

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Garut merupakan daerah yang terletak di pesisir Utara Jawa Barat. Garut adalah kota dengan ragam kesenian yang luar biasa, salah satunya adalah batik tulis Garut. Batik tulis Garut adalah batik yang di kerjakan oleh perajin yang berada di daerah Garut. Batik tulis Garut mempunyai ciri yang berbeda, motif yang di gunakan untuk pembuatan batik tulis Garut terinspirasi dari flora dan fauna di alam sekitar. Selain itu ciri yang paling khas adalah warna latar kuning muda seperti warna gading. Secara umum batik tulis Garut dihiasi dengan warna-warni yang lembut dan serasi. Batik merupakan kerajinan yang telah menjadi bagian dari budaya Indonesia. Menurut Primus Supriono Batik merupakan bentuk seni rupa terapan (kriya) yang telah tumbuh dan berkembang di hampir sebagian besar wilayah Indonesia sejak dahulu kala. Di setiap masa dan daerah, batik mempunyai motif, ornament, ragam hias, corak, teknik, dan bahan yang beraneka ragam. (Supriono, 2017: 3-4)

Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini batik tulis Garut mengalami penurunan. karena sekarang terdapat banyak batik cap yang pembuatannya lebih mudah daripada batik tulis. Hal ini membuat hampir semua remaja di Garut tidak mengikuti perkembangan tentang batik tulis Garut, sehingga mereka tidak mengetahui nilai-nilai yang terdapat pada batik tulis Garut. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada remaja Garut, dengan 25 responden pada September 2017 bahwa remaja Garut yang mengetahui batik tulis Garut hanya 76% sedangkan 24% tidak mengetahui batik tulis Garut dan 92% remaja Garut tidak mengetahui makna dari motif batik tulis Garut bahkan hanya 4% yang mengikuti perkembangan batik tulis Garut. Jika hal ini tidak diperhatikan dan dibiarkan saja, maka ada kemungkinan batik tulis Garut akan mengalami kepunahan.

Dengan adanya permasalahan yang ditemukan oleh perancang pada batik tulis Garut. Perancang mengembangkan hasil penelitian ini ke dalam *features* televisi. Seperti yang kita ketahui, di era ini banyak sekali media informasi untuk

menyampaikan pesan agar dapat diterima dan dimengerti oleh masyarakat terutama remaja Garut. Sehingga informasi yang disampaikan dapat dikemas dengan semenarik mungkin ke dalam *features* televisi yang bisa di saksikan oleh masyarakat Indonesia, khususnya remaja Garut.

Features adalah liputan mengenai kejadian yang dapat menyentuh perasaan ataupun yang menambah pengetahuan audiens/permirsa melalui penjelasan perinci, lengkap, serta mendalam, tidak terikat aktualitas nilai utamanya unsur manusiawi atau informasi yang dapat menambah pengetahuan. (Fachruddin, 2014: 227). *Features* bisa memberikan informasi kepada masyarakat tentang situasi atau kehidupan yang mungkin diabaikan, pada dasarnya *features* bisa memberikan penekanan yang lebih besar pada fakta yang unik, menghibur, di samping itu tidak meninggalkan unsur informatifnya.

Perancang berperan sebagai penyunting gambar, atau sering di kenal dengan editor. Editor adalah orang yang bertanggung jawab atas *shot-shot* yang telah dibuat berdasarkan dengan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh. Editor harus sangat mengerti dengan konstruksi dari struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada di dalam sebuah *shot* yang disusun dan mampu mengesinambungkan aspek emosionalnya dan membentuk irama adegan atau cerita tersebut secara tepat dari awal sampai akhir film. *Editing* adalah proses menyusun, memanipulasi dan merangkai ulang rekaman video menjadi suatu rangkaian cerita yang baru dengan memberikan penambahan tulisan, gambar, atau suara sehingga mudah dimengerti dan dapat dinikmati penonton. (Fachruddin, 2014: 396)

Berdasarkan dengan pemaparan di atas, perancang tertarik melestarikan batik tulis Garut melalui media *features* televisi. Dengan perancang sebagai editor yang akan mengatur dan menyusun visualisasi *shot-shot* yang telah diambil menjadi satu kesatuan yang utuh, sehingga *features* televisi ini nantinya menjadi lebih menarik dan mampu menjelaskan cerita secara jelas sehingga tidak membingungkan penonton.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Garut memiliki banyak karya seni, namun beberapa diantaranya kurang dikenal oleh remaja.
2. Seiring perkembangan jaman, batik tulis Garut mengalami penurunan dalam segi pelestarian.
3. Sebagian remaja Garut tidak mengenal warisan budaya daerahnya yaitu batik tulis Garut.
4. Para pembuat batik tulis Garut di dominasi oleh kaum ibu – ibu, sedikit diantaranya remaja.
5. Kurangnya rasa cinta remaja Garut pada karya seni.
6. *Features* bisa memberikan informasi kepada masyarakat
7. Pentingnya konsep dan teknik editing dalam pembuatan *features* televisi tentang batik tulis Garut

1.3 Ruang Lingkup

Dari identifikasi masalah yang telah ditentukan, Perancang memberi Batasan masalah yang diangkat dari identifikasi masalah yang telah ada agar pembahasan yang di angkat lebih terarah. Berikut batasan masalah, diantaranya:

1.3.1 Apa (*What*)?

Fenomena yang diangkat oleh perancang tentang penurunan batik tulis Garut sehingga membuat remaja Garut tidak mengetahui nilai-nilai yang terdapat pada batik tulis Garut.

1.3.2 Siapa (*Who*)?

Target *audience* pada perancangan ini adalah remaja pertengahan hingga akhir dengan kisaran umur 16-20 tahun yang berada di Garut, Jawa Barat.

1.3.3 Dimana (*Where*)?

Penelitian dan pembuatan *features* televisi ini bertempat di Garut, Jawa Barat.

1.3.4 Kapan (*When*)?

Waktu yang digunakan perancang untuk penelitian dan perancangan *features* televisi pada tahun 2017 dan selesai tahun 2018.

1.3.5 Kenapa (*Why*)?

Kurangnya pemahaman remaja di Garut tentang nilai-nilai pada batik tulis Garut.

1.3.6 Bagaimana (*How*)?

Perancang membuat *features* televisi untuk merevitalisasikan batik tulis Garut sehingga remaja Garut dapat mengenal dan mengetahui nilai-nilai estetika dari motif batik tulis Garut.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam perancangan ini, perancang merumuskan permasalahan yang akan menjadi fokus perancangan, diantaranya:

1. Bagaimana memberikan informasi tentang batik tulis Garut menggunakan konsep *editing* kontinuiti?
2. Bagaimana teknik *editing features* televisi tentang batik tulis Garut?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pentingnya konsep editing kontinuiti dalam memberikan informasi batik tulis Garut.
2. Untuk menerapkan teknik *editing* pada *features* televisi mengenai Batik Tulis Garut yang di hasilkan.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang dapat diambil dari *features* televisi ini tentang pentingnya melestarikan kerajinan batik tulis yang merupakan identitas bangsa, akan dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1 Aspek Teoritis

Perancang dapat mengembangkan hasil rancangan menjadi sebuah *features* televisi yang menarik dan informatif, serta dapat memperdalam ilmu tentang batik tulis Garut.

1.6.2 Aspek Praktis

Secara praktis, terdapat beberapa manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi perancang

Sebagai sarana penerapan ilmu yang didapat dalam perkuliahan serta dengan adanya pembuatan *features* televisi ini dapat menambah wawasan dan informasi yang lebih terhadap nilai-nilai dari batik tulis Garut.

2. Manfaat bagi masyarakat

Sebagai sebuah media edukasi yang bersifat informatif, *features* televisi dirancang untuk menyampaikan nilai-nilai dari batik tulis Garut dan diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat Garut khususnya para remaja Garut mengenai pentingnya menjaga kelestarian batik tulis Garut.

3. Manfaat bagi institusi

Sebagai bahan informasi dan pengembangan bagi perancang berikutnya.

1.7 Metode Perancangan

Metode dibutuhkan untuk mendapatkan hasil rancangan dengan hasil yang baik. Metode penyusunan kosep rancangan ini perancang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan riset naratif sebagai metode pengumpulan serta analisis data. Pengumpulan data dilakukan dengan metode sebagai berikut:

1.7.1 Pengumpulan Data

- a. Studi Literatur

Data diperoleh melalui literatur berupa Analisa *features* televisi sejenis sebagai salah satu bahan referensi dalam perancangan ini.

- b. Observasi

Data yang diperoleh dengan meninjau langsung ke daerah sentra batik tulis Garut yang berada di Garut.

c. Wawancara

Dari data yang diperoleh, perancang langsung melakukan wawancara dengan beberapa narasumber;

- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat
- Perajin batik tulis Garut
- Remaja Garut.

1.7.2 Analisis data

Setelah melakukan pengumpulan data melalui metode kualitatif dengan pendekatan riset naratif dan perancang akan menganalisis data yang telah diperoleh. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data:

1. Mengumpulkan data sesuai dengan studi literatur, observasi, wawancara dan kusioner.
2. Menganalisis data yang didapat melalui studi literatur, observasi, wawancara dan kusioner.
3. Menghubungkan hasil analisis data dengan metode kualitatif dengan pendekatan riset naratif.
4. Mendeskripsikan dan menyimpulkan hasil analisis data yang sudah diperoleh.

1.7.3 Perancangan

Metode perancangan dalam *features* televisi untuk mengkomunikasikan nilai-nilai batik tulis Garut dengan melewati tiga tahapan, antara lain:

1. Pra Produksi
 - a. Setelah naskah dan *storyboard* dibuat, editor membuat konsep visual dan melakukan penyesuaian dengan sutradara dan penata gambar.

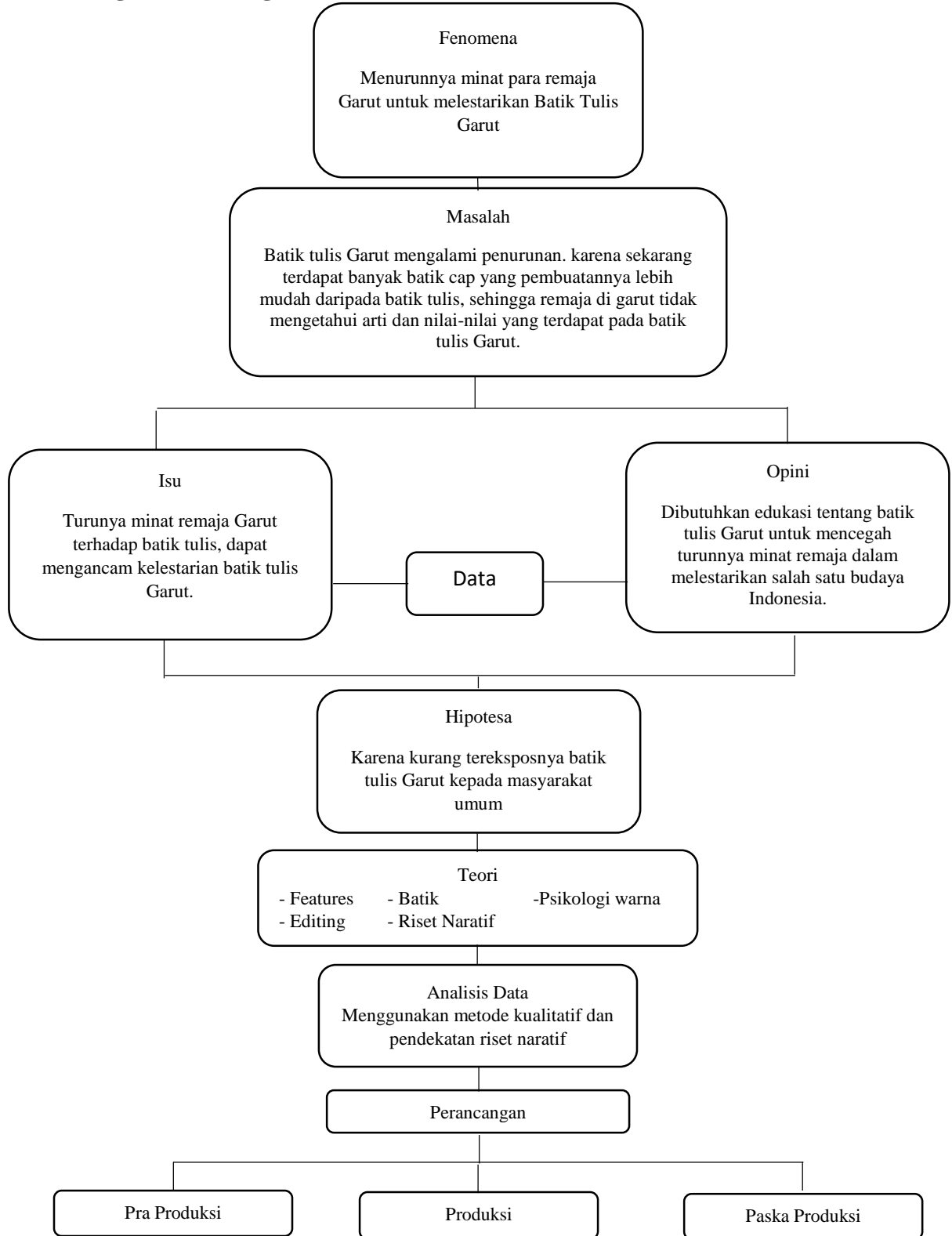
2. Produksi

Dalam tahap ini, seorang editor tidak memiliki tugas khusus.

3. Paska Produksi

- a. Memperlihatkan *shot* yang sudah dipilih oleh sutradara dan penata gambar.
- b. Melakukan *offline editing* pada *shot* dan belum melakukan perubahan pada data. Editor memotong gambar dari *shot* yang diperlukan dan menyesuaikan visual dengan naskah.
- c. Selanjutnya editor melakukan *online editing*, tahap dimana proses penambahan dan perubahan *visual effect*, pencahayaan dan *grading*.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

(Dokumen Pribadi, 2017)

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, hingga pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dasar Pemikiran merupakan teori-teori yang digunakan sebagai pedoman untuk merancang sesuai dengan topik dan permasalahan

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Data dan analisis data berisi data dan analisis yang berkaitan dengan perancangan yang akan dikembangkan untuk karya yang diciptakan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan konsep tentang perancangan berdasarkan dari pengumpulan data dan penjelasan karya yang sudah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi jawaban dari permasalahan dan nilai yang baru di temukan, serta saran dari perancang setelah berhasil menyelesaikan perancangan yang sudah dibuat sehingga menghasilkan sebuah karya.