



TUGAS AKHIR - DV184801

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI
TRADISI PENCAK MACAN
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TRADISI
KHAS KABUPATEN GRESIK**

MIFTAHUS SA'ADAH
NRP. 08 3 1 14 4 00 0 0077

DOSEN PEMBIMBING :

Ir. BAROTO TAVIP INDROJARWO
NIP. 19640930 199002 1 001

BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKRUR DESAIN DAN PERANCANGAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
2019



TUGAS AKHIR - DV184801

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI
TRADISI PENCAK MACAN
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TRADISI
KHAS KABUPATEN GRESIK**

MIFTAHUS SA'ADAH
NRP. 08 3 1 14 4 00 0 0077

DOSEN PEMBIMBING :

Ir. BAROTO TAVIP INDROJARWO
NIP. 19640930 199002 1 001

BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKRUR DESAIN DAN PERANCANGAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
2019



TUGAS AKHIR - DV184801

**DESIGN PROMOTION VIDEO
OF PENCAK MACAN
AS PROMOTION MEDIA FROM GRESIK**

MIFTAHUS SA'ADAH
NRP. 08 3 1 14 4 00 0 0077

Mentor :

Ir. BAROTO TAVIP INDROJARWO
NIP. 19640930 199002 1 001

FIELD OF STUDY COMUNICATION VISUAL DESIGN
DEPARTMENT INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
FACULTY OF ARCHITECTURE AND DESIGN
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
2019

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI TRADISI PENCAK MACAN
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENI TRADISI KHAS KABUPATEN
GRESIK**

TUGAS AKHIR (DP 184838)

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Pada

Program Studi S-1 Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Miftabus Sa'adah

NRP. 08311440000077

Surabaya, 04 Februari 2019

Periode Wisuda 119 (Maret 2019)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Ellyza Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo

NIP. 19640930 199002 1 001

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Miftahus Sa'adah**

NRP : **0831144000077**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **"PERANCANGAN VIDEO PROMOSI TRADISI PENCAK MACAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI SENI DAN TRADISI KHAS KABUPATEN GRESIK"** adalah:

1. Orisinal dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 04 Februari 2019

Yang membuat pernyataan



Miftahus Sa'adah

0831144000077

KATA PENGANTAR

Puji syukur Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan limpahan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan mata kuliah Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Video Promosi Tradisi Pencak Macan Sebagai Pengenalan Tradisi Khas Kabupaten Gresik”. Mata Kuliah Tugas Akhir adalah salah satu mata kuliah yang wajib diselesaikan dalam menempuh pendidikan S-1 Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Dalam penyusunan laporan ini, penyusun menghadapi beberapa kendala, sehingga kami mengharapkan kritik dan saran untuk kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Laporan ini tidak akan terjuwd tanpa batuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu saya selaku penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang atas ridhonya sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Kedua Orang tua, Bapak Usman Hadi dan Ibu Mukaromah yang telah memberikan dukungan secara moral, finansial, dan do'a-do'anya serta keluarga penulis Dewi Rahmawati dan Ruslia Isnawati
3. Bapak Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir
4. Bapak Didit Praseyto S.T., M.T. dan Bapak Rabendra Yudistira S.T.,M.Ds. selaku dosen penguji
5. Serta jajaran dosen dan kariawan Desain Produk Industri
6. Bapak Majid, Bapak Mamat, Bapak Rohman, Serta paguyuban PSTLG dan Rombongan pencak macan Saputra yang telah membantu dalam proses pengambilan gambar.
7. Bapak Kris Aji, Ibu Sekar Arum yang telah membantu dalam proses pengamblian data.

8. LZY visual dan Embara film yang telah membantu dalam kritik dan sarannya terhadap video yang telah kerjakan.

9. Teman – teman yang terlibat dalam proses penyelesaian tugas akhir

Laporan ini disusun untuk mengembangkan pengetahuan dan referensi, mulai dari studi literature, hingga proses desain. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan laporan ini jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini.

Surabaya 25 januari 2019

Penulis

PERANCANGAN VIDEO PROMOSI TRADISI TARI PENCAK MACAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI TRADISI KHAS KABUPATEN GRESIK

Nama Mahasiswa : Miftahus Sa'adah
NRP : 0831144000077
Departemen : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, Msi

ABSTRAK

Tradisi Pencak Macan merupakan sebuah pertunjukan kebudayaan lokal yang berasal dari kabupaten Gresik, yang telah berkembang hingga saat ini. Dewasa ini pemerintah kabupaten Gresik telah berupaya menjadikan tradisi pencak macan sebagai salah satu identitas asli serta asset budaya yang ada di kabupaten tersebut. Beberapa akhir tahun ini tradisi pencak macan seperti mati suri di tengah derasnya arus global walaupun telah banyak rombongan pencak macan yang ada. Sikap masyarakat yang lebih tertarik dengan budaya luar yang dianggap modern menjadi beberapa faktor mulai tenggelamnya Tradisi Pencak Macan di Gresik.

Dalam perancangan ini menggunakan metode premier dan sekunder, dengan melakukan pendekatan kualitatif melalui wawancara dengan budayawan kabupaten Gresik, sesepuh dari tradisi pencak macan, dan praktisi yang masih bergelut dalam tradisi tersebut dengan tujuan menggali masalah awal. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi dengan mendatangi langsung lokasi tempat berkembangnya tradisi pencak macan serta mendatangi pementasan pencak macan mulai dari acara arak-arakan pengantin, pertunjukan pencak macan, hingga perlombaan yang diadakan setiap tahunnya. Sebagai data sekunder dilakukan kajian pusaka terhadap buku-buku yang berhubungan dengan tradisi tersebut.

Konsep video promosi ini adalah "Pencak Macan, Masih Tetap Hidup" yang berarti menunjukkan bahwa tradisi tersebut masih berjalan hingga saat ini sehingga, video promosi akan disajikan dengan detail yang terbagi menjadi 5 topik yaitu menjelaskan tentang pencak macan itu sendiri, unsur-unsur yang ada dalam tradisi tersebut (seperti kostum, musik, penokohan, gerakan dan filosofi yang ada didalamnya) perjuangan para pemain pencak macan dalam menghidupkan tradisi tersebut, rombongan pencak macan yang masih bertahan, dan perkembangan pencak macan hingga saat ini. Dalam penyajian video promosi ini menggunakan aspek sinematografi dalam hal pengambilan gambar dan grading warna, dimana warna yang akan digunakan memiliki nuansa hangat untuk menunjukkan semangat yang para pemain lakukan namun masih terlihat seperti tone warna normal.

Kunci : Tradisi, Pencak Macan, Video Promosi,

DESIGN PROMTION VIDEO OF PENCAK MACAN AS CULTURE PROMOTION MEDIA FROM GRESIK

Student Name : Miftahus Sa'adah
NRP : 08311440000077
Department : Desain Komunikasi Visual
Mentor : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, Msi

ABSTRAK

The Pencak Macan tradition is a local cultural performance originating from the Gresik district, which has grown to this day. Today the Gresik district government has tried to make the Pencak Macan tradition one of the original identities and cultural assets in the district. Some of the end of this year the tradition of pencak macar is like a suspended animation in the midst of the swift global currents even though there have been many tiger pencak groups. The attitude of the people who are more interested in the external culture that is considered modern is a factor in the sinking of the Pencak Macan Tradition in Gresik.

In this design using the premier and secondary methods, by conducting a qualitative approach through interviews with the cultural district of Gresik, elders from the Pencak Macan tradition, and practitioners who are still struggling in the tradition with the aim of exploring the initial problem. Data collection was carried out through an observation method by visiting the locations of the pencak macan tradition and visiting the pencak macan starting from the bridal procession, the tiger pencak show, to the annual competition. As secondary data, heirloom studies are carried out on books related to the tradition.

The concept of this promotional video is "Pencak Macan, Still Life" which means that the tradition is still running today so, promotional videos will be presented in detail divided into 5 topics, namely explaining about the pencak macan itself, the elements that are there in the tradition (such as costumes, music, characterizations, movements and philosophies in it) the struggle of the pencak macan players in reviving the tradition, the tiger pencak troupe that still survives, and the development of tiger pencak to this day. In presenting the video the promotion uses cinematographic aspects in terms of shooting and color grading, where the colors to be used have warm shades to show the enthusiasm that the players do but still look like normal color tones.

Keyword : Traditional, Pencak Macan, Video Promotion

Daftar Isi

BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Studi Acuan	9
2.1.1 Kehidupan Gadis Dewi Kumari.....	9
2.1.2 The People Of Ludruk	10
2.1.3 The Drag Queen of Java	12
2.2 Video Promosi.....	13
2.2.2 Tinjauan warna	14
2.3Proses Pembuatan Video Promosi.....	15
2.3.1 Pre-Produksi	15
2.3.2 Produksi	17
2.3.3 Post Produksi	22
2.4 Struktur Naratif Video Promosi	22
2.5Audio	24
2.6 MotionGraphic	25
2.7 Pelestarian Tradisi	26
2.7.1 Tradisi Pencak Macan.....	26
BAB III	29
METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Skema Penelitian.....	29
3.2 Metode Penelitian	30
3.2.1 Kualitatif.....	30

3.3 Pra Riset	31
3.3 Riset.....	31
3.4 Protokol Penelitian.....	32
BAB IV	34
HASIL PENELITIAN.....	35
4.1 Observasi.....	35
4.2 Wawancara mendalam.....	38
4.3 Dept Interview.....	41
4.5 Analisa Hasil Penelitian	45
BAB V.....	47
PEMBAHASAN DESAIN	47
5.2 Deskripsi Perancangan	47
5.1.1 Output Perancangan.....	47
5.2 Konsep Desain.....	48
5.3 Kreteria Desain.....	48
5.3Konsep Naratif.....	49
5.3.1 Penjelasan Konsep	50
5.3.2 Alur Cerita dan Pembabakan	51
5.3.3 Story TelingNarrative	53
5.4 Kreteria Desain.....	55
5.5 Alur Cerita / Pembabakan	56
5.5.1 Prolog.....	56
5.5.3 Konten.....	57
5.5.4 Closing.....	60
5.5 Produksi Film	60
5.5.1 Storyboard.....	61
5.5.2 Talent.....	68
5.5.3 Setting Tempat.....	70
5.5.4 Sinematografi.....	70
5.5.5Pencahayaann	71
5.5.6 Peralatan Proses Produksi.....	73
5.6 Produksi.....	73
5.6.1 Komposisi gambar	73

5.6.2 Editing.....	73
5.6.3 Tonalitas Warna.....	74
5.6.3 Elemen Grafis.....	76
5.6.4 Durasi.....	77
5.7 Hasil Akhir.....	78
5.7 Pengembangan Media.....	79
5.8.1 Konsep Pengembangan.....	79
5.8.2 Penempatan Media.....	79
5.9 User Testing.....	80
BAB VI.....	85
KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
6.1 Kesimpulan.....	85
6.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tradisi Pencak Macan	2
Gambar 2.1 Kehidupan dewi kumari	8
Gambar 2.2 <i>The People of Ludruk</i>	9
Gambar 2.3 <i>The Drag Queen of Java</i>	11
Gambar 2.4 Tone warna	13
Gambar 2.4A Warna Warm	14
Gambar 2.5 <i>Extreme Long shot</i>	17
Gambar 2.7A <i>Extreme Long shot</i>	17
Gambar 2.7B <i>Close Up</i>	18
Gambar 2.7C <i>Extreme Close Up</i>	18
Gambar 2.8A Contoh penerapan <i>golden mean area</i>	20
Gambar 2.8B Penerapan <i>diagonal depth</i>	20
Gambar 4.1 Wawancara Bapak Kris	36
Gambar 4.2 Wawancara Bapak Mudin	37
Gambar 4.3 Wawancara Bapak Ismail	38
Gambar 4.4A Depth Interview	39
Gambar 4.4B Depth Interview	40
Gambar 4.4C Depth Interview pakar film	41
Gambar 4.4D Depth interview dengan pakar film	42
Gambar 4.7 Hasil Pemetakan	43
Gambar 5.1 Kreteria Desain	49
Gambar 5.3 Pembabakan dalam video	49
Gambar 5.5 Timeline video	50
Gambar 5.6 <i>Talent 1</i>	59
Gambar 5.6A <i>Talent 2</i>	60
Gambar 5.6B <i>Talent 3</i>	60
Gambar 5.6C <i>Talent 4</i>	61
Gambar 5.5 Bagan pengambilan gambar	62
Gambar 5.5.A Pencahayaan alami	63
Gambar 5.5.B Pencahayaan buatan	63

Gambar 5.5.C Pencahayaan malam hari	64
Gambar 5.5D Proses Editing dengan adobe premier pro	65
Gambar 5.6 Proses Granding	66
Gambar 5.6A Penggunaan font	66
Gambar 5.6B Penggunaan font	67
Gambar 5.6C Penggunaan logo	67
Gambar 5.7 Hasil akhir	68
Gambar 5.9 A <i>Post test 1</i>	70
Gambar 5.9 B <i>Post test2</i>	71
Gambar 5.9 C <i>Post test 3</i>	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Skema Penelitian	29
Tabel 3.4a Protokol In- In-depth interview 1	32
Tabel 3.4b Protokol In- In-depth interview 2	32
Tabel 3.4c Protokol In- In-depth interview 3	33
Tabel 4.1 Tabel hasil observasi	37

Halaman sengaja dikosongkan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gresik merupakan sebuah Kabupaten yang berada dipesisir pulau Jawa dengan sejarah peradaban yang cukup tua, terbukti dengan banyaknya peninggalan – peninggalan yang ada di kota tersebut. Kota Gesik sering dikenal dengan sebutan “kota santri” karena banyak situs yang bernuansa islam yang berada di kota tersebut, seperti makam Sunan Giri, makam Sunan Maulana Malik Ibrahim, Fatima binti Maimun dan lainnya yang akhirnya mempengaruhi kesenian dan tradisi yang ada di Kabupaten Gresik.

Salah satu tradisi yang ada di Kabupaten Gresik merupakan tradisi pencak macan yang mulai lahir dan berkembang di Desa Lumpur. Tradisi pencak macan merupakan seni budaya lokal yang telah dilakukan puluhan tahun lalu sebagai pengiring arak – arakan pengantin tradisional di desa tersebut, yang biasa dilakukan saat terdapat hajatan besar seperti pernikahan atau pengantin sunat. Arak -arakan tersebut dimulai dari kediaman pengantin wanita menuju ke kediaman pengantin pria. Seiring dengan perkembangan zaman, pencak macan ini sering ditampilkan dalam berbagai *event* seni budaya khas Kabupaten Gresik sebagai penyambut (palang pintu) ketika tokoh penting Gresik (Bupati) akan memasuki gerbang tempat penyelenggaraan event tersebut¹.

Tradisi Pencak macan sangat dipengaruhi oleh penyebaran islam di pulau Jawa khususnya kota Gresik, terbukti bahwa tradisi tersebut memiliki filosofi dan simbol bernuansa islami yang masih melekat pada gerakan yang ada didalamnya. Pada dasarnya filosofi pencak macan merupakan kembali ke jati dirimausia sendiri bahwa manusia merupakan makhluk sempurna diantara makhluk – makhluk lain ciptaan Allah. Tradisi tersebut memiliki simbol 2 macan atau yang biasa disebut dengan

¹Destinasi Pariwisata Kabupaten Gresik Hal 32

harimau berwarna putih dan kuning, monyet, serta genderuwo dan juga seorang pendekar.



Gambar 1.1 Tradisi Pencak Macan
Sumber : the sunan giri foundation

Menjaga tradisi pencak macan di Kabupaten Gresik menjadi salah satu kewajiban yang dilakukan oleh masyarakat desa lumpur sebagai daerah lahir dan tumbuhnya pencak macan agar tradisi tersebut tetap terjaga dan dapat dinikmati oleh masyarakat Gresik. Tumbuh dan berkembang di kalangan nelayan desa lumpur yang berada di tengah Kota Gresik tidak membuat para nelayan tersebut tutup mata terhadap tradisi yang ada di daerah mereka, walaupun tradisi tersebut tidak memiliki nilai ekonomi terhadap kehidupan para pemainnya yang sebagaian besar seorang nelayan, mereka tetap merelakan meninggalkan pekerjaan mereka sebagai nelayan disaat ada saudara atau teman memiliki hajatan dan terdapat pementasan agar pencak macan tetap dikenal masyarakat.

Selain terdorong karena merasa bahwa tradisi pencak macan merupakan warisan leluhur dari para nelayan, adanya tradisi tersebut juga merupakan jembatan untuk menjalin silaturahmi sesama nelayan Desa Lumpur tersebut. bahwasanya dengan mengikuti pencak macan mereka akan mendapatkan sarana untuk berkumpul dengan teman yang lain.

Sebagai upaya pemerintah Kabupaten Gresik menjaga tradisi pencak macan, pemerintah berusaha untuk mendapatkan hak paten atas tradisi pencak macan tersebut². Namun hal itu akan dianggap percuma apabila masyarakat tidak memiliki ketertarikan dalam melestarikannya, walaupun telah ada rombongan untuk berlatih tradisi pencak macan.

Berdasarkan hal – hal yang telah diuraikan diatas, maka terdapat beberapa masalah – masalah yang dapat dikategorikan menjadi masalah External dan Internal. Masalah Internal merupakan masalah yang terjadi di ruang lingkup para pelaku tradisi tersebut, antara lain gerakan dari tradisi tersebut yang terbatas mengikuti cara gerak dari hewan – hewan yang menjadi lakon dalam tradisi tersebut, selalu perlunya ide untuk terus pembaruan alur cerita agar tidak terkesan monoton, anak – anak generasi penerus rata – rata hanya dari kalangan para pelaku tradisi saja. Terlepas dari masalah yang terjadi di internal para pelaku tradisi, peran masyarakat dalam mendukung pelestarian tradisi tersebut sangat berpengaruh. Namun di masyarakat Gresik terjadi masalah, dimana tradisi tersebut kurang dikenal oleh warga Gresik terutama yang berdomisili jauh dari pekampungan nelayan desa lumpur.

Untuk itu diperlukan sebuah promosi dan penjelasan kepada masyarakat, khususnya masyarakat Gresik tentang pentingnya tradisi pencak macan sebagai salah satu identitas tradisi lokal dari Kabupaten Gresik. Dalam pencapaian pesan tersebut dibutuhkan media yang tepat. Media audio visual merupakan media yang tepat untuk memberikan pengetahuan mengenai tradisi pencak macan. Media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat³.

Perancangan ini dilakukan untuk mengenalkan tradisi pencak macan yang ada di Kabupaten Gresik sehingga dapat memberikan memperkenalkan tentang tradisi

²<http://surabaya.tribunnews.com>, diakses 2017/10/11

³Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, cet.4, (Jakarta :Kencana,2011), hlm. 211

tersebut. Selain itu juga videopromosi dapat disajikan dengan mudah untuk masyarakat melalui media youtube ataupun media sosial yang lain.

Target penonton untuk video promosi ini merupakan masyarakat dari seluruh kalangan, namun lebih dikhususkan untuk mahasiswa dengan kisaran umur 18-25 tahun, aktif dan suka bepergian serta memiliki rasa ingin tau tentang bagaimana perkembangan yang terjadi disekitarnya khususnya tradisi dan kesenian.

Seiring dengan majunya dunia film dan kemajuan teknologi internet, maka semakin berkembang pula media video sebagai sarana hiburan. *CEO* youtube Susan Wojcicki mengatakan bahwa aneka konten yang berada di platform mereka telah disaksikan oleh 1,8 miliar pengguna yang terdaftar setiap bulannya⁴. Dengan jumlah tersebut, menjadikan video menjadi peluang yang sangat potensial untuk sarana pengenalan tradisi pencak macan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan studi yang telah dilakukan, identifikasi masalah akan dijabarkan dalam beberapa faktor sebagai berikut :

1. Belum banyaknya orang yang mengenal tradisi tari pencak macan
2. Mulai berkurangnya minat masyarakat Gresik terhadap tradisi pencak macan
3. Kurangnya perhatian dari pemerintah Kabupaten Gresik untuk memberikan informasi kepada masyarakat Gresik mengenai aset budaya tradisi pencak macan

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada pada perancangan ini adalah bagaimana merancang sebuah video promosi yang mampu mengenalkan dari tradisi pencak macan khas Kabupaten Gresik.

⁴<https://tekno.kompas.com/read/2018/05/04>

1.4 Batasan Masalah

Fokus utama yang akan disajikan dalam perancangan video promosi ini dibatasi terhadap permasalahan yang terkait dengan hal berikut :

1. Tradisi pencak macan sebagai tema utama memberikan lebih banyak informasi dibanding informasi pendukung yang lain.
2. Dengan batasan waktu, maka pembahasan difokuskan terhadap unsur yang ada dalam tradisi tersebut, seperti filosofi, kostum, musik, dan gerakan tradisi tersebut.
3. Media yang digunakan dalam perancangan tersebut adalah video promosi agar audiens dapat mengamati sendiri tradisi tersebut secara visual dengan detail.
4. Konten pada video promosi terdiri dari beberapa topik sesuai dengan unsur yang ada dalam tradisi pencak macan dan dipilih berdasarkan hasil observasi, dimana tradisi tersebut masih diteruskan hingga saat ini oleh penerusnya.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan video promosi tradisi tari pencak macan khas kota Gresik sebagai berikut :

1. Video promosi tradisi pencak macan menjadi sebuah bentuk pelestarian salah satu tradisi Indonesia secara audio visual.
2. Video promosi tradisi pencak macan sebagai sumber informasi dan salah satu referensi bagi masyarakat kota Gresik maupun luar kota yang tertarik dengan tradisi tersebut.

1.6 Manfaat Perancangan

Video promosi ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi target audiens (orang yang tertarik pada tradisi pencak macan), bermanfaat untuk meningkatkan wawasan tentang tradisi tersebut.
2. Manfaat bagi masyarakat Gresik :

- Meningkatkan pengetahuan dan referensi mengenai tradisi yang ada di daerah sendiri.
 - Melestarikan tradisi pencak macan dalam bentuk audio visual agar tradisi tersebut tetap lestari dan terus berkembang.
3. Manfaat bagi masyarakat Indonesia :
- Video promosi tradisi pencak macan menjadi sebuah bentuk pelestarian warisan budaya Indonesia

1.7Sistematika Penulisan

1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang yaitu fenomena tradisi pencak macan sebagai tradisi khas kabupaen Gresik yang saat ini terjadi, dengan media video promosi sebagai upaya pengenalan terhadap tradisi tersebut. Adapun konten yang terdapat dalam bab ini meliputi identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan tentang video promosi tradisi tari pencak macan sebagai landasan dilakukannya penelitian tersebut.

2. BAB II: TINJAUAN PUSAKA

Bab ini membahas tentang teori – teori yang digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah dan pencapaian tujuan dengan diperkuat oleh studi eksisting dan komparator media sejenis yang sudah ada sebelumnya. Hal itu di lakukan sebagai acuan dalam pembuatan *output* dari penelitian tersebut.

3. BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang gambaran dan wacana yang lebih detail mengenai subjek desain dan kaitanya dengan wacana yang ada di permasalahan. Dalam bab ini juga terdapat metode – metode yang akan digunakan dalam penelitian tersebut sehingga dapat mempermudah jalannya penelitian.

4. BAB IV: KONSEP DESAIN

Dalam bab ini membahas tentang konsep desain yang akan digunakan dalam pembuatan *output* perancangan, dimana konsep tersebut akan menyelesaikan fenomena terhadap tradisi pencak macan yang terjadi saat ini.

5. BAB V: IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini membahas tentang pengablikasian konsep yang telah dibuat untuk mendukung penyelesaian masalah dan pencapaian tujuan pembuatan video promosi tradisi tari pencak macan sebagai media pengenalan terhadap tradisi khas kabupaten Gresik.

6. BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini membahas tentang kesimpulan serta saran terhadap pelestarian dan media pembelajaran serta pengetahuan terhadap tradisipencak macan sebagai tradisi khas kabupaten Gresik.

Halaman sengaja dikosongkan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Acuan

Studi acuan digunakan sebagai salah satu referensi dalam pembuatan video promosi tradisi pencak macan khas Kabupaten Gresik, yang dimana film maupun video promosi yang sudah ada akan diteliti mulai dari konsep, cara pengambilan, serta data yang ada dalam video tersebut sehingga dapat membantu dalam proses pembuatan video promosi ini.

2.1.1 Kehidupan Gadis Dewi Kumari



Gambar 2.1 Kehidupan dewi kumari

Sumber : www.youtube.com

Konsep Kehidupan Gadis Dewi Kumari

Dalam film ini mengangkat kisah tentang kehidupan gadis Kumari yang ada di negara Nepal. Film ini menggunakan metode pendekatan secara *Participatory* yang metode pendekatan ini memiliki ciri khas dari pembuat film tersebut, dalam metode ini pembuat film terjun langsung untuk memberikan informasi.

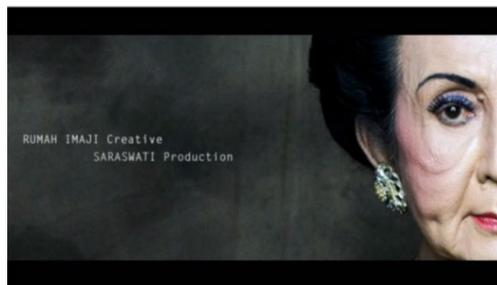
Film ini mengungkapkan kisah hidup seorang Kumari melalui orang-orang terdekatnya, dimana seorang Kumari memang hanya boleh berkomunikasi dengan keluarga terdekatnya. Film kehidupan gadis Kumari ini menyampaikan informasi dengan wawancara dengan ayah dan kakak dari Kumari tersebut dan diakhiri dengan wawancara bersama dengan mantan Kumari.

Data film :

- Waktu : 07.52 menit
- Kecepatan Gambar : Normal
- Tone warna : Asli sesuai dengan *tone* warna film
- Transisi : *cut to cut, fade to black, fade in, fade out*
- Konten : Menampilkan kisah hidup gadis kumari
- Jarak *shot* : *long shot, medium shot, close up*
- *Lighting* : sebagian besar menggunakan cahaya alam dan cahaya bantuan lampu untuk rekaman di malam hari dan di dalam ruangan.
- Ukuran frame : 16:9 dengan resolusi 1080 HD

Kesimpulan :

Film kehidupan gadis Kumari ini memberikan acuan bagaimana menjelaskan suatu kisah kehidupan melalui orang lain yang berada didekatnya, dan menjadikannya sebuah alur ceria. Penambahan wawancara dengan mantan Kumari menjadikan informasi yang diberikan lebih dalam sehingga dapat memberikan suatu alur yang utuh dan dapat diterima oleh audiens.

2.1.2 The People Of Ludruk

Gambar 2.2 The People of Ludruk

Sumber : www.youtube.com

Konsep The People of Ludruk

Film ini bercerita tentang perjuangan sekelompok orang yang sebagian besar *transgender* melestarikan Kesenian Ludruk. Pada masa kolonial ludruk merupakan salah satu kesenian yang dipakai sebagai media untuk melakukan pergerakan melawanan penjajah dan pada tahun 60 hingga 80an ludruk mengalami masa keemasan. Namun kini, kesenian asli Jawa Timur itu semakin terkikis oleh perkembangan zaman. Ludruk sudah tak bisa lagi dijadikan sandaran materi dan hanya sekelompok orang-orang yang masih memiliki kecintaan terhadap kesenian ludruk dan terus mementaskan pertunjukan ludruk serta tidakmempedulikan ada atau tidaknya orang yang menonton.

Data film :

- Waktu : 09.34 menit
- Kecepatan Gambar : Normal
- *Tone* warna : *tone* warna lebih gelap
- Transisi : *cut to cut, fade to black, fade in, fade out*
- Konten : Menampilkan kelompok pelestari ludruk
- Jarak *shot* : *long shot, medium shot, close up*
- *Lighting* : sebagian besar menggunakan cahaya alam dan cahaya bantuan lampu untuk rekaman di malam hari dan di dalam ruangan.
- Ukuran frame : 16:9 dengan resolusi 1080 HD

Kesimpulan :

Dengan durasi yang relatif singkat film ini mampu mengungkapkan isi dan tujuan dari film tersebut dengan menampilkan footage yang maksimal sehingga dapat memberikan aspek sinematografi yang cukup bagus. Cara penyampaian konflik cerita dikemas dengan menarik sehingga dapat menimbulkan rasa bangga dengan tradisi yang dijalankan oleh para *transgender*.

2.1.3 The Drag Queen of Java



Gambar 2.3 The Drag Queen of Java

Sumber : www.youtube.com

Konsep The Drag Queen of Java

Film ini bercerita tentang langger lanang yang berada di Kabupaten Banyumas. Langger lanang merupakan tradisi ratu kuno di Indonesia, tarian yang dilakukan oleh para pria ini menceritakan tentang nasehat dan pesan untuk dapat membela kebenaran. Para pemain langger lanang ini tetap tetap berjuang menghidupkan kesenian tersebut walaupun dianggap tidak pantas dan dianggap tidak perlu diekspos karena laki-laki berdandan seperti wanita, hingga pada zaman komunis di tahun 1960 telah dihapuskan namun para lelaki tersebut tetap berjuang menghidupkan.

Data film :

- Waktu : 18.14 menit
- Kecepatan Gambar : Normal
- Tone warna : tone normal
- Transisi : cut to cut, fade to black, fade in, fade out
- Konten : Menampilkan kelompok pelestari langger lanang
- Jarak shot : *long shot, medium shot, close up*
- *Lighting* : sebagian besar menggunakan cahaya alam dan cahaya bantuan lampu untuk rekaman di malam hari dan di dalam ruangan.
- Ukuran frame : 16:9 dengan resolusi 1080 HD

Kesimpulan :

Film ini mampu menyampaikan bagaimana langger lanang tersebut, serta konflik yang berupa perjuangan para pemain tarian tersebut. Masyarakat yang kurang mendukung kesenian tersebut hingga mencemooh para pemain menjadi konflik utama yang dihadapi, namun film dokumenter ini mampu membawakan sisi positif yang dalam kesenian tersebut.

2.2 Video Promosi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat televisi⁵, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar gerak yang disertai dengan suara. Kata video sendiri berasal dari bahasa latin, yang disebut dengan video-vidivisum yang artinya melihat (memiliki daya pengelihatan)⁶. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa video merupakan sebuah media audio visual yang mampu menyampaikan gambar dengan gerakan dan disertai oleh suara, baik suara alamiah ataupun tidak.

Menerut Hermawan (2012:38) promosi merupakan salah satu komponen prioritas dari kegiatan pemasaran yang memberitahukan kepada konsumen bahwa perusahaan meluncurkan produk baru yang menggoda konsumen untuk melakukan kegiatan pembelian. Video promosi dapat disimpulkan sebagai suatu peluncuran atau upaya memasarkan barang, jasa, atau yang lainnya dengan cara menunjukkan gambar gerak yang dilengkapi dengan efek suara sehingga dapat menarik audiends untuk memperhatikannya.

Metode pendekatan secara *Observational* adalah pendekatan dengan cara merekam gambar secara natural untuk mendapatkan kejadian – kejadian nyata yang bersifat spontan. Dimana narasumber menyampaikan narasi dan kekuatan gambar digunakan untuk menarik simpati audiends sehingga informasi akan bersifat natural. Metode pendekatan secara *Participatory* adalah metode pendekatan yang

⁵ <https://kbbi.web.id/video>

⁶ Utamingtyas, Siwi Pengaruh penggunaan media video dalam kemampuan menyimak dongeng pada mata pelajaran bahasa Indonesia sisiwa kelas V SDN panjahitan. Univ Yogyakarta

memiliki ciri khas dari pembuat film tersebut, dalam metode ini pembuat film terjun langsung untuk memberikan informasi.

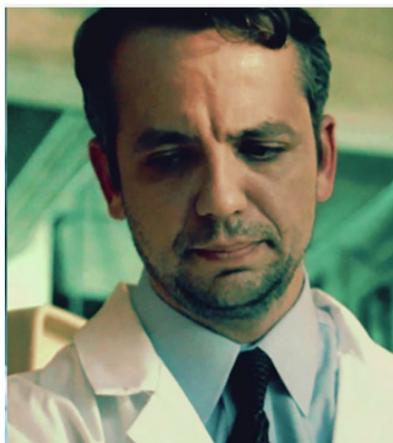
2.2.2 Tinjauan warna

Konfigurasi warna tau yang biasa disebut dengan *color* grading merupakan perubahan warna terhadap gambar atau video dengan tujuan membuat video tersebut lebih terlihat hidup sehingga dapat menyampaikan emosi yang ingin diberikan kepada audiens..



Gambar 2.4 Tone warna
www.imagenesmy.com

Dalam video promosi pencak macan ini, menggunakan warna tone campuran antara hangat dan dingin. Warna hangat dapat memberikan keceriaan, kehangatan keluarga dan romantis. Bob Adrian mengatakan bahwa tone warna ini dalam film dapat memberikakan kesan *cheerful, happy, colorfull* untuk menarik anak muda.



Gambar 2.4A Warna Warm

Sumber : Caleb Stepnhes (www.premiumbeat.com)

2.3 Proses Pembuatan Video Promosi

Dalam proses pembuatan video promosi tradisi pencak macan melakukan beberapa tahapan yang dibagi menjadi 3 bagian, dimana proses pre-produksi dilakukan sebelum pengambilan gambar, proses produksi dilakukan dengan pengambilan gambar dan suara pada tempat dan talent yang telah dilakukan, dan proses post produksi dilakukan editing.

2.3.1 Pre-Produksi

Dalam proses pre produksi dimulai dengan mendeskripsikan detail pada aspek produksi sehingga dilakukan riset mendalam dalam proses ini yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses produksi, mulai dari proses seting dan penyiapan property hingga perkiraan masalah yang terjadi disaat proses produksi dilakukan. Menurut Yurif setya ada beberapa hal yang harus disiapkan selama proses pre produksi seperti element naratif yang terdiri dari tema, *setting*, *plot* dan *story board*⁷.

⁷Darmawan, Yurif Setya., ITS Surabaya hal 17

1. Tema

Tema merupakan pikiran, dasar cerita (sesuatu yang sedang di bicarakan, dipakai dasar mengarang suatu cerita, megubah sajak, dan sebagainya)⁸.

2. Cerita

karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang, kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka).

3. Setting

Setting dapat dibedakan menjadi 2 yaitu setting tempat dan setting waktu dimana setting tempat merupakan lokasi dimana pengambilan gambar dilakukan sedangkan setting waktu merupakan massa diman film tersebut dikondisikan.

4. Naskah

Naskah adalah sebuah rancangan film agar dalam pembuatannya film tidak keluar dari jalut cerita yang telah ditentukan.

5. Plot

Plot adalah alur cerita yang didesain untuk mencapai tujuan tertentu⁹. Oleh karena itu video memiliki plot atau cerita yang berbeda-beda sesuai dengan tujuan yang diharapkan saat pengambilan video tersebut. Suatu topik atau suatu tema tertentu dapat dibuat beberapa plot cerita yang berbeda – beda, tergantung pada sudut pandang yang diambil dan tujuan yang di harapkan dari adanya sebuah plot. Dalam penyajiannya sebuah plot dapat dibagi menjadi 2 yaitu plot utama dan sub plot sebagai pendukung.

6. Story line

Story line merupakan sinopsis yang berisi garis besar cerita secara rinci, dan akan dijadikan pokok informasi pada penulisan selanjutnya.

⁸ <https://kbbi.web.id/tema> , akses 05/01/2019

⁹<https://kbbi.web.id/plotdiakses> : 12/10/2017

7. Story board

Story board merupakan sebuah scrip cerita film yang telah dibentuk secara visual agar dapat dipahami oleh kru film yang sedang bertugas.

8. Talent

Talent adalah orang yang berada di depan kamera dan terlibat dalam proses pengambilan gambar. Talent dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu performer yang berdiri di depan kamera atas nama diri sendiri dan aktor / aktris yang memaikan sebuah peran dalam film¹⁰.

2.3.2 Produksi

Pada tahap ini terjadi proses pengambilan gambar sehingga segala sesuatu yang mendukung dalam proses ini harus dipersiapkan mulai dari lokasi, kamera, weredrop, hingga tata suara. Proses produksi sangatlah penting untuk mendapatkan output yang baik.

Beberapa hal yang harus diperhatikan saat proses produksi

1. Aspek sinematografi

Sinematografi secara etimologis berasal dari Bahasa latin Kinema (gerak), Photos (cahaya), Graphos (lukisan/tulisan). Menurut kamus ilmiah serapan Bahasa Indonesia sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film¹¹. Pada dasarnya sinematografi dan fotografi memiliki kesamaan dimana keduanya merupakan seni menangkap cahaya, dimana sinematografi lebih terfokus dalam menangkap cahaya secara bergerak.

2. Aspek *shot*, *Scene* dan *Squence*

Shot dalam bahasa Inggris diartikan sebagai menembak, namun dalam film yang dimaksud dengan shot adalah menekan tombol rekam pada kamera hingga ditekan kembali untuk berhenti merekam (*stop*). *Scene* merupakan hasil dari sebuah shot atau gabungan dari beberapa *shot* yang telah

¹⁰ Subroto1994 hal 231

¹¹ Aka, kamarulzaman : 2005, 642

disesuaikan dengan naskah. *Squaence* merupakan gabungan dari beberapa *shot* dan *scene* yang telah dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh¹².

Tipe *shot* sebagai berikut :

a. Ekstrim long shot

Dalam video ini menggunakan pengambilan gambar dari tempat yang sangatjauh untuk menggambarkan daerah yangluas. Pengambilan gambar dengan teknikini digunakan untuk menunjukkan bagian kota Gresik secara menyeluruh.



Gambar 2.5 Ekstrim Long shot

Sumber : Sa'adah,2018

b. Long shot

Jarak pengambilan yang lebih pendek dari *ekstrim long shot* namun fungsinyamasih tetap untuk memperlihatkan lingkungan sekitar. Dalam video ini menggunakan *long shot* untuk menunjukan daerah Gresik dan tempat berkembangnya tradisi tersebut.



Gambar 2.7A Ekstrim Long shot

Sumber : Sa'adah,2018

¹² Ibid

c. Medium shot

Ukuran jenis ini adalah ukuran dari kepala hingga dada bawah, hal ini digunakan untuk menegaskan suatu profil seseorang. Dalam video ini digunakan untuk menunjukkan wawancara dengan narasumber yang terkait.

Gambar 2.7B Close Up



Sumber : Sa'adah,2018

d. Close up

Shot ini mengambil dari batas kepala hingga leher bawah objek, hal ini digunakan untuk menonjolkan objek agar menimbulkan ekspresi tertentu dan memberi gambaran objek secara jelas.



Gambar 2.7C EkstrimClose Up

Sumber : Sa'adah,2018

3. Sudut pandang

Sudut pandang merupakan penempatan kamera pada suatu sudut tertentu dengan tujuan mempresentasikan maksud yang menguatkan pesan atau cerita yang disampaikan dalam film¹³. Sudut pandang dapat dibagi sebagai berikut :

- a. *Eye Level*
- b. *High Angle*

¹³Darmawan, Yurif Setya., ITS Surabaya hal 26

- c. *Low Angle*
- d. *Dutch Angle*
- e. Komposisi

Komposisi adalah suatu cara untuk melakukan objek gambar dalam layar sehingga gambar tampak menarik, menonjol, dan mendukung tujuan dari dibuatnya video. Dengan adanya komposisi yang baik dapat membuat audiens menjadi tertarik terhadap isi dari video yang kita sampaikan. Ada tiga dasar teori komposisi, yaitu :

1. *Intersection of thirds (rule of thirds)*



Gambar 2.8 Contoh penerapan rule of thirds

Sumber : Dennis G. Jarvi, (www.photographymad.com)

Intersection of thirds (rule of thirds) memanfaatkan pandangan manusia secara bilocular eyes, dengan menjadikan titik pusat pengelihatan atau *pion of interest* yang menjadikan poin layar menjadi 3 baik secara vertikal ataupun horisontal melalui garis imajiner¹⁴. Dengan tidak menempatkan kepada keempat titik agar tidak terlalu padat. Komposisi yang baik adalah komposisi yang terlalu ramai.

¹⁴ Semedhi, Bambang. Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011. Hal44

2. *Gorden Mean Area*



Gambar 2.8A Contoh penerapan gorden mean area

Sumber : www.apogeephoto.com

Gorden mean area atau yang biasa disebut dengan *golden ratio*. *Golden mean area* ini terbentuk dengan membagi dua bagian secara mendatar dan dibagi menjadi tiga bagian khusus dibagian atasnya¹⁵. Pembagian *golden mean area* ini sangat berfungsi untuk penempatan objek secara *close up*.

3. *Diagonal Depht*



Gambar 2.8B Penerapan diagonal depht

Sumber : www.buzzle.com

Diagonal depht adalah suatu panduan untuk pengambilan gambar secara *long shoot* dengan memperhatikan unsur diagonal sebagai komponennya¹⁶. Hal ini penting untuk memberikan kesan kedalaman. Komposisi ini juga sering membuat kedalaman dengan cara menempatkan objek menarik di latar depan, jarak menengah, atau jarak jauh. Dapat dikatakan bahwa *diagonal depht* ini

¹⁵ Ibid, hal 46

¹⁶ Ibid hal 46

selalu menggunakan unsur *foreground* dan menambah *background* untuk menambah dimensi gambar.

4. Gerakan kamera

Setelah memutuskan penempatan kamera pergerakan kamera juga menjadi salah satu unsur penting. Pergerakan kamera terbagi menjadi sebagai berikut :

- a. *Pan*
- b. *Tilt Up or Down*
- c. *Move In/ Move Out*
- d. *Zoom*

2.3.3 Post Produksi

Pada tahap ini terjadi proses editing dan menggabungkan beberapa hasil rekaman menjadi satu sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Editor juga memanipulasi audio, gambar, dan menambahkan beberapa efek menjadikan video output dapat di mengerti oleh audiens.

2.4 Struktur Naratif Video Promosi

Sebuah video promosi tersusun atas struktur naratif dan struktur video. Struktur film merupakan unsur – unsur fisik yang menyusun sebuah film seperti *shot*, *scene*, dan *sequence*¹⁷. Sedangkan stuktur naratif dalam sebuah film pada umumnya mengandung elemen pokok naratif (pelaku cerita, permasalahan, dan konflik) dan struktur naratif (pembabakan cerita).

1. Shot

Shot merupakan pengambilan sebuah gambar, sorotan dalam film, atau proses merekam film gambar dalam sebuah video.

¹⁷ Pratista, Himawan. 2008. “Memahami Film.” Yogyakarta. Homerian Pustaka. Dikutip Dirgantra, Kevin. 2018. “Film Dokumenter.” Surabaya.

2. *Scene*

Scene atau adegan merupakan satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperhatikan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi cerita, tema, karakter, atau motif.

3. *Sequence*

Sequence merupakan kumpulan dari beberapa adegan yang saling berhubungan. *Sequence* dapat disebut juga gabungan dari beberapa potongan gambar yang berada dalam satu peristiwa yang utuh.

4. Elemen Pokok Naratif

a. Pelaku Cerita

Sebuah film/video umumnya memiliki seorang tokoh atau pelaku cerita yang diceritakan kisah hidupnya. Begitu juga dengan video promosi yang memiliki pelaku cerita sebagai narator untuk sebuah kisah atau masalah yang dihadapi.

b. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan merupakan isi yang diceritakan dalam sebuah film/video. Beberapa video promosi dibuat berdasarkan adanya sebuah masalah di lingkungan sekitar yang patut untuk diperhatikan dan di selesaikan jalan keluarnya.

5. Pola Struktur Naratif (Pembabakan Cerita)

Pembabakan dalam sebuah film/video biasanya dapat dibagi menjadi 3 babak. Pembabakan seperti ini biasanya digunakan dalam perfilman Hollywood. Struktur pembabakan tersebut terbagi menjadi 3 bagian¹⁸.

a. Babak 1

Babak pertama biasanya berdurasi sekitar $\frac{1}{4}$ dari durasi keseluruhan cerita. Dalam babak ini berisi tentang pengenalan tokoh, masalah, dan konflik yang digunakan untuk mendapatkan perhatian penonton. Di

¹⁸ Bernard, Sheila Curran. 2007. *Documentary Storytelling Making Stronger and More Dramatic Nonfiction Films*. USA. Elsevier Inc

akhir babak pertama, penonton sudah dapat memahami siapa dan apa yang akan diceritakan dalam sebuah film.

b. Babak 2

Babak kedua merupakan babak yang berdurasi terlama didalam sebuah video promosi. Babak kedua pada umumnya memiliki durasi 1 ½ dari keseluruhan durasi video. Untuk dapat menjaga perhatian penonton agar tetap fokus, diperlukan pemaparan masalah yang lebih detail dan dapat menyuguhkan fenomena dan fakta yang belum terdapat pada babak pertama.

c. Babak 3

Babak ketiga merupakan babak terakhir yang berisikan resolusi dan kesimpulan mengenai keseluruhan isi cerita. Babak ketiga merupakan klimaks dari sebuah video promosi.

2.5 Audio

Audio merupakan satu elemen utama dalam pembuatan video promosi, karena audio dapat mempengaruhi mood, suasana, dan efek dramatis dalam suatu video.

Unsur – unsur Audio dalam film¹⁹.

a. Speech (Pembicaraan)

1. **Dialog** adalah pembicaraan dua orang atau lebih dan sumber suaranya itu terlihat di layar dan ruang cerita. Dialog sering digunakan dalam film – film cerita yang seringkali digunakan untuk tempat bergantung film tersebut.
2. **Monolog**, adalah pembicaraan satu orang dan sumber suaranya terdapat dalam layar dan ruang cerita.
3. **Direct Address**, merupakan pembicaraan yang dilakukan oleh satu orang seolah – olah melakukan pembicaraan dengan penonton.

¹⁹ Dirgantra, Kevin. 2018. “Film Dokumenter.” Surabaya.

4. **Narasi**, merupakan pembicaraan yang sumber suaranya tidak terlihat dilayar maupun ruang cerita. Suara orang tersebut seolah – oleh seperti suara ‘Tuhan’ karena dapat menembus ruang dan waktu.
5. **Voice Over**, adalah pembicaraan yang sumber suaranya tidak terlihat dilayar namun ada di ruang cerita. Hal itu dapat disimulasikan pada adegan dialog dimana yang tampak merupakan tokoh A yang sedang diam mendengarkan, sedang suara yang diperdengarkan berasal dari tokoh B yang menjadi lawan bicaranya dan tidak tampak dalam layar..
6. **Interior Monolog**, merupakan pembicaraan yang sumber suaranya diasumsikan dari pikiran atau perasaan si tokoh yang terlihat di layar. Misalnya seseorang sedang membaca surat atau seorang tokoh yang sedang membatin karena disakiti orang lain.

b. Efek Suara

Efek suara secara sederhana dianggap sebagai suara yang tidak sengaja dibuat oleh manusia. Misalnya suara korek api jatuh, suara sepatu yang menjejak dilantai, suara bantingan pintu, suara angin (bila berada diruang tertutup) atau atmosfer pada ruang yang tidak terbatas²⁰.

c. Musik

Musik secara sederhana dianggap sebagai suara yang sengaja dibuat oleh manusia dan memiliki aturan – aturan tertentu, seperti irama, ketukan, tempo dan sebagainya. Dalam video promosi musik sering digunakan untuk menyampaikan *mood* agar terkesan lebih mendramatisir

2.6 MotionGraphic

Motion adalah bahasa universal, setiap gerakan mempunyai dampak dan memilih metode untuk memindahkan elemen dalam sebuah layar akan meningkatkan maknanya. Penggunaan *motion graphic* membantu untuk menyederhanakan pesan dari isi yang dibawa oleh data utama. Memecah seluruh data ke dalam beberapa bagian benar-benar membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian kecil tapi

²⁰ Dirgantra, Kevin. 2018. “Film Dokumenter.”Surabaya. hal 28

pada akhirnya itu adalah cara yang menarik dan sederhana untuk menunjukkan informasi²¹.

2.7 Pelestarian Tradisi

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia kata pelestarian dapat diartikan sebagai cabang teknologi yang berkaitan dengan pengelolaan secara wajar dari sumber daya alam, misalnya, air, tanah, dan laut untuk kesejahteraan manusia²². Sedangkan kata tradisi diartikan sebagai adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan dalam masyarakat²³. Jadi dapat disimpulkan bahwa pelestarian tradisi menjaga dan menjalankan kebiasaan turun temurun dari nenek moyang secara wajar dan tidak berlebihan. Tradisi sendiri terjadi karena kecenderungan suatu masyarakat untuk mengulang kebiasaan yang ada di sekitarnya secara terus menerus dan dalam kurun waktu yang lama.

2.7.1 Tradisi Pencak Macan

Tradisi pencak macan merupakan tradisi yang ada di daerah desa lumpur kabupaten Gresik. Tradisi ini merupakan tradisi yang akan diselenggarakan saat terjadi upacara yang dianggap penting seperti pernikahan dan pengantin sunat. Selain untuk memeriahkan suasana tradisi pencak macan juga dinilai sebagai salah satu cara dakwah agama islam oleh orang terdahulu. Namun seiring berkembangnya zaman pencak macan sering ditampilkan dalam berbagai event seni budaya khas Gresik sebagai penyambut (palang pintu) ketika tokoh penting Gresik (Bupati) akan memasuki gerbang tempat penyelenggaraan event tersebut²⁴.

Tradisi pencak macan masih tetap dilestarikan turun - temurun oleh masyarakat desa lumpur sebagai warisan budaya masyarakat pesisir pantai yang sebagian besar pemain dari tradisi pencak macan tersebut bermata pencaharian sebagai nelayan. meskipun pencak macan tidak memiliki nilai ekonomi untuk para

²¹Krasner (2008:137)

²² <https://kbbi.web.id/ekolog>

²³ <https://kbbi.web.id/tradisi>

²⁴ Destinasi Pariwisata Kabupaten Gresik, hal 32

pemainnya, namun para praktisi pencak macan tetap memegang teguh tradisi pencak macan yang ada di desa mereka, dikarenakan pencak macan tradisi turun temurun yang mereka peroleh juga karena mayoritas penduduk desa lumpur sendiri masih memiliki hubungan darah satu sama lain sehingga dengan adanya tradisi pencak macan sendiri menjadi jembatan silaurrahi antar penduduk.

Kesenian pencak macan desa lumpur memiliki filosofi bahwa setiap manusia pasti akan kembali pada jati dirinya masing - masing. Dan apabila keimanan dan ketaqwaan tidak dijaga maka keyakinan dan kepercayaan manusia akan mudah goyah, terutama terhadap godaan setan yang mudah masuk serta mempengaruhi pemikiran manusia. Oleh karena itu apabila manusia terus menerus melakukan dosa akan masuk kedalam golongan setan atau genderuwo²⁵. Manusia akan menjadi makhluk sempurna manakalah ia memiliki watak dan karakter seperti aulya', para wali dalam kehidupan semata-mata ingin mencari Ridho Allah SWT. namun sebagai manusia bisa saja sewaktu - waktu watak buruknya akan muncul dalam kehidupan, dengan begitu dilambangkan dengan fisik seekor binatang seperti macan, monyet bahkan genderuwo, manakala keimanan manusia itu sudah mulai menipis sehingga mudah dan gampang dengan rayuan setan dan tanpa sadar merebutkan kekuasaan dan keduniawian²⁶. Dalam tradisi pencak macan terdapat 4 peranan yang memiliki karakter masing-masing²⁷

1. **Macan** diartikan sebagai mempelai laki – laki, yang memiliki warna putih dan kuning. Kuning melambangkan laki – laki yang perkasa dan mempunyai sifat keras sedangkan putih melambangkan kesucian dan kebaikan sehingga diharapkan dapat membawa rumah tangganya lebih baik lagi.
2. **Monyet** menggambarkan mempelai perempuan karena gerak geriknya yang cenderung lincah dan sedikit feminim yang merupakan bahwa wanita seorang yang cerewet dan memiliki sifat rajin dalam mengurus rumah tangga.
3. **Genderuwo** merupakan perwujudan dari hawa nafsu akibat godaan dari setan yang diambil langsung dari kitab serat sindujoyo.

²⁵Laporan Pendataan Kesenian dan Kebudayaan Tradisional di Gresik Utara (2017:249)

²⁶Pencak Macan Seputra Hal 10

²⁷www.kompasiana.com diakses : 4/10/217

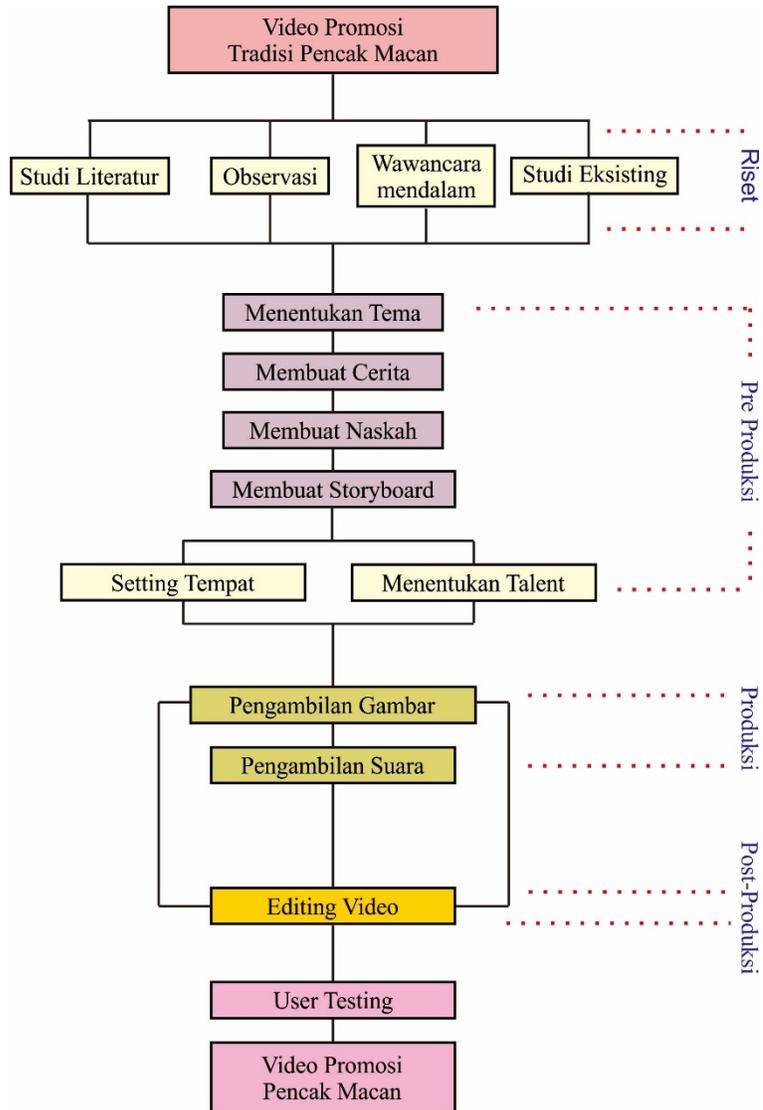
4. **Pendekar** melambangkan pengelamat atau pemuka agama, dimana pendekar ini akan melerai pertengkaran yang terjadi antar macan dan monyet.

Alur carita dari pertunjukan tradisi pencak macan dimulai dengan munculnya 2 hewan yaitu macan dan monyet, kedua hewan tersebut digambarkan dalam hidup yang rukun dan damai. namun setelah dihasut oleh genderuwo, maka terjadilah pertengkaran yang luar biasa antara kedua hewan tersebut sehingga si genderuwo menjadi senang dan menari kegirangan karena melihat macan dan monyet berkelahi. Hal itu membuktikan bahwa perjalanan rumah tangga yang dipicu oleh kemauan hawa nafsu akan menjadi hidup berantakan²⁸.

²⁸Laporan Pendataan Kesenian dan Kebudayaan Tradisional di Gresik Utara (2017:251)

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Skema Penelitian



Tabel 3.1 Tabel Skema Penelitian

Sumber : Sa'adah 2019

3.2 Metode Penelitian Kuantitatif

Dalam metode penelitian kuantitatif dengan melakukan observasi langsung ke Kabupaten Gresik serta melakukan wawancara mendalam dengan budayawan, praktisi pencak macan dan pakar

3.2.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih alami sehingga dilakukan penelusuran langsung ke lokasi tradisi tersebut yaitu di Desa Lumpur Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik, hal itu juga dilakukan untuk mendapatkan sikap dan masyarakat terutama anak muda terhadap tradisi tari pencak macan. Dari teknik pengumpulan data ini akan mendapatkan data secara langsung dari objek verbal maupun non verbal. Merekam dan mengambil foto secara spontan. Namun metode ini memiliki kekurangan yang bersifat subjektif sesuai dari sudut pandang peneliti, oleh karena itu kemampuan dan pengetahuan peneliti sangatlah berpengaruh.

3.2.2 Wawancara mendalam

Wawancara secara mendalam bertujuan untuk mendapatkan data yang baru dari narasumber secara verbal. Data yang didapat dari wawancara ini merupakan data yang masih mentah dan harus diolah kembali. Wawancara ini dilakukan secara mendalam dengan berbagai pihak mulai dari pemerintah, bapak Kris Aji sebagai budayawan Gresik, mas Ismail sebagai praktisi yang bergerak di tradisi pencak macan, bapak Mudin sebagai tertua di desa lumpur, serta bapak Zainul sebagai lurah Desa Lumpur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui perkembangan tradisi pencak macan yang ada di Kabupaten Gresik tersebut serta untuk menganalisa kebutuhan secara visual yang dialami tradisi pencak macan.

3.3 Pra Riset

Sebelum melakukan penggalian konten, penulis telah melakukan pengalihan data perihal kota Gresik sebagai tema, berikut adalah metode yang digunakan untuk menyusun pengambilan tema.

1. Penggalian data dinas kebudayaan Kabupaten Gresik.
2. Penggalian data ke dinas pariwisata Kabupaten Gresik.
3. Studi pustaka hasil penelitian pencak macan sebelumnya
4. Kuesioner.

Sedangkan subyek riset dalam perancangan ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Tradisipencak macan di Gresik
2. Perkembangan kesenian pencak macan di Gresik
3. Alat musik, kostum dan topeng kesenian pencak macan.
4. Suasana pementasan kesenian pencak macan

3.3 Riset

Metode penggalian data yang digunakan untuk mengumpulkan konten perancangan adalah sebagai berikut :

1. Wawancara kepada tokoh masyarakat yang memahami tentang kesenian pecak macan di Gresik
2. Observasi langsung ke lokasi berkembangnya kesenian pencak macan di Desa Lumpur Kecamatan Gresik
3. Studi pustaka dari penelitian terdahulu dengan subyek penelitian yang sama, yaitu “Pencak macan sebagai arak -arakan pengantin Desa Lumpur”

3.4 Protokol Penelitian

a. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti tanggal 1 desember 2017 – 15 mei 2018. Dilakukan secara langsung, sehingga mendapatkan informasi maupun data secara akurat karena peneliti mengamati, memperhatikan dan mendokumentasikan secara langsung.

b. In-depth Interview

Narasumber	Kris Aji Aw , selaku budayawan Kabupaten Gresik
Hari dan Tanggal	Minggu, 24 november 2017
Lokasi	Jl. Usman sadar No 17/15 Ngipik Gresik
Waktu	13.00 – 15.00
Alat / Barang	Kamera, tripot, <i>lighting</i> , alat tulis

Tabel 3.4a Protokol In-depth interview 1

Sumber : Sa'adah, 2017

Narasumber	Mudin , selaku sesepuh Desa Lumpur
Hari dan Tanggal	Senin, 25 November 2017
Lokasi	Jl. Sindujoyo No 10, Lumpur, Kec. Gresik , Kab. Gresik
Waktu	09.00 – 10.00
Alat / Barang	Kamera, tripot, <i>lighting</i> , alat tulis

Tabel 3.4b Protokol In-depth interview 2

Sumber : Sa'adah, 2017

Narasumber	Ismail , selaku ketua rombongan pencak macan PSTLG
Hari dan Tanggal	Rabu, 27november 2017

Lokasi	Jl. Sindujoyo No 10, Lumpur, Kec. Gresik , Kab. Gresik
Waktu	10.00 – 11.00
Alat / Barang	Kamera, tripot, <i>lighting</i> , alat tulis

Tabel 3.4c Protokol In-depth interview 3

Sumber : Sa'adah, 2017

Halaman sengaja dikosongkan

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Observasi

Berdasarkan proses observasi yang dilakukan di desa lumpur dan wilayah Kabupaten Gresik, maka didapatkan hasil berikut :

1. Tradisi pencak macan sebagai arak - arakan pengantin masih dilakukan di Desa Lumpur Gresik.
2. Masyarakat diluar Desa Lumpur kurang meminati tradisi pencak macan.
3. Masyarakat Desa Lumpur dan diluar Desa Lumpur sedikit yang tahu sejarah dan filosofi dari tradisi pencak macan.
4. Kurangnya minat generasi muda terhadap tradisi pencak macan.

No.	Foto	Keterangan
4.1	 A photograph showing three individuals in a room, each wearing a large, detailed tiger mask. They are in a crouching or crawling position on a light-colored tiled floor. The room has pink walls and a doorway in the background.	Latihan para pemain pencak macan
4.2	 A photograph of a large, traditional drum used in Pencak Macan. The drum is primarily green with yellow and red decorative patterns. It is mounted on a green wooden stand with four legs. A red bag is visible next to it.	Alat musik yang digunakan saat pementasan pencak macan

4.3		<p>Latihan penabuhan musik untuk pementasan pencak macan</p>
4.4		<p>Peralatan yang digunakan saat pencak macan</p>
4.5		<p>Suasana arak - arakan pencak macan</p>
4.6		<p>Suasana arak - arakan pencak macan</p>
4.7		<p>Atraksi saat arak - arakan.</p>

4.8		Pementasan saat acara seni pertunjukan pencak macan
4.9		Pementasan saat acara seni pertunjukan pencak macan
4.10		Pementasan saat acara seni pertunjukan pencak macan
4.11		Pementasan saat acara seni pertunjukan pencak macan

4.1 Tabel hasil observasi
 Sumber : Sa'adah 2017

4.2 Wawancara mendalam

a. Hasil wawancara dengan Bapak Kris Aji, sebagai budayawan Kabupaten Gresik



Gambar 4.1 Wawancara Bapak Kris

Sumber : Sa'adah, 2017

1. Tradisi pencak macan saat ini sudah mulai berkembang di menjadi seni pertunjukan.
2. Kurangnya perhatian dari pemerintah Kabupaten Gresik terhadap tradisi pencak macan
3. Saat ini kostum pencak macan sudah mulai diperbaiki dari pemilihan bahan, alat musik dan lain sebagainya.
4. Tidak ada yang tahu kapan tradisi pencak macan mulai dilakukan.
5. Tradisi pencak macan berasal dari kitab babat sindujoyo.
6. Ada kemungkinan tradisi pencak macan terpengaruh oleh tradisi - tradisi lain seperti reog ponorogo, bantengan, dll
7. Setiap peran yang ada dalam tradisi pencak macan memiliki gerakan dan filosofi sendiri - sendiri.
8. Para pemain pencak macan harus memiliki keterampilan seni bela diri.
9. Tradisi pencak macan mulai beralih keseni pertunjukan.

b. Hasil wawancara dengan Bapak Mudini, sebagai tetua Desa Lumpur.



Gambar 4.2 Wawancara bapak mudin

Sumber : Sa'adah, 2017

1. Pencak macan merupakan tradisi turun-temurun dari tetua terdahulu.
2. Tradisi pencak macan dilakukan saat terdapat hajatan besar seperti pernikahan atau hitan
3. Pencak macan dilakukan untuk mengantarkan mempelai pria menuju mempelai wanita.
4. Saat acara arak - arakan pencak macan diikuti oleh hadrah.
5. Saat dilakukannya arak - arakan para pemain akan melakukan atraksi saat berada di perempatan jalan.
6. Pencak macan diadaptasi oleh kitab serat sinduyojo.
7. Setiap nelayan di desa lumpur memiliki perkumpulun pencak macan di setiap balai yang kini tersisa menjadi 4 rombongan pencak macan.

c. Hasil wawancara dengan Bapak Ismail, sebagai praktisi pencak macan



Gambar 4.3 Wawancara Bapak Ismail

Sumber : Sa'adah, 2018

1. Pencak macan merupakan tradisi arak - arakan dari Desa Lumpur yang kini telah berkembang menjadi seni pertunjukan
2. Filosofi tradisi pencak macan melambangkan kehidupan rumah tangga.
3. Cerita pertengkaran dalam pencak macan menceritakan tentang pertengkaran dalam rumah tangga, yang dimana tradisi tersebut awalnya memang diperuntukan untuk arak-arakan pengantin Desa tersebut sehingga dapat mengigatkan kita tentang arti dari kehidupan itu sendiri.
4. Karakter yang ada dalam tradisi pencak macan adalah 2 macan, monyet, genderuwo, dan pendekar.
5. Setiap peranan pencak macan memiliki filosofi sendiri - sendiri.
6. Cerita pencak macan diadaptasi dari serat sindujoyo. yang dimana menceritakan tentang kisah hidup Mbah Sindujoyo saat melakukan pertapaan di goa sigolo-golo

4.3 *Depth Interview*

a. *Depth interview* dengan Ibu Sekar arum



Gambar 4.4A Depthinterview

Sumber : Sa'adah, 2018

Berdasarkan hasil depth interview dengan Ibu Sekar arum, sebagai pelaku seniKabupaten Gresik.

1. Hilangkan bagian yang tidak berhubungan dengan tradisi pencak macan, seperti menunjukan potensi pariwisata di Kabupaten Gresik karena dianggap tidak berhubungan dengan tradisi pencak macan yang ada di kabupaten Gresik.
2. Tunjukan letak geografis Desa Lumpur agar orang mengetahui letak dimana pencak macan berkembang. Hal itu di lakukan agar audiens tidak hanya mengetahuii tentang tadisi pencak macan akan tetapi tahu dimana mereka akan menemukan tradisi tersebut atau sedang mencari informasi tentang tradisi tersebut.
3. Tetap tunjukan beberapa perguruan pencak macan, karena setiap perguruan yang ada memiliki gerakan yang berbeda-beda.

b. *Depth Interview* dengan Bapak Kris Aji



Gambar 4.4B Dept interview

Sumber : Kris Aji, 2018

Berdasarkan hasil *depth interview* dengan Bapak Kris aji aw, sebagai budayawan kabupaten Gresik.

7. Cerita tentang asal usul pencak macan kurang, sebaiknya dilihat dari sudut pandang yang berbeda juga, tidak hanya mengikuti atau mempercayai apa yang diakui oleh praktisi pencak macan meskipun itu berdasarkan cerita dari leluhur mereka. Karena yang mereka percayai sebagai awal mula pencak tidak terdapat bukti kongkrit yang ada (hanya cerita turun temurun).
8. Tunjukkan keunikan Desa Lumpur sebagai tempat berdirinya pencak macan, dimana desa tersebut memiliki keaneragaman pencak silat yang berada dalam satu daerah sehingga dapat menjadikan munculnya pencak macan yang selalu berdampingan dengan pencak silat, dari gerakan maupun jurus yang digunakan.
9. Angkat keaneragaman pencak macan yang ada di wilayah tersebut. Tunjukkan perbedaan yang ada disetiap rombongan pencak macan, sehingga dapat menyuguhkan bahwa pencak macan tidak benar-benar ditinggalkan peminatnya meskipun telah berkurang rombongan pencak macan yang ada.
10. Ambil *footage* dari gerakan-gerakan yang dianggap unik, seperti gerakan lompatan macan, dll

c. Depth interview dengan Manggali dari embara film



Gambar 4.4C depth interview pakar film

Sumber : Sa'adah, 2018

1. Film yang membahas tentang tradisi dapat diambil dari sudut pandang filosofi tradisi tersebut atau gerakan yang ada didalamnya sehingga konten yang didapat memberikan informasi yang lebih dalam.
2. Carilah seorang maestro atau orang tua (sesepuh) dari tradisi tersebut dan coba gali bagaimana perasaan mereka saat tradisi tersebut tidak lagi dijalankan, atau saat anak-anak mereka tidak mau lagi melanjutkan tradisi tersebut, sehingga dapat menyampaikan sisi emosional yang ada dalam diri mereka agar audiens juga dapat merasakannya.
3. Untuk film yang membahas tentang tradisi secara visual itu nomor dua, yang pertama itu pesan humanis apa yang mau kita sampaikan, bisa dilakukan dengan mengangkat profil orangnya yang masih melakukan seperti kehidupan sehari - hari. karena terkadang hal-hal yang menurut kita tidak berarti dan tidak yang kita tidak tahu malah mungkin sangat berarti untuk mereka

d. Depth interview dengan Dwi prasetya dari LZY visual



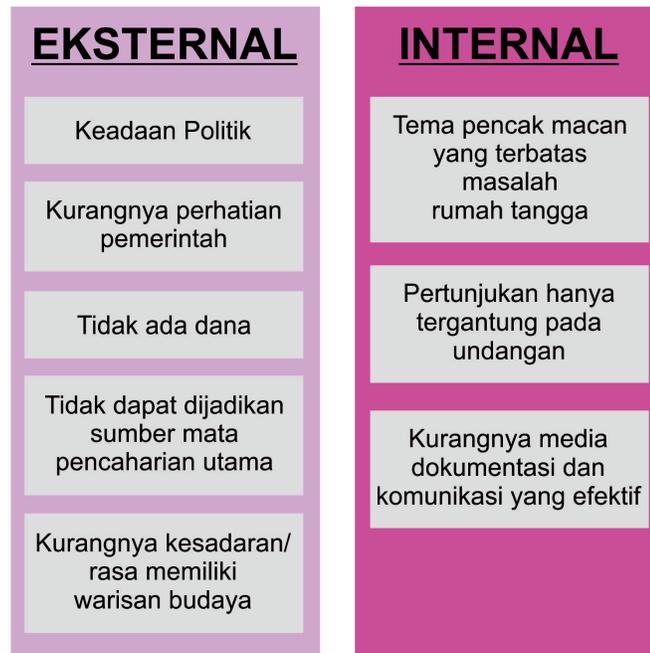
Gambar 4.4D wawancara dengan pakar film

Sumber : Sa'adah 2018

1. Dalam sebuah film harus diperhatikan diaman implementasi media yang akan digunakan, kalau memang akan digunakan dalam media sosial sebisa mungkin buat awal film menjadi menarik karena pengguna media sosial hanya akan melihat 15 detik pertama
2. Lakukan pendekatan emosional yang lebih mendalam, seperti menggunakan tokoh utama secara emosi atau yang lainnya hingga dapat menyentuh audiens dan membuatnya mengikuti alur dari cerita yang digunakan.

4.5 Analisa Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang telah diperoleh di atas dapat dirangkum dengan poin - poin masalah yang ada dalam tradisi pencak macan sebagai berikut :



Gambar 4.7 Hasil Pemetakan

Sumber : Sa'adah, 2018

penulis membatasi lingkup permasalahan mengenai media pengenalan untuk mahasiswa dan dewasa muda yang aktif dan memiliki rasa keingin tahun serta peduli dengan lingkungan terutama kesenian dan budaya. Dalam hal ini adalah mahasiswa dan dewasa muda dengan kisaran umur 18-25 tahun.

1. Remaja dan dewasa muda saat ini hanya sedikit yang mengetahui tradisi pencak macan. Dibuktikan dengan data kuisisioner di atas, hanya sebagian dari mereka yang tahu tentang tradisi pencak macan.
2. Tradisi pencak macan perlu dilestarikan, upaya yang dapat dilakukan dengan menghadirkan sebuah media informatif yang menarik bagi mahasiswa atau dewasa muda berusia 18-25 tahun, dengan tujuan kemudian mereka dapat memahami serta mengetahui tentang tradisi pencak macan

3. Para remaja dan dewasa muda kebanyakan menghabiskan waktu mereka dengan menonton film baik dalam media Televisi, laptop, *handphone*, maupun *streaming* langsung dari internet. Video tersebut memiliki kriteria hiburan edukatif dengan kemasan konten yang menarik dan durasi yang tidak terlalu lama, sehingga tidak menimbulkan rasa bosan.
4. Konten video yang telah beredar kurang memberikan informasi secara lengkap, karena kebanyakan video tersebut direkam secara spontan serta disetting sesuai dengan kebutuhan.

BAB V

PEMBAHASAN DESAIN

5.2 Deskripsi Perancangan

Perencanaan video promosi merupakan salah satu upaya menyampaikan informasi serta mengenalkan tradisi pencak macan. Video ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan kepekaan masyarakat terhadap tradisi khas Kabupaten Gresik, pencak macan. Diharapkan masyarakat terutama yang berdomisili di Kabupaten Gresik yang tidak mengetahui tentang tradisi tersebut bisa menggunakan film ini sebagai salah satu sumber pengetahuan.

Konsep pengambilan gambar untuk perancangan ini ditentukan berdasarkan hasil studi eksisting dan studi komparator yang telah diperoleh. Untuk menentukan konten yang ingin disampaikan pada film ini, penulis telah menentukan bagaian awal sejarah pencak macan yang akan ditampilkan berdasarkan depth interview lebih lanjut dan studi pusaka dari buku yang sudah ada.

5.1.1 Output Perancangan

Produk dari perancangan ini adalah video promosi yang berisi tentang tradisi pencak macan yang ada di Kabupaten Gresik. Informasi yang disampaikan dalam video ini dalam bentuk narasi serta wawancara mengenai tradisi pencak macan secara umum, gerakan - gerakan serta kostum yang dilakukan setiap tokoh yang ada, alat musik yang digunakan, serta filosofi yang terdapat dalam tradisi tersebut.

Wawancara dilakukan dengan sesepuh dari tradisi pencak macan, seorang praktisi serta anggota yang tergabung dalam salah satu rombongan pencak macan yang ada di kelurahan lumpur Gresik. Narasi yang ada dalam video digunakan untuk menambah penjelasan yang tidak dapat disampaikan melalui wawancara, sehingga video promosi yang menceritakan tentang tradisi pencak macan ini akan berdurasi ± 14 menit.

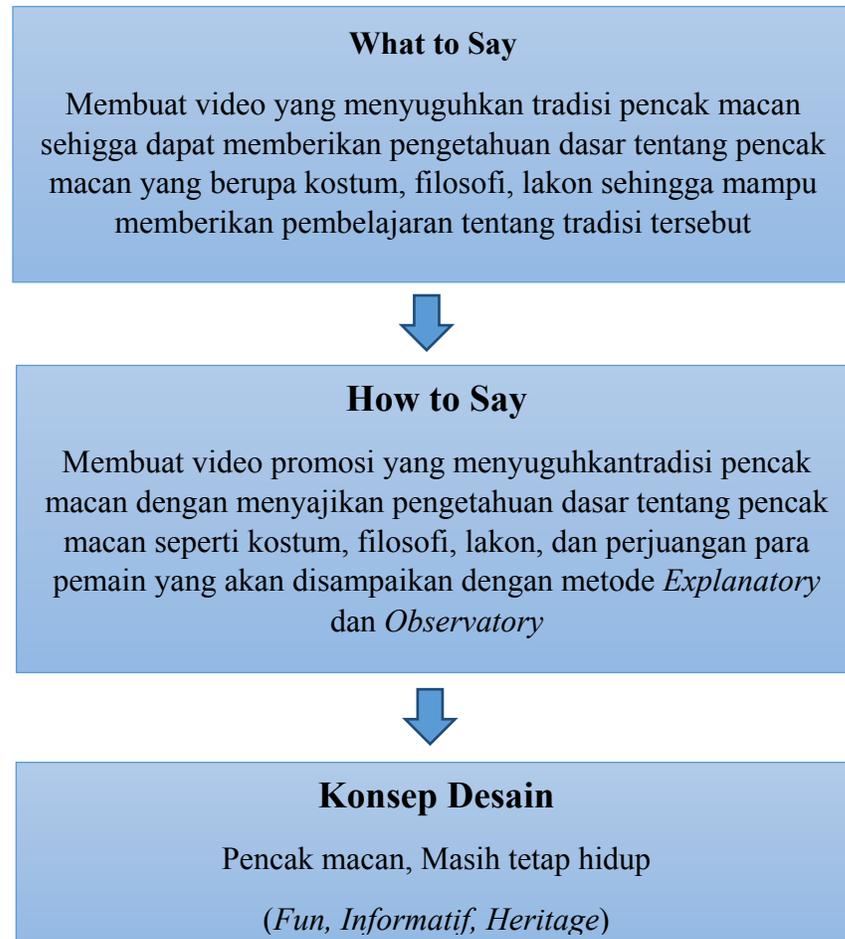
5.2 Konsep Desain

Konsep dari perancangan video promosi pencak macan sebagai pengenalan tradisi lokal khas Kabupaten Gresik yang dapat memberikan informasi berupa pengetahuan tentang pencak macan, perkembangan tradisi pencak macan serta filosofi dan kenapa tradisi tersebut tetap di pertahankan oleh masyarakat lumpur Gresik. Sehingga tidak boleh ada kesalahan dalam penafsirannya. Selain bercerita tentang pencak macan konsep video promosi pencak macan ini juga memberikan pengetahuan terkait perkembangan serta seluruh aspek yang ada pada pencak macan tersebut seperti musik, kostum, dan perwatakan tokoh. Video promosi ini juga menfokuskan pada semangat para pemain dalam tradisi pencak macan, sehingga akan menyorot pada bagian latihan pada salah satu rombongan, dan menunjukkan saat semangat saat pementasan yang dilakukan oleh rombongan tersebut. Akhir dari video akan menunjukkan perlombaan pencak macan untuk junior sebagai upaya pengenalan dan pelestarian tradisi tersebut untuk anak-anak.

Video promosi ini nantinya akan diperuntukan kepada mahasiswa dengan kisaran umur 18-25 tahun yang aktif serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terutama tentang tradisi dan budaya melalui media sosial dan media yang lainnya. Semua itu dilakukan agar dapat menambah daya tarik generasi muda terhadap tradisi lokal pencak macan. Sehingga nantinya tradisi tersebut tidak akan hilang tergerus oleh zaman

5.3 Kreteria Desain

Kreteria desain adalah sub bab yang membahas tentang konsep desain dalam perancangan video promosi ini. Kreteria desain sendiri meliputi konsep desain, konsep komunikasi, konsep visual, dan konsep teknis sinematografi. Berikut adalah konsep secara ringkas



Gambar 5.1 Kreteria desain

Sumber : Sa'adah, 2018

5.3 Konsep Naratif

Konsep naratif didalam video promosi ini menggunakan naratif *Explanatory* (penjelasan narator) dan *Observatory* (penjelasan narasumber) serta ditambahkan ilustrasi sebagai pendukung penjelasan. Hal ini dimaksud agar audiens mampu menerima informasi secara jelas. Seperti halnya teknik rekaman wawancara bersama narasumber dan budayawan selaku penunjang informasi yang disajikan secara naratif.

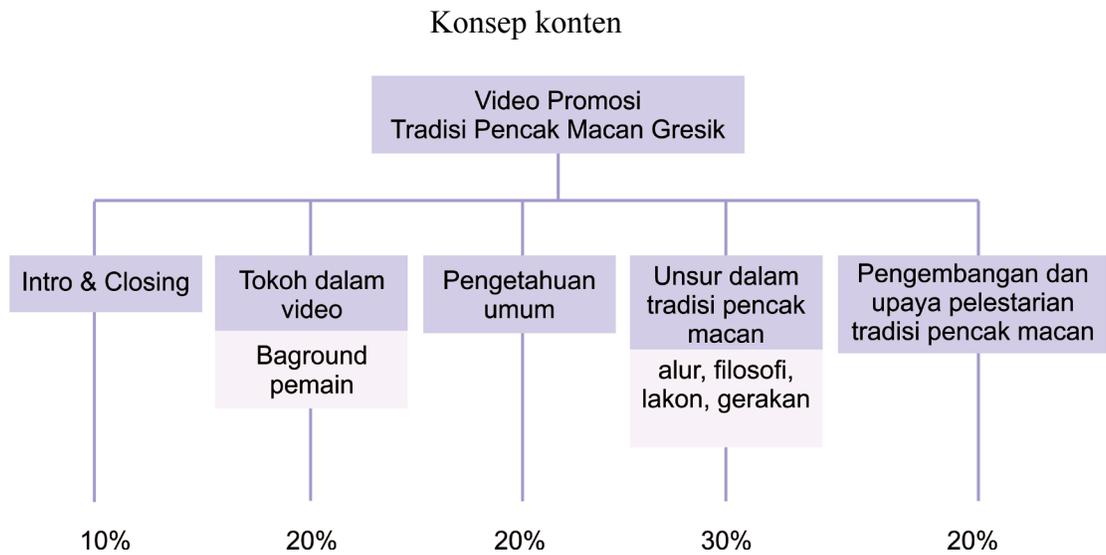
5.3.1 Penjelasan Konsep

Konsep dari video ini diambil dari *keyword* yang muncul dari hasil analisa, yaitu “Macan Gresik, masih hidup” dengan judul video "Pencak macan, penerus cerita dan tradisi", dimana audiens ditampilkan tradisi pencak macan yang lahir dan berkembang desa lumpur Kabupaten Gresik. Konsep yang disampaikan yaitu *fun*, dimana narasi yang disampaikan menggunakan gaya bahasa yang santai dan membangun suasana senang. *Informatif*, dimana narasi yang disampaikan sesuai fakta yang ada. Dan *Heritage*, dimana tema yang diusung merupakan unsur budaya Kabupaten Gresik.

"Pencak Macan, penerus cerita dan tradisi" akan membahas seputar fakta tentang kesenian serta tradisi pencak macan yang ada di kabupaten Gresik. Didalam video promosi ini akan membahas tentang beberapa aspek yang ada dalam tradisi pencak macan seperti alur, filosofi, perwatakan/tokoh, dan para pemain pencak macan

Berdasarkan pembahasan pada hasil riset, konten yang perlu di pahami di dalam tradisi pencak macan sendiri terdapat beberapa hal sebagai berikut :

1. Penjelasan tentang tradisi pencak macan
2. Pakem kostum
3. Pakem gerakan
4. Pakem musik
5. Filosofi tradisi pencak macan
6. Semangat para pemain pencak macan
7. Perkemabangan pencak macan saat ini



Gambar 5.1 Konsep konten

Sumber : Sa'adah, 2019

5.3.2 Alur Cerita dan Pembabakan

Pada video promosi yang dibuat, terdapat 3 babak yaitu Prolog, konten, dan *Closing*.



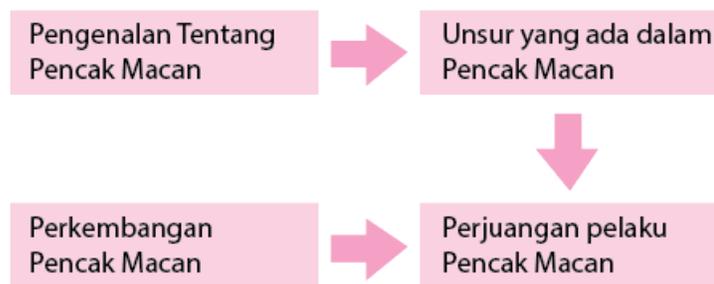
Gambar 5.3 Pembabakan dalam video

Sumber : Sa'adah, 2018

Untuk prolog akan ditampilkan video *real* dengan menunjukkan keadaan kota Gresik sebagai tempat lahir dan berkembangnya tradisi pencak macan. Penyampaian dan pengenalan yang dilakukan dengan cara narasi sebagai untuk memperjelas penyampaian.

Pada bagaian konten terdapat alur cerita serta informasi apa saja yang akan disampaikan. Konten ini berisi *motion graphic* dan *video real*. Penggunaan *motion graphic* bertujuan sebagai pelengkap *video real* agar informasi yang disampaikan mudah tersampaikan kepada audiens. Sedangkan *video real* digunakan untuk memberikan kondisi sebenarnya yang ada didalam tradisi pencak macan.

Alur cerita yang dibuat sesuai dengan informasi yang diterima oleh penulis. Agar lebih muda disampaikan, maka alur cerita dibuat :

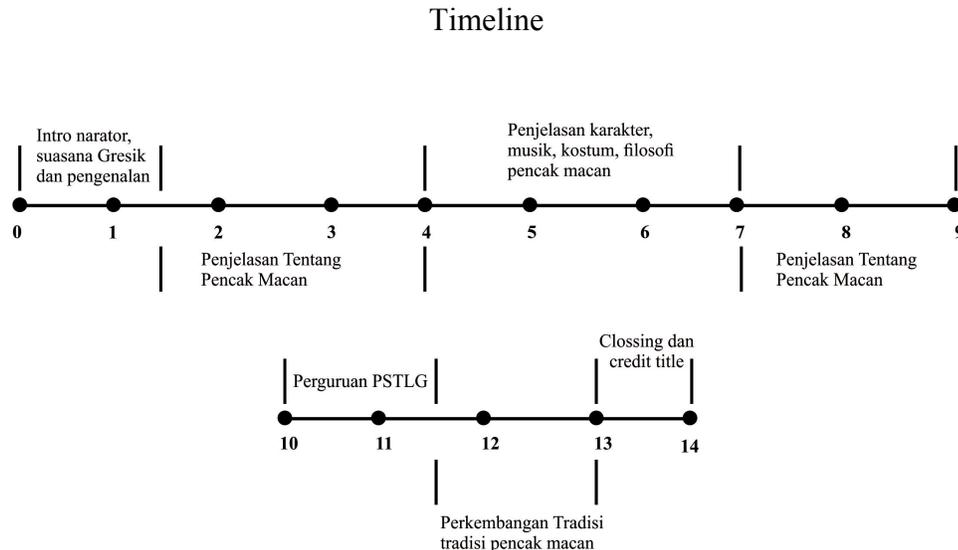


Gambar 5.3 A Konten video

Sumber : Sa'adah, 2019

Pada Awal video konten yang diberikan merupakan pengetahuan umum tentang pencak macan, yaitu apa itu tradisi pencak macan dan dari mana tradisi tersebut terlahir. Kedua menyampaikan konten tentang pengenalan terhadap tradisi pencak macan dan bagaimana tradisi tersebut bisa ada. Konten ketiga membahas tentang setiap unsur yang ada dalam tradisi pencak macan seperti pakem gerakan dan kostum yang dimaikan serta perwatakan dalam setiap pemain, selain itu juga membahas tentang filosofi dari tradisi pencak macan itu sendiri. Ketiga membahas tentang perjuangan yang dilakukan oleh para pemain pencak macan sehingga menjadikan anak-anak kecil zaman sekarang tertarik dengan pertunjukan tersebut dan mau ikut serta dalam melestarikannya. Terakhir merupakan perkembangan dari tradisi tersebut, yang awalnya hanya digunakan sebagai arak-arakan pengantin kini sudah berkembang menjadi seni pertunjukan bahkan setiap tahunnya terdapat perlombaan pencak macan.

Salah satu cara agar penyampaian konten lebih menarik dan tidak dianggap membosankan maka akan ditambahkan *motion graphic* sebagai tambahan dan penjelas untuk beberapa informasi yang ada. Pada *Closing*, disampaikan dengan video *real*. Setelah itu ditampilkan cuplikan dari tempat yang telah dikunjungi.



Gambar 5.3 C Timeline video

Sumber : Sa'adah, 2019

5.3.3 Story TelingNarative

Gresik, Kabupaten Gresik merupakan kota yang berada di pesisir pulau jawa. Selain disebut dengan kota Industri ini Gresik ini juga disebut dengan kota santri, karena dipengaruhi oleh banyaknya tokoh penyebar islam yang dimakamkan di kota tersebut, seperti Sunan Giri, Sunan Maulana Malik Ibrahim, Fatimah binti Maimun dan Mbah Sindojoyo.

Mbah Sindujoyo merupakan cikal bakal dari sebuah tradisi yang ada di Gresik, yang berjalan dan berkembang higgsa saat ini dan di kenal masyarakat dengan sebutan Pencak Macan.

Asal-usul pencak macan yang diceritakan oleh turun temurun oleh masyarakat desa lumpur kabupaten Gresik. Tradisi pencak macan bermula dari cerita oleh seorang pemuda yang bernama pengaskarto dari desa klating yang berguru kepada kanjeng

sunan yang merupakan cucu dari sunan giri. Selama bergru kepada sunan prapen, pangaskarto mendapatkan seorang teman yang bernama iman subandi Tata artistik yang ada dalam pencak macan merupakan kostum yang digunakan serta gerakan fighting yang dilakukan. dimana gerakan yang dilakuakan akan berbeda-beda pada tiap pemain, tergantung dari siapa yang memerankannya. Namun tetap dengan alur yang telah ditentukan. selain itu ciri khas yang ada adalah kesamaan gerakan dengan lakon atau perwatakan yang ada sesuai dengan hewan yang di perankan.

Hal itu juga dipengaruhi oleh filosofi pencak macan itu sendiri, dimana mereka akan menceritakan tentang kehidupan berumah tangga, yang berawal dari keharmonisan dan muali bertarung karena digoda oleh genderuwo hingga akhirnya terdapat pendekar sebagai pemuka agama yang menuntung mereka dalam jalan yang benar.

Siapa sanggka, tradisi yang menjadi kebanggaan masyarakat Gresik ini telah mengalami penurunan yang sangat signifikan di tengah kesibukan kota industri ini, dimana dahulu

terdapat puluhan rombongan pencak macan hingga saat ini hanya bertahan empat rombongan pencak macan.

Namun hal itu tidak menurunkan minat anak-anak dalam berlatih pencak macan. seperti agil, seorang anak yang kini duduk di bangku SMP yang selalu aktif dalam pertunjukan pencak macan.

Saat ini Agil dan teman-temannya akan melakukan pertunjukan pencak macan yang akan diadakan di balai gede desa lumpur yang dipersembahkan untuk warga desa tersebut.

Perseiapan pertunjukan yang akan dilakukan nanti siang ini membutuhkan waktu sekitar dua hari untuk merencanakan alur, mengecek kosum serta peralatan alat musik . para pemainpun diharuskan datang dua jam sebelumnya untuk melakukan persiapan.

Pertunjukanpun dimulai para pemain pencak macan akan dengan senang hati melantunkan alat-alat musik yang berupa gendang,saron, gong dan yang lainnya.

Di kota gresik terdapat rombongan pencak macan yang berada di desa lumpur, yang bernama PSTLG untuk orang-orang yang mau mempelajari tentang tradisi pencak macan yang dibina oleh bapak muslikun.

Bapak muslikun membayangkan bahwa tradisi pencak macan selalu menjadi kebanggaan oleh seluruh masyarakat Gresik. yang dapat dilakukn oleh semua kalangan, tidak hanya masyarakat pesisir kota Gresik. terbukti dengan hasil kerja kerasnya melatih, anak-anak didiknya dapat menjalankan peran yang ada dalam tradisi tersebut.

Masyarakat kota Gresik, terutama daerah pesisir sangat mengagumi tradisi pencak macan ini. karena tradisi yang memiliki filosofi kehidupan berumah tangga ini mencerminkan bagaimana karakter manusia sesungguhnya.

Kelak tradisi ini akan hidup beriringan dengan hiruppikuknya keberagaman dan kesibukan kota industri ini hingga suatu hari nanti.

5.4 Kereteria Desain

- Judul : Pencak macan, penerus cerita dan tradisi
- Ide : Menunjukkan tradisi dan budaya Kabupaten Gresik pencak macan, serta dapat memberikan pengetahuan terhadap tradisi tersebut yang disertai dengan menunjukkan semangat dari para pemain dalam mengembangkan tradisi tersebut.
- Sinopsis : Pencak macan merupakan tradisi khas kabupaten Gresik yang dilakukan sebagai arak-arakan pengantin atau saat terdapat hajatan besar di daerah tersebut. sebagai tradisi yang telah diwariskan turun-temurun, pencak macan memiliki unsur-unsur dan filosofi yang tetap dipertahankan hingga saat ini. Meskipun tradisi tersebut telah mengalami penurunan yang sangat signifikan hal tersebut tidak menyurutkan semangat para pemainnya, terlebih saat ini banyak anak-anak yang mengikut latihan di salah satu rombongan pencak macan yang ada di daerah tersebut. Perkembangan tradisi pencak macan saat

ini sudah jauh lebih baik dimana di tunjukan dengan adanya lomba pencak macan junior yang diadakan setiap tahunnya.

Bentuk : Naratif dan deskriptif

Elemen : Suasana Kabupaten Gresik beserta Desa Lumpur, interview terhadap sesupuh dari pencak macan, praktisi dan rombongan yang ada di daerah tersebut.

Durasi : ±14 menit

5.5 Alur Cerita / Pembabakan

5.5.1 Prolog

[*Scene 1*] : (Pemandangan dari sudut mata burung) di gerbang selamat datang kota gresik, di sertai dengan kegiatan masyarakat gresik yang sedang menikmati tempat tersebut.

Narasi : Gresik, Kabupaten Gresik merupakan kota yang berada di pesisir pulau Jawa.

[*Scene2*] : (Transisi secara cepat, sudut pandang mata burung) menunjukkan keadaan kota gresik sebagai kota industri.

Narasi :Selain disebut dengan kota industri, Gresik juga disebut dengan kota santri

[*Scene3*] : (Transisi normal, sudut pandang mata burung) menunjukkan potensi wisata di kota Gresik sebagai kota santri

Narasi :Salah satu tokoh penyebar islam yang ada di kota tersebut adalah mbah Sinduyojo

[*Scene4*] : (Transisi normal) menunjukkan tradisi pencak macan

Narasi : Hingga kisah hidupnya di angkat sebagai salah satu tradisi di kota tersebut.

5.5.3 Konten

[Scene 1] : (Transisi normal) menunjukkan wawancara dengan bapak Abdul Majid selaku sesepuh dari tradisi pencak macan. diikuti dengan menunjukkan peninggalan artefak tentang dari pencak macan.

Narasi : Pencak macan merupakan sebuah tradisi yang yang ada di kabupaten Gresik, diawali oleh murid mbah sindiyojo. dan dihidupkan lagi sampe sekarang. dulu pencak macan digunakan sebaai arak-arakan pengantin, kemantin sunat. dulu penca macan dilengkapi dengan kemenyan tapi sekarang sudah tidak pakai karena kwatir.

[Scene2] : (Transisi normal) menunjukkan wawancara dengan bapak Abdul Majid selaku sesepuh dari tradisi pencak macan. diikuti dengan animasi yang mendukung penjelasan.

Narasi : Pencak macan meruapakan sebuah tradisi yang adopsi dari buku serat sindu yang mencertiakan tentang perjalanan hidup dari mbah sindujoyo, dan tahu 73 mulai saya hidupkan lagi sampai sekarang.

[Scene3] : (Transisi normal) menunjukkan animasi sebuah buku cerita yang dibuka dan menunukan visual dari naratif yang di katakan oleh narasumber.

Narasi : tradisi pencak macan bermula dari cerita seorang pemuda bernama pangkaskra dari desa klating yang berguru kepada kanjeng sunan yaitu sunan prapen seorang keturunan dari sunan giri, karena desanya yang dikutuk oleh sunan prapen menjadi suka makan babi. Setelah selesai berguru kepada kanjeng sunan pangkaskara yang biasa dipanggil dengan kyai sindu atau mbah sindujoyo akan memulai pertapaannya di gua

sigolo-golo, namun setelah lama mencari mbah sindu tidak menemukan letak gua tersebut sehingga didalam perjalanannya ia bertemu dengan seekor macan (harimau) dan juga seekor monyet yang mau menunjukkan letak dari gua sigolo - golo. Saat mbah sindujoyo mulai bertapa terdapat genderuwo yang mulai menggoda dan menghasut agar pertapaan tersebut tidak berjalan dengan baik, namun mbah sindu dapat mengatasi dan tidak terpengaruh oleh genderuwo tersebut.

setelah melakukan pertapaan tersebut mbah sindujoyo mulai menetap dan menyebarkan agama di daerah pesisir kota gresik yang sekarang menjadi desa lumpur sehingga kisah dari perjalan hidup mbah sindujoyo yang merupakan leluhur dari masyarakat perkampungan nelayan desa lumpur diceritakan turun temurun dan menjadi sebuah tradisi yang tetap terjaga hingga saat ini.

[Scene 4] : (Transisi normal) wawancara dengan bapak mamat di balai tempat latihan pencak macan baground para pemain yang lainnya sedang bersiap.

Narasi : Gerakan atau alur cerita pada pencak macan memiliki nilai atau filosofi tersendiri, yang mebcitakan tentang kehidupan keluarga yang telah menikah. disetiap peran ataupun perwatakan yang ada juga memiliki karakter dan sifat masing-masing.

kehidupan rumah tangga yang damai dan tentram namun mulai di ganggu oleh hawa nafsu yang ada. Disanalah sifat baik dan buruk manusia mulai bersaing dan menciptakan ego diantara suami dan istri sehingga menjadikan pertengkaran didalam keluarga. Dan disaat pertengkaran mereka semakin

memanas datanglah seorang pemuka agama yang mencoba untuk mendamaikan mereka agar pertengkaran tersebut tidak terus berlanjut. Oleh karena itu dalam tradisi ini mengajarkan bahwa manusia harus memegang teguh agama agar tidak mendatangkankan konflik dan dapat hidup damai secara berdampingan.

[Scene 5] : (Transisi cepat) menunjukkan gerakan dari macan kuning

Narasi : Macan kuning sebagai pengantin pria.

[Scene 6] : (Transisi cepat) menunjukkan gerakan dari macan putih

Narasi : Macan putih sebagai sifat baik dari manusia.

[Scene 7] : (Transisi cepat) menunjukkan gerakan monyet

Narasi : Monyet sebagai pengantin wanita.

[Scene 8] : (Transisi cepat) menunjukkan gerakan genderuwo

Narasi : Genderuwo sebagai setan pengoda

[Scene 9] : (Transisi cepat) gerakan yang dilakukan pendekar

Narasi : pendekar sebagai penyelamat

[Scene9] : (Transisi normal) menunjukkan persiapan latihan rombongan pencak macan

Narasi : meski tradisi pencak macan sudah mengalami penurunan, namun semua itu tidak menurunkan semangat para pemainnya, terbukti dengan masih banyaknya anak-anak yang tetap ikut berlatih pencak macan.

[Scene 14] : (Transisi normal) wawanca dengan bapak Ismail sebagai pemimpin paguyupan pencak macan PSLG. Serta kegiatan yang dilakukan oleh paguyupan PSLG.

Narasi : Paguyupan pencak macan PSLG ini merupakan paguyupan yang dinaungi oleh karang taruna desa lumpur. dalam paguyupan ini memiliki visi dan misi untuk menyatukan dan menaungi seluruh pencak macan yang ada di desa ini. oleh karena itu tidak hanya kagiatan seperti arak -arakan pengantin saja yang dilakukan. akan tetapi kami juga mengadakan perlombaan pencak macan antar RT di desa ini.

5.5.4 Closing

[Scene1] :(Transisi normal) Menunjukkan perkembangan pencak macan melalui pementasan lomba

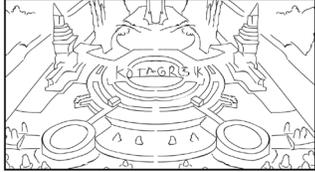
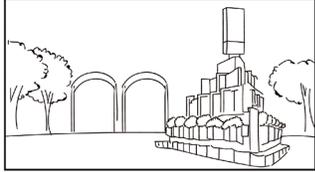
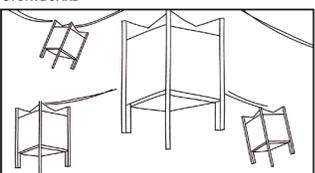
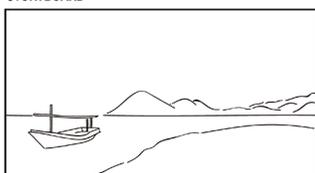
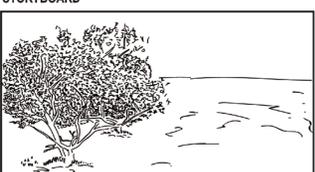
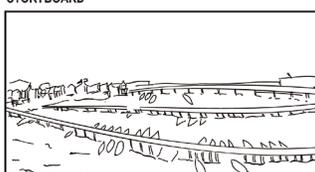
Narasi : Semangat bapak muslikun dan teman-temannya dalam mengembangkan tradisi pencak macan sangat membuahkkan hasil, terbukti dengan prestasi yang di terima oleh para muridnya. Kelak diharapkan tradisi pencak macan akan terus berkembang beriringan dengan hiruk piruk kota Gresik.

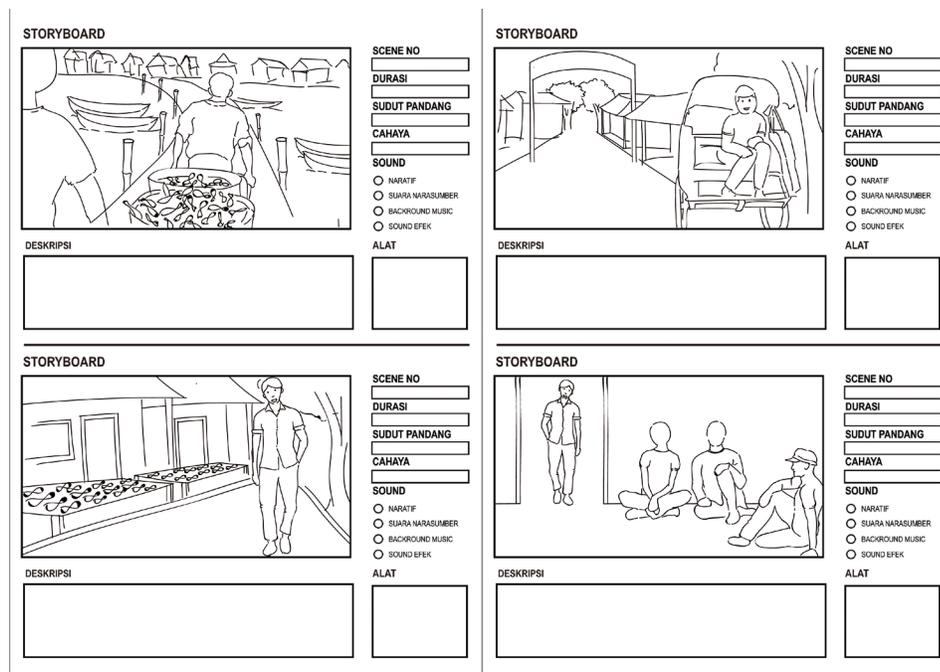
5.5 Produksi Video Promosi

Setelah melewati proses pra-produksi, pembuatan video pun melewati masa produksi. Masa ini membutuhkan waktu dan memerlukan perencanaan yang matang, yaitu dengan membuat *storyboard* dan *schedule* untuk dilaksanakan produksi.

5.5.1 Storyboard

Pengambilan gambar memerlukan sebuah panduan agar sesuai rencana. Peran *storyboard* sangat penting untuk melakukan pengecekan apa saja gambar yang harus diambil. Pada *storyboard*, penulis dapat menggambarkan bagaimana pengambilan gambar saat dilakukan.

<p>STORYBOARD</p>  <p>DESKRIPSI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<p>SCENE NO</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>DURASI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SUDUT PANDANG</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>CAHAYA</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p> <p>ALAT</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
<p>STORYBOARD</p>  <p>DESKRIPSI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<p>SCENE NO</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>DURASI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SUDUT PANDANG</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>CAHAYA</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p> <p>ALAT</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
<p>STORYBOARD</p>  <p>DESKRIPSI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<p>SCENE NO</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>DURASI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SUDUT PANDANG</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>CAHAYA</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p> <p>ALAT</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
<p>STORYBOARD</p>  <p>DESKRIPSI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<p>SCENE NO</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>DURASI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SUDUT PANDANG</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>CAHAYA</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p> <p>ALAT</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
<p>STORYBOARD</p>  <p>DESKRIPSI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<p>SCENE NO</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>DURASI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SUDUT PANDANG</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>CAHAYA</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p> <p>ALAT</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
<p>STORYBOARD</p>  <p>DESKRIPSI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<p>SCENE NO</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>DURASI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SUDUT PANDANG</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>CAHAYA</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p> <p>ALAT</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
<p>STORYBOARD</p>  <p>DESKRIPSI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<p>SCENE NO</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>DURASI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SUDUT PANDANG</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>CAHAYA</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p> <p>ALAT</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
<p>STORYBOARD</p>  <p>DESKRIPSI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<p>SCENE NO</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>DURASI</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SUDUT PANDANG</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>CAHAYA</p> <div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p> <p>ALAT</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>



Gambar 5.5 Storyboard 1

Sumber : Sa'adah, 2018

Sebagai intro menunjukkan environment yang ada di Kabupaten Gresik, dengan menampilkan bahwa Kabupaten tersebut merupakan Kota industri dimana gambar visual yang diberikan merupakan pabrik-pabrik yang ada di Gresik serta pelabuhan sebagai salah satu sumber perekonomian yang ada di sana. Kota santri juga sebagai salah satu sebutan yang di lontaran untuk Kabupaten Gresik disampaikan dengan menunjukkan kegiatan santri yang ada disana. Menunjukkan environment dan keadaan Kabupaten Gresik sendiri bertujuan untuk menginformasikan kepada audiends bagaimana Kabupaten Gresik itu sendiri sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam menyaksikan video promosi tersebut, Selain itu juga untuk mengenalkan Kabupaten tersebut kepada audiends yang tidak mengenal serta mengetahui Gresik.

STORYBOARD



SCENE NO

 DURASI

 SUDUT PANDANG

 CAHAYA

 SOUND
 NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

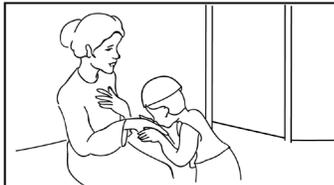
DESKRIPSI

Empty box for description.

ALAT

Empty box for tools.

STORYBOARD



SCENE NO

 DURASI

 SUDUT PANDANG

 CAHAYA

 SOUND
 NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

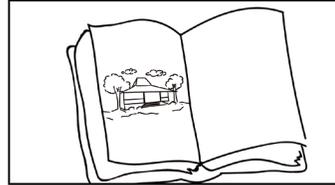
DESKRIPSI

Empty box for description.

ALAT

Empty box for tools.

STORYBOARD



SCENE NO

 DURASI

 SUDUT PANDANG

 CAHAYA

 SOUND
 NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

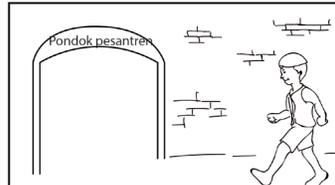
DESKRIPSI

Empty box for description.

ALAT

Empty box for tools.

STORYBOARD



SCENE NO

 DURASI

 SUDUT PANDANG

 CAHAYA

 SOUND
 NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

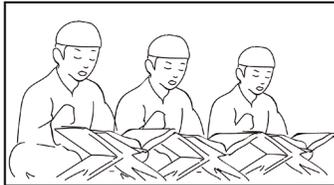
DESKRIPSI

Empty box for description.

ALAT

Empty box for tools.

STORYBOARD



SCENE NO

 DURASI

 SUDUT PANDANG

 CAHAYA

 SOUND
 NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

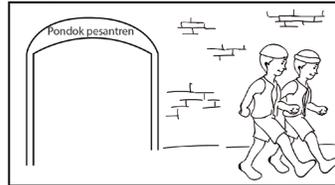
DESKRIPSI

Empty box for description.

ALAT

Empty box for tools.

STORYBOARD



SCENE NO

 DURASI

 SUDUT PANDANG

 CAHAYA

 SOUND
 NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

DESKRIPSI

Empty box for description.

ALAT

Empty box for tools.

STORYBOARD



SCENE NO

 DURASI

 SUDUT PANDANG

 CAHAYA

 SOUND
 NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

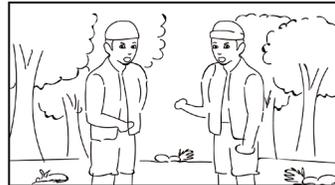
DESKRIPSI

Empty box for description.

ALAT

Empty box for tools.

STORYBOARD



SCENE NO

 DURASI

 SUDUT PANDANG

 CAHAYA

 SOUND
 NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

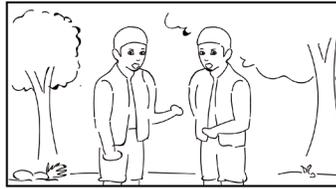
DESKRIPSI

Empty box for description.

ALAT

Empty box for tools.

STORYBOARD



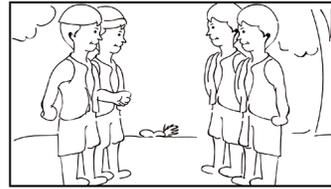
SCENE NO
 DURASI
 SUDUT PANDANG
 CAHAYA
 SOUND

NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

DESKRIPSI

ALAT

STORYBOARD



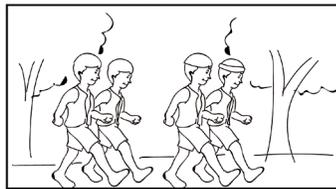
SCENE NO
 DURASI
 SUDUT PANDANG
 CAHAYA
 SOUND

NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

DESKRIPSI

ALAT

STORYBOARD



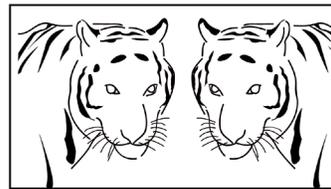
SCENE NO
 DURASI
 SUDUT PANDANG
 CAHAYA
 SOUND

NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

DESKRIPSI

ALAT

STORYBOARD



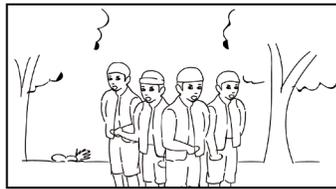
SCENE NO
 DURASI
 SUDUT PANDANG
 CAHAYA
 SOUND

NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

DESKRIPSI

ALAT

STORYBOARD



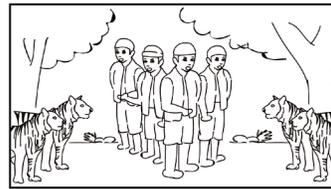
SCENE NO
 DURASI
 SUDUT PANDANG
 CAHAYA
 SOUND

NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

DESKRIPSI

ALAT

STORYBOARD



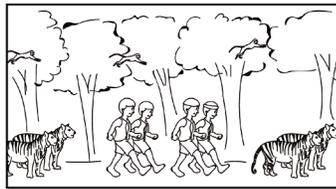
SCENE NO
 DURASI
 SUDUT PANDANG
 CAHAYA
 SOUND

NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

DESKRIPSI

ALAT

STORYBOARD



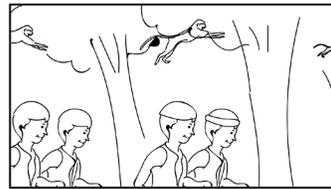
SCENE NO
 DURASI
 SUDUT PANDANG
 CAHAYA
 SOUND

NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

DESKRIPSI

ALAT

STORYBOARD

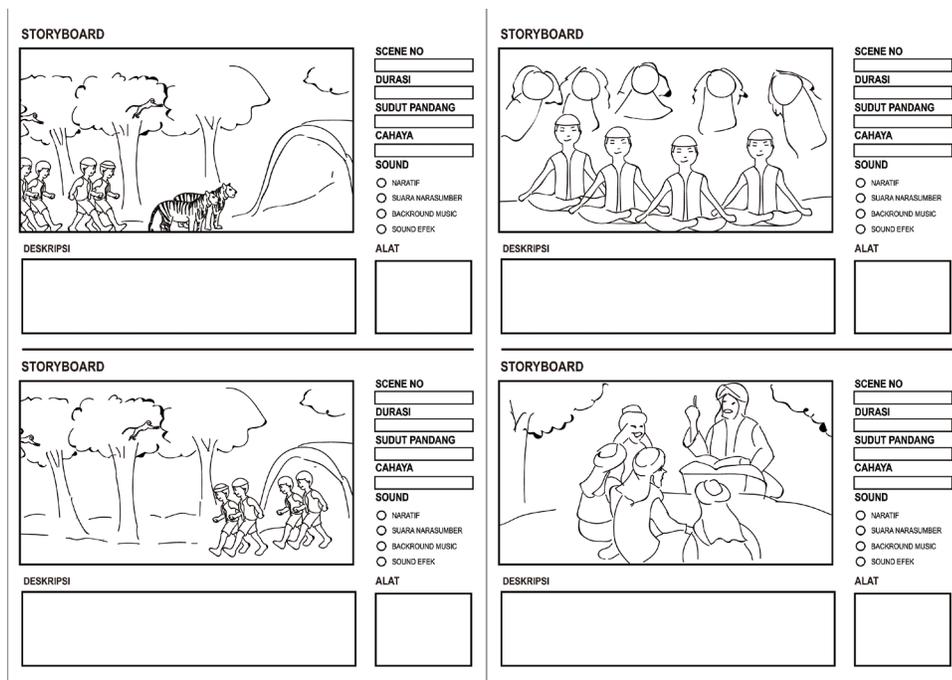


SCENE NO
 DURASI
 SUDUT PANDANG
 CAHAYA
 SOUND

NARATIF
 SUARA NARASUMBER
 BACKGROUND MUSIC
 SOUND EFEK

DESKRIPSI

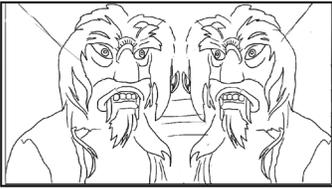
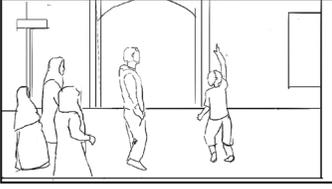
ALAT



Gambar 5.5 A Storyboard 2

Sumber : Sa'adah, 2018

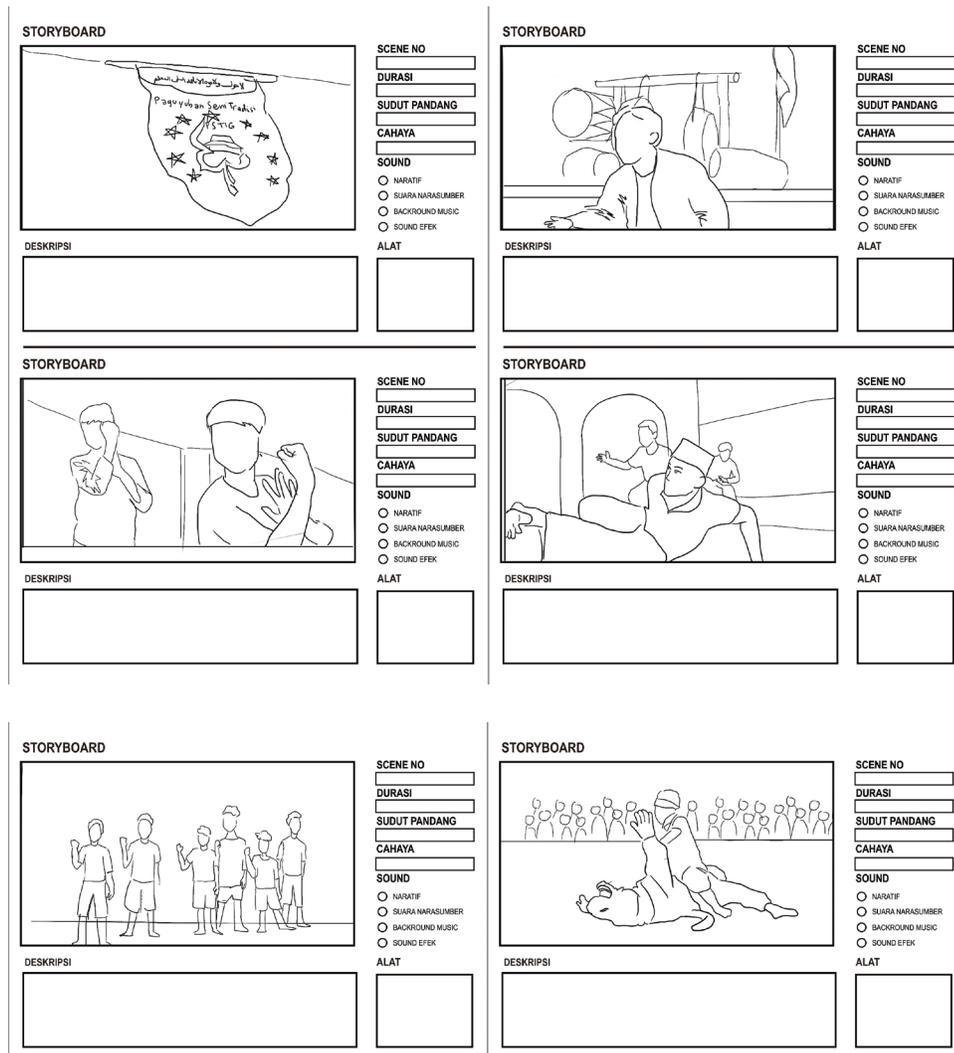
Sebagai tambahan informasi yang disampaikan dalam konten disajikan menggunakan *motiongraphic* yang dimana hal tersebut memeberikan informasi mengenai asal-usul tradisi pencak yang dipercayai oleh masyarakat Desa lumpur sebagai tempat lahir dan berkembangnya tradisi tersebut. *Motiongraphic* yang di tampilkan menceritakan tentang sebagian perjalanan hidup dari mbah Sindujoyo yang merupakan leluhur dari Desa lumpur saat berguru kepada Kanjeng Sunan yaitu Sunan prapen cucu dari Sunan Giri, hingga saat beliau telah selesai berguru mbah Sindujoyo beserta temannya memutuskan untuk bertapa di goa sigolo-golo dan diikuti oleh dua pemuda lain yang bernama salam dan salim, yang dimana kisah perjalanan itu diadopsi menjadi sebuah tradisi yang dikenal masyarakat sebagai tradisi pencak macan.

<p>STORYBOARD</p> 	<p>SCENE NO</p> <p>DURASI</p> <p>SUDUT PANDANG</p> <p>CAHAYA</p> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p>
<p>DESKRIPSI</p>	<p>ALAT</p>
<p>STORYBOARD</p> 	<p>SCENE NO</p> <p>DURASI</p> <p>SUDUT PANDANG</p> <p>CAHAYA</p> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p>
<p>DESKRIPSI</p>	<p>ALAT</p>
<p>STORYBOARD</p> 	<p>SCENE NO</p> <p>DURASI</p> <p>SUDUT PANDANG</p> <p>CAHAYA</p> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p>
<p>DESKRIPSI</p>	<p>ALAT</p>
<p>STORYBOARD</p> 	<p>SCENE NO</p> <p>DURASI</p> <p>SUDUT PANDANG</p> <p>CAHAYA</p> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p>
<p>DESKRIPSI</p>	<p>ALAT</p>
<p>STORYBOARD</p> 	<p>SCENE NO</p> <p>DURASI</p> <p>SUDUT PANDANG</p> <p>CAHAYA</p> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p>
<p>DESKRIPSI</p>	<p>ALAT</p>
<p>STORYBOARD</p> 	<p>SCENE NO</p> <p>DURASI</p> <p>SUDUT PANDANG</p> <p>CAHAYA</p> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p>
<p>DESKRIPSI</p>	<p>ALAT</p>
<p>STORYBOARD</p> 	<p>SCENE NO</p> <p>DURASI</p> <p>SUDUT PANDANG</p> <p>CAHAYA</p> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p>
<p>DESKRIPSI</p>	<p>ALAT</p>
<p>STORYBOARD</p> 	<p>SCENE NO</p> <p>DURASI</p> <p>SUDUT PANDANG</p> <p>CAHAYA</p> <p>SOUND</p> <p><input type="radio"/> NARATIF</p> <p><input type="radio"/> SUARA NARASUMBER</p> <p><input type="radio"/> BACKGROUND MUSIC</p> <p><input type="radio"/> SOUND EFEK</p>
<p>DESKRIPSI</p>	<p>ALAT</p>

Gambar 5.5 B Storyboard 3

Sumber : Sa'adah, 2018

Dalam konten yang disampaikan juga menampilkan bagaimana pertunjukan dari pencak macan, yang dimana dalam pertunjukan tersebut memkai pemeran utama seorang anak yang memerankan tokoh pendekar sebagai salah satu karakter yang ada dalam tradisi tersebut.



Gambar 5.5 C Storyboard 4

Sumber : Sa'adah, 2018

Closing yang ada dalam video promosi ini menunjukkan bahwa terdapat rombongan dari pencak macan yang berada di Desa Lumpur Kabupaten Gresik sebagai salah satu tempat untuk para masyarakat yang tertarik dalam melestarikan tradisi tersebut berkumpul, serta menyampaikan harapan yang untuk tradisi tersebut kedepannya.

5.5.2 *Talent*

Dalam video promosi macan gresik memiliki *talent* yang cukup banyak karena memiliki peran dan pengetahuan yang berbeda-beda dalam tradisi pencak macan.



Gambar 5.5 Talent 1
Sumber : Sa'adah, 2018

Pemilihan *talent* yang pertama pada video promosi ini adalah seorang laki-laki yang berumur 15 tahun dimana dia merupakan anggota dari rombongan tradisi pencak macan. Watak dari *talent* ini ada ringan dan memiliki rasa keingintahuan akan suatu tradisi, tujuan dari pemilihan talent ini sebagai salah satu pelau tradisi.



Gambar 5.5 A Talent 2

Sumber : Sa'adah , 2018

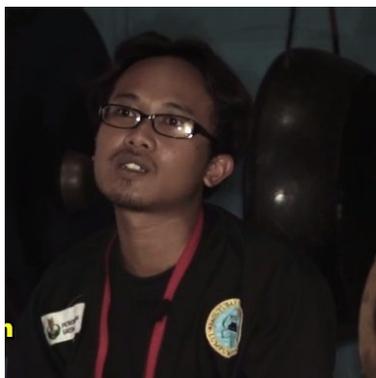
Talent yang kedua merupakan Bapak Majid, yang merupakan sesepuh dari tradisi pencak macan yang ada di Kabupaten Gresik. Beliau merupakan pendiri dari rombongan pencak macan slendang biru, namun rombongan tersebut sudah tidak berjalan kembali sehingga Bapak Majid berkontribusi dalam rombongan pencak macan lain yang masih hidup sampai sekarang.



Gambar 5.5 B Talent 3

Sumber : Sa'adah, 2018

Berikutnya merupakan mamat sebagai *talent* ke-3, selaku praktisi pencak macan yang menjelaskan tentang alur dan penokohan yang ada di dalam tradisi tersebut. Bapak Mamat juga akan menjelaskan tentang filosofi yang ada dalam pencak macan.



Gambar 5.5 C Talent 4

Sumber : Sa'adah, 2018

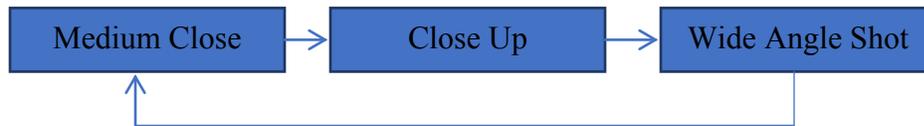
Talent berikunya merupakan Bapak Rohman yang merupakan talent ke 4, dimana Bapak Rohman merupakan salah satu anggota dari payugupan PSTLG Gresik yang menaungi tradisi pencak macan dan pencak silat sebagai pencak macan yang ada di desa Lumpur Gresik.

5.5.3 Setting Tempat

Setting tempat di desa lumpur Kabupaten Gresik, dimana pengambilan gambar dilakukan sekitar desa lumpur yang menunjukkan masyarakatnya, balai kambang selaku tempat berkumpul para pelaku tradisi pencak macan, tempat latihan serta rumah dari narasumber.

5.5.4 Sinematografi

Dengan pendekatan dengan gaya Giri Prasetyo, pengambilan gambar pada video ini lebih mengarah kombinasi antara interaksi manusia, pengambilan suasana, dan landmark yang menjadi objek keseluruhan. Konsep itu dapat digunakan terhadap video ini, seperti interaksi manusia, bangunan yang ada di perkampungan nelayan, dan suasana yang ada di sekitar kampung nelayan dan kota Gresik



Gambar 5.5 D Bagan Pengambilan Gambar

Sumber : Sa'adah, 2019

Secara visual konten video akan disesuaikan dengan misalnya seperti :

1. *Medium Close Up* : digunakan untuk memperlihatkan kegiatan pada jarak yang sedang, dengan detail pada objek tidak terlalu diperhatikan namun lebih ke kegiatan. Teknik ini sesuai dengan pengambilan gambar tentang interaksi manusia.
2. *Close Up* : digunakan untuk pengambilan objek gambar secara detail, teknik ini sesuai dengan pengambilan objek seperti saat memainkan alat musik, melakukan gerakan, dll
3. *Wide Angel Shot* : digunakan untuk mengambil objek gambar secara luas, tujuannya untuk bercerita kepada audiens tentang bagaimana pertunjukan tradisi pencak macan.

5.5.5 Pencahayaan

1. Cahaya Alami

Pencahayaan alami banyak digunakan dalam video ini. Pemilihan waktu dan lokasi pengambilan gambar mempengaruhi kesan yang akan ditampilkan dalam sebuah adegan. Video ini banyak mengambil cahaya matahari pada pukul 07.00-10.00. dan 14.00-16.30 Hal itu dilakukan agar mendapatkan pencahayaan yang didapat tidak terlalu kuat dan terkesan lebut. Pengambilan gambar disiang hari akan dilakukan di tempat yang teduh untuk menjaga cahaya tetap lebut.



Gambar 5.5 E Pencahayaan alami

Sumber : Sa'adah, 2019



Gambar 5.5 F Pencahayaan alami di tempat teduh

Sumber : Sa'adah, 2019

2. Cahaya Buatan

Pencahayaan di dalam ruangan dan malam hari berdasarkan data riset yang telah dilakukan membutuhkan bantuan berupa cahaya buatan. Cahaya buatan ini akan di hasilkan oleh *LED Box* dan Lampu penerangan. pada malam hari dibutuhkan cahaya buatan untuk menambah penerangan saat tradisi pencak macan berlangsung.



Gambar 5.5 G Pencahayaan buatan saat malam hari

Sumber : Sa'adah, 2019

5.5.6 Peralatan Proses Produksi

Pada saat proses produksi perancangan ini membutuhkan beberapa peralatan yang disesuaikan dengan kebutuhan produksi. Berikut adalah daftar alat – alat yang digunakan selama proses produksi.

1. Stabilizator
2. Kamera Sony A6000
3. Kamera Sony Nex5
4. Kamera Fuji X3
5. Lensa Fix 50mm
6. Tripod
7. Drone DJI Phantom 3 Advance

5.6 Produksi

5.6.1 Komposisi gambar

Aspek ratio yang digunakan pada video promosi ini menggunakan aspek pada umumnya yaitu 16:9. Hal ini memberikan efek sudut pandang yang luas terhadap suatu gambaran di dalam film tersebut. Teknis yang digunakan pada perubahan video tersebut yaitu secara manual dipotong pada program pengolah film, dari video yang diambil dari kamera Mirrorless dan menyajikan gambar dengan resolusi 1080 HD

5.6.2 Editing

Pada proses editing dilakukan pada tahap post production. setelah memilah footage yang terpilih proses editing digunakan untuk meningkatkan kualitas footage sehingga dapat memenuhi kebutuhan audiens. Editing dilakukan menggunakan Adobe Premier dan Adobe After Effect.

Hal yang digunakan dalam proses editing antara lain :

1. Cutting scene
2. Menstabilkan footage
3. Meredam noise yang berlebihan
4. Menentukan kecepatan frame perscen
5. Mensinkronisasi footage dengan audio
6. Color grading



Gambar 5.6 Proses Editing dengan adobe premier pro

Sumber : Sa'adah, 2019

5.6.3 Tonalitas Warna

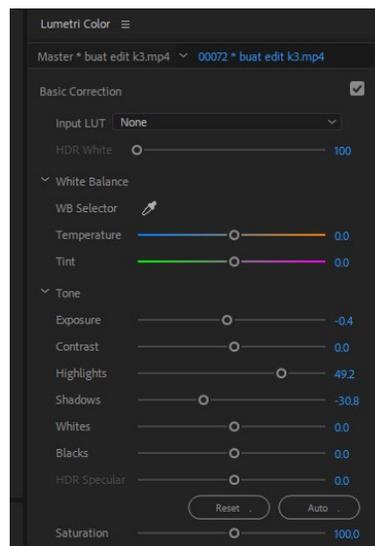
Pada video promosi ini, digunakan tonalitas video pada umumnya yaitu menggunakan warna *warm* dengan konfigurasi warna lebih mengarah ke natural sehingga seperti warna asli video tersebut. Secara teori warna hangat merupakan warna yang identik dengan keceriaan dan anak muda. Konfigurasi warna ini digunakan pada video yang dilakukan pada masa sekarang.



Gambar 5.6 A Proses Grading

Sumber : Sa'adah, 2019

Dalam proses grading penulis melakukan beberapa tahapan dimana white balance dalam video asli masih di pertahankan menjadi 0, namun exposure dalam video dikurangi 0,4 serta highlights menjadi 49,2, hal itu juga dilakukan untuk shadow yang dikurang menjadi 30,8 akantetapi whites dan black tetap pada warna awalnya yaitu



Gambar 5.6 B Proses Grading

Sumber : Sa'adah, 2019

5.6.3 Elemen Grafis

Dalam Video promosi ini terdapat elemen grafis yang digunakan untuk mendukung video promosi. Berikut elemen grafis yang digunakan dalam video :

1. Font

Font yang digunakan pada film yaitu font “Anthemie”.Font ini memiliki karakter yang cukup tebal pada bagian *body*, cukup untuk digunakan sebagai bagian penjas dari satu *scene* yang ada.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 5.6 A Penggunaan font

Sumber : Sa’adah, 2019

Tekton pro adalah font yang akan digunakan untuk nama tokoh dan penjelasan yang lainnya. Akan dilakukan penyesuaian tipe bold, reguler, dan lighy pada font agar tidak terjadi kesamaan. Font ini dipilih agar mudah dibaca oleh penonton.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 5.6 B Penggunaan font

Sumber : Sa’adah, 2019

2. Logo

Judul yang akan digunakan dalam film video promosi ini adalah "Pencak macan, pewaris kisah dan tradisi" nama ini diambil sesuai dengan tradisi yang diangkat dalam film ini yaitu pencak macan, dimana tokoh macan menjadi salah satu tokoh utama yang ada.



**Pencak
Macan**
Pewaris Kisah dan Tradisi

Gambar 5.6C Penggunaan logo

Sumber : Sa'adah, 2019

Font ini menggunakan "Tekton pro", penggunaan font sans serif ini memberikan kesan bahwa film ini bertema ceria tentang tradisi pencak macan yang ada di kabupaten Gresik.

5.6.4 Durasi

Durasi video promosi ini berkisar 13-14 menit. Durasi ini didapatkan dari riset mengenai durasi film pendek yakni 10 menit. Dalam durasi tersebut diharapkan mampu merangkum keseluruhan cerita serta pesan yang ingin disampaikan. Hasil jadi film yang akan diupload dimedia sosial menjadi pertimbangan penulis agar tidak terkesan terlalu panjang dan membosankan.

5.7 Pengembangan Media

5.7.1 Konsep Pengembangan

Dalam penyampaian pesan, video promosi ini diupayakan harus dapat sampai ke audiens melalui penempatan media dan promosi. Untuk mendapatkan pendistribusian secara luas diperlukan pengembangan media. Pengembangan video promosi "Pencak macan, pewaris kisah dan tradisi" adalah sebuah trailer video berdurasi 1-2 menit yang memberikan cuplikan dan rangkuman story line.

5.7.2 Penempatan Media

Video promosi pencak macan gresik ini memiliki konten tidak membutuhkan bimbingan orang tua karena hanya menunjukkan bagaimana tradisi pencak macan berlangsung serta penjelasan tentang pencak macan itu sendiri, oleh karena itu video promosi ini ditunjukkan untuk semua umur (SU) namun lebih dikhususkan untuk mahasiswa aktif yang menyukai traveling dan memiliki ketertarikan terhadap kesenian, budaya, serta tradisi. Sedangkan berdasarkan media publikasi akan dibagi sebagai berikut :

1. Internet / Media Sosial

Target utama video promosi ini adalah pengguna aktif layanan internet yang menunakan media sosial yang mendukung layanan video Youtube, facebook dan vimeo. Hal itu dikarenakan masyarakat perkotaan saat ini sudah lebih banyak menonton Youtube ketimbang menonton televisi. Selain itu, mudahnya media tersebut diakses dalam *smartphone* akan memudahkan distribusi pada film ini.

2. Festival Film

Audiens yang menghadiri acara festival film ini merupakan tipe audiens yang soesifik. Penonton ini sudah memiliki data activity, interst, dan opinin yang jelas. Penonton ini memiliki ketertarikan bidang film, kegiatan kebudayaan, dan rasa peduli yang tinggi.

5.7.3 Konsep Distribusi

Implementasi yang digunakan dalam video promosi tradisi pencak macan ini akan dilakukan melalui website resmi Kabupaten Gresik yang dimana Kabupaten tersebut merupakan stakeholder utama dalam perancangan ini. Media sosial juga menjadi salah satu cara untuk mempromosikan tradisi pencak macan sehingga media youtube dipilih menjadi media penyebaran karena dinilai cukup efektif, dimana menggunakan akun resmi dinas pariwisata dan kebudayaan Kabupaten Gresik. Media sosial lainnya seperti facebook dan instagram akan menjadi salah satu media untuk mengenalkan video promosi tersebut melalui *teaser*.

5.8 User Testing

1. Post test 1

Nama : Mikhail

Data audience : 20 tahun

Lokasi : Café lumer ngagel

Waktu : 20 Januari 2019



Gambar 5.9 A post test 1

Sumber : Sa'adah , 2019

Hasil :

2. Belum mengetahui tradisi pencak macan sebelumnya
3. Awal yang diberikan sampai pertengahan sudah bagus tapi saat di ending kurang mengena
4. Narasi yang diberikan dari narasi penjelasan dan narasi untuk motiongrafik sudah cukup bagus
5. Sudah mendapatkan informasi tentang tradisi pencak macan melalui film ini
6. Film yang disajikan terlalu panjang sehingga terkesan membosankan

2. Post test 2

Nama : Vika

Data audience : 20 tahun

Lokasi : Café lumer Ngagel

Waktu : 20 Januari 2019



Gambar 5.9 C post test 2

Sumber : Sa'adah , 2019

Hasil :

1. Belum mengetahui tradisi pencak macan sebelumnya
2. Alur yang diberikan seperti terpecah tidak menjadi satu kesatuan
3. Sudut pandang berubah-ubah, dari awal cerita yang ditampilkan wawancara bersama narasumber namun ditengah berubah sudut pandang tiba-tiba
4. Film yang disajikan terlalu panjang, kalua bisa jangan lebih dari 10 menit agar tidak terasa membosankan

3. Post test 3

Nama : Angger

Data audience : 23 tahun

Lokasi : Café lumer Ngagel

Waktu : 20 Januari 2019



Gambar 5.9 C post test 2

Sumber : Sa'adah , 2019

Hasil :

1. Belum mengetahui tradisi pencak macan sebelumnya
2. Tata Bahasa yang digunakan sudah cukup dimengerti
3. Sebaiknya tambahkan cir khas dari tradisi tersebut, karena di daerah lain juga terdapat tradisi yang hampir sama
4. Terlalu panjang dan yang di sampaikan terlalu banyak sehingga terkesan membosankan, sebaiknya langsung ke ciri khas tradisi tersebut saja

Halaman sengaja dikosongkan

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Video promosi mengenai tradisi pencak macan ini merupakan usaha untuk merangkum dan mendokumentasikan tradisi masyarakat di kabupaten Gresik. Dengan bantuan narasumber terkait seperti kepala desa, warga dan para ahli maka informasi yang didapat cukup lengkap dan mampu disusun menjadi sebuah satu kesatuan.

Video promosi ini bertujuan memberikan informasi dan edukasi mengenai tradisi pencak macan kepada audiens melalui penjelasan narasumber. Diharapkan video ini mampu dijangkau untuk audiens 18-25 tahun ke atas dengan segmentasi BO (Bimbingan Orang tua), dan D (Dewasa) karena ada beberapa adegan didalam fim yang kurang cocok jika ditampilkan kepada anak-anak dibawah umur.

Tingkat kesulitan yang dialami penulis saat mengerjakan perancangan ini cukup tinggi karena tradisi yang dilakukan dalam acara-acara tertentu sehingga cukup sulit untuk di cari sewaktu-waktu . Selain itu proses pengerjaannya memakan waktu panjang karena keterbatasan kru. Dari proses riset observasi langsung kelapangan dapat diambil kesimpulan bahwa pengambilan footage film dokumenter memkan kapasitas memory yang sangat besar karena kamera harus siap merekam setiap kejadian yang terjadi.

Meskipun mengalami kesulitan pada saat melakukan proses riset dan perancangan, pengolahan footage video promosi berjalan dengan lancar. penulis mampu menerapkan konsep-konsep yang direncanakan kedalam hasil rekaman dan membuakan hasil berupa video promosi berdurasi ±14 menit.

6.2 Saran

Dalam proses perancangan ini ada beberapa hal yang belum dapat diselesaikan dengan baik namun sudah dapat diterima oleh audiens. Beberapa diantaranya yaitu meliputi teknis dan konten dari video promosi "pencak macan penerus cerita dan tradisi". Dalam hal konten video terlalu fokus kearah cerita pengetahuan tentang tradisi pencak macan itu sendiri, sehingga sejarah dari tradisi pencak macan saat ini kurang begitu jelas. Selain itu konten yang ditonjolkan oleh penulis kearah memberikan pengetahuan dasar tentang pencak macan. Maka kelemahan film ini sebaiknya dapat diselesaikan melalui media lain

Berdasarkan segala hambatan yang dialami selama proses perancangan diharapkan dapat menjadi cermin dan panduan mengerjakan tugas akhir bagi penelitian dan perancangan lainnya yang hendak mengangkat tradisi pencak macan, terutama dalam subjek video promosi.

DAFTAR PUSTAKA

Aka, kamarulzaman : 2005, 642

Bernard, Sheila Curran. 2007. Documentary Storytelling Making Stronger and More Dramatic Nonfiction Films. USA. Elsevier Inc

Darmawan, Yurif Setya., ITS Surabaya hal 17

Darmawan, Yurif Setya., ITS Surabaya hal 26

Destinasi Pariwisata Kabupaten Gresik, hal 32

Destinasi Pariwisata Kabupaten Gresik Hal 32

Dirgantra, Kevin. 2018. "Film Dokumenter."Surabaya. hal 27

Dirgantra, Kevin. 2018. "Film Dokumenter."Surabaya. hal 28

Semedhi,Bambang. Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar.Bogor: Ghalia Indonesia, 2011. Hal44

Semedhi,Bambang. Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar.Bogor: Ghalia Indonesia, 2011. Hal46

Semedhi,Bambang. Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar.Bogor: Ghalia Indonesia, 2011. Hal46

Subroto, 1994. Hal 231

Krasner, 2008. Hal 137

Laporan Pendataan Kesenian dan Kebudayaan Tradisional di Gresik Utara, 2017. Hal 249

Laporan Pendataan Kesenian dan Kebudayaan Tradisional di Gresik Utara,2017. Hal 251

Pencak Macan Seputra Hal 10

Pratista, Himawan. 2008. "Memahami Film." Yogyakarta. Homerian Pustaka.

Dikutip Dirgantra, Kevin. 2018. "Film Dokumenter." Surabaya.

Utamingtyas, Siwi Pengaruh penggunaan media video dalam kemampuan menyimak dongeng pada mata pelajaran bahasa Indonesia sisiwa kelas V SDN panjahitan. Univ Yogyakarta

Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, cet.4, (Jakarta :Kencana,2011), hlm. 211

<https://kbbi.web.id/ekolog> diakses 28/07/2018

<https://kbbi.web.id/plot> diakses : 12/10/2017

<https://kbbi.web.id/tema> , akses 05/01/2019

<https://kbbi.web.id/tradisi> diakses 28/07/2018

<https://kbbi.web.id/video> diakses 18/01/2019

www.kompasiana.com diakses : 4/10/217

<http://surabaya.tribunnews.com>, diakses 2017/10/11

<https://tekno.kompas.com> diakses 18/05/04

Lampiran

a. Wawancara dengan pak Kris Aji Aw.

- Apa itu kesenian pencak macan ?
- Bagaimana asal usul kesenian pencak macan ?
- Sebagai cerita lisan, adakah versi lain dari sejarah pencak macan yang anda ketahui ?
- Sebagai seni tradisi khas kabupaten Gresik apakah ada makna yang terkandung dalam pencakmacan ?
- Adakah modifikasi atau pembaharuan yang dilakukan dalam pencak macan ? ataukah keasliannya masih tetap terjaga ?
- Adakah upaya yang dilakukan untuk menjaga serta melestarikan tradisi pencak macan ?
- Apakah sudah ada promosi yang dilakukan untuk mengenalkan pencak macan ke masyarakat luas ?

Pencak macan merupakan tradisi rakyat yang dilakukan oleh masyarakat nelayan karena keinginannya untuk memiliki suatu kesenian meskipun tidak bisa sama seperti kesenian yang dimiliki kraton yang halus, pralatan komplit, serta pakaian yang glamor. Berdasarkan rasa keinginan memiliki kesenian yang kuat dan hanya berbekalkan saron serta 2,3 gamelan mereka mulai menari – nari, membuat tradisi sendiri sesuai dengan watak mereka, kebiasaan merekadan itu semua tercemin dalam ciri – ciri pencak macan sebagai seni tradisi rakyat. Terutama seni tradisi yang dilakukan oleh masyarakat pesisir, yaitu nelayan.

Kalau kita melihat kebelakang lagi, nama pencak macan di ambil dari kata pencak silat dan berada di desa lumpur karena desa tersebut merupakan desa yang unik, sebuah desa seperti itu di tengah kota, yang punya ciri khas tradisi dan Bahasa yang logatnya berbeda. walaupun orang kota saat seorang asli lumpur keluar dari desa lumpur sudah memiliki logat yang berbeda. Selain itu walupun desa lumpur merupakan desa kecil tapi namun desa tersebut mempunyai 30 perguruan pencak

silat. Walaupun sebagian perguruan pencak silat tersebut sudah ada yang hilang namun jejak peninggalannya masih dapat ditelusuri hingga sekarang kemudian dari banyaknya pencak silat itu, diadakanlah festival pencak macan didaerah itu dengan mengadu para jaoan disetiap perguruan dengan perguruan yang lain. Ada yang punya ilmu bangau, ada yang ilmu macan, ada macem -macemlah nanti mereka kemudian diadu disuatu tempat, sepetinya yang menurut mereka keren itu jurus macan dan jurus monyet. Kalau monyet memiliki geraka yang lucu, sedangkan macan kelihatan garang. Itu semua merupakan prediksi bapak Kris Aji AW berdasarkan sosioantopologi masyarakat desa lumpur. Sehingga pada saat festival akhirnya tidak sekedar menggunakan jurus macan ada beberapa yang pakai kostum macan, yang menggunakan jurus monyet pakai kostum monyet akhirnya perguruan A dan B terjadi seperti itu.

Selain itu di desa lumpur terdapat tinggalan kiyai sinduyoyo yang bernama babat sindujoyo. Babat sindijoyo itu di tulis oleh kiyai tarub di gambar oleh kyai buder yang berada di daerahnya sekitar sukodono. Babat sinduyoyo sendiri ditulis sekitar tahun 1858 jadi sekitar 2 abad 200 tahun yang lalu. Didalam kitab itu selain menceritakan perjalanan sindu joyo itu ada gambar - gambar yang menginspirasi masyarakat lumpur menjadi seni tradisi pencak macan. Dari cerita yang ada pada gambar itu menginspirasi masyarakat lumpur karena mereka merasa keturunan dari kyai sinduyoyo. Sehingga saat ada perayaan pernikahan atau pesta khitan yang dilakukan oleh orang yang kaya raya maka mereka melakukan perayaan dengan menyewa tampilan pencak macan untuk memeriahkan acara tersebut. Selain pencak macan ada satu lagi pagelaran yang digunakan untuk mengiringi acara perayaan tersebut, dahulu waktu masih komplit ada jaran jingo, jaran jingo merupakan kuda yang bisa menari - nari ketika mendengar suara musik, sehingga saat ada khitanan anak yang di khitan akan menaiki jaran tersebut dan diarak keliling kampung menuju tempat diadakannya pesta dengan posisi jaran jingo dan didepannya terdapat kesenian pencak macan serta khadrah khas desa lumpur

Sekitar tahun 90an sampai 2000an bapak Kris Aji Bersama alm. Bapak Ucock Supandi yang berasal dari lumpur, merencanakan membawa kesenian pencak macan keatas panggung sehingga tidak hanya menjadi seni arak -arakan tetapi bisa lebih maju lagi menjadi seni pertunjukan, pertama kali mereka coba mempertunjukan pementsan pencak macan yaitu saat ada pagelaran pertunjukan dinas pariwisata propinsi hingga sekarang tradisi pencak macan jadi seni arak -arakan dan seni pertunjukan. Tapi tetap awal mula seni pencak macan dari seni arak – arakan dimana saat menjadi seni arak – arakan pada setiap perempatan atau tempat yang di kerumuni masyarakat para pemain pencak macan akan melakukan atraksi untuk di tunjukan kepada suami orang yang datang menonton.

Bapak Kris Aji menyadari bahwa pendapatnya tentang asal usul dari pencak macan berbeda dengan masyarakat lumpur sendiri dimana masyarakat lumpur beranggapan bahwa tradisi pencak macan merupakan asli dari kyai Sindujoyo dimana seandainya kalau di tanya nasabnya mereka tidak akan sanggup, sehingga bapak Kris Aji beranggapan bahwa tradisi tersebut terinspirasi dari kitab sindujoyo yaitu serat sindujoyo yang setiap tahun saat diadakan macapat asal usul dan cerita hidup dari kyai sindujoyo di ceritakan begitu pula dengan adanya macan, genderuwo, sampai buaya yang pernah di tolongong oleh beliau di kitab itu. Selain tulisan yang menceritakan tentang perjalanan hidup dalam kitab tersebut juga terdapat gambar yang merupakan gambar dari hantu, harimau, serta ketika sindujoyo bertapa di gua si golo golo kemudian ketemu harimau. Sehingga saat diadakannya lomba pencak silat yang menggunakan jurus harimau dan menang maka akan dianggap sebagai titisan dari sindujoyo.

Tidak ada yang tahu kapan tradisi pencak macan mulai dilakukan karena yang mereka tahu, tradisi tersebut memang telah dilakukan turun temurun oleh leluhur mereka. Namun saat ditanya apakah tradisi tersebut memiliki kemiripan dengan tradisi yang lain? Maka dengan tegas bapak Kris aji mengatakan Ya !. di saat Gresik memiliki tradisi pencak macan di Mojokerto terdapat tradisi Bantengan dimana 2 orang masuk pakaian banteng, alat music yang digunakan juga hampir sama dimana

pencak macan dahulunya masih cidor sebagai alat musiknya, namun kemudian ditambaha lagi dengan genkung yang bunyinya hamper sama dengan reog ponorogo. Selain itu juga Kris aji mengatakan bahwa mungkin saja tradisi pencak macan juga terinspirasi tradisi sandur dari Madura karena banyak juga orang Madura yang tinggal di daerah sekitar desa lumpur, sehingga masyarakat dari desa lumpur cenderung memiliki logat bicara yang kasar

Saat ini bapak Kris aji Bersama dengan teman – teman dari perkumpulan pencak macan sering menawarkan pencak macan untuk dijadikan penampilan saat ada acara – acara yang diadakan di kota Gresik meskipun belum ada media promosi yang secara resmi mereka lakukan. Namun mereka tetap mengajukan pertunjukan pencak macan melalui face to face langsung ke orang orang yang bersangkutan seperti hotel atau perusahaan yang akan mengadakan acara.

Selain itu juga bapak Kris aji mengatakan bahwa beliau dan teman – teman dari pencak macan melakukan promosi sendiri tanpa bantuan dari pemerintah daerah bahkan bapak Kris aji telah mengubah tradisi pencak macan yang awalnya secara suka rela dilakukan oleh teman – teman yang mengeluti untuk menghibur rakyat menjadi pagelaran seni yang menghasilkan rupiah untuk para pelakunya meskipun jumlah yang didapat masih tidak sepadan dengan yang mereka lakukan setidaknya para pelaku pencak macan tidak perlu memikirkan kostum dan perawatan alat yang digunakan saat setiap pentas. Hal itu jauh berbeda dengan sebelumnya yang menggunakan kostum dan alat musik seadanya.

b. Wawancara dengan Bapak mudin

- Apa itu kesenian pencak macan ?
- Bagaimana asal usul kesenian pencak macan ?
- Sebagai cerita lisan, adakah versi lain dari sejarah pencak macan yang anda ketahui ?
- Sebagai seni tradisi khas apakah ada makna yang terkandung dalam pencak macan ?

- Adakah modifikasi atau pembaharuan yang dilakukan dalam pencak macan ? ataukah keasliannya masih tetap terjaga ?
- Adakah upaya yang dilakukan untuk menjaga serta melestarikan tradisi pencak macan ?
- Apakah sudah ada promosi yang dilakukan untuk mengenalkan pencak macan ke masyarakat luas ?

Di desa lumpur, pencak macan merupakan tradisi turun – temurun dari orang tua – tua terdahulu, dimana dilakukan saat seseorang memiliki hajad besar seperti pernikahan atau khitan. Dalam acara pernikahan sendiri dilakukan arak – arakan saat resepsi pernikahan atau pesta pernikahan sebut dilakukan yang biasanya acaranya diselenggarakan saat malam hari di hari pernikahan dengan mengantarkan mempelai putra menuju mempelai putri, selain itu mempelai putra didandani seperti seorang pangeran dengan menaiki kuda dengan posisi barisan paling depan arak – arakan setelah barisan pencak macan. Berbeda dengan pesta perayaan khitan yang menggunakan tradisi pencak macan yang lebih meriah karena pencak macan sendiri dilakukan disiang atau sore hari serta didukung dengan khadrah yang disekarang dikenal dengan nama banjariah.

Saat arak – arakan dilakukan permainan pencak macan dengan atraksi macan, kera, genderuwo dan pendekar yang beratraksi di setiap sudut desa atau perempatan tempat banyak orang berkumpul. Atraksi – atraksi yang dilakukan oleh setiap pemain pencak macan diiringi oleh berbagai alat music tradisional yang di angkat mengikuti sang pemain mengelilingi desa umpur. Bukan hanya kelompok pencak macan, kehadiran warga untuk mengikuti arak – arakan pencak macan juga memberikan kesan ikut merayakan kajatan yang dapat menambah kebahagiaan orang yang memiliki hajad.

Dulu pencak macan di laksanakan pada saat sedekah bumi dimana dilakukan 1 tahun sekali dan semua orang diharuskan mabuk Bersama – sama 3 hari berturut – turut, selain pencak macan dalam ada juga wayang kulit, pertunjukan gamelan, serta sinden. Namun acara tersebut sekarang sudah tidak dilakukan dan diganti dengan

khaul dengan membaca kitab – kitab. Masyarakat lumpur sendiri mengagap mereka adalah keturunan dari mbah sindojoyo sehingga pencak macan memiliki carita tentang kehidupan kyai sinduyojo.

Tradisi pencak macan berawal dari cerita pangkaskara dari desa klating yang berguru kepada kanjeng sunan yaitu sunan prapen seorang keturunan dari sunan giri karena desanya yang dikutuk oleh sunan prapen menjadi suka makan babi. Telah selesai berguru kyai sindujoyo mulai bertama di gua sigolo – golo, dan cerita tentang kyai sindujoyo saat bertapalah yang menjadi cerita tentang tradisi pncak macan.

Tiap – tiap nelayan dari desa lumpur memiliki perkumpulan untuk berlatih pencak macan di balai – balai yang ada di desa tersebut, sehingga dalam 1 desa terdapat hingga lebih dari 3 paguyuban pencak macan. Bukan hanya para nelayan di desa lumpur, kini anak – anak kecil di desa tersebut juga senang untuk berlatih pencak macan. Terlebih lagi dari pemerintah kepala desa mendukung dengan mengadakan lomba pentas pencak macan untuk setiap RT.

c. Wawancara dengan Kepala desa lumpur

- Apa itu kesenian pencak macan ?
- Adakah upaya yang dilakukan untuk menjaga serta melestarikan tradisi pencak macan ?
- Apakah sudah ada promosi yang dilakukan untuk mengenalkan pencak macan ke masyarakat luas ?

Kepala desa lumpur bukan orang dari Desa Lumpur dan melainkan orang asli Surabaya. Namun bapak kepala desa sering melihat pertunjukan pencak macan dan mengetahui cerita di balik tradisi tersebut yang merupakan cerita rumah tangga seseorang yang diganggu oleh sentan penggoda agar rumah tangga meraka hancur.

Sebagai seorang kepala desa Bapak Zainul terus berupaya untuk melestarikan tradisi pencak macan tersebut. Dengan mengadakan lomba – lomba tingkat desa untuk seluruh RT yang berada dalam naungan Desa Lumpur, dan hal itu telah berjalan kurang lebh 7 tahun. Selain itu juga sebgaia aparat desa Bapak Zainul

mengumpulkan beberapa kelompok pencak macan untuk dinaungi oleh Desa melewati karang taruna serta membiayai peralatan yang mereka gunakan untuk pentas sebagai kepedulian atas tradisi asli desa tersebut.

d. Wawancara dengan Bapak Mudin

- Apa itu kesenian pencak macan ?
- Bagaimana asal usul kesenian pencak macan ?
- Sebagai cerita lisan, adakah versi lain dari sejarah pencak macan yang anda ketahui ?
- Sebagai seni tradisi khas apakah ada makna yang terkandung dalam pencak macan ?
- Adakah modifikasi atau pembaharuan yang dilakukan dalam pencak macan ? ataukah keasliannya masih tetap terjaga ?
- Adakah upaya yang dilakukan untuk menjaga serta melestarikan tradisi pencak macan ?
- Apakah sudah ada promosi yang dilakukan untuk mengenalkan pencak macan ke masyarakat luas ?

Pencak macan merupakan tradisi arak – arakan dari desa lumpur Gresik yang melambangkan tentang kehidupan berumah tangga yang terdapat 2 macan yang berwarna kuning dan putih, monyet, 2 genderuwo dan seorang pendekar. Dimana macan kuning melambangkan seorang suami, monyet melambangkan seorang istri, macan putih sebagai pedoman agama, genderowo sebagai pengganggu yang ingin membuat kehidupan rumah tangga mereka hancur, dan pendekar sebagai pengelamat.

Didalam tradisi pencak macan terdapat alat musik yang terbilang unik dimana terdapat kendang, jidor, kenong, gong, dan saron yang akan dimainkan Bersama – sama saat pertunjukan tersebut dilakukan meskipun para pemain music harus ikut menagngkay semua alat usik tersebut mengikuti arah arak – arakan.

Cerita yang diambil untuk pertunjukan pencak macan berasal dari buku serat sindujoyo pada bagaian kyai sinduyojo sedang bertapa di gua. Sehingga pada saat

arak – arakan memiliki alur cerita yang cukup menarik dimana awalmulanya pendekar dan macan putih sebagai lambang kebaikan berjalan Bersama lalu muncullah kera dan macan kuning sebagai suami istri, melihat macan kuning dan kera bahagia genderuwo mulai keluar dan menggoda mereka agar pernikahan mereka hancur sehingga macan kuning dan kera bertengkar. Saat keduanya bertengkar macan putih sebagai pedoman agama mencoba menengkan tetapi tidak mempan sehingga pendekar kahus ikut bertarung.

BIOGRAFI PENULIS



Miftahus Sa'adah, lahir di Gresik pada tanggal 15 April 1995. Merupakan anak ke 3 dari 3 bersaudara dari pasangan Usman Hadi dan Mukaromah. Menempuh pendidikan di Mi Roudlotul Ulum pada tahun 2001-2007, SMP Negeri 1 Manyar pada tahun 2007-2010, SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik pada tahun 2010-2013, D1 Prodes ITS pada tahun 2013-2014, dan menempuh pendidikan perguruan tinggi di ITS Surabaya S1 bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) Departemen Desain Produk Industri pada tahun 2014-2019. Penulis memiliki ketertarikan dalam bidang *brading*, videografi, fotografi, dan ilustrasi selama menempuh masa pendidikan di ITS Surabaya. Penulis juga mengikuti kegiatan organisasi jurusan yang mengajarkan akan hal kepemimpinan, kepercayaan diri, kemandirian, dan bertanggung jawab. Selama proses menempuh pendidikan hingga selesai mengerjakan tugas akhir penulis merasa bersyukur karena dapat mengenal dan dikelilingi oleh orang-orang yang penulis sayangi yang selalu senang hati memberikan semangat serta membantu penulis hingga selesai melakukan studi.