

**PERANCANGAN TRAILER FILM DOKUMENTER
“MANUSIA PURBA JAWA”**



KARYA DISAIN

Oleh:
Andi Haryanto

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA JOGJAKARTA
2007**

**PERANCANGAN TRAILER FILM DOKUMENTER
“MANUSIA PURBA JAWA”**



KARYA DISAIN

Oleh:
Andi Haryanto

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA JOGJAKARTA
2007

PERANCANGAN TRAILER FILM DOKUMENTER “MANUSIA PURBA JAWA”



KARYA DISAIN

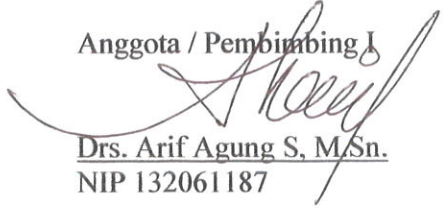
Oleh :
Andi Haryanto
NIM. 9911105023/DK

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Jogjakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Disain Komunikasi Visual
2007**

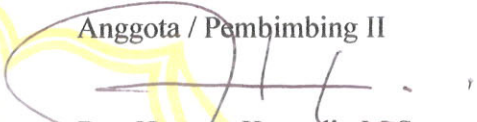
Tugas Akhir Disain Berjudul :

PERANCANGAN TRAILER FILM DOKUMENTER "MANUSIA PURBA JAWA",
diajukan oleh Andi Haryanto, NIM 9911105023, Program Studi Disain Komunikasi Visual,
Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim
Pembina Tugas Akhir pada tanggal 24 Januari 2007 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

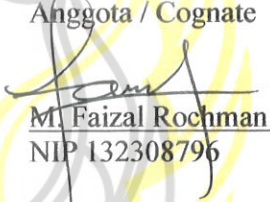
Anggota / Pembimbing I


Drs. Arif Agung S, M.Sn.
NIP 132061187

Anggota / Pembimbing II


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 132133718

Anggota / Cognate


M. Faizal Rochman S.Sn.
NIP 132308796

Anggota / Ketua Program Studi
Disain Komunikasi Visual


Drs. Lasimah, M.Sn.
NIP 131773135

Ketua / Ketua Jurusan Disain


Drs. Hendro Purwoko
NIP 132887756



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Drs. Sukarman
NIP 130521245

Motto

Rencana Tuhan indah pada waktunya



Persembahan

Puji Syukur pada Bapa dalam nama Yesus atas berkat, rahmat, kasih karunianya dan segala suka duka yang telah Ia berikan kepadaku dari aku lahir sampai hari ini.

Bapak dan Ibu atas 100 % kesabaran dan dukungannya.

Untuk kakakku Anton dan Adit yang menyemangatiku.

Veronica Hera Christanti – God Bless You and Me !

Bangkit, Veri, Ari, Broto, Poetri, Henni, Dhe Jati, Diah, Andi lala, Aris, Dewi, mas Kris, mas

Harto, Tata, Tita, Ayu, Carol terimakasih atas doa kalian.

Anak-anak Mudika Sindurejan yang selalu kompak.

My best friend Eko Martanto, anak-anak kost Dorodasih : Yoyok, Ucup, Agung, Iroel, Eka,

yang masih melestarikan budaya begadang sampai pagi.

Prass yang suka ngasih inspirasi.

Ronny, Gagat, Abe, yang juga baru TA.

Teman-teman Diskom 99 : We Will Survive !!

Serta semua pihak yang telah memantu yang mungkin namanya.

tidak sempat disebutkan di sini, THANKS FOR EVERYTHING !!

Kata Pengantar

Rasa syukur pada Tuhan saya ucapkan atas kasih dan karuniaNya, sehingga sampai saat ini kita masih dapat menikmati berkat dan kedamaian yang bersumber daripadaNya, yang selalu menyertai dimanapun kita berada.

Akhirnya karya Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan meskipun tentunya tidaklah sempurna seperti yang diharapkan karena manusia tidak akan bisa terhindar dari kesalahan, kekurangan, hambatan dan ketidakmampuan untuk mencapai apa yang telah dirancang dan direncanakan sebelumnya.

Karya ini pada awalnya bermula dari sebuah pertanyaan besar yang penulis rasakan, yaitu sebuah pertanyaan tentang bagaimana sebenarnya proses dibalik pembuatan sebuah film, terutama film dokumenter yang dibuat dengan teknik yang disebut dengan teknik compositing, dimana dalam teknik compositing ini didapatkan sebuah perpaduan antara obyek 3 dimensi dengan film live hasil shooting.

Tantangan dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah sebuah usaha untuk menyibak, meraba serta mencoba mencari tahu bagaimana cara pembuatan sebuah trailer dan langkah apa saja yang harus dikerjakan dalam pembuatan sebuah trailer film dengan tanpa harus meninggalkan pesan komunikasi yang ingin disampaikan.

Selama ini film dokumenter di Indonesia kurang begitu pesat perkembangannya dibandingkan dengan film-film tontonan yang bersifat komersil, padahal sebenarnya di dalam film dokumenter terkandung ilmu pengetahuan yang sangat besar manfaatnya bagi perkembangan suatu bangsa.

Berangkat dari kenyataan ini maka penulis berkeinginan untuk merancang sebuah proyek fiktif trailer film dokumenter sebagai *case project* untuk Tugas Akhir,

Mengapa sebuah trailer ? yang pertama adalah pertimbangan durasi penayangannya yang relatif pendek, sehingga dirasa lebih praktis dan efisien jika diterapkan dalam kesempatan Tugas Akhir ini, alasan yang kedua adalah meskipun trailer itu sendiri berdurasi pendek, namun trailer itu adalah pencerminan dari film yang sebenarnya yang tentunya berdurasi lebih panjang.

Alasan yang ketiga mengapa penulis memilih perancangan trailer ini adalah, penulis ingin membuat sebuah karya audio visual yang meskipun hanya berbentuk trailer yang pendek namun paling tidak ini adalah salah satu bentuk sumbangsih dari penulis yang berkeinginan agar potensi kepurbakalaan di Indonesia bisa terangkat dan bukannya semakin dilupakan dan justru kurang begitu dikenal di negeri sendiri.

Puji Syukur, begitu banyak bantuan dan dorongan yang penulis terima, yang apabila tanpa bantuan mereka akan mustahil bagi penulis untuk mengatasi kesulitan-kesulitan serta hambatan-hambatan yang ditemui dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

- Prof. Dr. Imade Bandem selaku rektor ISI Yogyakarta.
- Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Drs. A Hendro Purwoko selaku Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta.
- Drs. Lasiman M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta.
- Drs. Arif Agung S, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I
- Drs Hartono Karnadi M.Sn selaku Dosen Pembimbing II
- M Faizal Rochman S.Sn selaku Cognate
- Drs. Prayanto Widyo Harsanto selaku Sekretaris Jurusan

Yogyakarta, 13 Januari 2006

Andi Haryanto

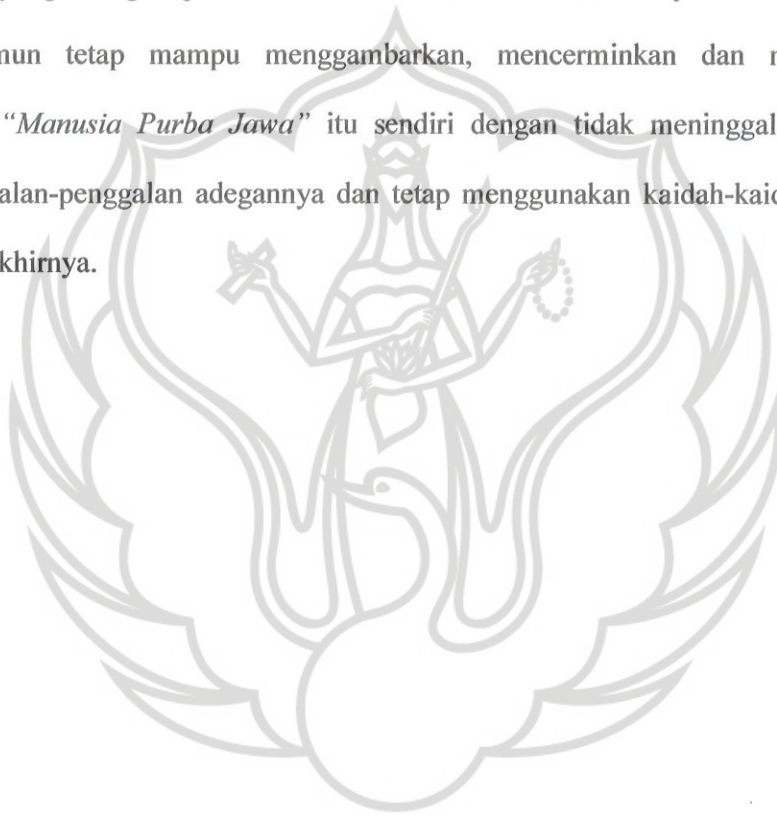
Abstrak

Pengertian secara umum dari *trailer* film adalah potongan-potongan adegan yang sifatnya fragmen dari sebuah film berdurasi panjang dan utuh serta sengaja digabung untuk menunjukkan daya tarik film yang sebenarnya.

Pengertian dari *trailer* disini juga ditinjau dari beberapa aspek, diantaranya yaitu *trailer* sebagai bagian dari sarana promosi film (sarana promosi) yaitu *trailer* sebagai sebuah media audio visual mempunyai misi sebagai wakil dari film yang akan atau sedang ditayangkan atau dipasarkan (jika berbentuk kaset atau kepingan atau disc). Disini *trailer* mempunyai peran sebagai media yang diharapkan dapat meyakinkan khalayak bahwa film yang akan ditayangkan atau dipasarkan adalah film yang menarik dan bermutu sehingga mereka akan benar-benar berkeputusan untuk menonton film yang diiklankan *trailer* tersebut. Dapat pula diartikan bahwa salah satu syarat kesuksesan sebuah film yang akan ditayangkan seperti contohnya dalam bioskop adalah adanya *trailer* yang bukan saja komunikatif namun juga menarik dan dapat menimbulkan rasa penasaran dan keingintahuan dari orang yang menonton *trailer* tersebut. Demikian pula dalam perancangan *trailer* film dokumenter “*Manusia Purba Jawa*” ini, diharapkan nantinya akan dihasilkan sebuah *trailer* film yang menarik serta komunikatif yang dapat membangkitkan rasa penasaran dan keingintahuan masyarakat umum untuk menonton film dokumenter yang sebenarnya yang disiarkan di televisi.

Sedang aspek lainnya yaitu *trailer* sebagai alat komunikasi, (cuplikan kisah cerita) dimana *trailer* sebagai sebuah media audio visual diharapkan mampu menjadi jembatan komunikasi yang menghubungkan target audience dengan film itu sendiri, dimana dalam perancangan *trailer* ini adalah film dokumenter “*Manusia Purba Jawa*”. Sehingga target audience dalam hal ini masyarakat umum ketika pertama kali menonton *trailer* film dokumenter “*Manusia*

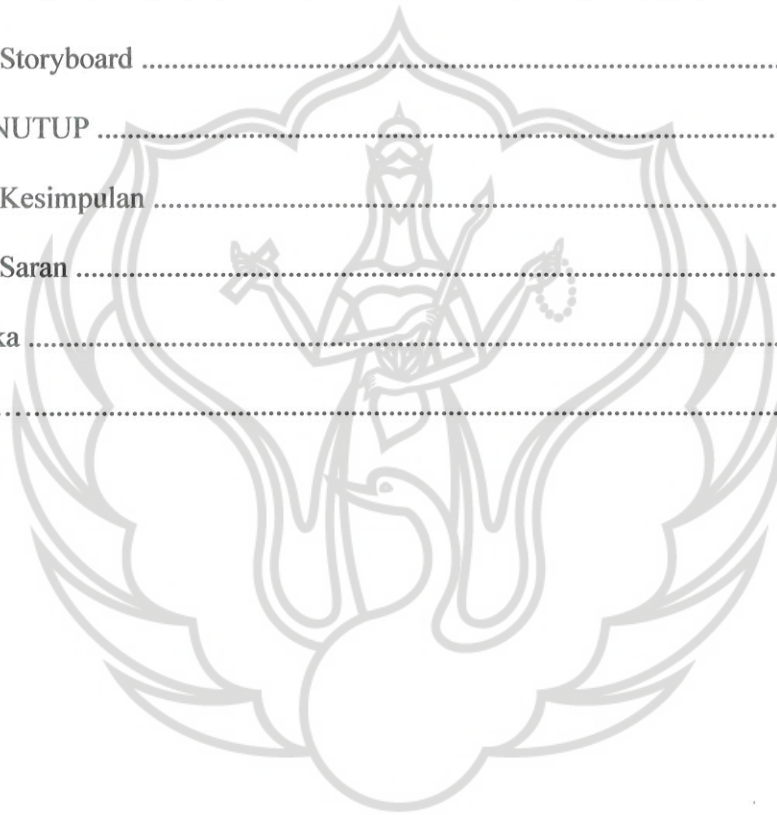
Purba Jawa” di layar televisi maka secara otomatis masyarakat umum memperoleh informasi-informasi dalam bentuk audio dan visual yang meskipun sifatnya fragmentatif namun informasi-informasi audio dan visual itu sudah mampu menjadi penggambaran dan image yang sebenarnya dari film dokumenter itu secara utuh. Sampai akhirnya diharapkan di dalam benak masyarakat umum muncul suatu perasaan penasaran, ingin mengetahui lebih lanjut film dokumenter “*Manusia Purba Jawa*” dan berhasrat menonton film dokumenter tersebut secara utuh yang disiarkan di televisi di hari dan jam tayang yang telah ditentukan oleh pihak stasiun televisi nantinya. Semua itu dapat terwujud jikalau *trailer* film ini melalui sebuah pemikiran dan konsep yang mengedepankan esensi dari *trailer* itu sendiri yaitu meskipun berdurasi pendek, namun tetap mampu menggambarkan, mencerminkan dan mencitrakan film dokumenter “*Manusia Purba Jawa*” itu sendiri dengan tidak meninggalkan kemenarikan dalam penggalan-penggalan adegannya dan tetap menggunakan kaidah-kaidah sinematografi dalam hasil akhirnya.



Daftar Isi

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Motto	iii
Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xvii
Daftar Lampiran	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Permasalahan	1
B. Batasan Masalah	2
C. Rumusan Masalah	2
D. Tujuan dan Manfaat Perancangan	3
E. Metodologi Perancangan	3
F. Skema Perancangan.....	5
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	6
A. Definisi dan Teori	6
B. Data	15
C. Analisa Data	32
D. Kesimpulan Analisis	33

BAB III. KONSEP PERANCANGAN	35
A. Pra Produksi	35
B. Produksi	118
C. Pasca Produksi	132
BAB IV. VISUALISASI	135
A. Layout	135
B. Modelling 3D	169
C. Mapping 3D	182
D. Final Artwork	190
E. Storyboard	205
BAB V. PENUTUP	218
A. Kesimpulan	218
B. Saran	219
Daftar Pustaka	221
Lampiran	222



Daftar Gambar

Gb 01.	Penempatan speaker 5.1 channel	116
Gb 02.	Alur kerja teknis produksi	121
Gb 03.	Layout tubuh karakter manusia purba dewasa jantan	135
Gb 04.	layout kepala karakter manusia purba dewasa jantan	135
Gb 05.	Layout gerak karakter manusia purba dewasa jantan	136
Gb 06.	Layout tubuh karakter manusia purba dewasa betina	137
Gb 07.	Layout kepala karakter manusia purba dewasa betina	137
Gb 08.	Layout gerak karakter manusia purba dewasa betina	138
Gb 09.	Layout tubuh karakter manusia purba jantan anak-anak	139
Gb 10.	Layout kepala karakter manusia purba jantan anak-anak	139
Gb 11.	Layout gerak karakter manusia purba jantan anak-anak	140
Gb 12.	Layout tubuh karakter tyrannosaurus rex	141
Gb 13.	Layout gerak karakter tyrannosaurus rex	142
Gb 14.	Layout tubuh karakter velociraptor	143
Gb 15.	Layout gerak karakter velociraptor	144
Gb 16.	Layout tubuh karakter Stegodon trigonocephalus	145
Gb 17.	Layout gerak karakter Stegodon trigonocephalus	146
Gb 18.	Layout tubuh karakter anak Stegodon trigonocephalus	147
Gb 19.	Layout gerak karakter anak Stegodon trigonocephalus	148
Gb 20.	Layout tubuh karakter rusa jawa dewasa	149
Gb 21.	Layout gerak karakter rusa jawa dewasa	150
Gb 22.	Layout tubuh karakter anak rusa jawa	151
Gb 23.	Layout gerak karakter anak rusa jawa	152

Gb 42. Final layout logo museum sangiran	165
Gb 43a. Layout logo film	166
Gb 43b. Final layout logo film	166
Gb 44a. Layout cover DVD	167
Gb 44b. Final layout cover DVD	167
Gb 45a. Layout sticker DVD	168
Gb 45b. Final layout sticker DVD	168
Gb 46a. Modelling tubuh karakter manusia purba jantan dewasa	169
Gb 46b. Struktur skeleton karakter manusia purba jantan dewasa	169
Gb 47a. Modelling tubuh karakter manusia purba betina dewasa	170
Gb 47b. Struktur skeleton karakter manusia purba betina dewasa	170
Gb 48a. Modelling tubuh karakter manusia purba jantan anak-anak	171
Gb 48b. Struktur skeleton karakter manusia purba jantan anak-anak	171
Gb 49a. Modelling tubuh karakter tyrannosaurus rex	172
Gb 49b. Struktur skeleton karakter tyrannosaurus rex	172
Gb 50a. Modelling tubuh karakter velociraptor	173
Gb 50b. Struktur skeleton karakter velociraptor	173
Gb 51a. Modelling tubuh karakter Stegodon trigonocephalus	174
Gb 51b. Struktur skeleton karakter Stegodon trigonocephalus	174
Gb 52a. Modelling tubuh karakter anak Stegodon trigonocephalus	175
Gb 52b. Struktur skeleton karakter anak Stegodon trigonocephalus	175
Gb 53a. Modelling tubuh karakter rusa jawa dewasa	176
Gb 53b. Struktur skeleton karakter rusa jawa dewasa	176
Gb 54a. Modelling tubuh karakter anak rusa jawa	177
Gb 54b. Struktur skeleton karakter anak rusa jawa	177

Gb 55a. Modelling tubuh karakter badak bercula satu	178
Gb 55b. Struktur skeleton karakter badak bercula satu	178
Gb 56. Modelling gua batu	179
Gb 57. Modelling tombak	180
Gb 58. Modelling kapak perimbas	180
Gb 59. Modelling kerangka manusia purba dewasa	181
Gb 60. Tekstur tubuh karakter manusia purba jantan dewasa	182
Gb 61. Tekstur kepala karakter manusia purba jantan dewasa	182
Gb 62. Tekstur tubuh karakter manusia purba betina dewasa	183
Gb 63. Tekstur kepala karakter manusia purba betina dewasa	183
Gb 64. Tekstur tubuh karakter manusia purba jantan anak-anak	184
Gb 65. Tekstur kepala karakter manusia purba jantan anak-anak	184
Gb 66. Tekstur tubuh karakter tyrannosaurus rex	185
Gb 67. Tekstur tubuh karakter velociraptor	185
Gb 68. Tekstur tubuh karakter Stegodon trigonocephalus	186
Gb 69. Tekstur tubuh karakter anak Stegodon trigonocephalus	186
Gb 70. Tekstur tubuh karakter rusa jawa dewasa	187
Gb 71. Tekstur tubuh karakter anak rusa jawa	187
Gb 72. Tekstur tubuh karakter badak bercula satu	188
Gb 73. Tekstur gua batu	188
Gb 74. Tekstur mata tombak	189
Gb 75. Tekstur batang tombak	189
Gb 76. Tekstur kapak perimbas	189
Gb 77. Final artwork karakter manusia purba jantan dewasa	190
Gb 78. Final artwork karakter manusia purba betina dewasa	191

Gb 24.	Layout tubuh karakter badak bercula satu	153
Gb 25.	Layout gerak karakter badak bercula satu	154
Gb 26.	Layout tombak	155
Gb 27.	Layout kapak perimbas	155
Gb 28.	Layout kerangka manusia purba dewasa	156
Gb 29a.	Layout gua batu	156
Gb 29b.	Final layout gua batu	156
Gb 30a.	Layout hutan jurrasic	157
Gb 30b.	Final layout hutan jurrasic	157
Gb 31a.	Layout hutan jawa	157
Gb 31b.	Final layout hutan jawa	158
Gb 32a.	Layout lembah jawa	158
Gb 32b.	Final layout lembah jawa	158
Gb 33a.	Layout padang rumput jawa	159
Gb 33b.	Final layout padang rumput jawa	159
Gb 34a.	Layout gunung jawa	159
Gb 34b.	Final layout gunung jawa	160
Gb 35a.	Layout langit	160
Gb 35b.	Final layout langit	160
Gb 36.	Unsur-unsur visual	161
Gb 37.	Jenis-jenis huruf	162
Gb 38.	Bentuk-bentuk simbolik	163
Gb 39.	Pengolahan logotype	164
Gb 40.	Sintesis logo museum sangiran	164
Gb 41.	Evaluasi logo museum sangiran	165

Gb 79.	Final artwork karakter manusia purba jantan anak-anak	192
Gb 80.	Final artwork karakter tyrannosaurus rex	193
Gb 81.	Final artwork karakter velociraptor	194
Gb 82.	Final artwork karakter Stegodon trigonocephalus	195
Gb 83.	Final artwork karakter anak Stegodon trigonocephalus	196
Gb 84.	Final artwork karakter rusa jawa dewasa	197
Gb 85.	Final artwork karakter anak rusa jawa	198
Gb 86.	Final artwork karakter badak bercula satu	199
Gb 87.	Final artwork tombak	200
Gb 88.	Final artwork kapak perimbas	200
Gb 89a.	Final artwork kerangka manusia purba dewasa 1	200
Gb 89b.	Final artwork kerangka manusia purba dewasa 2	200
Gb 90.	Final artwork gua batu	201
Gb 91.	Final artwork hutan jurrasic	201
Gb 92.	Final artwork hutan jawa	201
Gb 93.	Final artwork lembah jawa	201
Gb 94.	Final artwork padang rumput jawa	201
Gb 95.	Final artwork gunung jawa	202
Gb 96a.	Final artwork langit	202
Gb 96b.	Final artwork langit	202
Gb 96c.	Final artwork langit	202
Gb 96d.	Final artwork langit	202
Gb 97.	Final artwork logo film (positif negatif)	203
Gb 98.	Final artwork logo film (variasi ukuran)	203
Gb 98.	Final artwork logo film	204

Gb 100. Final artwork cover dan sticker DVD

204

Gb 101. Storyboard

205



Daftar Tabel

Tabel 01. Jadwal Produksi	118
Tabel 02. Pembiayaan	119



Daftar Lampiran

Lampiran 1. Lembar Konsultasi

222



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Dalam dunia *Paleoantropology*¹ (cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari manusia purba) Indonesia telah banyak menyumbang untuk kemajuan cabang ilmu ini, terutama karena banyak fosil-fosil manusia purba yang ditemukan di sini. Indonesia, lebih spesifik lagi pulau Jawa, sejak dahulu telah menarik minat ilmuwan asing untuk mengetahui misteri asal-usul nenek moyang manusia. Penelitian dan penemuan fosil manusia purba ini telah dimulai sejak jaman *Hindia Belanda*. Para penelitiannya diantaranya seperti *Eugene Dubois* (sekitar tahun 1880-an) dan *G.H.R. Von Koenigswald* (sekitar tahun 1937).

Indonesia merupakan negara yang mempunyai situs peninggalan pra sejarah dimana tidak semua negara di dunia memilikinya. Namun kenyataannya masyarakat banyak yang belum mengetahui kalau Indonesia memiliki sebuah situs peninggalan prasejarah yang sudah sangat terkenal di dunia dan peninggalan pra sejarah itu sebenarnya begitu sangat berharga bagi perkembangan ilmu pengetahuan baik di masa kini ataupun bagi generasi yang akan datang.

Itu semua menunjukkan bahwa sesungguhnya Indonesia memiliki potensi dalam hal situs-situs prasejarah, namun oleh karena kurangnya dokumentasi atau bahkan tidak adanya dokumentasi pra sejarah di Indonesia dalam bentuk audio visual maka pihak Museum Sangiran berkeinginan membuat sebuah film dokumenter yang kini sedang dalam tahap penggarapan. Film dokumenter ini diharapkan mampu menginformasikan kepada masyarakat luas bahwa dahulu manusia purba sebagai

¹ F. Clark Howell, *Manusia Purba*, Time-Life Books Inc, 1976, hal. 15.

warisan pra sejarah itu benar-benar pernah ada di Indonesia dan kenyataan itu sebenarnya sangatlah membanggakan bagi bangsa Indonesia.

Pihak museum mempunyai harapan agar film dokumenter ini dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat dalam cakupan nasional dengan biaya penayangan yang seminimal mungkin, mengingat Museum Sangiran adalah sebuah lembaga pelayanan publik milik negara yang sifatnya non profit atau nirlaba. Untuk bisa memenuhi harapan tersebut, kini pihak Museum Sangiran berencana untuk menjual film dokumenter tersebut kepada salah satu stasiun televisi nasional, dimana melalui stasiun televisi nasional tersebut film dokumenter ini dapat disiarkan kepada para pemirsa televisi di seluruh tanah air. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa film dokumenter ini sedang dalam tahap penggarapan dan belum selesai maka pihak Museum Sangiran merasa perlu membuat sebuah *trailer* film yang nantinya akan dipakai sebagai media untuk mempromosikan film dokumenter "*Manusia Purba Jawa*" kepada pemirsa televisi atau masyarakat umum.

B. Batasan Masalah

1. Batasan masalah dalam perancangan ini adalah pada pembuatan *trailer* film dokumenter "*Manusia Purba Jawa*".

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat sebuah perancangan *trailer* film dokumenter yang dapat menggambarkan tentang kehidupan manusia purba di Jawa.

D. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Untuk menghasilkan sebuah perancangan *trailer* film yang meskipun berdurasi pendek, namun tetap mampu menggambarkan, mencerminkan dan mencitrakan film dokumenter "*Manusia Purba Jawa*" itu sendiri.
2. Menghasilkan konsep perancangan *trailer* yang estetik dengan menggunakan kaidah-kaidah sinematografi.
3. Menghasilkan sebuah karya perancangan baik dalam bentuk penulisan ataupun dalam bentuk audio visual yang nantinya dapat menjadi pedoman dan referensi bagi mahasiswa program studi diskomvis yang ingin mengangkat tema perancangan *trailer* film dokumenter sebagai mata kuliah tugas akhir.

E. Metodologi Perancangan

E.1. Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan didapatkan dari :

- 1) Literatur (sumber-sumber tertulis)
- 2) Referensi film (film-film diluar film dokumenter "*Manusia Purba Jawa*" yang nantinya bisa digunakan sebagai acuan atau tambahan ide dalam merancang sebuah *trailer* film.)
- 3) Dokumentasi (foto atau video yang berhubungan dengan apa yang sedang dirancang –dalam hal ini bisa berupa foto/video koleksi Museum Sangiran, situs-situs penemuan fosil, fosil manusia dan binatang purba dan lain-lain -.)
- 4) Pengamatan langsung (pengamatan langsung Museum Sangiran beserta koleksi fosil-fosilnya serta keadaan alam di sekitar Sangiran dan lain-lain.)

E.2. Metode Analisis Data

Dengan menggunakan pendekatan 5 W + 1 H :

- What (apa yang diproduksi)
- Why (mengapa perlu dibuat)
- Who (siapa target audiencenya)
- Where (dimana ditampilkan)
- When (kapan ditampilkan)
- How (bagaimana gaya penyampaian komunikasinya)

E.3. Metode Perancangan

Dalam perancangan *trailer* film dokumenter manusia purba Jawa ini secara garis besar dapat dibagi ke dalam tiga proses, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Proses pra produksi meliputi berbagai tahapan diantaranya : penentuan tujuan dan strategi komunikasi, tujuan media, tujuan kreatif, strategi kreatif, sasaran khalayak, program tayangan, sinopsis film, pendekatan visual, sinopsis *trailer*, scenario, format, program visual, desain karakter tokoh dan atributnya, desain environment, elemen visual dan elemen audio.

Proses produksi meliputi dua tahapan yaitu : penjadwalan (*scheduling*) dan teknis produksi.

Terakhir adalah proses pasca produksi, yang juga meliputi dua tahapan yaitu : editing system dan project setting.

F. Skema Perancangan

