

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gempa Bumi Sawit di Boyolali pada tahun 2006 merupakan salah satu tragedi yang meninggalkan jejak yang mendalam dalam sejarah lokal. Wilayah ini mengalami kerusakan yang parah baik secara fisik maupun emosional, menyebabkan penderitaan bagi banyak orang. Sebagai upaya untuk mengenang peristiwa tersebut serta memberikan penghormatan kepada para korban, Monumen Gempa Bumi Sawit 2006 didirikan sebagai simbol perjuangan dan ketahanan masyarakat setempat.

Di sisi lain, dalam cerita rakyat dan mitologi lokal, Legenda Gajah Putih telah lama menjadi bagian tak terpisahkan dari kekayaan budaya daerah ini. Gajah Putih dipercayai sebagai makhluk mitos yang melambangkan kebijaksanaan, kekuatan, dan keselamatan. Cerita tentang Gajah Putih telah tersebar luas dalam bentuk lisan dan menjadi bagian penting dari warisan budaya masyarakat.

Ulasan ilmiah mengenai Monumen Gempa Bumi Sawit 2006 dan Legenda Gajah Putih memiliki nilai penting dalam beberapa aspek. Pertama, dari sudut pandang sejarah, Monumen Gempa Bumi Sawit 2006 adalah dokumen fisik yang mengingatkan kita akan peristiwa tragis tersebut serta menghormati pengorbanan yang dilakukan masyarakat sekitar. Kedua, dari segi budaya, Legenda Gajah Putih mencerminkan kekayaan naratif dan nilai-nilai tradisional yang terus dilestarikan oleh masyarakat.

Namun, meskipun keduanya memiliki signifikansi yang besar, belum

banyak perhatian yang diberikan pada hubungan antara Monumen Gempa Bumi Sawit 2006 dan Legenda Gajah Putih. Melalui pendekatan video dokumenter, kita dapat mengeksplorasi dan menggabungkan kedua narasi ini menjadi satu karya. Pembuatan video dokumenter ini akan memberikan kesempatan untuk menyorot kisah melalui format wawancara dengan salah satu warga setempat.

Dalam upaya memperdalam pemahaman kita tentang warisan budaya dan sejarah lokal, serta untuk mempromosikan apresiasi terhadap kekayaan naratif yang ada, penulis membuat video dokumenter yang mengangkat kedua tema ini, sehingga tidak hanya menciptakan suatu narasi yang hanya informatif, tetapi juga menginspirasi dan merangsang rasa ingin tahu tentang budaya dan sejarah daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah terkait judul diatas:

Bagaimana cara membuat video dokumenter tentang Monumen Gempa Bumi Sawit 2006 dan Legenda Gajah Putih yang mampu menyampaikan pesan yang kuat dan bermakna kepada masyarakat mengenai kedua tema tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah terkait judul diatas:

- a. Fokus tugas akhir terbatas pada Monumen Gempa Bumi Sawit 2006 di lokasi tertentu, dengan tidak memperluas cakupan ke peristiwa gempa bumi lainnya.
- b. Data yang digunakan dalam penelitian ini akan dibatasi pada wawancara dengan tokoh masyarakat, saksi sejarah, dan ahli budaya setempat, serta dokumen-dokumen tertulis dan rekaman visual yang berkaitan dengan

kedua topik tersebut.

- c. Teknik produksi video dokumenter akan dibatasi pada penggunaan teknologi dan peralatan yang tersedia, serta memasukkan teknik *montase* yang bergantung pada cerita Bapak Safoang.
- d. Video berdurasi 5-7 menit ini fokus pada Monumen Gempa Bumi Sawit 2006 dan Legenda Gajah Putih, serta diunggah di TikTok dengan memperhitungkan algoritma yang sulit diprediksi.
- e. Dalam pembuatan video dokumenter ini, penulis mengambil referensi dari Video Dokumenter Gedong Sate | *Historical Documentari Video*(<https://www.youtube.com/watch?v=kaiSKtlGT5M>), sambil tetap mengaplikasikan kreativitas dan batasan penulis dalam proses pembuatannya.

1.4 Tujuan Penulisan

Saya berharap tugas akhir ini dapat membantu saya mengembangkan keterampilan, termasuk kemampuan dalam merumuskan masalah, menentukan metode yang tepat, dan merancang kerangka kerja yang kuat. Selain itu, saya ingin meningkatkan pemahaman saya terhadap topik penelitian serta memperkuat keterampilan komunikasi tertulis, khususnya dalam menyampaikan ide-ide secara jelas, teratur, khususnya dalam menyampaikan ide-ide secara jelas, teratur, dan meyakinkan kepada pembaca.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Bagi Masyarakat

1. Masyarakat dapat lebih memahami sejarah lokal mereka, termasuk peristiwa gempa bumi yang mempengaruhi wilayah tersebut dan legenda yang menjadi bagian dari budaya mereka.
2. Masyarakat dapat lebih memahami nilai-nilai budaya dan sejarah mereka sendiri.
3. Mampu menginspirasi masyarakat, generasi muda bagaimana menghadapi bencana alam seperti gempa bumi, dan memiliki nilai-nilai keberanian, ketahanan, dan solidaritas yang ditunjukkan dalam proses pemulihan.
4. Dapat menjadikan tempat pengembangan pariwisata berbasis sejarah dan budaya.
5. Dapat membantu memperluas pengetahuan masyarakat tentang sejarah dan budaya mereka sendiri, serta memberikan peluang untuk pendidikan non-formal yang menyenangkan dan informatif.

1.5.2 Bagi Penulis

1. Membantu saya mengembangkan keterampilan tugas akhir, termasuk kemampuan merumuskan masalah, mengidentifikasi literatur yang relevan, dan merancang metodologi tugas akhir yang tepat.
2. Dapat mendorong untuk berpikir kreatif dalam menyampaikan cerita tentang Monumen Gempa Bumi Sawit 2006 dan Legenda Gajah Putih.
3. Membantu meningkatkan keterampilan komunikasi tertulis, termasuk

kemampuan menyampaikan ide dan gagasan secara jelas dan terstruktur.

4. Mampu memperdalam pemahaman mereka tentang Monumen Gempa Bumi Sawit 2006 dan Legenda Gajah Putih serta konteks sejarah dan budaya dimana mereka berada.
5. Mampu meningkatkan profil akademis di mata dosen, rekan sejawat, dan masyarakat akademis lainnya.

1.5.3 Bagi STMIK Amikom Surakarta

1. Memberikan salah satu contoh proyek kreatif yang dihasilkan oleh mahasiswa STMIK AMIKOM SURAKARTA.
2. STMIK AMIKOM SURAKARTA mampu dikenal sebagai institusi yang mendukung pengembangan kreativitas mahasiswa.
3. Dapat memperluas jaringan kerjasama kampus dengan pihak eksternal dan memperkuat hubungan dengan masyarakat.
4. Mampu menjadikan video dokumenter ini sebagai alat pendidikan non-formal dikampus, seperti acara pameran atau seminar.
5. Dapat meningkatkan rasa kepemilikan mahasiswa terhadap kampus dan memberikan pengalaman belajar diluar kampus.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Metode Observasi

Melakukan observasi langsung di Monumen Gempa Bumi Sawit 2006 dan wilayah sekitarnya untuk mengamati kondisi fisik monumen, interaksi masyarakat dengan monumen, dan aktivitas budaya yang terkait. Observasi juga dilakukan

untuk melihat relief dan arca yang berkaitan dengan Legenda Gajah Putih.

1.6.2 Metode Wawancara

Melakukan wawancara dengan Bapak Safoang selaku pengelola monumen yang memiliki pengetahuan dan pengalaman tentang Legenda Gajah Putih dapat memberikan wawasan yang berharga tentang kedua tema tersebut. Wawancara ini dilakukan secara langsung, melalui telepon maupun video call. Bahwa penulis juga melakukan wawancara untuk mengevaluasi dampak dan memberikan penilaian terhadap video dokumenter tersebut.

Berikut beberapa nama yang penulis wawancara:

- a. Ahli film : Marcino dan Marcelina
- b. Editing : Bara dan Rifqi
- c. Tema : Fina, Bima, Bryan, Markus, dan Rifa'i.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Mampu memperdalam pemahaman tentang Monumen Gempa Bumi Sawit 2006 dan Legenda Gajah Putih, menemukan sumber-sumber yang relevan, dan membangun kerangka teoritis untuk penelitian.

1.7 Teori Yang Digunakan

1.7.1 Pengertian Multimedia

Multimedia dalam konteks komputer adalah Pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001). Adapun komponen-komponen multimedia:

a. Teks

Tampilan dalam bentuk teks atau yang lebih dikenal dengan istilah tipografi merupakan elemen yang cukup penting dalam pembuatan multimedia. Sebagian besar multimedia menggunakan teks karena sangat efektif untuk menyampaikan ide dan panduan kepada pengguna. Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikenali serta file teks mempunyai struktur yang sederhana. Teks biasanya mengacu pada kata, kalimat, alinea, segala sesuatu yang tertulis atau ditayangkan.

b. Grafik(gambar)

Grafik atau gambar merupakan sarana pembentukan informasi yang lebih mudah untuk dipahami. Gambar juga merupakan salah satu komponen penting dalam multimedia karena dapat meringkas dan menyajikan data kompleks serta mampu menyampaikan banyak kata. Gambar dalam publikasi multimedia lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan teks, sebab manusia selalu berorientasi terhadap visual.

c. Audio

Teknologi audio juga berperan penting dalam penyampaian informasi. Tanpa audio dalam suatu multimedia, hasilnya tidak lengkap. Suara atau audio dalam multimedia biasanya berupa suara musik, suara dari voice record, dan efek-efek suara lain.

d. Video

Video adalah gambar-gambar yang saling berurutan sehingga menimbulkan efek gerak. Pembuatan video dalam tampilan multimedia

bertujuan membuat tampilan yang dihasilkan lebih menarik.

e. Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian dan berurutan sehingga terlihat bergerak dan hidup. Pergerakan animasi akan lebih mudah dimengerti daripada objek atau gambar diam. Selain itu, animasi lebih menarik dan mudah dimengerti daripada hanya gambar karena lebih komunikatif dalam menyampaikan suatu tujuan.

1.7.2 Film Dokumenter

Film dokumenter adalah jenis film yang menjelaskan suatu fenomena tanpa rekayasa, tidak disusun menurut waktu atau keadaan yang diatur semuanya diambil menurut fakta dan keadaan saat itu. Ia juga menyatakan bahwa film dokumenter pada umumnya tidak bergantung pada kaidah film, karena hal atau teknik yang digunakan dapat berubah sesuai dengan perubahan kondisi yang diharapkan penonton, ide-ide kreatif sineas dalam penyampaian keadaan film yang menginspirasi saat ini (Nicholas, 2017).

1.7.3 Teori Pengambilan Video

Teori pengambilan video melibatkan pemahaman tentang berbagai teknik dan prinsip yang digunakan dalam perekaman bergerak untuk menghasilkan materi visual yang menarik, jelas, dan komunikatif.

Aspek-aspek yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

a. Komposisi dan *Framing*:

1. *Rule of Third*: Membagi frame menjadi sembilan bagian untuk menciptakan keseimbangan visual.

2. *Leading Lines*: Menggunakan garis alami untuk menarik perhatian penonton ke titik fokus.
 3. *Symmetry and Patterns*: Menggunakan simetri dan pola untuk menciptakan komposisi yang menarik.
- b. Pencahayaan:
1. *Three-Point Lighting*: Menggunakan key light, fill light, dan back light untuk memberikan dimensi pada subjek.
 2. *Natural Lighting*: Memanfaatkan cahaya alami untuk efek yang lebih realistis dan estetik.
- c. Gerakan Kamera:
1. *Panning dan Tilting*: Menggerakkan kamera secara horizontal dan vertikal untuk mengikuti aksi atau mengungkap pemandangan.
 2. *Tracking dan Dolly Shots*: Menggerakkan kamera bersama subjek untuk menciptakan dinamika.
- d. *Audio*:
1. *On-Camera vs. External Microphones*: Menggunakan mikrofon eksternal untuk kualitas yang lebih baik.
 2. *Ambient Sound*: Merekam suara latar untuk memberikan konteks yang lebih kaya.
- e. *Editing dan Post-Production*:
1. *Continuity Editing*: Menyusun klip secara berurutan agar alur cerita terasa lancar.
 2. *Cutaways dan B-Roll*: Menggunakan rekaman tambahan untuk menambah

detail dan variasi visual.

1.7.4 Teknik *Montase*

Montase adalah teknik penyuntingan dalam film dan video di mana sejumlah potongan gambar atau klip disusun dan digabungkan untuk membentuk urutan narasi atau menggambarkan ide tertentu. Istilah ini berasal dari bahasa Prancis "*monter*," yang berarti "menyusun" atau "merakit." Teknik ini digunakan untuk menyampaikan pesan, menciptakan emosi, atau memvisualisasikan perubahan waktu dan ruang secara efektif.

Berikut adalah beberapa teknik montase utama:

1. *Montase* Ritmik

Menggunakan ritme atau tempo tertentu dalam pemotongan klip untuk menciptakan aliran dinamis.

2. *Montase* Tonal

Menekankan pada penciptaan suasana hati atau emosi tertentu melalui pilihan klip dan urutan penyuntingan.

3. *Montase* Intelektual

Menggabungkan gambar yang berbeda untuk menciptakan hubungan simbolis atau menyampaikan pesan intelektual tertentu.

4. *Montase* Paralel

Menampilkan dua atau lebih adegan yang terjadi secara bersamaan di lokasi yang berbeda, tetapi terkait satu sama lain melalui penyuntingan.

5. *Montase* Asosiasi

Menggabungkan gambar yang secara logis atau emosional terhubung untuk menciptakan makna yang lebih besar daripada sekadar penjumlahan bagian-bagiannya.



Gambar 1. 1 Contoh Gambar *Montase*

1.8 Tahapan Produksi

Dalam produksi video dokumenter tentang Monumen Gempa Bumi Sawit 2006 dan Legenda Gajah Putih, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui untuk menciptakan sebuah karya yang berkualitas. Berikut tahapan produksi yang akan digunakan:

1.8.1 Tahap Pra Produksi

Adapun dalam tahap pra produksi ini meliputi dari:

- a. Ide Cerita
- b. Menyiapkan Naskah
- c. *Storyboard*

1.8.2 Tahap Produksi

Tahap kedua dalam memproduksi sebuah film dokumenter meliputi produksi. Dalam tahap ini, proses pengambilan gambar dan suara dilakukan untuk mengumpulkan bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter.

Proses produksi film dokumenter melibatkan beberapa tahapan, seperti:

a. Pengembangan Konsep

Membuat konsep film yang jelas dan spesifik, serta memahami tujuan dan sasaran film dokumenter.

b. Pengembangan Tim Produksi

Membentuk tim produksi yang terdiri dari beberapa departemen, seperti tim syuting, tim editing, dan tim lainnya yang terkait dengan produksi film dokumenter.

c. Pengambilan Video

Membuat pengambilan video yang relevan dan berkualitas, serta memastikan bahwa video yang diambil sesuai dengan konsep dan rencana film dokumenter.

d. Pengambilan Suara

Membuat pengambilan suara yang relevan dan berkualitas, serta memastikan bahwa suara yang diambil sesuai dengan konsep dan rencana film dokumenter.

1.8.3 Tahap Pasca Produksi

Dalam tahap pasca produksi fokus utamanya adalah pada penyuntingan dan penyelesaian film, serta persiapan untuk penayangan atau distribusi.

Proses pasca produksi melibatkan beberapa tahapan, berikut:

a. Penyuntingan Video

Proses penyuntingan video melibatkan penggabungan rekaman dan audio yang telah diambil selama produksi menjadi sebuah cerita koheren dan berkesan. Ini termasuk pemilihan cuplikan terbaik, pengaturan urutan adegan, penambahan efek visual atau animasi jika diperlukan, dan penyempurnaan detail teknis lainnya.

b. Penyuntingan Audio

Tahap ini juga melibatkan penyempurnaan audio, termasuk pengaturan suara latar, pengurangan noise, penyesuaian level suara, dan penambahan musik latar yang sesuai untuk meningkatkan atmosfer film.

c. Pengecekan Akhir dan Koreksi

Sebelum penayangan, film akan melewati tahap pengecekan akhir untuk memastikan bahwa tidak ada kesalahan teknis atau kesalahan lainnya.

d. Penayangan

Tahap terakhir adalah penayangan kepada khalayak target. Ini dapat dilakukan melalui berbagai platform, seperti festival film, saluran televisi, platform streaming online, atau acara khusus lainnya.

1.9 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

1.9.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Aspek ini tentang *hardware* atau perangkat keras dalam hal ini perangkat yang dibutuhkan untuk membuat film dokumentasi yaitu:

Tabel 1. 1 Spesifikasi *Hardware*

Nama	Merk & Type	Spesifikasi
Laptop	Lenovo	<ul style="list-style-type: none"> • System Model: 82R3 • BIOS: JTCN37WW • Processor: AMD Ryzen 3 5300U with Radeon Graphics • Memory: 12288MB RAM • DirectX Version: DirectX 12
Kamera	Handphone POCO X5	<ul style="list-style-type: none"> • Ram: 6GB+5GB/128GB • Prosesor: Snapdragon 695 5G • Baterai: 5000 mAh • Kamera: Tiga kamera utama 48Mp, kamera ultra-lebar 8MP, kamera macro 2MP
Mic	Handphone Infinix Hot 8	<ul style="list-style-type: none"> • Chipset & Os: Helio A22, Android 9.0(Pie) • Memori: 4GB RAM + 64GB ROM • Baterai: 5000 mAh
Tripod	I0293 Tripod Silver 3110 Tripod Handycamp	<ul style="list-style-type: none"> • Tinggi maks: 1020mm • Berat maks: 2,5 kg • Tipe kepala: kepala cairan putar 360

1.9.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Aspek ini tentang Software atau perangkat lunak dalam hal ini yang di butuhkan untuk membuat film dokumenter yaitu:

a. *Adobe Premiere Pro CS6*

Adalah sebuah program penyunting video non-linier(non-linier editor/NLE) dari *Addobe System*. Itu adalah salah satu produk *software* dari *Addobe*

Creative Suite. Adobe Premiere Pro yang digunakan versi CS6. *Software* ini digunakan untuk keperluan *editing* video.

1.10 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir. Silakan disesuaikan dengan isi tugas akhir penulis.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

