

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pada era ini, pemvisualisasian pesan telah sampai pada bentuk yang tidak hanya berupa suara atau gambar semata, namun telah mampu memadukan keduanya menjadi menarik terlebih gambar yang dinamis dan latar musik yang mendukung dalam sebuah produk multimedia. Multimedia dilihat dari perkembangannya, penggunaannya tak lagi dibatasi dalam ranah penyampaian informasi berupa iklan, dan hiburan dalam bentuk video rekaman. Namun juga dipadukan dengan gambar bergerak seperti animasi.

Keadaan tersebut, memungkinkan untuk muncul produk—produk lain yang memadukan kedua hal tersebut, dengan tujuan tak lagi sebagai media iklan dan hiburan, namun dapat dibawa keranah edukatif atau pendidikan seperti yang kita kenal saat ini dengan sebutan video instruksional. *Webster's third International Dictionary of the English Language* mencantumkan kata *Intructional* (dari kata *intruc*) dengan arti memberikan pengetahuan atau informasi khusus dengan maksud melatih berbagai bidang khusus, memberikan keahlian atau pengetahuan dalam berbagai bidang seni atau spesifikasi tertentu.

Penjelasan mengenai video instruksional tersebut, akan memunculkan sebuah kondisi bahwa bentuk multimedia tak selamanya membawa hal baru dan mengikis kebiasaan-kebiasaan lama, seperti halnya belajar di kelas, mendengar penjelasan

instruktur atau semacamnya. Melainkan memadukan kebiasaan-kebiasaan lama dengan bungkus metode pembelajaran yang lain.

Jika kita mengamati, bahwa masih sedikit penjelasan mengenai konsep serupa, melihat dari kebhinekaan kita dan hasil akulturasi serta asimilasi budaya akan banyak sekali produk produk yang muncul namun tak bertahan lama. Karena sedikitnya orang yang mau turun untuk *nyantri* atau *ngelmu* untuk mendapatkan pengetahuan mengenai kerajinan nusantara yang diciptakan dan menjadi warisan turun menurun oleh pembuatnya.

Diambil dari salah satu kasus produk akulturasi budaya, yakni boneka menong. Masih sedikit dari kita mengetahui apa dan bagaimana bentuk dari kerajinan tersebut. Salah satu kerajinan nusantara berupa boneka dari kayu adalah Menong. Menong adalah sebuah nama untuk mainan anak-anak (perempuan) berwujud figur wanita, pembuatnya sangat sederhana dari kayu waru atau kayu randu (kapuk) yang ringan. Yang pada sejarahnya sejak jaman penjajahan dahulu, keberadaan menong semakin terdesak karena telah digeser kedudukannya dengan mainan yang didatangkan oleh bangsa Belanda ke Indonesia. Berdasarkan dongeng masa lalu, jenis menong telah lama dikenal oleh masyarakat Indonesia jauh sebelum zaman penjajahan, bahkan berawal pada zaman animisme kemudian berlanjut ke zaman klasik masuknya pengaruh Budha dan Hindu. Bila kita menengok sejarah dunia yang menyangkut perkembangan serta pertumbuhan seni rupa pada umumnya, khususnya seni kriya (*handicraft*) dalam hal ini pembuatan boneka dapat kita kenal bahwa setiap

bangsa memiliki tradisi maupun pengembangannya termasuk fungsi penggunaannya. (Mustika, Majalah Bulanan ASRI, Edisi No. 82, 1 Januari 1990, Hal. 82-83).

Hal tersebut, muncul permasalahan bahwa selain sedikit yang mengenal produk tersebut, juga sedikit pula orang yang mampu membuat atau memproduksi produk boneka menong tersebut. Padahal jika kemampuan tersebut dimiliki, akan didapati dua keuntungan yakni yang pertama adalah turut melestarikan kebudayaan Negeri Indonesia, dan menjadi salah satu mata pencaharian mengingat boneka menong adalah salah satu produk yang diminati oleh wisatawan asing ketika berkunjung ke Indonesia.

Video instruksional yang dibuat, akan menerangkan yang pertama apa itu boneka menong, kedua wawancara dengan pemilik Sono keling *Craft*, ketiga alat dan bahan untuk pembuatan menong kemudian dilanjut proses pembuatan boneka menong tersebut, dari mulai pemotongan kayu yang akan dibuat, setelah selesai dipotong masuk ke proses pembubutan, kemudian di dempul untuk menutupi pori-pori, diwarnai warna dasar, setelah itu memasuki pengecatan dasar pakaian, dilukis atau digambar motif sesuai yang di inginkan, yang terakhir difernish.

Kemudian disimpulkan bahwa perancangan video intruksional dapur boneka menong ditujukan membantu dalam menjelaskan tentang apa itu boneka menong dan dapat menjelaskan proses pembuatan dari awal hingga akhir. Akhirnya hal tersebut dijadikan bahan penelitian yang hasilnya menjadi solusi dari permasalahan yang ditemukan untuk kemudian dibuat sebagai laporan tugas akhir guna melengkapi

syarat dalam menyelesaikan program S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta.

### **1.2. Rumusan masalah**

Untuk memperjelas permasalahan dalam Tugas Akhir ini, maka perlu adanya perumusan masalah. Masalah pokok yang akan diteliti di dalam penulisan Tugas Akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana tampilan visual dalam video intruksional dapur boneka menong yang menarik?
2. Bagaimana merancang video intruksional dapur boneka menong sehingga menghasilkan koordinasi visual yang baik?

### **1.3. Tujuan Perancangan**

Penelitian tentang perancangan Video Intruksional Dapur Boneka Menong mempunyai tujuan antara lain :

1. Merancang tampilan visual video intruksioanl dapur boneka menong
2. Membuat video intruksional dapur boneka menong yang baik.

### **1.4. Manfaat Perancang**

Adapun manfaat perancangan ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Mahasiswa mampu menambah wawasan pengetahuan serta sebuah portofolio dan pengalaman dalam pembuatan sebuah video intruksional.

- b. Memberi inspirasi pada mahasiswa agar mampu mengembangkan dan berinovasi dari video yang dirancang.

## 2. Bagi Lembaga

Menambah referensi bagi dunia akademis khususnya Desain Komunikasi Visual mengenai Video Intruksional dan sebagai bahan masukan untuk pembuat selanjutnya.

## 3. Bagi Masyarakat

- a. Membantu masyarakat untuk mengenal lebih dekat apa itu Boneka Menong.
- b. Sebagai media pembelajaran, kemudian yang kedua langkah-langkah dan teknik pembuatan akan lebih detail disajikan dibanding sekedar video dokumentasi.

## 4. Bagi Kampus

Memberikan tambahan referensi yang dapat berguna sebagai dasar-dasar pemikiran untuk lebih memahami tentang bagaimana cara membuat video intruksional.

### **1.5. Kajian Pustaka**

Sebuah kegiatan penelitian ilmiah umumnya diawali dengan studi kepustakaan untuk mendapatkan data-data dalam rangka membangun kerangka pemikiran sebagai konsep dasar penelitian. Untuk memahami lebih lanjut mengenai perancangan video ini, maka pembahasan ini didukung beberapa sumber tulisan ilmiah untuk mendapatkan informasi yang berkaitan

dengan pokok penelitian ini melalui beberapa rujukan buku yang nantinya diharapkan akan menunjang penelitian ini.

Tugas Akhir berjudul *Perancangan video Intruksional tentang olah kreasi terrarium dan limbah wadah kaca bekas* oleh Lilis Sa'idah 2017 dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam tugas ini menjelaskan bagaimana Perancangan video intruksional. Tugas akhir ini juga sangat membantu dan menjadi acuan atau pedoman dalam pembuatan video Intruksional. Bedanya dengan tugas akhir yang saya buat adalah terdapat motion graphic pada scene alat dan bahannya.

Tugas Akhir berjudul *Perancangan Video Intruksional Aplikasi Praktis Teknik Aikido Dengan Pendekatan Naratif* oleh Sofyan Effendi 2015 dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada Tugas akhir ini di jelaskan bagaimana membuat video intruksional dengan pendekatan naratif. Tugas akhir ini sangat membantu dan menjadi acuan atau pedoman dalam pembuatan Video Intruksional serta sebagai referensi. Bedanya dengan tugas akhir yang saya buat adalah TA yang dibuat menjurus ke pembuatan aplikasi namun berberdan dengan TA saya hanya dengan video dan teknik-tekniknya.

Buku yang berjudul *Keteknikan videografi* oleh Sudaryanto S.Pd dan Sabjan Badio tahun 2013 terbitan Direktorat Pembinaan SMK. Pembahasan buku secara keseluruhan membahas tentang Videografi dalam desain komunikasi visual, membuat naskah video, menggambar story board, editing video, shooting video serta finishing video. Buku ini sangat membantu dalam

merancang video intruksional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Buku yang berjudul *Membatik dengan Media Kayu* oleh Norbertus Kaleka tahun 2014 yang di terbitkan oleh ARCITRA, Yogyakarta. Buku ini membantu perancang dalam proses pewarnaan pada Boneka Menong. Adapun hal yang bermanfaat bagi perancangan video dari buku ini adalah menjelaskan beberapa jenis pewarna yang digunakan dalam pewarnaan kayu.

Majalah Asri edisi 82 tahun 1990 halaman 56 dengan judul *Antara Menong dan Boneka Jepang* oleh Mustika. Pembahasan pada halaman tersebut dijelaskan pengertian menong, sejarah singkat datangnya menong ke Indonesia, sekilas cara pembuatannya serta bentuk khas boneka menong tersebut. Pembahasan tersebut akan membantu dalam penyusunan materi dan konten yang sesuai. sehingga lebih mudah memahami isi dari perancangan video ini.

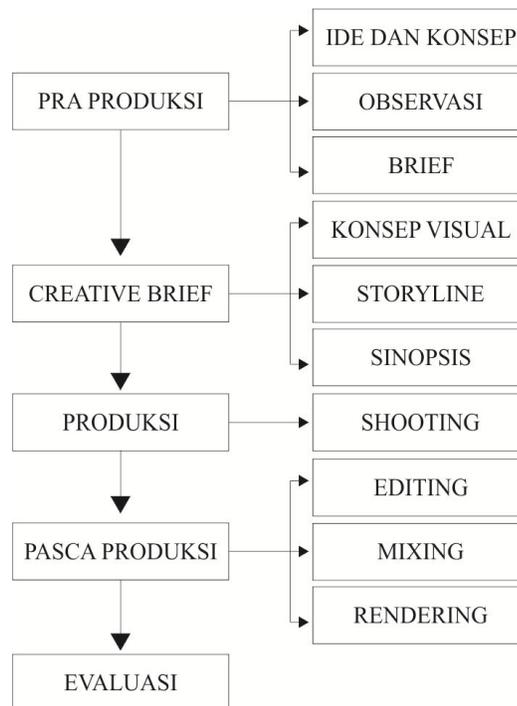
Buku yang berjudul *Produksi Acara Televisi* oleh Darwanto Sastro Subroto tahun 1994 yang diterbitkan oleh Duta Wacana University Press. Buku ini membahas tentang bagaimana menjadi seorang produser, bagaimana merencanakan suatu acara siaran, tugas dan tanggung jawab pelaksana produksi dan lain-lain. Pembahasan tersebut sangat membantu dalam penyusunan suatu siaran sebagai seorang sutradara.

Buku yang berjudul *Menjadi Sutradara Televisi* oleh Naratama tahun 2004 yang diterbitkan oleh Grasindo. Buku ini membahas tentang apa itu

sutradara, Peran dan Tanggung jawab sebagai sutradara, sekilas penyutradaraan TV, penyutradaraan kreatif Video Klip dan lain sebagainya. Pembahasan tersebut sangat membantu dalam penyusunan suatu siaran sebagai seorang sutradara.

Buku yang berjudul *Memahami Film* oleh Himawan Pratista tahun 2008 yang di terbitkan oleh Homerian Pustaka. Buku ini membahas tentang tahapan pembuatan film dari pra produksi, pproduksi hingga pasca produksi. Buku ini sangat bermanfaat dan sangat membantu dalam pembuatan landasan teori

#### 1.6. Metodologi Perancangan



**Gambar 1.** Bagan Metodologi Perancangan

Dalam melakukan perancangan, adapun proses atau tahapan dalam pembuatannya. Diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pra Produksi

a. Ide atau Gagasan suatu konsep rancangan yang mendasari dari permasalahan dalam perancangan ini. Dan dalam perancangan video intruksional dapur boneka menong ini akan menggunakan konsep cerita yang menggambarkan bagaimana proses atau tahapan-tahapan pembuatan menong dari awal hingga akhir.

b. *Observasi*, dengan cara melakukan penelitian dan pengamatan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam perancangan dan mengembangkan ide gagasan. Observasi yang dilakukan dengan cara memilih jenis penelitian, melakukan studi lapangan, melakukan wawancara dengan narasumber dan pengumpulan data. Observasi pembuatan karya tugas akhir ini dilakukan dengan membaca skripsi, tugas akhir, melihat kumpulan video-video intruksional dan melakukan peninjauan langsung ke lokasi.

c. *Brief*

Latar belakang pembuatan video intruksional dapur boneka menong yang disampaikan dapat mudah diterima oleh audiens, karena masih sedikit yang mengenal produk tersebut, juga sedikit pula orang yang mampu membuat atau memproduksi produk boneka menong. Padahal jika kemampuan tersebut dimiliki, akan didapati dua keuntungan

yakni yang pertama adalah turut melestarikan kebudayaan Negeri Indonesia, dan menjadi salah satu mata pencaharian mengingat boneka menong adalah salah satu produk yang diminati oleh wisatawan asing ketika berkunjung ke Indonesia.

Perancangan struktur cerita

2. *Creative Brief* merupakan rancangan struktur yang dilakukan melalui strategi visual dengan memilih cara-cara kreatif untuk menghasilkan visual dari konsep dan sesuai dengan pokok permasalahan. *Creative Brief* disini akan membuat sebuah video intruksional dapur boneka menong untuk memperkenalkan boneka menong.
  - a. Konsep Visual : Pada bagian ini *script* cerita yang akan menjadi acuan pengambilan gambar hingga pengeditan
  - b. Storyline : Alur yang digumakam adalah alur cerita maju maksudnya cerita berjalan sesuai dengan arah berjalannya waktu kedepan.
  - c. Sinopsis : Inti dari video Intruksional tersebut adalah memperkenalkan Boneka Menong serta proses pembuatannya kepada masyarakat melalui media video.

### 3. Produksi

Tahap ini suatu proses pembuatan video intruksional mulai dari pengambilan gambar sampai pengeditan dan menjadi sebuah video intruksional berdasarkan *script* yang telah dibuat sebelumnya dengan mempertimbangkan aspek dan konsep yang sudah dirancang agar video intruksional dapur boneka menong dapat mudah dipahami oleh target audiens.

### 4. Pasca Produksi

Desain final merupakan tahapan terakhir dalam sebuah perancang. Produk yang dihasilkan ini berdasarkan perancangan yang berkaitan dengan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, meliputi :

#### a. Editing

Proses menggerakkan dan menata beberapa video intruksional menjadi suatu rekaman video yang baru.

#### b. Mixing

Proses menggabungkan beberapa video yang telah dihasilkan oleh dari hasil *editing*, menggabungkan dengan *background* dan *dubbing*, penambahan *sound effect* agar video yang dihasilkan terlihat lebih menarik.

c. Rendering

Proses penyatuan akhir dari keseluruhan objek gambar dalam pembuatan video intruksional. Seluruh berkas adegan terdiri dari objek-objek dalam sebuah data struktur. Data yang terisi dalam berkas adegan kemudian melewati program rendering untuk diproses dan menjadi hasil keluaran untuk sebuah gambar digital.

5. Evaluasi merupakan kesimpulan terhadap karya yang dirancang, apakah karya yang dibuat sudah sesuai dengan permasalahan yang dibahas. Melakukan evaluasi karya yang dibuat sebelum video intruksional dapur boneka menong ini disebarkan sebagai media pembelajaran

### 1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan hasil penelitian ini dibagi kedalam beberapa bab yang secara keseluruhan memuat dasar persoalan penelitian, kajian teoritik, pengungkapan data, analisa data, dan kesimpulan. Dalam Tugas Akhir ini, penulis mencoba menjabarkan secara sistematis atas beberapa bab sebagai berikut :

**BAB I** Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, tinjauan pustaka, dan metodologi penelitian.

**BAB II** Bab ini membahas kajian teori yang digunakan sebagai acuan perancangan dan bermanfaat bagi pembuatan data seperti halnya tentang

Pengertian Menong, Sejarah Menong, Pengertian Video Intruksional, Komunikasi Intruksional.

**BAB III** Bab ini membahas tentang identifikasi data, analisa data, segmentasi, USP, positioning, strategi kreatif, konsep estetis, konsep teknis, media plan.

**BAB IV** Bab ini membahas tentang perwujudan karya video yang di buat serta penjelasan mengenai karya yang dibuat dan make up yang akan direalisasikan dan penempatannya.

**BAB V** Bab ini membahas tentang simpulan dari hasil analisa perwujudan karya dan saran untuk perancangan berikutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

**GLOSARIUM**