

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER BUDAYA MASYARAKAT
PESISIR DESA GISIKCEMANDI SIDOARJO UNTUK REMAJA USIA
18 - 25 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Diajukan Oleh:

Hamam Asyhari
(NPM. 20052010010)

Dosen Pembimbing I:

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
(NIP. 19900611 201803 2001)

Dosen Pembimbing II:

Aileena Solicitor C.R.E.C, S.T., M.Ds
(NPT. 182 19870119 076)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2023/2024

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER BUDAYA MASYARAKAT
PESISIR DESA GISIKCEMANDI SIDOARJO UNTUK REMAJA USIA

18 - 25 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Diajukan Oleh:

Hamam Asyhari

(NPM. 20052010010)

Dosen Pembimbing I:

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

(NIP. 19900611 201803 2001)

Dosen Pembimbing II:

Aileena Sollicitor C.R.E.C, S.T., M.Ds

(NPT. 182 19870119 076)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER BUDAYA MASYARAKAT PESISIR
DESA GISIKCEMANDI SIDOARJO UNTUK REMAJA USIA 18-25 TAHUN

Disusun Oleh:
HAMAM ASYHARI
20052010010

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 15 Mei 2024


Pembimbing I


Diana Aqdatun Nisa, S.T. M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

Pembimbing II


Aileen Solitor, C.R.E.C, S.T., M.Ds
NPT. 182 19870119 076

Penguji I


Sri Wulandari, S.Sn., M.A
NPT. 202 19930419 173

Penguji II


Alfian Candra A., S.T. M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018

Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIP. 3K. 19710916 202121 1004

LEMBAR PERSETUJUAN
PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER BUDAYA MASYARAKAT PESISIR
DESA GISIKCEMANDI SIDOARJO UNTUK REMAJA USIA 18-25 TAHUN

Disusun Oleh:
HAMAM ASYHARI
20052010010

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 15 Mei 2024

Pembimbing I



Diana Agidatun Nisa, S.T. M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

Pembimbing II


Alleena Solicitor.C.R.E.C, S.T.,M.Ds
NPT. 182 19870119 076

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, S.T., M.Sn
NIP3K. 198405122021212004

PERNYATAAN KEORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam Naskah Tugas Akhir tidak ada karya ilmiah yang pernah diajukan oleh pihak lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi. Tidak ada karya atau pendapat yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sudah tertulis dan dikutip dalam naskah ini dan sumber kutipan terdapat pada daftar pustaka. Jika di kemudian hari terbukti bahwa naskah Tugas Akhir ini mengandung unsur-unsur plagiat, saya bersedia Tugas Akhir ini dibatalkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dicabut, serta menjalani proses hukum sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surabaya, 28 Mei 2024



Hamam Asyhari
Hamam Asyhari

ABSTRAK

Video dokumenter ini mengangkat cerita inspiratif budaya masyarakat Desa Gisikcemandi, sebuah Desa dengan potensi alam dan buatan serta budaya pesisir yang menjadi simbol kehidupan masyarakat maritim. Melalui lensa dokumenter ini, penonton khususnya generasi muda diajak untuk menjelajahi potensi dan budaya yang mekar di pesisir Desa Gisikcemandi. Dokumenter ini tidak hanya berfokus pada aktivitas perikanan, tetapi juga menyelami kehidupan sehari-hari nelayan pesisir yang erat kaitannya dengan laut. Menyajikan wawancara mendalam dengan para nelayan, pedagang, dan pemerintah setempat, video ini membuka jendela ke dalam kearifan lokal dan nilai-nilai budaya yang menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat pesisir. Metode yang digunakan adalah *mix methode* yaitu kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pendekatan wawancara, *focus group discussion*, observasi, dan kuesioner. Hasil analisis menyatakan bahwa media video dokumenter sangat cocok digunakan untuk memvisualkan budaya, dan menceritakan kehidupan masyarakat pesisir Desa Gisikcemandi. Tahapan dalam pembuatan video dokumenter ini meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap produksi meliputi penentuan *keyword* dan konsep, tahap produksi meliputi pengambilan gambar dan wawancara narasumber, dan tahap pasca produksi meliputi *editing* dan publikasi. Dokumenter ini bukan hanya sekadar menginformasikan, tetapi juga menginspirasi penonton untuk terlibat aktif dalam upaya melestarikan budaya pesisir dan menjaga keseimbangan ekosistem laut. Dengan demikian, video dokumenter Menyusur Pesisir diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya memelihara warisan budaya dan lingkungan untuk generasi mendatang.

Kata kunci : video dokumenter, nelayan, pesisir, budaya

ABSTRACT

This documentary highlights the inspirational story of the cultural community of Gisikcemandi Village, a village with natural and artificial potential as well as a coastal culture that is a symbol of the life of maritime communities. Through this documentary lens, the audience, especially the younger generation, is invited to explore the potential and culture that flourishes in the coastal village of Gisikcemandi. This documentary not only focuses on fishing activities, but also plunges into the daily life of coastal fishermen that are closely connected to the sea. Presenting in-depth interviews with fishers, traders, and local governments, this video opens a window into the local wisdom and cultural values that are an integral part of the life of the coastal communities. The method used is a mix of qualitative and quantitative methods. Data collection techniques are done using interview approaches, focus group discussions, observations, and questionnaires. The results of the analysis indicate that documentary video media is perfectly suited to use to visualize culture, and to tell the life of the coastal people of Gisikcemandi Village. The stages in this documentary video work include pre-production, production, and postproduction. The production stages include keyword and concept determination, the production stage includes image-taking and source interviews, and the postproduction stage includes editing and publication. This documentary not only informs, but also inspires the audience to engage actively in efforts to preserve coastal cultures and maintain the balance of marine ecosystems. Thus, documentary videos on the coast are expected to be an effective means of raising public awareness of the importance of preserving cultural and environmental heritage for future generations.

Keyword : *video documentary, fisherman, coast, culture*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena nikmat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Desain Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Terima kasih yang paling utama penulis sampaikan kepada orang tua yang senantiasa memberikan doa dan dukungan. Dalam Menyusun laporan ini, penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada:

- a. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW;
- b. Ibu Diana Aqidatun Nisa sebagai pembimbing utama Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur atas bimbingan dan arahnya yang telah diberikan kepada peneliti
- c. Seluruh tenaga pengajar yang terkait dalam kelancaran pelaksanaan kegiatan ini
- d. Teman – teman peneliti yang telah memberikan dukungan selama proses tugas akhir

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan, baik dalam materi maupun Teknik penulisan, mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Terima kasih.

Surabaya, 15 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN KEORISINALITAS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Rumusan Masalah	8
1.4. Batasan Masalah	8
1.5. Tujuan Perancangan	8
1.6. Manfaat Perancangan	8
1.7. Kerangka Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	
2.1. Definisi Operasional Judul	11
2.1.1. Definisi Video Dokumenter	12
2.1.2. Definisi Masyarakat Pesisir.....	12
2.1.3. Definisi Budaya.....	13
2.2. Landasan Teori	
2.2.1. Tinjauan Media	
a. Pengertian Media	13
b. Pengertian Video.....	14
2.2.2. Tinjauan Video Dokumenter	
a. Video Dokumenter.....	17
b. Tipe Video Dokumenter	18
c. Keunggulan dan Kekurangan Video Dokumenter.....	19
2.2.3. Tinjauan Sinematografi	
a. Sinematografi.....	20

b. <i>Color Grading</i>	22
c. Psikologi Warna.....	25
d. Teknik Pengambilan Gambar	26
e. Tipografi	33
f. Komunikasi Massa.....	36
g. Pengertian <i>Storyboard</i>	37
h. Audio.....	38
2.2.4. Tinjauan Masyarakat Pesisir.....	38
2.2.5. Tinjauan Remaja	
a. Fase Remaja	39
b. Karakteristik Remaja	40
2.2.6. Tinjauan Budaya	
a. Pengertian Budaya	40
b. Pengertian Kebudayaan	41
2.3. Studi Eksisting & Komparator	40

BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1. Metode Perancangan.....	48
3.2. Objek Perancangan	51
3.3. Teknik Pengumpulan Data (Data Primer, Data Skunder, Target Audien).....	51
3.4. Teknik Analisis Data	58

BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

4.1. Alur <i>Keyword</i>	76
4.2. Definisi <i>Keyword</i>	77
4.3. Konsep Kreatif.....	79
4.4. Konsep Verbal	80
4.4.1. Judul Video.....	80
4.4.2. <i>Logline</i>	81
4.4.3. Sinopsis Cerita.....	81
4.4.4. Pendekatan Cerita.....	82
4.4.5. Gaya Bahasa	97
4.4.6. Audio	98
4.4.7. <i>Talent</i>	98
4.5. Konsep Visual	99

4.5.1. Tipografi.....	99
4.5.2. <i>Coloring</i>	100
4.5.3. Animasi dan Transisi.....	101
4.5.4. <i>Framing</i> dan <i>Layout</i>	102
4.5.5. Format Video.....	103
4.5.6. <i>Storyboard</i>	103
4.6. Konsep Media.....	107
4.6.1. Media Utama	107
4.6.2. Media Pendukung.....	107
4.6.3. Validasi Ahli/Pakar	110
4.7. Rancangan Anggaran Biaya	111
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	114
5.2. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	119

DAFTAR GAMBAR

1.1. Peta lokasi Desa Gisikcemandi, Sidoarjo	2
1.2. Bentuk dan corak perahu nelayan.....	3
1.3. Kerangka Perancangan	11
2.1. <i>Curve</i> pada <i>Color Grading</i>	24
2.2. <i>Tools Color Grading Software</i> Adobe Premiere Pro	24
2.3. LUT pada <i>Color Grading</i>	25
2.4. Teori Warna pada <i>Color Wheels</i>	26
2.5. Gambar <i>Bird Eye Level</i>	27
2.6. Gambar <i>High Angle</i>	27
2.7. Gambar <i>Eye Level</i>	28
2.8. Gambar <i>Low Angle</i>	28
2.9. Gambar <i>Frog Eye</i>	29
2.10. Perbandingan <i>Aspect Ratio</i>	29
2.11. Gambar <i>Extreme Close Up</i>	29
2.12. Gambar <i>Big Close Up</i>	29
2.13. Gambar <i>Close Up</i>	29
2.14. Gambar <i>Medium Close Up</i>	30
2.15. Gambar <i>Medium Shot</i>	30
2.16. Gambar <i>Full Shot</i>	31
2.17. Gambar <i>Long Shot</i>	31
2.18. Tipografi <i>Old Style</i>	33
2.19. Tipografi Modern	33
2.20. Tipografi Tradisional.....	34
2.21. Tipografi <i>Egyptian</i>	34
2.22. Tipografi Sans Serif.....	34
2.23. Tipografi Serif	35
2.24. Studi Eksisting Film Pejuang Perikanan	41
2.25. Studi Komparator Film Nelayan di Pusaran Industri	43
2.26. Studi Komparator Film Di Balik Kilang	45
3.1. Objek Perancangan	51
3.2. Dokumentasi Proses Wawancara dengan Nelayan.....	60

3.3. Dokumentasi Wawancara dengan Mas Didik	62
3.4. Diagram Kuesioner Domisili dan Tingkat Pengetahuan Remaja.....	65
3.5. Diagram Kuesioner Pengenalan Potensi Desa Gisikcemandi kepada Masyarakat	66
3.6. Diagram Kuesioner Efektifitas Video Dokumenter	66
3.7. Diagram Kuesioner Pengetahuan Masyarakat tentang Video Dokumenter Sejenis.....	67
3.8. Diagram Kuesioner Tingkat Penggunaan Media Sosial oleh Audiens	67
3.9. Dokumentasi FGD dengan Remaja Usia 18-25 Tahun	69
4.1. Alur <i>Keyword</i>	76
4.2. Alur Cerita	83
4.3. Deskripsi Talent.....	98
4.4. Desain Judul	99
4.5. Implementasi Desain Judul pada Judul	100
4.6. <i>Tone</i> Warna Natural	101
4.7. Implementasi Elemen Grafis pada <i>Lower Third</i>	101
4.8. Referensi Pergerakan <i>Text</i> pada Video.....	102
4.9. Komposisi <i>Rule of Third</i> pada Video	102
4.10. Format dan <i>Aspec Ratio</i>	103
4.11. <i>Storyboard</i>	103
4.12. Media Utama	107
4.13. Teaser.....	108
4.14. Kaos	108
4.15. Tumbler Minuman.....	109
4.16. Totebag	109
4.17. Poster	109
4.18. Validasi Pakar/Ahli	110

DAFTAR TABEL

2.1. Tabel perbedaan NTSC, PAL, dan SECAM	16
2.2. Tahapan Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi	20
2.3. Tabel Analisis Film Pejuang Perikanan	41
2.4. Tabel Analisis Film Nelayan di Pusaran Industri	42
2.5. Tabel Analisis Film Di Balik Kilang	44
3.1. Tabel Analisis <i>TOWS Matrix</i>	71
4.1. Pembagian Babak	83
4.2. Materi Narasumber	84
4.3. Narasi	86
4.4. Shot List.....	88
4.5. <i>Storyline</i>	90
4.6. Rincian Anggaran Biaya.....	113