

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Maraknya kekerasan terhadap guru membuat keperihatinan Nasional disaat pemerintah mengharapkan adanya kemajuan-kemajuan yang tentunya dimulai dari generasi muda ,namun ada sebagian dari mereka kurang bisa hormat dengan guru mereka bahkan tidak sedikit yang berani mencela atau bahkan melukai guru mereka . Dilansir dari *KumparanNews* , ada 2 dari beberapa kasus kekerasan siswa terhadap guru disekolah, yang menjadi perhatian bagi dunia Pendidikan yang melibatkan peran semua lini mulai dari dewan guru, orangtua dan kesadaran dari para siswa. Karena sejatinya pendidikan menjadi usaha terencana dan sadar sebagai upaya dalam mewujudkan suasana belajar dan didalamnya juga terdapat pembelajaran agar siswa didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya yang berdampak pada keseimbangan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan juga akhlak mulia, dan juga keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka tentunya sangat ironis jika sampai ada tindakan kekerasan yang ternyata dilakukan oleh siswa terhadap gurunya kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban bangsa yang

bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tidak lepas dari peran guru maka ada faktor-faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran, baik secara eksternal maupun internal diidentifikasi. Tidak dipungkiri bahwa pendidikan sejarah mempunyai fungsi yang sangat penting dalam membentuk kepribadian bangsa, termasuk sejarah bagaimana orangtua terdahulu mendidik dan bagaimana murid dimasa itu begitu hormat kepada guru mereka sehingga kualitas manusia dan masyarakat di zaman itu syarat dengan norma-norma spiritual yang tinggi yang membawa mereka menjadi pribadi yang baik.

Sejumlah murid laki-laki smk swasta di Kendal berguyon dengan menyerang gurunya . Dalam video yang diunggah oleh akun Facebook Eris Riswandi, terlihat seorang guru paruh baya diserang oleh sejumlah murid laki-laki. Mereka beraksi dengan mendorong dan menendang guru laki-laki, yang kemudian diketahui bernama Joko Susilo. Joko sempat melakukan perlawanan, namun karena serangan yang datang bertubi-tubi membuatnya kewalahan. Hal tersebut sampai ke telinga Gubernur Jawa Tengah, Ganjar Pranowo. Ganjar bahkan menyuruh jajarannya untuk mengecek kebenaran video yang viral di media sosial itu. Pihak sekolah akhirnya angkat bicara mengenai video yang diduga aksi kekerasan muridnya kepada Joko.

Dalam surat klarifikasi dari Kepala Sekolah SMK NU 03 Kaliwungu, Muhaidin menjelaskan, pada saat jam belajar mengajar para siswa tengah bercanda dengan melempar-lempar kertas kepada teman-temannya. Salah satu lemparan kertas itu mengenai Joko, yang tengah mengajar di kelas X. Pihak sekolah juga mengklaim aksi itu merupakan gaya bercanda antara murid dengan gurunya. Meski begitu, Muhaidin menilai perilaku siswa tersebut sudah melampaui batas sehingga pihak sekolah menindaklanjuti dengan sanksi pemanggilan orang tua. "Tindakan tersebut ditanggapi reaktif oleh Pak Joko dengan melakukan gerakan seperti orang yang berkelahi, sehingga membuat anak-anak semakin mendekati Pak Joko sambil tertawa," tulis Muhaidin dalam surat klarifikasi tersebut.

#### Siswa di Madura aniaya guru kesenian hingga tewas

Seorang guru kesenian di SMAN 1 Torjun, Sampang, Madura, Jawa Timur meninggal dunia pada Kamis (2/1) malam akibat dianiaya oleh siswanya sendiri berinisial MH. Penganiayaan terjadi saat kegiatan belajar mengajar di sekolah. Penyebabnya, MH tak terima dimarahi oleh gurunya itu. Awalnya, korban sedang mengajar mata pelajaran Seni Rupa di kelas XII pada jam pelajaran terakhir, dengan materi seni lukis. Setiap siswa diberikan tugas untuk melukis, termasuk MH. Namun, MH tidak mendengarkan penugasan yang diberikan korban

dengan serius. Dia malah mengganggu teman- temannya, dengan mencoret-coret lukisan milik teman. Korban kemudian menegur MH. Bukannya bersikap tertib dan meminta maaf, MH malah terus- terusan menjahili teman-temannya. Korban lalu mencoret pipi MH dengan cat lukis. "MH malah semakin berang dan tidak terima. MH memukul Budi kemudian dileraikan oleh siswa dan para guru," ucap Kabid Humas Polda Jatim Kombes Pol Frans Barung Mangera berdasarkan keterangan saksi. Seusai dileraikan, Budi sempat dibawa ke ruang guru untuk dimintai penjelasannya terkait kasus tersebut, sebelum dipersilakan pulang ke rumah. Beberapa saat setibanya di rumah, korban mengeluh sakit pada bagian leher. "Budi kesakitan dan tidak sadarkan diri, lalu langsung dirujuk ke RSUD Dr Soetomo, Surabaya," kata Frans. Setelah melewati kondisi koma, korban mengembuskan napas terakhirnya di ruang ICU RSUD Dr Soetomo. Berdasarkan keterangan dokter, kondisi korban sangat kritis karena lehernya patah dan didiagnosa mengalami MBA (Mati Batang Otak). Sehingga, semua organ dalam tubuhnya sudah tidak berfungsi. MH sendiri berhasil diciduk polisi di rumahnya di Dusun Brekas, Desa Torjun Timur, Sampang, Madura.

Psikolog Universitas Gadjah Mada (UGM), Novi Candra, mengungkapkan bahwa, kasus kekerasan yang terjadi di sekolah tidak

boleh dipandang sebagai sebuah kasus semata, melainkan juga harus dilihat sebagai kesalahan sistem pendidikan."Selama sistem pendidikan masih melihat kesuksesan pendidikan adalah (nilai) akademik maka kekerasan yang terjadi di sekolah akan dilihat sebagai kasus, bukan kesalahan bersama secara sistemis yang mestinya membuat pemerintah introspeksi," kata Novi kepada *Republika*, Selasa (12/2). Secara khusus, Novi melihat kasus kekerasan yang terjadi adalah akibat minimnya pendidikan di Indonesia melatih regulasi pikir dan kendali emosi. Anak-anak cenderung dilatih serba-instan melalui pendidikan yang berbasis nilai. "Mereka tidak dibiarkan melakukan eksplorasi-eksplorasi dan refleksi diri," kata Novi. Selain itu, anak-anak juga cenderung kurang dihargai dan diberi apresiasi saat berada di sekolah. "Ketika tidak pernah dihargai maka mereka pun akhirnya tidak bisa menghargai dan mengapresiasi (orang lain)," katanya. Menurut dia, mengutip sebuah teori ekologi Bronfenbrenner, perilaku anak-anak seperti itu dipengaruhi oleh banyak sistem. "Sistem terdekat bagi siswa yaitu ekosistem sekolah dan keluarga, kemudian lebih luas sistem masyarakat, kebijakan, media sosial, dan budaya. Jadi tidak hanya faktor guru," tuturnya.

Maka butuh sistem menyampaikan bagaimana posisi guru bukan hanya mengajar tapi juga sebagai suri tauladan dalam hal ini video campaign adalah salah satu dari banyak media yang dikembangkan yang bisa

menjadi daya tarik untuk menyampaikan pesan ini, melihat bahwa HI-tech sudah mulai banyak digunakan menjadi sarana pembelajaran/Edukasi bahkan disekolah ataupun dimasyarakat secara umum. Dan ini juga akan memberikan manfaat bagi para guru pengajar untuk mengingatkan bagaimana posisi mereka yang seharusnya menjadikan mereka akan lebih dihormati oleh murid-muridnya.

Seiring berjalan waktu media social tidak jarang menyajikan informasi yang berkaitan dengan murid yang kurang hormat kepada gurunya, seperti ada yang memukul gurunya, ada yang membantah atau bahkan ada yang memaki dengan kasar terhadap gurunya. Ini menjadi hal yang penting untuk disosialisasikan dengan gerakan kampanye untuk menghormati guru. Karena guru adalah seseorang yang seharusnya dihormati disayangi dan diteladani. Sebuah gerakan kampanye tidak akan maksimal ketika media yang digunakan kurang bisa memunculkan informasi yang baik sesuai dengan apa yang diharapkan. Salah satu media yang dianggap mampu menyapaikan informasi adalah Audio Visual karena pada dasarnya manusia adalah manusia visual “Teks atau kalimat sudah dilupakan dan infografis itu sudah dapat menyampaikan informasi dengan baik,”. Ki Agus Akhamad Auliansya seorang Art Director dari Detikcom. Video

Campaign sekarang banyak digunakan sebagai media untuk berkampanye, selain lebih efektif, dengan video informasi akan lebih mudah penyebarannya dan tidak terbatas jumlahnya. sekarang dengan adanya banyak perkembangan dibidang audio visual, video campaign telah banyak berpadu dengan motion graphic sehingga menambah kesan pendalaman arti dalam sebuah video campaign dengan begitu pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat khususnya terhadap perilaku pelajar tentang masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa merusak bangsa dengan hilangnya moral murid kepada guru . Oleh sebab itu penulis ingin mencoba mengangkat judul Video Campaign Hormati Guru sebagai upaya model yang efektif, menarik dan diminati untuk mempersuasi masyarakat untuk terus menghormati guru yang telah memberikan ilmu.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang di atas, maka pokok dari permasalahan yang akan di angkat kedalam video campaign ini adalah:

1. Bagaimana merancang konsep sebuah video campaign dengan judul“ *Perancangan Video Campaign Hormati Guru*” yang efektif dan menarik
2. Bagaimana merancang sebuah media campaign berupa video film pendek yang mampu untuk mensosialisasikan para murid dibidang akademik apapun agar tidak lagi terjadi perilaku yang tidak mencerminkan seorang murid yang harusnya menjadi generasi yang mampu dan siap diandalkan untuk perkembangan SDM ( Sumber Daya Manusia) di Indonesia khususnya namun malah sebaliknya.

## **C. TUJUAN PERANCANGAN**

1. Merancang konsep sebuah video campaign dengan judul“ *Perancangan Video Campaign Hormati Guru*” yang efektif dan menarik
2. Merancang sebuah media campaign berupa video film pendek yang mampu untuk mensosialisasikan para murid dibidang akademik apapun agar tidak lagi terjadi perilaku yang tidak mencerminkan seorang murid yang harusnya menjadi generasi yang mampu dan

siap diandalkan untuk perkembangan SDM ( Sumber Daya Manusia) di Indonesia khususnya namun malah sebaliknya.

#### **D. MANFAAT PERANCANGAN**

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari perancangan TA ini antara lain adalah:

##### **1. Bagi Masyarakat**

Perancangan Video Campaign Hormati Guru diharapkan mampu memberikan kesadaran kepada masyarakat secara umum khususnya adalah para pelajar. Karena sudah banyaknya jasa para guru sangat tidak pantas ketika diakhir-akhir ini banyak bermunculan berita kekerasan terhadap guru atau celaan yang tidak pantas, maka perancangan media publikasi desain komunikasi visual ini sebagai pendukung sosialisasi pemerintah untuk membangun generasi yang ber SDM maju .

##### **2. Bagi Sekolah.**

Perancangan Video Campaign Hormati Guru adalah sebagai sarana edukasi yang diharap mampu menyampaikan pesan moral terhadap seluruh murid untuk bisa menghormati guru ,sehingga mereka mengerti dan mampu bersikap baik terhadap guru dan agar tidak terjadi kemerosotan moral yang berdampak pada sikap pelajar yang kurang terpuji. Juga memperoleh kesempatan untuk lebih

mendalami ilmu desain sehingga dapat semakin mengasah inovasi berkarya juga kreativitas dalam mengembangkan minat bakat yang ditekuni yakni desain grafis, dalam hal ini adalah Video Campaign

### 3. Bagi Ilmu Desain Komunikasi Visual

Mempelajari ilmu dasar komunikasi, yang membahas komunikasi visual tentang informasi dan pesan moral, yang berisi gabungan beberapa elemen rupa, citra, huruf dan sebagai media untuk berkomunikasi secara visual untuk mendapat target audience yang tepat dan spesifik.

### 4. Bagi Klien.

Kesempatan yang baik untuk lebih memahami ilmu desain dengan kreativitas dan inovasi berkarya untuk mengembangkan bakat yang ditekuni yakni desain grafi

## E. TINJAUAN PUSTAKA

Secara umum tinjauan pustaka merupakan hal penting dalam melakukan penelitian atau survei, karena dengan melampirkan tinjauan pustakan dapat menegaskan logis penelitian dan juga untuk petunjuk bagi peneliti untuk mengetahui apa yang sesuai dan apa yang tidak sesuai untuk di kaji, sehingga bisa mengetahui sebatas mana peneliti tersebut melakukan penelitian.

Buku Jurnal Sofyan Hadi “Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar” Universitas Negeri Malang menjelaskan tentang manfaat video yang menjadi sarana pembelajaran tingkat SD karena dianggap akan lebih bisa dan mudah diterima sehingga akan efisien <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf>

Pada Jurnal milik Meyta Pritandhari dan Triani Ratnawur “Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran” Universitas Muhammadiyah Metro menjelaskan bahwa sebuah video dalam pembelajaran akan lebih mudah untuk diterima dan lebih efisien [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=jurnal+video+untuk+pendidikan&btnG=&oq=jurnal+video+](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+video+untuk+pendidikan&btnG=&oq=jurnal+video+)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Video Campaign sangat dibutuhkan untuk menyampaikan informasi-informasi penting mengenai edukasi menghormati guru sehingga

dapat membantu bidang pendidikan dalam mencetak generasi yang berprestasi dan luhur.

Pada Tugas Akhir milik Astuti, Niken Dyah Kusuma (2019) “Perancangan Video Tari Beskalan Putri Sebagai Upaya Memperkenalkan Seni Tradisi Kabupaten Malang “Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Menjelaskan bahwa Video adalah salah satu media yang mampu menyampaikan pesan untuk mengenalkan budaya atau karakter pada siswa dengan mudah dan menarik

<http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3660/>

Pada Tugas Akhir Muhammad, Buhaira Iza (2020) “Teknik Penyuntingan Gambar Pada Film “Tiga Asa” Universitas Mercu Buana Jakarta. Menjelaskan bahwa sebuah film dengan sajian Cinematic akan menambahkan daya tarik kepada penonton dalam menerima dan memahami kandungan pesan yang telah ditonton.

<http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3660/>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sebuah video dapat memunculkan daya tarik dalam metode penyampaian edukasi. Oleh karenanya Video Camapign Hormati Guru dengan konsep Cinematik dinilai dapat memberikan sebuah inovasi dalam menyampaikan informasi yang lebih variatif dan mudah diterima semua kalangan dalam dunia pendidikan..

## **F. LANDASAN TEORI**

### **1. Perancangan**

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (system flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem. Syifaun Nafisah, (2003: 2)

Kata “rancang” diambil dari hasil terjemahan kata Design dalam Bahasa Inggris yang artinya pendesainan atau pembuatan desain. Demikian konsep perancangan bisa disebut konsep pendesainan atau konsep pembuatan desain yang wujudnya berupa konsep tertulis atau verbal. Sedangkan pelaksanaan pendesainan atau pembuatan desain berikutnya disebut visualisasi desain (Sanyoto, 2006: 61) Perancangan adalah sesuatu kegiatan yang memiliki tujuan mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah- masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Ladjamudin, 2005: 39)

## 2. Video

Seiring berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pendidikan, khususnya media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya

dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video. Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Arsyad, 2004:36 dalam Rusman dkk 2011:218). Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak (Sadiman, 2008:74). Molenda, Russel 1993:188 dalam Rusman dkk 2011:218) video dapat diartikan sebagai berikut: “The primary meaning of video is the display of pictures on a television type screen (the latin word video literally means “I see” Any media format that employs a cathode-ray screen to present the picture portion of the message can be referred to as video”. Apabila diterjemahkan dapat diartikan sebagai tampilan dari berbagai gambar dalam sebuah televisi atau sejenis layar. Jika dalam bahasa latin video diartikan sebagai “Saya lihat (I see)”. Setiap format media yang menggunakan sinar katoda untuk menampilkan bagian gambar dari sebuah pesan

dapat dikategorikan sebagai video. Jadi disimpulkan video adalah gambar gerak yang terdapat seragkaian alur dan menampilkan pesan dari bagian sebuah gambar untuk tercapainya tujuan pembelajaran

### 3. Pengertian Campaign/Kampanye

“A campaign is conscious, sustained and indremental process designed to be implemented over a specified periode of time for purpuse of influencing a specified audience

”<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-kampanye-atau-campaign/14599> . Kampanye adalah suatu proses yang dirancang secara sadar, bertahap dan berkelanjutan yang dilaksanakan pada rentang waktu tertentu dengan tujuan mempengaruhi khalayak sasaran yang telah ditetapkan Pfau dan Parrot 1993 Menurut Zakiyah Darajat Sebuah kampanye memiliki unsur komunikasi yang merupakan hal paling penting. Menurut Lasswell (dalam Effendy, 2004) bahwa komunikasi meliputi lima komponen, yaitu;

#### a. Who? (Siapa/Sumber)

Sumber/komunikator adalah pelaku utama/pihak yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi atau yang memulai suatu komunikasi, bisa seorang individu, kelompok, organisasi, maupun suatu negara sebagai komunikator

#### b. Says What (pesan)

Apa yang akan disampaikan/dikomunikasikan kepada penerima (komunikan), dari sumber (komunikator) atau isi informasi. Merupakan seperangkat symbol verbal/non verbal yang mewakili

perasaan, nilai, gagasan / maksud sumber tadi. Ada 3 komponen pesan yaitu makna, symbol untuk menyampaikan makna, dan bentuk/organisasi pesan.

c. In Which Channel? (saluran/media).

Wahana/alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator (sumber) kepada komunikan(penerima) baik secara langsung (tatap muka), maupun tidak langsung (melalui media cetak/elektronik dll).

d. To Whom? (untuk siapa/penerima).

Orang/kelompok/organisasi/suatu negara yang menerima pesan dari sumber. Disebut tujuan (destination) /pendengar (listener) /khalayak (audience) / komunikan /penafsir/penyandi balik (decoder).

e. With What Effect (dampak/efek).

Dampak/efek yang terjadi pada komunikan (penerima) setelah menerima pesan dari sumber, seperti perubahan sikap,bertambahnya pengetahuan, dl

#### 4. Video Campaign/Kampanye

Kampanye adalah aktivitas yang ditujukan untuk mempengaruhi orang lain agar ia memiliki wawasan, sikap atau perilaku yang sesuai dengan kehendak atau keinginan penyebar atau pemberi informasi (Cangar 2011:233). Maka pengertian dari video campaign adalah bagaimana sebuah video mampu menggiring seseorang untuk mengikuti dan mendapat wawasan yang baru ketika mendapat informasi baru dari penyebar informasi sehingga menjadikan sebuah perubahan sikap atau pribadi yang tentunya kearah yang lebih baik. Kampanye adalah sebuah upaya yang di organisasi oleh satu kelompok (agen perubahan) yang ditujukan untuk memersuasi target sasaran agar bisa menerima, memodifikasi atau membuang ide , sikap dan perilaku tertentu. Kotler dan Roberto

##### a. Message (pesan)

Message atau pesan adalah satu aspek inti dalam prosesn komunikasi menurut Robert T. Craig seorang Profesor Ilmu Komunikasi dari University of colorado menyebut bahwasannya komunikasi meliputi berbicara dan menulis, menulis dan membaca, menampilkan dan menyaksikan, atau secara umum melakukan apapun yang melibatkan “pesan” dalam berbagai media dan situasi.

b. Creation of Message (Penciptaan pesan)

Pada proses ini seseorang akan melakukan proses menyusun, membentuk, merangkai, mengadopsi dan memilih pesan mana yang akan dia sampaikan pada orang lain.

c. Interpretation of message (Interpretasi pesan)

Pesan tidak menginterpretasikan dirinya sendiri, orang lah yang memberi arti kepadanya. Tujuan komunikasi dalam dunia periklanan (advertising communication) adalah selain memberikan informasi produk yang dikampanyekan, juga menitik beratkan bujukan (persuasif) dan menanamkan awareness dalam benak konsumen sebagai upaya memotivasi pembelian sehingga dalam komunikasi yang baik dapat dilihat dari bagaimana informasi dalam sebuah komunikasi ini dapat diterima atau tidak untuk pembaca yang kemudian memotivasi pembaca untuk membeli atau melakukan informasi yang diterimanya karena banyak dari pesan kampanye adalah persuasif yaitu mengharapkan adanya aksi dari pembaca setelah membaca informasi kampanye yang diterimanya. Sedangkan kampanye PR (Public relations campaign) dalam komunikasi bertujuan menciptakan pengetahuan, pengertian, pemahaman, kesadaran, minat, dan dukungan dari berbagai pihak untuk memperoleh citra bagi lembaga atau organisasi yang diwalikinya. Sedangkan Alo Liliweri berpendapat tujuan kampanye adalah untuk:

- a. Memobilisasi dan melibatkan orang-orang untuk terlibat dalam menyebarluaskan informasi tertulis melalui media atau media tidak tertulis (langsung dengan publik) untuk mencegah dan mendorong sikap individu atau publik untuk melakukan dan tidak melakukan suatu tindakan tertentu demi kesejahteraan individu maupun publik pada umumnya.
- b. Memberikan tekanan kepada para pemegang kekuasaan atau kewenangan dari para pembuat keputusan (pressurising decision making) untuk mencari solusi yang bermanfaat bagi kesejahteraan individu atau publik pada umumnya.
- c. Menginformasikan dan memberikan pendudukan kepada individu atau publik.
- d. Melakukan perubahan terhadap perilaku dan sikap demi kesejahteraan hidup.
- e. Mempersuasi orang-orang untuk mengerti, memahami, dan melakukan suatu tindakan tertentu. (Liliweri, 2011)

## G. METODE PERANCANGAN



Gambar 01. kerangka metode perancangan

(sumber : <https://studioantelope.com/>)

Proses pembuatan video diperlukan mekanisme dan pembuatannya dilakukan secara profesional serta membutuhkan kreatifitas. Salah satu nya dengan menentukan metode perancangan. Metode perancangan diharapkan hasil tugas akhir dapat bermanfaat secara maksimal. Metode yang digunakan oleh penulisan dapat dijelaskan sebagai berikut :

## 1. Development

yaitu mengembangkan fakta/prinsip/produk dari suatu pengetahuan yang sudah ada. contohnya Melalui penelitian-penelitian ini tercipta teknologiteknologi baru yang akhirnya dikenal dengan R dan D(Research and **Development**)

### a. Ide atau Konsep

Ide atau Konsep adalah rancangan yang masih dalam pemikiran (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, 1994). Konsep dari video campaign ini mengangkat konsep cerita pendek berbentuk video yang dipadukan dengan tampilan visual berupa motion . dengan gaya visual yang lebih modern sederhana, sehingga dapat tersampaikan kepada audience terutama para murid untuk bisa lebih menghormati gurunya ide gagasan ini didapat dari penelitian sebuah Sekolah SMK didaerah Boyolali yaitu SMK IT NUR HASAN SENTING IT Nur Hasan yang terletak di jalan Raya Esemka, Km, Senting, Sambu, Kab. Boyolali kode pos 57376.

### b. Observasi

Mengunjungi serta melakukan pengamatan SMK didaerah Boyolali yaitu SMK IT NUR HASAN SENTING IT Nur Hasan adalah sekolah kejuruan yang terletak di jalan Raya Esemka, Km, Senting, Sambu, Kab. Boyolali kode pos 57376, dan wawancara pada beberapa orang dengan beberapa bidang yang

dibutuhkan sebagai identifikasi data perancangan video campaign ini.

c. Brief

brief adalah dokumen risalah desain dari pertemuan desainer dan klien yang berisikan ruang lingkup proyek, jangka waktu pengerjaan, tujuan pembuatan dan rincian biaya. Risalah ini sangat penting dan wajib dibuat oleh desainer bersama-sama dengan klien dalam tahap awal pertemuan konsultasi desain sebelum proyek desain dapat dimulai.

Tujuan pembuatan desain brief ini untuk membantu desainer mendapatkan informasi dan data lengkap dan menyeluruh tentang maksud serta latar belakang pembuatan desain. Informasi yang harus diketahui meliputi visi misi, sejarah dan bisnis perusahaan hingga target market serta sifat produk yang akan dipasarkan. Daftar Informasi dan data tersebut dapat dilihat secara lengkap dibawah. Manfaat dan fungsi dari pembuatan desain brief adalah untuk memahami dengan jelas kebutuhan klien agar desain final yang dihasilkan dapat memenuhi keinginan dan harapan hingga memberikan hasil yang nyata.

- Alur cerita

**Alur** adalah rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin dengan saksama dan menggerakkan jalan **cerita** melalui kerumitan ke arah klimaks dan penyelesaian

- Genre

Genre film adalah bentuk, kategori atau klasifikasi tertentu dari beberapa film yang memiliki kesamaan bentuk, latar, tema, suasana dan lainnya. Beberapa genre film utama: Aksi Petualangan Komedi Kriminal Drama Epik Fiksi ilmiah Horor Jagal Musikal Perang

- Format

**Format** file **video** sendiri, adalah sebuah **format** file **video** yang membagi file **dalam** beberapa kategori, tergantung perangkat perekam dan pemutarnya. Yang sering kita ketahui, jenis **format** file untuk **video** antara lain seperti FLV, MP4, AVI, MKV, 3GP, DVD, serta VCD

d. Kreatif Brief

Secara ringkas, ringkasan kreatif/konsep kreatif (*creative brief*) adalah dokumen yang dipersiapkan oleh seorang eksekutif dalam hal ini produser perfilman terhadap seorang *klien* tertentu, yang dimaksudkan baik untuk memberi inspirasi pada para *copywriter* maupun untuk menyalurkan upaya-upaya kreatif mereka. Suatu ringkasan kreatif yang betul-betul berharga mensyaratkan bahwa dokumen tersebut dikembangkan dengan pemahaman penuh tentang kebutuhan-kebutuhan periklanan klien. Ringkasan tersebut juga mengharuskan akuisisi data riset pasar tentang kondisi persaingan serta persepsi terkini konsumen tentang merek yang diiklankan beserta saingannya

- Startegi Kreatif

(Jewler dan Drewniany, 2001: 74). Kedua; **Strategi kreatif** adalah merupakan langkah menyeluruh, dari awal menggali data hingga diwujudkan **dalam** bentuk visual iklan yang unik dan menarik. **Strategi kreatif** adalah kumpulan langkah-langkah yang tujuannya menemukan sesuatu yang baru (**kreatif**).

- Konsep Kreatif

**Kreativitas** adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman

- Teknik

**Teknik** ialah prosedur logis dan rasional untuk merancang suatu rangkaian komponen yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan **maksud** untuk berfungsi sebagai suatu kesatuan **dalam** usaha mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan.

- Shoot List

**Shoot list** adalah dokumen yang dibuat untuk memetakan apa saja aspek yang harus dilengkapi saat membuat film. Dokumen ini dibuat berdasarkan adegan yang ada di **dalam** naskah, kemudian dipecah menjadi scene, **shot**, camera angle, camera move, dl

- Shoot Script

Naskah syuting adalah versi skenario yang digunakan selama produksi film. Skrip pengambilan gambar berbeda dari skrip spesifikasi karena menggunakan nomor adegan, dan mengikuti serangkaian prosedur yang ditentukan dengan baik yang menentukan bagaimana revisi skrip harus dilaksanakan dan diedarkan.

e. Dana Investor

**Dana** adalah himpunan dari uang dalam jumlah tertentu dalam bentuk tunai maupun nontunai. Kata **dana** biasa digunakan dalam bisnis untuk menyebutkan istilah uang. **Dana** juga merupakan komponen utama dari proses pembuatan film/video. Dalam artian yang lebih luas, **dana** juga bisa berarti modal usaha dalam menjalankan proses pembuatan karya .

## 2. Pra Produksi

Pra Produksi merupakan langkah awal sebelum melakukan proses produksi video atau disebut juga masa persiapan sebelum kemudian menuju pada pembuatan video. Tahapan Pra produksi adalah tahapan penting dimana dari proses pra produksi lah semua

persiapan dan perencanaan harus disusun dengan sangat matang guna memperlancar proses produksi maupun pasca produksi yang diharapkan menghindari kesalahan saat produksi berlangsung.

a. Breakdown Budget

**Breakdown budget:** biaya masing-masing kebutuhan produksi dari masing- masing departemen, yang dirinci secara detail

b. Jadwal Shooting

Sebuah **jadwal syuting** adalah rencana proyek dari *setiap* shooting hari untuk produksi film. Biasanya dibuat dan dikelola oleh asisten direktur , yang melapor ke manajer produksi yang mengelola jadwal produksi . Kedua jadwal tersebut mewakili garis waktu yang menyatakan di mana dan kapan sumber daya produksi digunakan

c. Naskah

Naskah adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik untuk menjadi acuan dalam proses produksi. Selain sebagai bahan acuan dalam proses produksi, naskah skenario film juga berfungsi sebagai Bahan dasar untuk menyatukan persepsi antara produser dan para kru film tentang film yang akan diproduksi. Sehingga dapat meminimalkan perbedaan penafsiran dan menjadi dasar perencanaan yang jelas.

d. Karakter

karakter merupakan akumulasi dari sifat, watak, dan juga kepribadian seseorang

e. Setting dan Properti

Setting atau tempat kejadian cerita sering pula disebut latar cerita, merupakan penggambaran waktu, tempat, dan suasana terjadinya sebuah cerita (Wiyanto, 2002:28). Dalam karya sastra setting merupakan satu elemen pembentuk cerita yang sangat penting, karena elemen tersebut akan dapat menentukan situasi umum sebuah karya (Abrams, 1981:1975) dalam (Fananie. 2002:95) . Nurgiyantoro (2002:216 dalam Santosa, 2011:7) menyatakan bahwa setting adalah dasar, mengarah pada pengertian tempat, hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. **Properti** yang dimaksud disini adalah segala perlengkapan yang dapat menunjang keberjalanan suatu pementasan. Contohnya bisa berupa meja, kursi, alat makan, tirai, dan lain-lain sesuai kebutuhan **dalam** suatu cerita. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada Praproduksi akan dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Observasi

Merupakan tahap pengamatan sebuah studi kasus atau pembelajaran yang dilakukan dengan mengamati sikap atau perilaku yang muncul dikalangan anak pelajar kepada guru diusia sekolah yang kemudian menjadi bahan untuk proses pembuatan film campaign .

Pengumpulan informasi yang diperlukan, dilakukan dengan mencari langsung data dari Internet atau dari para tenaga pendidik dan juga pelajar.

### 2. Wawancara

Melakukan sesi Tanya jawab kepada Ustadz/Ustadzah yang menjadi narasumber terkait, bagaimana sikap hormat para murid terhadap guru/orangtuanya termasuk ta'mir masjid sebagai wadah para anak-anak menimba ilmu. Dan wawancara terhadap beberapa orang yang sesuai dengan bidang dalam perancangan yang akan diangkat sebagai upaya mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan ini.

### 3. Dokumentasi

Mengumpulkan data-data yang diperlukan seperti foto fasilitas kelas seperti meja belajar, buku,papan tulis ,dan foto suasana (kegiatan belajar mengajar) dimana kegiatan belajar diawali dengan doa – doa dan kemudian pengelompokkan kelas

#### 4. Pustaka

Mencari referensi melalui pustaka dan dokumen yang berkaitan dengan bagaimana murid seharusnya terhadap guru maupun orangtua

##### a. Perencanaan Produksi

Perencanaan produksi adalah langkah dimana kita merencanakan semua kebutuhan yang akan kita gunakan saat proses produksi. Perencanaan juga termasuk langkah yang sangat penting. Perencanaan Produksi biasanya juga meliputi perencanaan anggaran saat proses produksi berlangsung, penjadwalan, pencarian ide, membuat treatment hingga shooting script. Adanya perencanaan produksi sangat berguna untuk memperlancar langkah ke tahap-tahap selanjutnya. Yang dilakukan saat proses perencanaan produksi meliputi :

##### 1. Membuat Sinopsis, Treatment, Shooting Script

- Sinopsis

Dikisahkan seorang pelajar SMK yang lahir dari keluarga yang kurang harmonis, ini disebabkan beberapa faktor seperti ekonomi. Fahri adalah anak yang pintar, dia sebenarnya adalah anak yang rajin yang disukai oleh gurunya. Memang keadaan keluarganya membuat dia sering tergantung emosionalnya, yang berdampak pada kegiatan belajarnya disekolah. Pandemi Covid – 19 yang melanda negri ini memaksa semua lapisan untuk memulai kebiasaan baru, akhirnya kegiatan belajarpun harus dirumah. Sering kali gurunya mencoba mendekati Fahri bahkan juga kerumah sebelum ada virus Corona dan

kebijakan belajar dirumah , bukan tanpa alasan selain Fahri adalah anak yang pintar sebenarnya, Fahri juga mengingatkan pada Almarhum anaknya yang meninggal saat kecil karena penyakit DBD,namun Fahri setiap melihat gurunya malah sebaliknya dia teringat akan ayahnya yang terekam dalam memorinya menjadikannya benci dan terkadang menjauh, Fahri sering menyendiri mencari tempat yang nyaman termasuk di taman., Fahri hanya fokus untuk segera ada ujian sebab gurunya mengechatnya untuk mengingatkan bahwa pelajaran daring ini akan mendekati ujian. . Setelah ada informasi itu Fahri hanya berfokus belajar semakin giat karena pada dasarnya Fahri adalah anak yang pintar. Saat mau belajar gurunya yang mengingatkan, terus seperti itu. Tapi Fahri tak begitu menghiruakannya, dan akhirnya Fahri pun sadar untuk tidak boleh terpuruk akhirnya Fahri semangat belajar sampai akhirnya ujian Fahri mendapat nilai bagus, Fahri diberikan Nilainya melalui guru lain, yang membuatnya bertanya kemanakah gurunya Pak Rudy itu, lalu ketika ditanya dijawab bahwa gurunya sudah pensiun, dengan rasa kaget dia langsung berlari bergegas, sambil dengan rasa tidak percaya dia menelfon temannya dan mendapat jawaban yang sama bahwa gurunya sudah pensiun. Dengan rasa penuh bersalah sambil mengingat masa dahulu tentang perhatiannya yang begitu banyak. Membuat Fahri sedih. Sesampainya dirumah pak Rudy, dia melihat beliau yang bersantai didepan rumah . Fahri

pun segera menuju gurunya dan meminta maaf atas semua kesalahannya

- Treatment

Fahri masuk rumah menjumpai kedua orang tuanya sedang bertengkar di ruang tengah, fahri langsung masuk kamar tanpa menghiraukan kedua orang tuanya sedikitpun. Dalam keadaan kamar yang gelap, fahri menonton siaran dari komputernya yaitu berita bahwa mulai hari esok kegiatan belajar sekolah dilakukan secara daring (dirumah) dikarenakan virus corona, dilanjutkan melihat grup kelas whatsapp nya juga diumumkan sama seperti di berita yang Fahri tonton, terlihat juga ada pesan dari pak rudy yang menanyakan kabar fahri, Pak rudy: Fahri, sudah makan apa belum? Pak Rudy : Jangan lupa makan dulu sebelum tidur, Oh iya, mulai besok kegiatan belajarnya daring. tanpa dihiraukan, Fahri meletakkan hp nya dan tidur. Fahri membuka hp, pak Rudy memberitahukan bahwa pukul 08.00 akan dimulai kegiatan belajar daring, dan mulai lah kegiatan belajar daring dengan guru pak Rudy. Kegiatan belajar daring telah usai, Fahri merasa bosan, sambil membuka hpnya, terlihat ada pesan masuk dari pak Rudy, pak Rudy :Fahri, kegiatan belajarnya sudah selesai ya pak Rudy :Lalu apa kegiatanmu selanjutnya?? pak Rudy: Kalau bosan, barang kali mau main kerumah bapak tidak apa apa, Bapak dirumah . Tanpa dihiraukan Fahri pun keluar, pergi ke taman umum Fahri mengambil buku lalu pergi ke salah satu gazebo dan

memulai membaca, tak lama kemudia ada pesan masuk dari pak Rudy menanyakan kabar Fahri Pak Rudy : Sedang apa Fahri? Sudah makan apa belum, kalau belum dirumah bapak ada makanan kalau mau maen2 kerum...Fahri merasa kesal, karena terlalu sering pak Rudy mengirim pesan ke Fahri, lalu Fahri memblokirnya. Fahri melanjutkan membacanya, sambil mendengarkan suara untuk membuatnya relax membuatnya menjadi teringat masa dimana dia bisa selalu berkomunikasi dengan baik dengan orangtuanya yang sangat perhatian kepadanya sekalipun dengan menggunakan HP. Waktu menunjukkan pukul 16.45, taman akan tutup pukul 17.00, kemudian Fahri bergegas kembali pulang . Fahri masuk rumah, langsung masuk kedalam kamar, membuka hp ada pengumuman bahwa tidak lama lagi akan dilaksanakan ujian akhir semester terlihat Fahri sedang balajar menjelang ujian akhir semester. Hari demi hari berlalu, dan tibalah hari ujian akhir semester... Fahri lantas bersiap siap, mandi, lalu balik ke kamar membuka komputer, untuk Ujian berlangsung secara daring, -suasana serius- sampai berakhirnya ujian . Hari ini, hari dimana diumumkan rapor, biasanya peringkat kelas diumumkan melalui grup kelas, sambil menunggu, Fahri merasa bosan dia tidak terlalu memperhatikan sampai namanya sudah hamper dipanggil barulah dia memperhatikannya. Baru dia menyadari seperti ada yang hilang, ternyata pak Rudy yang biasanya chat di grup kelas, namun beberapa hari ini beliau tampak tidak aktif di grup dan pemberian rapot saja oleh guru lain. Fahri membuka blokir pak Rudy.

Fahri keluar dengan terburu duduk dekat pagar mencoba menelepon pak Rudy, tapi tidak bisa, Fahri pun berinisiatif untuk pergi kerumah pak Rudy, Fahri berlari menuju rumah pak Rudy .Di pertengahan jalan, Fahri mencoba menelpon guru lain, yaitu pak Danar Fahri “ halo pak” Pak Danar “iya nak, ada apa” Fahri “mau Tanya pak, apa pak Rudy ada di sekolah ?” Pak Danar “Pak Rudy?, loh, apa kamu belum tau kalau pak Rudy sudah tidak lagi mengajar di sekolah ini, dia sudah pensiun” Fahri “....” Fahri langsung menutup telepon dan lanjut berlari menuju rumah pak Rudy. Fahri melihat sepeda pak Rudy ada dihalaman menyentuh lembut sebentar dan bergegas masuk. Seraya membuka pintu dengan agak keras. Dan wajah yang berlinang air mata. Fahri “assalamualaikum” “assalamualaikum pak, ini saya Fahri” Pak Rudy dengan hati yang gembira membukakan pintu “walaikumsalam” Fahri “pak, maafkan saya yang selama ini tidak lagi merespon pesan bapak” Pak Rudy “sudah, sudah, sini mari duduk dulu maafkan bapak nak, bapak sudah tidak bisa mengajar lagi di sekolah” “bapak sudah pensiun” Footage foto pak Rudy dan seragam yang tergantung.

- Shooting Script

Kamera dari depan lalu bergerak mendekat/Zoom lalu juga dari samping, dan berjalan mengikuti dari arah belakang. Dan take dari arah samping menunjukkan objek akan segera sampai untuk masuk kedalam rumah, angel dari dalam rumah saat masuk kedalam rumah, lalu dari arah belakang atau bahu, untuk mengambil take seolah mendengarkan obrolan orangtuanya, dan shoot arah masuk kamar, lalu angel mematikan lampu, setelah itu angel ketika duduk sambil melihat berita dari arah samping, dan saat melihat chat . lalu angel ketika tidur dari arah atas belakang. Dan ketika bangun tidur dari arah samping objek masuk frame, dan meninggalkan frame. Lalu ketika masuk kedalam kamar setelah mandi yaitu angle dari belakang dan samping saat menyalakan kran air, dan angle dari belakang ketika masuk ke kamar, dan medium angle saat mengambil baju seragam. kelas belajar online . dan ketika ke taman. Dari arah belakang kemudian kamera menjauh, seakan ditinggalkan. Dan dari samping medium shot mengikuti objek saat duduk mulai membaca buku. Close up menunjukkan kesedihan yang dirasakan. Kemudian angle saat mendapat pesan akan segera ujian dan angle close up ketika mulai belajar untuk mendapat kesan serius dan focus. Dan angle membuka buku dengan extreme close agar tekesan belajar dengan serius Setelah itu saat dimana

menerima rapot. Lalu angel ketika mendapat kabar bahwa gurunya sudah pensiun, dan angel saat samping ketika mau mengambil motor, kamera dari bahu , dan saat dirumah pak Rudy dengan angel close up dan pengambilan footage rumah.

2. Menulis jadwal pengambilan gambar
3. Mencatat kebutuhan alat apa saja yang digunakan
4. Mencatat anggaran yang akan digunakan saat proses produksi
5. Membentuk tim produksi yang akan bekerja dalam produksi video.

Persiapan Produksi merupakan tahapan akhir dari Pra Produksi. Langkah terakhir ini dilakukan untuk mengevaluasi dari Perencanaan Produksi, apakah sudah sesuai atau belum dengan yang dibutuhkan untuk menuju langkah selanjutnya yaitu produksi. Setelah selesai mengevaluasi, lalu yang dilakukan adalah :

Menyiapkan dan Melakukan cek alat-alat yang kita butuhkan untuk proses produksi . Melakukan survey lokasi yang akan diambil gambarnya . Menghubungi pihak perusahaan terkait jadwal melakukan proses produksi. Setelah melakukan semua persiapan tersebut kemudian lanjut pada proses produksi video campaign.

### 3. Produksi

Setelah semua Proses Pra Produksi sudah siap, maka tahap selanjutnya adalah proses Produksi. Proses produksi, proses dimana semua yang sudah disiapkan ditahapan pra produksi akan direalisasikan. Proses produksi biasanya dipimpin oleh sutradara guna mengarahkan dan menentukan shoot yang ingin diambil. Membuat Storyboard untuk dijadikan acuan saat proses produksi berjalan juga merupakan tanggung jawab sutradara sebagai pemimpin. Proses Produksi saat pembuatan video proses ini tahap dimana nanti aspek dalam videografi digunakan sehingga pesan dalam video campaign ini bisa tersampaikan dan difahami, maka prosesnya dilakukan sebagai berikut

#### a. Pembuatan Storyboard

Storyboard dituangkan pada gambar sketsa untuk dijadikan rangkaian peristiwa pada video yang akan di produksi. Pembuatan *Storyboard* berguna untuk menggambarkan alur cerita pada video yang akan kita ambil. Selain itu *Storyboard* digunakan untuk mengevaluasi apakah sudah tepatkah alur video yang dibuat.

#### b. Pengambilan Gambar

Proses pengambilan gambar atau sering disebut dengan istilah *shooting* dapat dilakukan apabila semua segala sesuatu pada persiapan produksi sudah siap. Proses ini terdapat banyak hal yang sangat perlu diperhatikan, seperti penggunaan camera serta pencahayaan. Berikut cara yang dilakukan saat pengambilan gambar video :

- Pastikan kualitas gambar bagus sesuai untuk video yang diperlukan
- Pastikan objek terkena cahaya dengan cukup agar mendapat hasil maksimal
- Pastikan tidak banyak shaking pada camera movement agar hasil stabil dan maksimal
- Ambil sebanyak-banyaknya stock gambar, dan pastikan stock gambar tidak monoton
- Pastikan semua gambar yang dibutuhkan mencukupi sesuai dengan storyboard

#### 4. Pasca Produksi

Proses Pasca Produksi merupakan proses terakhir dan juga finishing setelah proses produksi pengambilan gambar selesai. Setelah pengambilan gambar selesai, hasil pengambilan gambar lalu dipindahkan ke Komputer dan dikreasikan oleh editor sesuai dengan skenario. Pada proses ini editor memerlukan beberapa software editing dan perangkat komputer yang memadai untuk masuk ke proses pasca produksi. Proses Pasca Produksi dilakukan seperti berikut :

##### a. Editing

Proses Editing merupakan proses kreatif sebeb bebasnya yang dilakukan oleh editor namun harus sesuai skenario yang sudah disusun. Berikut proses editing yang dilakukan:

### 1. Offline Editing

Tahap awal pada proses editing ini mencatat kembali semua hasil shooting dan adegan. Selanjutnya dilakukan proses *Logging*, proses ini dilakukan untuk menyortir gambar dan memilih suara yang akan dipakai dari semua hasil rekaman yang diproduksi. Kemudian proses *Digitizing*, video dan suara yang sudah dipilih dari hasil proses *Logging* akan dimasukkan dan diurut sesuai dengan scenario. Lalu editor melihat lagi adegan per scene untuk menyatukan cerita agar berkesinambungan antara satu dengan yang lain, proses ini disebut *Screening*.

### 2. Online Editing

Tahapan selanjutnya adalah *Online editing*, disini editor akan memperindah hasil editing video kasar dengan memberi transisi atau menghaluskan potongan video. Editor juga melakukan *Color Grading* agar video lebih enak dilihat saat tahapan ini.

### 3. Mixing

Proses *Mixing* ini berkaitan dengan audio yang ditampilkan pada hasil akhir. Pada tahap ini editor memberi *sound effect*, mensinkronkan ilustrasi musik, maupun memperbaiki kualitas suara agar atmosfer video lebih terasa. Setelah semua tahapan selesai kemudian dilakukan proses yang dinamakan *preview*. Proses ini merupakan proses *screening* terakhir untuk melihat video yang sudah diedit dan diola

b. Mastering

Setelah semua setuju proses editing sudah selesai maka selanjutnya adalah proses *Mastering*. *Mastering* merupakan Proses terakhir dari semua proses yang sudah dilalui. Proses ini merupakan proses untuk memindahkan hasil akhir video menjadi kepingan DVD, disini akan dibuat DVD beserta box, namun sekarang lebih sering menggunakan USB Flashdisk, selain lebih simple kapasitas memori lebih besar sehingga dengan mudah bisa untuk di publikasikan atau pun digandakan lagi sesuai kebutuhan perusahaan.

## **H. SISTEMATIKA PENULISAN**

Penyusunan tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I**

Bab ini berisi tentang Latar Belakang dari perancangan ini bagaimana rumusan masalah yang mendasari , tujuannya apa dalam perancangan ini, lalu bagaimana rancangan ini bisa menfaat,ditinjau dari segi mana sajakah perancangan ini.,teori apa yang menlandasi perancangan ini, bagaimana metode yang akan digunakan dalam perancangan ini, dan medotnya bagaimana, yang kemudian disusun dengan sistematika penulisan .

### **BAB II**

Bab ini berisi tentang Identifikasi Data dari hasil observasi atau survey lapangan yang berkaitan dengan tema/objek. Bab ini juga memiliki fungsi sebagai langkah dasar untuk memvisualisasikan karya video campaign di bab IV yang akan ditarik kesimpulan di bab V.

### **BAB III**

Bab ini berisi tentang konsep perancangan video campaign , analisis data dan strategi kreatif. Bab ini juga memiliki fungsi sebagai landasan memvisualisasikan karya video campaign di bab IV yang akan ditarik kesimpulan di bab V.

#### **BAB IV**

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai visualisasi karya video campaign. Bab ini juga memiliki fungsi untuk memberikan kesimpulan di bab V.

#### **BAB V**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi dari buku-buku dan artikel dari internet.

