



## PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER PROSES PRODUKSI SASIRANGAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI

### DESIGNING A DOCUMENTARY VIDEO ON THE PRODUCTION PROCESS OF SASIRANGAN AS AN EDUCATIONAL MEDIUM

Rina Nurfitri<sup>1\*</sup>, Juan Areca Adaptian<sup>2</sup>, Yekti Asmoro Kanthi<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual,  
Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia  
Jalan Tidar No.100, Karangbesuki Kecamatan Sukun, Kota Malang, Kode Pos: 65146  
Jawa Timur, Indonesia  
Email: rina.nurfitri@stiki.ac.id

#### Abstrak

Sasirangan merupakan kerajinan kain tradisional suku Banjar yang berasal dari Kalimantan Selatan. Selain sebagai warisan budaya, sasirangan juga memiliki potensi untuk mendukung ekonomi lokal, yang mana dengan melestarikan seni tradisional ini dapat menciptakan peluang kerja dan meningkatkan mata pencaharian para pengrajin sasirangan, serta membantu menjaga keberlanjutan kegiatan ekonomi lokal dan memberikan nilai tambah pada pariwisata budaya. Akan tetapi, masih banyak masyarakat Kalimantan Selatan yang belum mengetahui bagaimana proses dibalik pembuatan sasirangan, yang mana salah satu penyebabnya adalah tidak sempat mempelajari atau mengikuti praktek pembuatan sasirangan baik dari kegiatan sekolah, komunitas dan sebagainya. Maka dari itu, perancangan video pendek dokumenter proses pembuatan sasirangan dilakukan sebagai solusi. Penelitian menggunakan metode *Design Thinking* sebagai prosedur perancangan. Pengambilan data dilakukan dengan cara studi pustaka, kuisioner, observasi, dan wawancara. Penelitian ini menghasilkan perancangan video dokumenter pendek sebagai media utama, yang disebarakan dengan memanfaatkan platform *Youtube*, serta beberapa media pendukung sebagai alat bantu untuk menarik target audiens. Berdasarkan pengujian yang dilakukan kepada target audiens, video dokumenter ini layak sebagai media edukasi sehingga pada penelitian selanjutnya perlu dilakukan analisis mendalam mengenai aspek-aspek spesifik dari video yang paling efektif dalam mendukung pembelajaran, seperti durasi, gaya penyajian, dan penggunaan multimedia.

**Kata Kunci:** Sasirangan, Video, Dokumenter, Edukasi

#### Abstract

*Sasirangan is a traditional Banjar cloth craft originating from South Kalimantan. Apart from being a cultural heritage, sasirangan also has the potential to support the local economy, which by preserving this traditional art can create job opportunities and improve the livelihoods of sasirangan artisans, as well as help maintain the sustainability of local economic activities and provide added value to cultural tourism. However, there are still many people in South Kalimantan who do not know the process behind making sasirangan, which is one of the reasons for not having the opportunity to learn or follow the practice of making sasirangan from school activities, community activities and so on. Therefore, the design of a short documentary video on the process of making sasirangan was carried out as a solution. This research uses the Design Thinking method as a design procedure. Data collection was carried out by means of literature studies, questionnaires, observations, and interviews. This research resulted in the design of short documentary videos as the main media, which were distributed using the Youtube platform, as well as several supporting media as tools to attract the target audience. Based on the testing conducted with the target audience, this documentary video is deemed suitable as an educational medium. Therefore, future research should include an in-depth analysis of specific aspects of the video that are most effective in supporting learning, such as duration, presentation style, and the use of multimedia.*

**Keywords:** Sasirangan, Video, Documentary, Education

#### PENDAHULUAN

Sasirangan merupakan kerajinan kain tradisional suku Banjar yang berasal dari Kalimantan Selatan. Sasirangan diambil dari kata “sa” yang artinya satu, dan

“sirang” yang artinya dijelujur, yang di mana ini sesuai dengan proses pembuatannya yang di mana kain dijelujur, kemudian disimpul untuk dicelupkan ke pewarna kain. Sasirangan adalah kerajinan unik,





yang memiliki unsur-unsur nilai keyakinan, budaya, dan ekonomis masyarakat Kalimantan Selatan (Winarsih, 2015). Dari nilai keyakinan, sasirangan dulunya dipercaya bisa menyembuhkan penyakit pingitan, yaitu penyakit yang dipercaya disebabkan oleh gangguan arwah leluhur para bangsawan yang menghuni alam roh (Ganie, 2014). Dari nilai budaya, sasirangan adalah salah satu bentuk nyata pencapaian kebudayaan Kalimantan Selatan yang telah diwariskan secara turun temurun. Dan dari segi nilai ekonomis, dengan berkembangnya zaman, masyarakat semakin menyadari adanya potensi ekonomi yang dapat dihasilkan dari kain sasirangan. Sasirangan yang dahulu digunakan sebagai bagian dari ritual pengusiran roh, sekarang dijadikan produk yang lebih beraneka ragam, seperti seragam sekolah, baju pesta, tas, dompet, dan sebagainya (Kholis, 2016). Sehingga dapat disimpulkan bahwa selain sebagai warisan budaya, sasirangan juga memiliki potensi untuk mendukung ekonomi lokal, yang mana dengan melestarikan seni tradisional ini dapat menciptakan peluang kerja dan meningkatkan mata pencaharian para pengrajin sasirangan, serta membantu menjaga keberlanjutan kegiatan ekonomi lokal dan memberikan nilai tambah pada pariwisata budaya.

Akan tetapi, meskipun kain sasirangan sendiri sudah dikenal oleh hampir semua kalangan masyarakat Kalimantan Selatan, masih banyak orang yang belum mengetahui bagaimana proses dibalik pembuatan sasirangan. Peneliti merasa bahwa sasirangan penting untuk diketahui dan dipelajari oleh masyarakat setempat, terutama anak muda, sebagai generasi penerus dimasa yang akan datang karena dengan mengetahui proses produksi sasirangan, masyarakat akan lebih bisa menghargai keahlian dan keterampilan yang dimiliki oleh para pengrajin lokal, mengingat bahwa pembuatan sasirangan sebenarnya melewati proses pembuatan yang tidak mudah. Selain itu, pengetahuan ini dapat dimanfaatkan untuk mendorong inovasi dalam desain dan penggunaan kain sasirangan ke dalam produk dan karya seni yang lebih modern. Tentunya untuk melakukan itu, masyarakat harus terlebih dahulu mengetahui pembuatan sasirangan.

Media video memiliki kelebihan di mana media video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, lebih realistis, dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan (Rusman, 2011). Maka dari itu, solusi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan merancang sebuah video yang bertujuan mengedukasi masyarakat, mengangkat kembali topik seputar sasirangan, seperti bagaimana membuat produk sasirangan, yang menjelaskan proses dibalik

pembuatan sasirangan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan apresiasi dari masyarakat. Adapun jenis video yang dipilih adalah video dokumenter.

Video dokumenter merupakan video yang dibuat berdasarkan fakta dan kenyataan yang ada. Sebuah video dokumenter biasanya memiliki struktur yang sederhana, sehingga penonton dapat lebih mudah untuk memahami suatu fakta yang disajikan. Video dokumenter kerap dimanfaatkan sebagai sarana dalam mempelajari sesuatu, hal inilah yang menjadi alasan dipilihnya media disampaikan melalui video dokumenter adalah untuk memberikan nilai edukasi kepada masyarakat, terutama anak muda sehingga memberikan pemahaman yang lebih akan kerajinan sasirangan. Video dokumenter memiliki potensi untuk disebarluaskan secara luas melalui platform online maupun offline. Hal ini dapat membantu memperluas jangkauan dan dampak pesan edukatif tentang sasirangan kepada khalayak yang lebih luas, termasuk anak muda dari berbagai latar belakang daerah.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa selain sebagai warisan budaya, sasirangan juga memiliki potensi untuk mendukung ekonomi lokal, yang mana dengan melestarikan seni tradisional ini dapat menciptakan peluang kerja dan meningkatkan mata pencaharian para pengrajin sasirangan, serta membantu menjaga keberlanjutan kegiatan ekonomi lokal dan memberikan nilai tambah pada pariwisata budaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat, mengangkat kembali sasirangan, seperti cara membuat produk sasirangan, menjelaskan proses dibalik pembuatan sasirangan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan apresiasi dari masyarakat terutama anak muda sehingga memberikan pemahaman tentang kerajinan sasirangan melalui video dokumenter.

## **METODE PERANCANGAN**

Perancangan yang akan dilakukan akan berlokasi pada SMK Negeri 1 Martapura, Jalan Pendidikan No.79, Sekumpul, Kec. Martapura, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan. Dengan waktu penelitian dilakukan selama 2 semester.

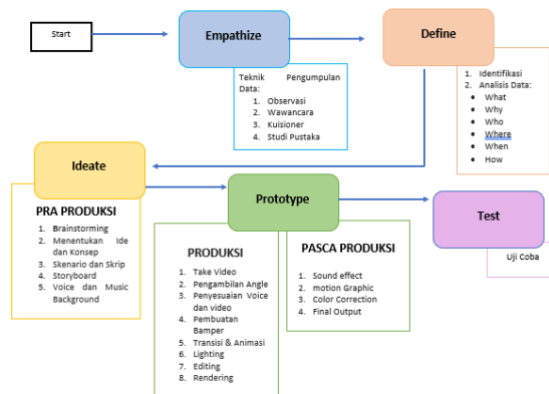
Dalam perancangan ini, bahan untuk perancangan ini adalah hasil studi pustaka, hasil data kuisioner kepada target audiens yang ditentukan yang disebarluaskan dengan memanfaatkan *googleform*, hasil data observasi yang dilakukan di tempat produksi sasirangan, serta data wawancara dari narasumber. Sedangkan untuk alat





penelitian peneliti menggunakan alat rekam berupa handphone dan *microphone* klip untuk digunakan ketika merekam suara narasumber ketika proses wawancara. Selain itu, peneliti juga menggunakan sebuah unit kamera mirrorless canon m100 dengan lensa fix 50mm Yongnuo untuk melakukan pengambilan gambar, serta sebuah laptop dengan perangkat lunak seperti Adobe Premiere Pro dan Adobe Photoshop untuk proses *editing*.

### Prosedur Perancangan



Gambar 1. Metode Penelitian Desain Thinking

Prosedur yang akan digunakan dalam perancangan ini menerapkan metode Design Thinking, yang melalui 5 tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

#### Emphatize

Tahap ini merupakan proses inti, karena masalah yang timbul harus diselesaikan dengan cara yang berpusat pada user. Metode ini bertujuan untuk memahami masalah pengguna sehingga nantinya dapat mengerti masalah tersebut dan menemukan solusinya. Pendekatan dilakukan melalui pengamatan (*observe*), keterlibatan (*engage*), dan ikut merasakan (*immerse*) secara langsung terhadap obyek penelitian (Toding et al., 2022) Dalam penelitian ini, tahap *emphatize* dilakukan dengan mencari dan memahami permasalahan yang dihadapi oleh kerajinan sasirangan. Tahap ini dimulai dengan menggunakan metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi yaitu observasi, wawancara, kuisisioner dan studi pustaka. Observasi adalah metode mengumpulkan data dengan menggunakan pengamatan, baik langsung maupun tidak langsung (Rianto, 2010). Peneliti melakukan observasi ke tempat produksi sasirangan untuk melihat dan mempelajari secara langsung bagaimana proses dibalik produksi kain sasirangan. Tempat yang dipilih sebagai objek observasi adalah SMK Negeri 1 Martapura, karena SMKN 1 Martapura mengadakan ekstrakurikuler sasirangan sebagai program pelestarian

produk keunggulan wilayah. Dalam kegiatan observasi ini, peneliti melihat secara langsung bagaimana proses produksi sasirangan dari menggambar motif, menjelujur atau menjahit motif, menyisit jahitan, pencelupan warna, pemberian warna corak, pelepasan bekas jahitan, sampai akhirnya penjemuran kain sasirangan. Kegiatan obervasi ini dilakukan untuk memberikan gambaran bagaimana nantinya melakukan pengambilan gambar.

Metode wawancara adalah cara mengumpulkan informasi melalui pertanyaan sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berorientasi pada tujuan (Marzuki, 2005). Dalam penelitian ini, dilakukan wawancara dengan Ibu Aufa Maulida, S.Pd selaku ketua program keahlian Tata Busana SMK Negeri 1 Martapura yang dalam kegiatan produksi sasirangan ini berperan sebagai pembimbing para siswa ekstrakurikuler sasirangan. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai aktivitas produksi sasirangan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Martapura, tentunya ini berguna untuk mendapatkan lebih banyak gambaran lagi mengenai gambar yang harus diambil dan menambah pengetahuan dari peneliti.

Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data dimana responden disajikan dengan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk mendapatkan suatu jawaban (Sugiyono, 2017). Kuisisioner dilakukan dengan memanfaatkan *google form* kepada target audiens yang ditentukan untuk menggali data yang mendukung latar belakang dilakukannya penelitian. Kuisisioner akan dibagikan kepada target audiens primer, yaitu anak muda berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan usia 15-25 tahun, bertempat tinggal di wilayah Kalimantan Selatan, dan memiliki gaya hidup kekinian. Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan dengan 28 responden, peneliti berkesimpulan bahwa sasirangan sebenarnya sangatlah populer, yang mana anak muda di Kalimantan Selatan mengenal sasirangan, bahkan memiliki produk sasirangan. Hanya saja, kebanyakan dari mereka masih kurang memiliki minat dan pengetahuan soal bagaimana proses dalam produksi sasirangan. Banyak responden yang masih belum pernah mengikuti praktek pembuatan kerajinan sasirangan, baik dari pelajaran sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, ataupun komunitas.

Studi Pustaka dilakukan dengan mempelajari sejumlah buku referensi serta hasil penelitian sejenis yang telah ada, untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Jonathan, 2006). Peneliti melakukan studi pustaka dengan membaca beberapa



sumber seperti web, jurnal, dan buku yang mengangkat tema tentang sasirangan dan permasalahan populer yang biasanya diangkat. Dari tahap studi pustaka ini, ditemukan permasalahan yang mana kurangnya minat dan pengetahuan para generasi muda tentang sasirangan.

### Define atau Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan statistik deskriptif, yang mana analisis kualitatif deskriptif meliputi deskripsi ataupun rangkuman dari situasi dan kondisi dari data yang dikumpulkan dari proses observasi dan wawancara, dan analisis statistik deskriptif untuk merangkum dan menjelaskan hasil kuisioner dengan menghitung persentase atau grafik yang merincikan tanggapan responden. Dari proses pengidentifikasian masalah, dilakukan analisis dengan metode 5W+1H, dan disimpulkan bahwa permasalahan yang ditemukan adalah masih banyak masyarakat Kalimantan Selatan yang belum mengetahui proses pembuatan sasirangan, terutama generasi muda, laki-laki dan perempuan kisaran usia 16-25 tahun. Salah satu alasannya adalah karena mereka tidak pernah mempelajari atau mengikuti praktek pembuatan sasirangan baik dari sekolah, maupun diluar sekolah seperti komunitas dan sebagainya.

Tahap pemecahan masalah, dalam metode Design Thinking memasuki tahapan define dalam penelitian ini adalah tahapan untuk menawarkan sebuah solusi atas permasalahan yang ditemukan. Berdasarkan data yang sebelumnya telah didapatkan, solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah dengan membuat sebuah video yang mengenai proses produksi sasirangan yang disajikan dalam bentuk dokumenter. Media audio visual memiliki kelebihan dimana media video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan.

Video merupakan media yang menyatukan antara audio dengan visual secara serentak sehingga menampilkan suatu tampilan yang menarik (Novrita et al., 2023). Video dokumenter kerap dimanfaatkan sebagai sarana dalam mempelajari sesuatu, hal inilah yang menjadi alasan dipilihnya media disampaikan melalui video dokumenter adalah untuk memberikan nilai edukasi kepada masyarakat. Selain itu, video dokumenter memiliki potensi untuk disebarluaskan secara luas melalui platform online atau acara pameran. Hal ini dapat membantu memperluas jangkauan dan dampak pesan edukatif tentang sasirangan kepada khalayak yang lebih luas, termasuk anak muda dari berbagai latar belakang daerah.

### PROSES PERWUJUDAN KARYA

Tahapan yang ditempuh selanjutnya dalam melakukan perancangan berdasarkan metode *Design Thinking*, yaitu Ideate. Ideate dimulai dari Pra Produksi, hingga pada prototype memasuki tahapan Produksi hingga Pasca Produksi. Pra Produksi merupakan proses penggalian ide untuk konsep perancangan yang dibuat. Proses ini meliputi pembuatan ide, sinopsis, story line, dan story board.

#### 1) Ide

Perancangan sebuah video dokumenter berjenis ilmu pengetahuan instruksional, yang di mana video dokumenter ini dirancang untuk menyampaikan kepada penonton bagaimana proses dibalik pembuatan produk sasirangan. Video dokumenter ini berbentuk observational, yakni film dokumenter yang dibuat dengan tujuan merekam kejadian secara spontan dan bersifat natural. Media video ini diperkirakan dapat mengurangi permasalahan yang dirasakan oleh mahasiswa pada saat perkuliahan batik. Selain itu, media video bisa dimanfaatkan berulang kali tanpa khawatir menurunnya kualitas gambar maupun suara (Siti Aisyah1\*, Ferdian Ondira Asa2 & Dwi Mutia Sar, 2023). Narasi hanya berasal dari narasumber, tanpa ditambahkan narasi tambahan. Video dokumenter dibuat dengan durasi sepuluh menit. Proses pengambilan gambar dilaksanakan di SMK Negeri 1 Martapura, dengan melakukan kegiatan praktek pembuatan kain sasirangan yang dilakukan bersama para siswa. Video dokumenter yang adalah video landscape disajikan menggunakan aspect ratio 16:9 1920x1080pixel.

Target audiens pada penelitian ini dibagi kepada target audiens primer dan audiens sekunder.

Target audiens primer

Demografi : Kalangan anak muda dengan kisaran usia 15-25 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan Perempuan.

Geografis : Wilayah Kalimantan Selatan.

Psikografis : Anak muda dengan gaya hidup kekinian.

Target audiens sekunder

Demografi : Usia 15-40 tahun, laki-laki dan perempuan.

Geografis : Diluar wilayah Kalimantan Selatan.

Psikografis : Memiliki ketertarikan terhadap kerajinan dan budaya, sering menggunakan media sosial.







## 2) Sinopsis

Setelah mendapat gambaran melalui proses observasi dan wawancara, tahap selanjutnya yang dibuat oleh peneliti adalah membuat sinopsis. Tahap ini akan memberikan gambaran kepada penonton tentang apa yang akan mereka saksikan nantinya dalam video dokumenter yang dibuat. Pada tahap ini peneliti juga menentukan judul yang akan digunakan. Berikut ini adalah sinopsisnya.

### Sasirangan ; Sentuhan Seni Dalam Jahitan

Menelusuri setiap proses dibalik produksi sasirangan secara detail, mulai dari membuat motif sampai menjadi karya yang memukau. Sasirangan ; Sentuhan Seni Dalam Setiap Jahitan adalah upaya dalam melestarikan seni tradisional yang menjadi produk keunggulan wilayah Kalimantan Selatan bersama para siswa SMK Negeri 1 Martapura.

## 3) Story Line

Proses ini merupakan urutan jalan cerita yang direncanakan oleh peneliti untuk memberikan gambaran bagaimana storyboard nantinya dibuat.

*Tabel 1. Storyline*

No	Scene	Keterangan	Sound
1	Opening	Video Dokumenter Pendek oleh Juan Areca Adaptian	-
2	Cuplikan singkat	Menampilkan cuplikan singkat kegiatan produksi kain sasirangan.	- <i>Ambience Sound</i> : Suasana di keramaian - <i>Fooley Sound</i> : Suara aktivitas produksi - <i>Background Music</i> : Lagu instrumen panting
3	Title	Sasirangan; Sentuhan Seni Dalam Jahitan	
3	Narasumber menceritakan awal dilaksanakannya produksi sasirangan.	Narasumber menceritakan tentang ekskul sasirangan sebagai narasi pembuka. Beberapa shot digunakan sebagai selingan.	- <i>Sound</i> : Narasi yang diceritakan narasumber - <i>Fooley Sound</i> : Suara aktivitas produksi - <i>Background Music</i> : Lagu instrumen panting
4	Narasumber menjelaskan langkah-langkah dalam membuat sasirangan.	Menampilkan narasumber yang sedang menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat sasirangan, diiringi dengan memperlihatkan	- <i>Sound</i> : Narasi yang diceritakan narasumber - <i>Fooley Sound</i> : Suara aktivitas produksi - <i>Background Music</i> :

		adegan yang disebutkan, dari awal hingga selesai.	Lagu instrumen panting
5	Narasumber menceritakan tentang permasalahan yang dihadapi dalam memproduksi sasirangan.	Berbagai kendala yang dihadapi dalam aktivitas produksi sasirangan yang berdasarkan sudut pandang dari narasumber. Diiringi dengan memperlihatkan shot kegiatan produksinya.	- <i>Sound</i> : Narasi yang diceritakan narasumber - <i>Fooley Sound</i> : Suara aktivitas produksi - <i>Background Music</i> : Lagu instrumen panting
6	Narasumber menyampaikan harapan untuk kedepannya	Narasumber menyampaikan harapan dan pesan untuk kedepannya dalam kegiatan produksi sasirangan di SMKN 1 Martapura, terutama kepada siswa dan generasi muda di zaman yang akan datang. Diiringi dengan beberapa shot sebagai selingan.	- <i>Sound</i> : Narasi yang diceritakan narasumber - <i>Fooley Sound</i> : Suara aktivitas produksi - <i>Background Music</i> : Lagu instrumen panting
7	Credit		

## 4) Story Board

Proses storyboard membuat gambar berupa sketsa sebagai perkiraan gambar yang akan diambil dalam pengambilan video nantinya. Untuk proses pengambilan gambar disesuaikan dengan storyboard. Storyboard ini jadikan sebagai acuan untuk mengambil shot adegan dan acuan proses editing. Storyboard ini dibuat dengan sketsa tangan yang selanjutnya di perbaiki dengan teknik digital imaging untuk keperluan pada penulisan perancangan ini (Mulyani et al., 2020). Berikut ini adalah storyboard yang dibuat oleh peneliti.



**Gambar 2.** Storyboard

## WUJUD KARYA

### 1) Prototype

Tahapan ini memasuki tahap produksi, atau dalam metode Design Thinking, tahap ini bertujuan menghasilkan prototype.

Pengambilan Gambar



Pengambilan gambar dilakukan di pagi hari pada pukul 09.00-12.00 WITA. Pengambilan gambar dilakukan di gudang sasirangan dan technopark store SMK Negeri 1 Martapura. Pengambilan gambar untuk proses produksi sasirangan dilakukan selama 3 hari.



**Gambar 3.** Penyesuaian storyboard dengan pengambilan shoot

## 2) *Editing*

Proses *editing* mengolah dan menyusun *footage* yang sebelumnya diambil agar menjadi satu video yang lebih menarik. *Editing* menggunakan *Adobe Premiere Pro 2019*. Dalam perancangan ini, *editing* yang dilakukan adalah mengatur *sequence setting* yang dibuat, yaitu MP4 dengan *aspect ratio* 16:9 1920x1080pixel.

Kemudian, *editing footage* video dimulai dengan menyocokkan video dengan file audio pada saat wawancara. Hal ini dilakukan karena saat pengambilan gambar, suara dari narasumber direkam terpisah. Setelah video dan audio sudah cocok, langkah selanjutnya adalah melakukan *cut* bagian yang dirasa tidak perlu pada video wawancara.



**Gambar 4.** Mencocokkan audio dengan video narasumber

Kemudian, ditambahkan *footage* yang sebelumnya sudah diambil untuk dijadikan adegan-adegan selingan untuk memberikan gambaran pada topik yang sedang dibicarakan oleh narasumber dalam video, atau bisa juga selingan sebagai pelengkap.

Setelah semua *footage* yang dirasa perlu untuk dimasukkan dalam video sudah dimasukkan semua, tahap selanjutnya adalah memberikan *sound effect*

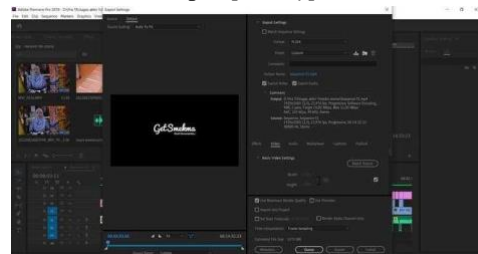
untuk mendukung kegiatan atau aktivitas yang diambil, seperti ketika adegan mencuci, mengaduk, melepas jahitan, dan sebagainya. Hal ini dilakukan agar video tidak terkesan terlalu sepi, selain itu saat *footage* diambil situasi di tempat pengambilan gambar sangat berisik. Beberapa *sound effect* yang diambil atau dibuat sendiri oleh peneliti, terlihat berwarna hijau di timeline *Adobe Premiere Pro*, sedangkan *sound effect* yang diambil dari sumber video, terlihat berwarna biru. Proses ini juga memasukkan musik latar atau *music background* berupa instrumen alat musik musik tradisional Kalimantan Selatan, yaitu panting yang dimainkan oleh Leman Abidin. Ada dua lagu yang dipakai, yang pertama adalah Kambang Goyang yang akan dipakai pada awal video sebagai opening sampai bagian judul video, lalu yang kedua adalah Bagandang, yang akan mengiringi sepanjang isi video, sampai terakhir pada bagian credits. Suara musik latar akan mengecil ketika narasumber sedang berbicara.

Tahap selanjutnya adalah memberikan *color grading* pada video, untuk lebih mempercantik tampilan gambar video. Proses ini menggunakan fitur *Lumetri Color* pada *Adobe Premiere Pro*.



**Gambar 5.** Sebelum dan sesudah *Color Grading*

Langkah selanjutnya adalah pemberian teks pada video untuk bagian judul, subtitle dan *credit title*. Dan langkah terakhir adalah *rendering*. Dan pada tahap ini, video memasuki tahapan *prototype*



**Gambar 6.** *Rendering*

## 3) *Testing*

Uji coba dilakukan dengan membagikan kuisisioner *googleform* yang tertera pada bagian deskripsi video di *Youtube*. Kuisisioner dibagikan dari tanggal 14 Juli 2023 sampai dengan tanggal 16 Juli 2023, diisi oleh 37 responden, yang mana terdiri dari 21 laki-laki dan 16 perempuan, atau 56,76% responden adalah laki-laki





dan 43,24% responden adalah perempuan. Usia responden berada pada kisaran 16 -33 tahun. Sebanyak 2 responden berusia 16 tahun, 7 responden berusia 17 tahun, 4 responden berusia 18 tahun, 3 responden berusia 19 tahun, 2 orang responden berusia 20 tahun, 4 orang responden berusia 22 tahun, 11 responden berusia 23 tahun, 2 responden berusia 24 tahun, 1 responden berusia 25 tahun, dan 1 orang responden yang berusia 33 tahun. Sebanyak 45,95% responden tinggal di wilayah Kalimantan Selatan, dan sebanyak 54,05% responden lainnya tinggal di luar daerah Kalimantan Selatan.



Gambar 6. Tingkat pengetahuan responden

Dari tahap uji coba yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas dari responden menilai bahwa video dokumenter yang dirancang layak sebagai media edukasi. Namun terdapat beberapa kekurangan dari beberapa aspek yang ada dalam video, seperti video yang terlihat agak guncang apabila dilihat dari layar yang lebih besar, misalnya monitor atau laptop, kemudian ada responden yang memberi masukan seputar durasi video, dan sudut pengambilan gambar pada video.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi, terutama bagi kalangan pemuda seputar proses dibalik produksi kain sasirangan yang diharapkan nantinya bisa memberikan pemahaman yang lebih akan produk sasirangan. Penelitian dilakukan dengan metode *Design Thinking*, yang terdiri dari *emphasize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Video dokumenter memiliki potensi untuk disebarluaskan secara luas melalui platform online atau acara pameran. Hal ini dapat membantu memperluas jangkauan dan dampak pesan edukatif tentang sasirangan kepada khalayak yang lebih luas, termasuk anak muda dari berbagai latar belakang daerah. Video dokumenter yang telah dibuat memanfaatkan platform Youtube

untuk penyajiannya. Untuk menarik para audiens agar melihat video dokumenter yang dibuat, peneliti merancang beberapa media sebagai pendukung, seperti video trailer, poster, dan beberapa merchandise

### 2. Saran

Perancangan video pendek dokumenter proses pembuatan sasirangan sebagai media edukasi dibuat dengan sebaik mungkin oleh peneliti. Namun, peneliti memahami bahwasanya perancangan ini masih belum sempurna. Selama proses perancangan tugas akhir ini, peneliti mengakui bahwasanya terdapat kekurangan terutama dari proses pra produksi dan teknis dalam produksi, dalam pengambilan gambar atau perekaman

## DAFTAR RUJUKAN

- Ganie, T. N. (2014). Sasirangan Kain Khas Tanah Banjar. *Kalimantan Selatan: Tuas Media*.
- Jonathan, S. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Graha Ilmu.
- Kholis, N. (2016). *Kain Tradisional Sasirangan "Irma Sasirangan" Kampung Melayu Kalimantan Selatan*.
- Marzuki, M. R. (2005). *Panduan Penelitian Bidang Bisnis dan Sosial*. Yogyakarta: Ekonisia Kampus Fakultas Ekonomi UII.
- Mulyani, D. C., Pujiyanto, P., & Nurfitri, R. (2020). Perancangan Video Pariwisata Kawah Wurung Bondowoso Sebagai Media Promosi. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(01), 20–25.
- Novrita, S. Z., Yusmerita, Y., Puspaneli, P., Fridayati, L., & Vebyola, F. (2023). Pengembangan Video Tutorial Teknik Batik Tulis Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Batik Di Departemen Ikk Fpp Unp. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 91. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.39760>
- Rianto, A. (2010). *Metodologi Penelitian Hukum dan Sosial*. Jakarta: Granit.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Siti Aisyah1\*, Ferdian Ondira Asa2, Z., & Dwi Mutia Sar. (2023). Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi Batik Di Program Studi Pendidikan Seni Rupa. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 12(November).
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra.



Toding, R. E., Poerbaningtyas, E., & Nurfitri, R. (2022). Perancangan Corporate Identity Cv Arya Wasa Sebagai Citra Perusahaan. *Gorga J. Seni Rupa*, 11(2), 480–488.

Winarsih, T. (2015). *Kain Sasirangan dan asal-usul batik di Indonesia*. CV Sabdo Pinilih.

