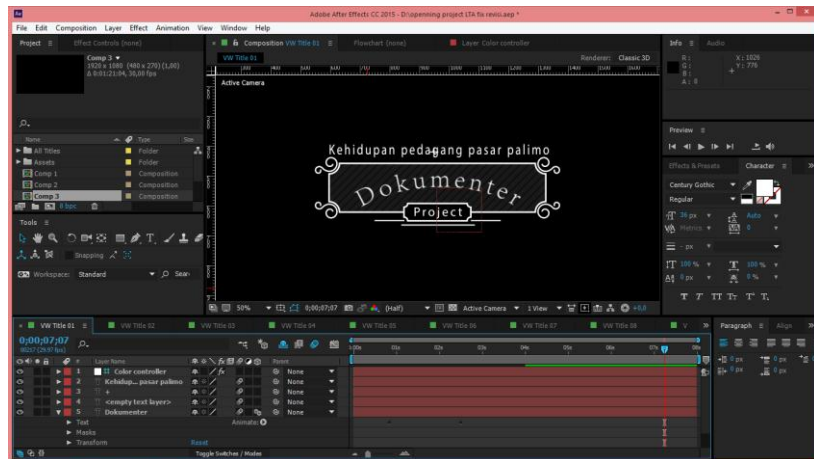
Gambar 4.2.2.5.1 Eye Level

4.2.3 Pasca-Produksi

Setelah dilakukan beberapa tahap sebelumnya, tahap penggabungan dan pemberian efek adalah tahap terakhir dalam pembuatan video digital. *Rendering* menggunakan *software Adobe Premiere* sebagai editor film. Pada tahap ini juga semua bagian video dan rekaman suara akan digabungkan. Semua video akan diurutkan sesuai dengan *storyboard* mulai dari pembuka sampai penutup. Setelah semua diurutkan maka video akan siap untuk digabungkan atau *render*. Format video digital ketika proses *rendering* bias dipilih sesuai dengan yang diinginkan, namun video digital ini menggunakan format *file* MP4 agar dapat dibuka oleh semua perangkat pemutar video.

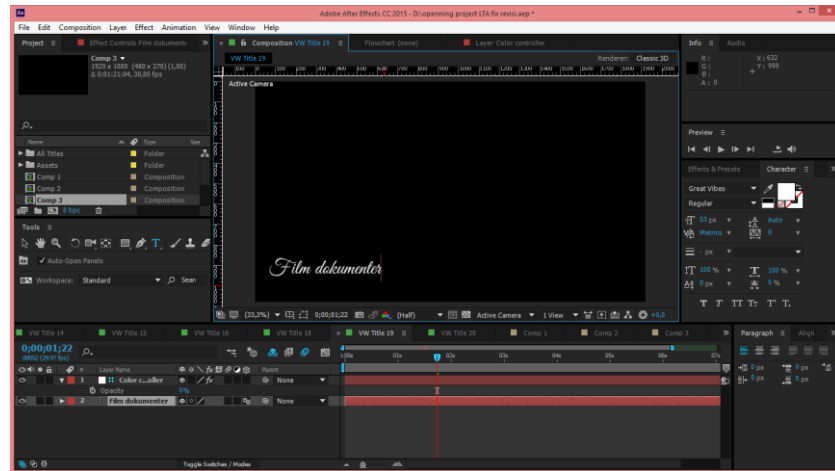
4.2.3.1 Pembuatan Animasi Teks

Pada tahap ini adalah proses pengeditan video hasil produksi, penulis menggunakan *software Adobe After Effect CC 2015*, dan *Adobe Premiere CC 2015* sebagai media untuk mengedit dan membuat *effect* pada film. *After Effect* merupakan *software* untuk mengolah serta mengedit video atau gambar di komputer. *Software* ini banyak digunakan pada perusahaan periklanan dan pertelevisian untuk proses pembuatan film. Penulis menggunakan *software* ini untuk dapat membuat *effect* pada film, membuat animasi *opening* dan membuat animasi tipografi sebelum dimasukkan ke *software editing video Adobe Premiere Pro CC 2015*.



Gambar 4.2.3.1.1 Pembuatan Animasi Tipografi 1

Pembuatan animasi yang digunakan adalah *scaling* Pada Tahap ini menampilkan moto dari film.

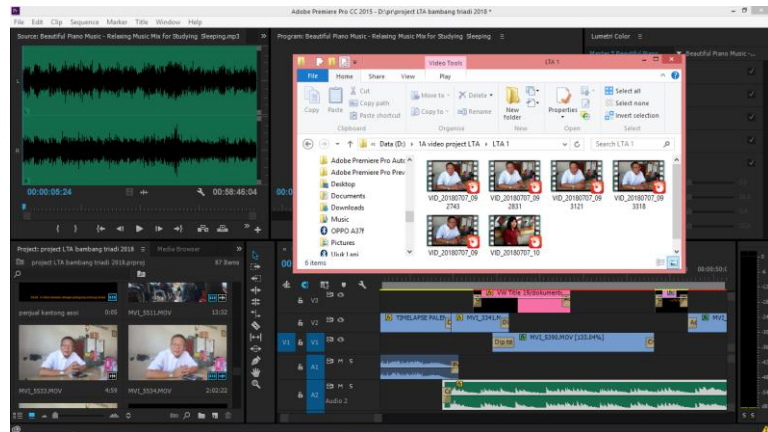


Gambar 4.2.3.1.2 Pembuatan Animasi Tipografi 2

Tahap ini menampilkan nama sekolah dan tahun pembuatan film.

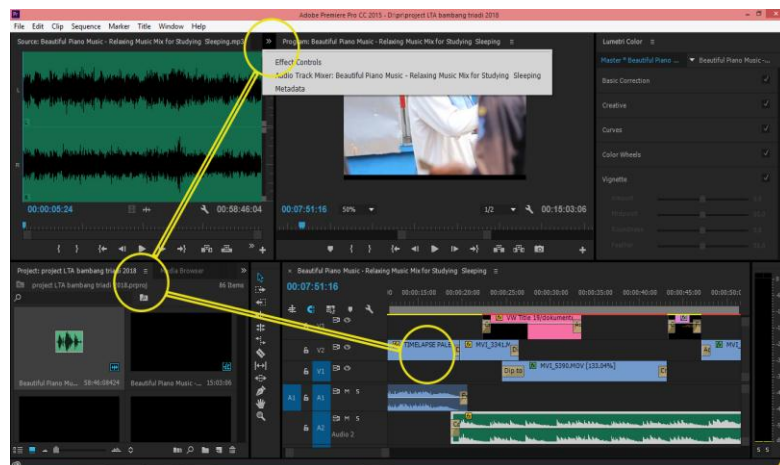
4.2.3.2 Pengeditan dan Penggabungan Video Audio

Pada tahap berikutnya, penulis menggunakan *Adobe premiere pro*. *Adobe Premiere Pro* adalah salah satu *software* yang sering digunakan dalam pengeditan video yang berbasis *non-linear*. Penulis menggunakan *software* ini untuk melakukan penyesuaian suara, warna, dan gambar pada video hasil syuting yang telah di ambil sebelumnya.



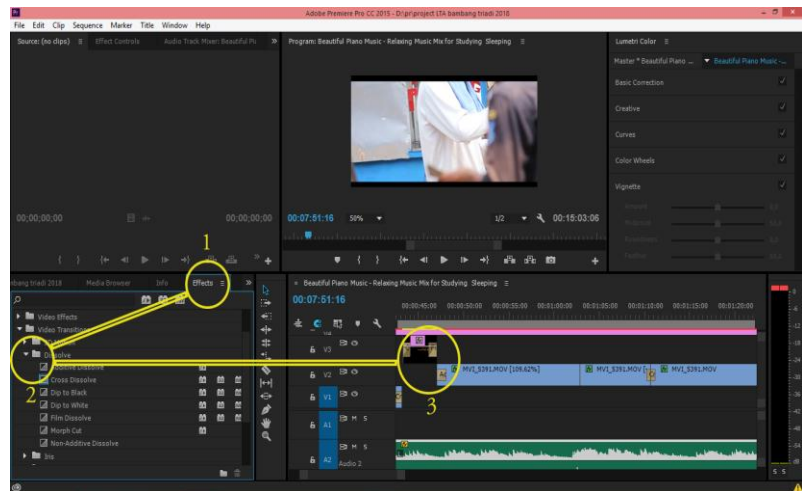
Gambar 4.2.3.2.1 Proses *Editing* Video

Pada Proses *editing* video yaitu dengan cara menggabungkan beberapa video dari hasil produksi yang telah di ambil sebelumnya



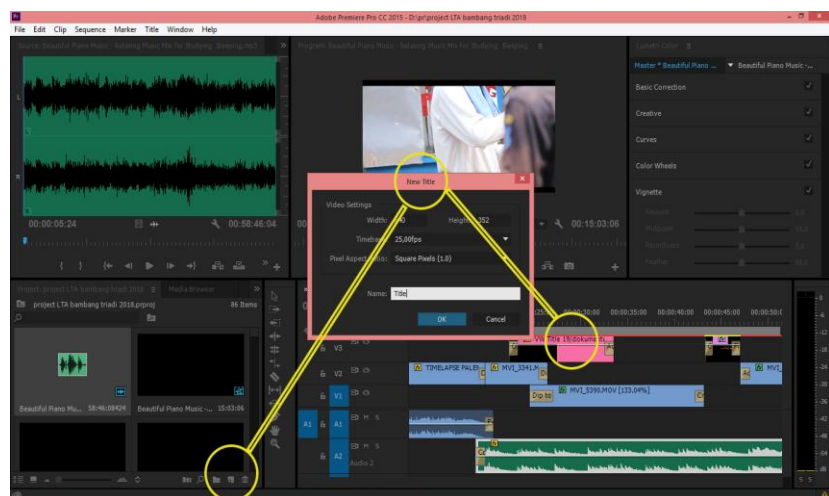
Gambar 4.2.3.2.2 Proses Pemotongan Video dan Audio

Tahap kedua dari *editing video* pada setiap pergantian *scene*.



Gambar 4.2.3.2.3 Proses Pemberian Transisi Video

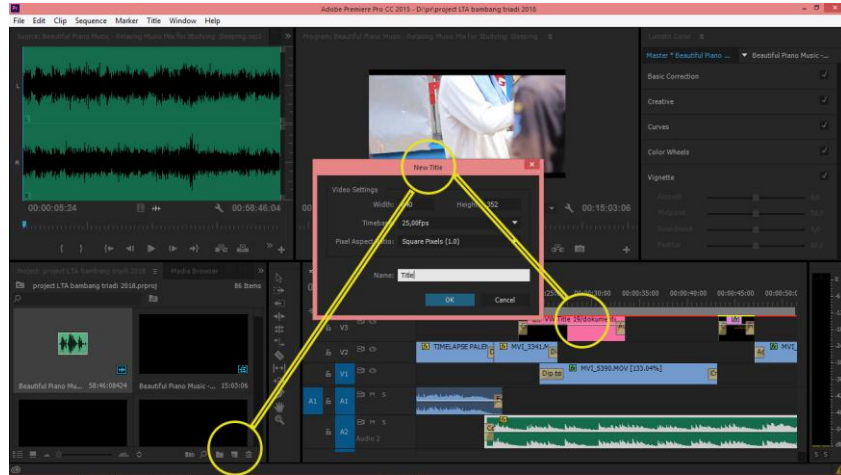
Tahap Ketiga dari *editing video* adalah memberikan *effect transition* pada film



Gambar 4.2.3.2.4 Proses Pemberian Text Pada Film

Tahap Keempat dari *editing video* adalah memberikan *effect text* di bagian akhir film yang

menampilkan nama - nama aktor dan tim pada pembuatan film.



Gambar 4.2.3.2.5 Proses Pemberian Suara Latar

Tahap Kelima dari *editing video* adalah memberikan suara latar dengan musik yang berjudul

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengumpulan data dan pembuatan Film Dokumenter Ini ini didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Film Dokumenter Kehidupan Pedagang Pasar Palimo Palembang merupakan salah satu karya dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Pembuatan Film Dokumenter Kehidupan Pedagang Pasar Palimo Palembang dimaksudkan dapat mengubah citra pasar palime menjadi lebih baik lagi dimasyarakat.
3. Film Dokumenter ini menampilkan kehidupan pedagang pasar sehari-hari dalam berdagang yang digunakan sebagai media informasi kepada masyarakat.

5.2 Saran

Saran untuk pedagang pasar palimo Palembang dan penelitian yang akan datang :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pendukung perkembangan Desain Komunikasi Visual di Indonesia khususnya di kota Palembang.
2. Film dokumenter ini mengalami beberapa kendala diantaranya adalah keterbatasan jangka waktu yang terlalu singkat, juga pengambilan dokumentasi terkendala oleh situasi keamanan khususnya pada malam

hari. Penelitian selanjutnya diharapkan lebih menggali aktivitas pedagang pasar palimo Palembang.