

**PERANCANGAN DISTRIBUSI
VIDEO KLIP DAN FILM DOKUMENTER
KARYA MAHASISWA FAKULTAS MEDIA REKAM
(2001-2021)
ISI YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh :

MUHAMMAD FAIZAL ARROZI

NIM : 1410019026

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

**PERANCANGAN DISTRIBUSI
VIDEO KLIP DAN FILM DOKUMENTER
KARYA MAHASISWA FAKULTAS MEDIA REKAM
(2001-2021)
ISI YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh :

MUHAMMAD FAIZAL ARROZI

NIM : 1410019026

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Mmeperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Tata Kelola Seni

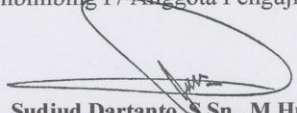
UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta 2021

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

Perancangan Distribusi Video Klip Dan Film Dokumenter Karya Mahasiswa Fakultas Media Rekam (2001-2021) diajukan oleh Muhammad Faizal Arrozi, NIM 1410019026, Program Studi S-1 Tata Kelola Seni, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Juni 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota Penguji


A. Sudjud Dartanto, S.Sn., M.Hum

NIP. 19760522 200604 1 001

Cognate / Anggota Penguji


Kholid Arif Rozag, S.Hut., MM

NIP. 19760521200604 1 002

Ketua Jurusan / Anggota Penguji


Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A

NIP. 19731022 200312 1001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M. Hum
NIP. 19691108 199303 1 001



*Dan ternyata Rabu, satu hari yang aku suka sejak kelas 3 SD,
menjadi hari dimana aku mengakhiri masa studi..*



*Untuk teman-teman Tata Kelola Seni,
Karyawan & Kepala Jurusan beserta Jajaran:
Semangat!*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Faizal Arrozi

NIM : 1410019026

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Tata Kelola Seni

Program Studi : Tata Kelola Seni

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam karya tulis tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN PERANCANGAN DISTRIBUSI VIDEO KLIP DAN FILM DOKUMENTER KARYA MAHASISWA FAKULTAS MEDIA REKAM (2001-2021) ISI YOGYAKARTA** adalah hasil saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain.

Demikian pernyataan keaslian karya tulis ini saya buat dengan penuh tanggung jawab, kesadaran, serta tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 Mei 2021

Penulis,

Muhammad Faizal Arrozi
NIM 1410019026

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Rezeki tidak terhitung bagi hambaNya ini yang sering melupakanNya. Sehingga dalam kesempatan ini (dengan selamat sentosa) berhasil menyelesaikan karya tulis. Dengan mengucapkan banyak kata “syukur”, telah disusun dengan waktu yang relatif lama, akhirnya judul ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan di Program Studi S-1 Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya tulis tugas akhir ini berhasil terselesaikan dengan judul **PERANCANGAN DISTRIBUSI VIDEO KLIP DAN FILM DOKUMENTER KARYA MAHASISWA FAKULTAS MEDIA REKAM (2001-2021) ISI YOGYAKARTA.**

Diharapkan karya tulis ini dapat menjadi sumbangsih untuk menambah khasanah wawasan khalayak umum (khususnya Tata Kelola Seni), walaupun di dalamnya masih banyak kekurangan bahkan kesalahan. Oleh karenanya, kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan guna menciptakan pengetahuan yang lebih sempurna. Dengan terselesaikannya penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang selalu memberikan dukungan dalam setiap proses yang dilalui. Segala doa dan perhatian sangat berarti, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, selaku dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Program Studi Tata Kelola Seni.
4. A.Sudjud Dartanto, S.Sn., M.Hum, selaku dosen pembimbing 1 sekaligus dosen wali periode 2014-2021, yang selalu memberi arahan serta motivasi selama proses perkuliahan hingga laporan tugas akhir.

5. Seluruh dosen Program Studi Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah sabar membimbing dan memberi ilmu yang tidak ternilai selama masa perkuliahan.
6. Ibunda tercinta, Dua Kakak Laki-Laki terkasih dan Bapak tersayang selaku ring satu yang senantiasa memberi kasih sayang, inspirasi, motivasi semangat serta panjatan doa yang terus mengalir tanpa henti.
7. Warga Ruang MES 56 sebagai teman, lawan bicara/diskusi dan selebrasi.
8. Arief Budiman, selaku editor video yang membantu proses perancangan.
9. Kulsa Angelo, selaku kameramen, penata suara sekaligus sahabat yang (hampir) selalu tepat di segala kondisi.
10. Eris Setiyawan, selaku pembawa acara dan narasumber.
11. Gisela Swaragita, selaku penerjemah yang baik.
12. Hilman Fathoni, selaku teman diskusi sekaligus admin perpustakaan.
13. Narasumber dan pihak-pihak lain yang terlibat dalam judul ini dan 4 judul sebelumnya.
14. Sahabat “TAKELONI 014” yang budiman, selaku teman satu angkatan.
15. Sofyan Hadi Death Vomit, Jimmy Mahardika Seek Six Sick.
16. Bakmi Mataraman Mas Petbun, Warmindo Alaska, Kedai Maknyus 2, Asmara Art & Coffee Shop, Frogshelter, dan Journey Coffe and Records sebagai ruang distribusi.
17. Teman-teman *skinhead*, *punk* dan subkultur musik lainnya.
18. SPBU Tegal Rejo dan Jati Kencana sebagai pemasok pertamax.
19. W-cell Lempuyangan selaku konter pulsa murah.
20. Angkringan keliling Pak Kelik Wirobrajan gang Nakulo barat kantor pos.
21. Soto sulung jalan Solo dan jalan Wonosari.

ABSTRAK

Tugas mahasiswa Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta yang dipresentasikan dalam judul ini, merupakan kumpulan karya dari tahun 2001 sampai 2021. Rentang waktu tersebut merupakan batasan dari penelitian, mengingat tidak semua karya tugas mengangkat isu subkultur musik, maka dalam pengambilan sampel tidak dijumpai jumlah yang signifikan. Kumpulan karya tugas tersebut dibuatkan distribusi, bertujuan untuk melakukan simulasi perancangan distribusi dengan penggunaan simulasi video sebagai pengganti maket tiga dimensi. Selain itu, perancangan ini juga berusaha menunjukkan tugas yang didapat dari dalam kampus yang kemudian berkontribusi pada pembangunan budaya anak muda khususnya.

Menggunakan metode pendekatan kualitatif, perancangan dalam judul ini menawarkan bentuk baru yang dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya. Dengan citraan dari *Google street view*, yang berfungsi sebagai alat untuk mengantarkan penonton pada masing-masing ruang yang digunakan sebagai lokasi distribusi. Hasilnya, sebuah video yang merupakan gabungan dari citraan *google street view* dan gambar bergerak yang diambil secara mandiri. Dua unsur tersebut dipadukan dengan beragam kreasi yang berusaha untuk mereduksi berbagai ketidakseimbangan yang terdapat dalam presentasi. Melalui judul perancangan distribusi video klip dan film dokumenter tugas akhir mahasiswa fakultas media rekam ISI Yogyakarta, diharap mampu memberi manfaat tentang bagaimana Tata Kelola Seni dapat bekerja dan berfungsi bagi entitas di luar seni rupa dan budaya dominan.

Kata kunci: Distribusi, subkultur musik, Tata Kelola Seni.

ABSTRACT

This study, whis was completed by a student of The Faculty of Recorded Media Arts ISI Yogyakarta, contains a compilation of works from 2001 to 2021. The timespan is the limitation of the study, and considering that not all of the study tasks were about musical subculture, the number of samples are not within a significant amount. The compilation of the task was distributed to simulate the distribution design using video simulation to replace the three-dimensional scale model.

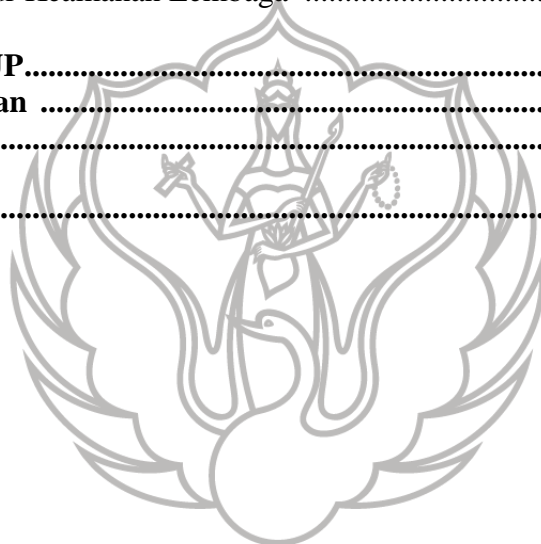
Using a qualitative approach method, the design in this title offers a new shape that can be used as a reference for the next research. The study also made use of images from Google street view that functions as a tool to deliver the audience to each room using distribution location. The result is a video that combines the images of Google street view and moving pictures which were taken independently. The two elements are combined with various creations that try to reduce various imbalances in presentation. Through the distribution design of clip video and documentary film made by the student, it is expected that Art Management can work and function as an entity outside the arts and dominant culture.

Keywords: distribution, music subculture, art management

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN / MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Perancangan	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	4
E. Metode Perancangan	5
1. Metode Pengumpulan data	6
2. Populasi dan Sampel	7
3. Metode analisis Data	8
4. Instrumen Pengumpulan Data	8
F. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA	10
A. Studi Literatur/Tinjauan Teori.....	10
1. Tinjauan Karya Sejenis	10
2. Tinjauan Pustaka.....	13
3. Landasan Teori.....	14
B. Identifikasi Data / Materi Perancangan	35
1. Jenis Perancangan	36
2. Objek Perancangan	36
3. Batasan Perancangan	36
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	28
A. Konsep Visual.....	28
1. Re-issue.....	28
2. Video Klip	29
3. Google Street View.....	29
4. Yayasan Tonjo Foundation	30
5. Pemutaran di Youtube	31
6. Sumber dan System pembiayaan	32
BAB IV PROSES PERANCANGAN	34
A. Pra Produksi.....	34
1. Pendataan Data / Materi.....	34
2. Visualisasi Materi	39

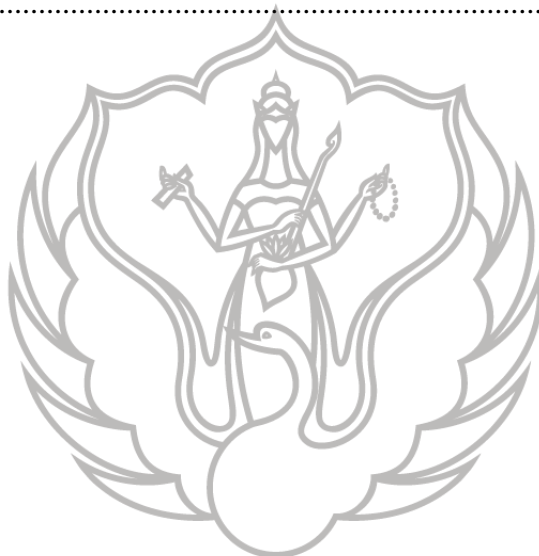
a. Bakmi Mataraman Mas Pet Bun	40
b. Kedai Maknyus 2	41
c. Frogstone.....	42
d. Asmara Art & Coffee Shop.....	43
e. Warmindo Alaska	44
f. Journey Coffee & Record	45
B. Produksi dan Pengelolaan Teknis	46
1. Visi dan Misi Agenda	46
2. Program-program Kerja	47
3. Pengantar Kuratorial	49
4. Materi Karya	53
5. Ruang	57
6. Agenda Kerja	60
7. Publikasi	62
8. Keuangan	63
9. Struktur Tim Kerja	64
10. Sistem Pengamanan Karya.....	67
11. Struktur Keamanan Lembaga	68
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
Daftar Pustaka	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	21
Gambar 2	43
Gambar 3	43
Gambar 4	44
Gambar 5.....	45
Gambar 6	46
Gambar 7.	47
Gambar 8	47
Gambar 9	48
Gambar 10	49
Gambar 11.....	50
Gambar 12	51
Gambar 13	52
Gambar 14	52
Gambar 15	60
Gambar 16	60
Gambar 17	61
Gambar 18	62
Gambar 19	63
Gambar 20	64
Gambar 21	76
Gambar 22	77
Gambar 23	77
Gambar 24	78
Gambar 25	79
Gambar 26	79
Gambar 27	81
Gambar 28	82
Gambar 29	82
Gambar 30	83
Gambar 31	83
Gambar 32	84
Gambar 33	85
Gambar 34	85
Gambar 35	85
Gambar 36	102
Gambar 37	102
Gambar 38	103
Gambar 39	103
Gambar 40	104
Gambar 41	104
Gambar 42	105
Gambar 43	105
Gambar 44	106
Gambar 45	106

Gambar 46	107
Gambar 47	107
Gambar 48	108
Gambar 49	108
Gambar 50	108
Gambar 51	109
Gambar 52	109
Gambar 53	109
Gambar 54	110
Gambar 55	110
Gambar 56	111
Gambar 57	111
Gambar 58	112
Gambar 59	112
Gambar 60	113
Gambar 61	114
Gambar 62	114
Gambar 63	114



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	14
Tabel 2	72
Table 2	76
Tabel 3	81
Tabel 4.	88
Tabel 5	89
Table 6	91
Tabel 7	94
Tabel 8	95
Tabel 9	96



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia tidak terlepas dari musik, Slodoba mencontohkan, musik banyak digunakan ketika seseorang melakukan pekerjaan di rumah, belajar, mengendarai mobil atau beristirahat.¹ Musik merupakan bagian dari kehidupan dan salah satu produk budaya manusia, selain nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya, musik merupakan seni yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia seiring dengan perkembangan zaman.

Kedekatan musik dengan kehidupan manusia kemudian memunculkan minat dan perhatian yang lebih besar terhadap musik, serta mendorong adanya penelitian tentang musik.² Sejak pertengahan tahun 1990-an muncul gerakan dalam bermusik, pemahaman bermusik, dan pemasaran musik secara independen tanpa ada kaitan atau hubungan dengan industri musik besar (*major label*). Mereka membentuk sebuah komunitas berdasarkan jenis musik yang mereka mainkan, biasa disebut skena³.

Kala itu, iklim politik di tahun 1990-an sedang tidak stabil dan membuat budaya *do it yourself* (*DIY*) semakin terdorong. Kesadaran anak-anak muda untuk dapat menciptakan karya dan mengorganisir karyanya serta mendistribusikan acaranya sendiri pun menguat. Hal tersebut menjadi tonggak atau akar lahirnya permusikan *indie* di Yogyakarta. Pada era tersebut, terma *Indie* belum mencapai konsensus, dan kala itu muncul terma *underground*⁴ yang lekat dengan istilah *death metal* dan juga musik *hip-hop*. Kemudian seiring berjalannya waktu terma *underground* pun tidak lagi digunakan.⁵

Distribusi musik di medio 1990-an tidak lepas dari perburuan kaset. Referensi masih sangat terbatas dan kaset menjadi satu-satunya media yang mudah didapat.

¹ Djohan, *Respon Emosi Musikal*, Penerbit Joglo Alit, Yogyakarta, 2009, hlm. 7

² Djohan, *Respon Emosi Musikal*, Penerbit Joglo Alit, Yogyakarta, 2009, hlm. 2

³ Pushead, *Hardcore Years Laporan dari Skena Hardcore Punk 1980-an*, Yogyakarta: Octopus Publishing, 2021 hlm. xx

⁴ Pushead, *Hardcore Years Laporan dari Skena Hardcore Punk 1980-an*, Yogyakarta: Octopus Publishing, 2021 hlm. xxii

⁵ <https://fisipof.ugm.ac.id/scene-indie-yogyakarta-dari-masa-ke-masa/> (diakses penulis pada tanggal 18 Februari 2021, jam 21:54)

Resikonya, tidak semua musik bisa di akses, karena kaset yang ada di toko tidak banyak. Hanya segelintir orang beruntung yang bisa menikmati musik “keren”.⁶

Musik yang dimainkan para *scenester*⁷ adalah musik yang tidak mengikuti kontrol pasar. Musik mereka bisa disebut idealis dan kadang mengandung ideologi tertentu. Kebanyakan mereka adalah kelompok anarkis dan anti kemapanan, *Jogja Underground Movie* disutradari oleh Jimmy Mahardika.⁸

Terkait dengan pergaulan, hubungan antar sesama pemusik dan penikmat adalah kepercayaan, hal ini bisa tercapai karena mereka tidak mementingkan komersialisme dalam bermusik, mereka tidak bekerja dari bermusik, tapi bekerja untuk bermusik. Sebagian besar pemusik *underground* di Jogja adalah mahasiswa dan juga kaum pekerja atau pengangguran.

Alih-alih berorientasi ke profit, skena musik *indie* menjadi *objective-oriented* dan budaya berbasis komunitas (*community-based culture*). Tidak jarang, credo ini memicu perdebatan biner *indie-mainstream* yang tidak berujung. Tidak bisa dipungkiri bahwa banyak band yang menginginkan penghidupan yang layak, atau setidaknya hidup dari musik. Pelabelan sebuah band dengan sebutan “*selling out*”⁹ seringkali terjadi. *Shaggy Dog* dan *Superman is Dead* adalah contoh band yang sempat mendapat label itu.¹⁰

Berselang dua dekade sejak kemunculannya, gerakan *underground* di Jogja telah banyak menelurkan perkembangan. Distribusi musik tidak lagi sebatas kaset. Berbagai kelompok mendistribusikan musik yang mereka sukai melalui berbagai cara. Salah satu kelompok pendukung perkembangan skena *underground* Jogja adalah mahasiswa. Melalui video klip dan film dokumenter, mereka mendistribusikan sekaligus melestarikan jenis musik yang mereka sukai. Di sisi lain, video klip dan film dokumenter yang dibuat oleh mahasiswa ISI dalam rangka memenuhi syarat tugas akhir turut menyumbangkan kontribusi dalam pembangunan skena *underground* Jogja.

⁶ <https://www.djarumcoklat.com/article/coklathistory-menggali-underground-yogyakarta-part-3> (diakses penulis pada tanggal 18 Februari 2021, jam 22:02)

⁷ Pushead, *Hardcore Years Laporan dari Skena Hardcore Punk 1980-an*, Yogyakarta: Octopus Publishing, 2021 hlm. xx

⁸ *Jogja Underground Movie*, Yogyakarta: 2001

⁹ Pushead, *Hardcore Years Laporan dari Skena Hardcore Punk 1980-an*, Yogyakarta: Octopus Publishing, 2021 hlm. xx

¹⁰ <https://www.djarumcoklat.com/article/coklathistory-menggali-underground-yogyakarta-part-3> (diakses penulis pada tanggal 18 Februari 2021, jam 22:00)

Distribusi video klip dan film dokumenter tugas akhir mahasiswa ISI Yogyakarta, bermaksud memperlihatkan kontribusi mahasiswa terhadap pengembangan *youth culture*¹¹ kota Jogja. Selain itu, distribusi ini berusaha untuk menunjukkan hubungan dialektis antara kelompok *underground* dan latar belakang mereka. Latar belakang tersebut dapat ditelusuri melalui narasi yang dibuat dalam rangka pembuatan video klip.

Distribusi video klip yang dikerjakan oleh mahasiswa ISI Yogyakarta akan di distribusikan dalam beberapa ruang publik/perorangan seperti warung burjo, dan ruang alternatif lainnya. Pemilihan ruang distribusi berpusat pada temuan stiker ataupun produk *merchandise*¹² band yang di temukan dalam ruang yang dimaksud. Selain itu wawancara kepada pemilik atau orang yang memiliki kedekatan terhadap ruang yang digunakan untuk berkumpul akan menguatkan pemilihan ruang tersebut.

Produser juga bermaksud untuk menjadikan *café* atau *coffe shop* sebagai ruang distribusi. Hal ini didasarkan pada wacana penyebar luasan gagasan yang terkandung dalam video yang didistribusikan. Selain sebagai sarana distribusi, pemutaran video klip dan film documenter pada ruang-ruang seperti di atas bermaksud untuk memberikan referensi sekaligus menunjukkan penanda zaman pada masing-masing periode pembuatan video klip dan film dokumenter.

Dalam presentasinya, perancangan distribusi video klip dan film documenter tugas akhir mahasiswa fakultas media rekam ISI Yogyakarta menggunakan pendekatan visual google *street view*. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai sebaran lokasi distribusi dan bagaimana distribusi dilakukan pada ruang-ruang yang dipilih. Dengan menggunakan pendekatan tersebut, diharapkan penonton mendapatkan bayangan mengenai sebaran lokasi distribusi dan bagaimana ruang tersebut digunakan dalam perancang dari judul ini. Adapun pemilihan video sebagai medium presentasi bersandar pada jumlah lokasi distribusi. Medium tersebut dirasa sesuai dengan kebutuhan dan nilai-nilai yang ingin dicapai dalam perancangan ini.

¹¹ Pushead, *Hardcore Years Laporan dari Skena Hardcore Punk 1980-an*, Yogyakarta: Octopus Publishing, 2021 hlm.xviii

¹² Pushead, *Hardcore Years Laporan dari Skena Hardcore Punk 1980-an*, Yogyakarta: Octopus Publishing, 2021 hlm. xvii

B. Rumusan Perancangan

“Bagaimana perancangan distribusi video klip dan film dokumenter karya mahasiswa Fakultas Seni Media Rekam (FSMR) ISI Yogyakarta dibuat?”

C. Tujuan Perancangan

Adapun aspek yang ingin dicapai dalam perancangan distribusi video klip dan film dokumenter karya mahasiswa Fakultas Seni Media Rekam (FSMR) ISI Yogyakarta adalah:

1. Mengetahui tahap dan proses perancangan distribusi video klip dan film dokumenter tugas akhir mahasiswa fakultas media rekam ISI Yogyakarta.
2. Menciptakan perancangan distribusi video klip dan film dokumenter tugas akhir mahasiswa fakultas media rekam ISI Yogyakarta.
3. Melakukan simulasi perancangan distribusi dengan pendekatan simulasi video virtual sebagai pengganti maket tiga dimensi. Memnfaatkan google *street view* untuk memberikan gambaran mengenai sebaran lokasi dan bagaimana ruang tersebut berfungsi bagi perancangan distribusi video klip dan film dokumenter mahasiswa fakultas media rekam ISI Yogyakarta.

D. Manfaat Perancangan

Dengan tercapainya tujuan tersebut, maka penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat memberi referensi bagi mahasiswa Tata Kelola Seni. Juga membuka kemungkinan lain dari Tata Kelola Seni. Bagaimana Tata Kelola Seni dapat bekerja dan berfungsi bagi entitas di luar seni rupa dan budaya dominan.

2. Bagi Institusi/ Lembaga Pendidikan

Menawarkan pendekatan baru dalam tugas akhir di ranah Tata Kelola Seni, yaitu membahas isu yang berkembang pada tatanan subkultur. Membuka kemungkinan tentang ide perancangan yang dapat bersumber dari mana saja, sekalipun tempat berkumpul anak nakal. Menjadikan perancangan ini sebagai penanda baru bagi perkembangan kajian ilmu Tata Kelola Seni ISI Yogyakarta.

3. Masyarakat

Mendapat wawasan tentang skena *underground* Jogja. Di sisi lain perancangan ini memberikan ruang bagi masyarakat untuk berkontribusi dalam mengembangkan wacana Tata Kelola Seni.

E. Metode Perancangan

Perancangan didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.¹³ Berbekal pengetahuan di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan sebuah proses perencanaan, pembuatan system baru atau pengembangan dari system yang sudah ada sebelumnya, dengan terstruktur, sistematis dan memiliki tujuan tertentu baik paktis maupun teoritis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif.¹⁴ Penelitian kualitatif dapat disebut sebagai penelitian naturalistik. Disebut kualitatif karena sifat data yang dikumpulkan bercorak kualitatif, bukan kuantitatif, karena tidak menggunakan alat-alat yang dapat mengukur jumlah satuan. Disebut naturalistik karena kondisi lapangan penelitian bersifat “natural” atau wajar, sebagaimana adanya tanpa dimanipulasi, diatur dengan eksperimen atau test.¹⁵

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen utama adalah peneliti. Peneliti diharapkan dapat menggali masalah yang ada dalam masyarakat. Peneliti berperan aktif dalam membuat rencana penelitian, proses, dan pelaksanaan penelitian serta menjadi faktor penentu keberhasilan dari seluruh proses dan hasil penelitian.

Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah untuk memahami persoalan yang ditemukan dalam masyarakat dan menggali makna di balik masalah yang dijumpai. Tujuan tersebut berbeda jika dibandingkan dengan tujuan dari metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menitik beratkan capainya menggunakan data berupa grafik ataupun angka.

¹³ Jogiyanto, *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis* (Yogyakarta: ANDI, 2005), Hlm. 46

¹⁴ Saryono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2010), Hlm. 56

¹⁵ Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Tarsito, 2003), Hlm. 18

1. Metode Pengumpulan data

Sebagai sumber data, penulis menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen.¹⁶ Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian.¹⁷ Observasi dilakukan guna mengamati kegiatan yang terjadi secara natural. Peneliti mengikuti dan mengamati proses pertemuan yang dilakukan oleh pelaku musik *underground (scenester)* Jogja sekaligus merasakan suasana yang mereka ciptakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana para *scenester* berkomunitas serta melihat bentuk-bentuk yang mereka hasilkan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tersebut¹⁸. Wawancara merupakan metode yang efektif guna mengetahui karakteristik objek yang diamati melalui pemahaman sikap, kepercayaan serta motif perilaku seseorang sehingga mendapatkan kesimpulan. Kegiatan wawancara dilakukan secara bertahap dan berkala, secara mendetil agar tidak ada kekeliruan terhadap hasil akhir. Wawancara ditujukan Sofyan Hadi dan Jimmy Mahardika. Keduanya diwawancarai terkait dengan kebutuhan materi untuk melakukan perancangan distribusi. Menggunakan wawancara terstruktur, penggunaan wawancara terstruktur dirasa lebih tepat, karena dengan menggunakan beberapa sampel, data dapat terkumpul dengan jelas.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu¹⁹. Melalui dokumen, hasil penelitian akan lebih kredibel dan dapat dipercaya.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif - Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016. p.225

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif - Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016. p. 227

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif - Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016 p. 231.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif - Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016 p. 240.

Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, suara, video atau tanda-tanda yang ditemukan selama penelitian. Dalam penelitian penelitian ini, dokumen yang dimaksud adalah video klip, film dokumenter dan catatan lainnya yang berguna untuk menunjang kebutuhan perancangan.

2. Populasi dan Sampel

Dalam melakukan perancangan distribusi video klip dan film dokumenter tugas akhir mahasiswa fakultas media rekam ISI Yogyakarta, penting untuk mengetahui karakteristik dari populasi yang menjadi elemen utama dalam perancangan. Populasi dapat memiliki kualitas yang menjadi sumber bagi sebuah penelitian, Menurut Moh Nazir (2011, hlm. 271) Populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri ciri yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengertian tersebut maka populasi dalam perancangan ini adalah alumni mahasiswa fakultas media rekam ISI Yogyakarta. Adapun sampel dari perancangan ini diperoleh dari video klip dan film dokumenter tugas akhir mahasiswa ISI Yogyakarta.

Terdapat lima video yang menjadi sample dalam perancangan ini. Kelima video tersebut adalah:

- a. *Jogja Underground Movie* (2001) karya Jimmy Mahardika.
- b. Penyutradaraan Film Dokumenter Potret Tentang Eksistensi *Straight Edge* Di Dalam *Scene Hardcore Punk* Dengan Judul "SxE", karya Elevation Christ Diakta.
- c. Pergerakan Komunitas *Jogja Noise Bombing* Dalam Musik Experimental Melalui Dokumenter Bergener Potret "Jogja Noiser" karya Chirtian Thomas Octaviano.
- d. Horor Sebagai Representasi Lirik Dalam Penyutradaraan Video Musik Kavalari karya Lana Pranaya.
- e. Video klip *Anthem to Hate* dari grup band Death Vomit.
- f. PSIM Yogyakarta Sebagai Salah Satu Inspirasi Karya Dom 65 Dalam Penyutradaraan Film Dokumenter Potret "Fortuna", karya Fauzi Fathurrahman.

Pemilihan sampel didasarkan pada temuan pada perpustakaan prodi Televisi dan Film ISI Yogyakarta. Karena tidak semua tugas akhir mahasiswa Televisi dan Film mengangkat wacana yang dimaksud, maka dalam prosesnya membutuhkan

seleksi. Di atas merupakan judul yang dirasa sesuai dengan perancangan yang akan dibuat.

3. Metode analisis Data

Metode yang digunakan dalam perancangan distribusi video klip dan film dokumenter karya mahasiswa Fakultas Seni Media Rekam (FSMR) ISI Yogyakarta adalah metode kualitatif. Beberapa aspek pertimbangan terkait pemilihan metode kualitatif adalah, karena kegiatan ini mengacu pada penelitian formatif yang menggunakan teknik tertentu agar suatu masalah dapat terpecahkan dan terjawab. Penggunaan metode kualitatif dirasa cukup efisien untuk dapat mencakup perihal yang dibutuhkan seperti:

- a. Pemahaman tentang proses produserial suatu perancangan acara. Karena dengan adanya perancangan ini peneliti membutuhkan pengetahuan dengan cara praktik di lapangan, memakai teori-teori yang dipelajari atau baru ditemukan selama proses penelitian.
- b. Terdapat aspek kontekstual yang dapat dideskripsikan. Pada prosesnya dapat menimbulkan subyektifitas. Guna menghilangkan pandangan terhadap subyektifitas, metode penelitian kualitatif tersebut akan dilakukan menggunakan observasi partisipatif. Penggunaan metode ini lebih tepat agar tidak banyak menimbulkan pro dan kontra.
- c. Memunculkan ide kreatif bagi perancangan suatu kegiatan dengan analisis dan penyesuaian literatur lebih luas. Kemungkinan literatur yang menjadi dasar perancangan dapat berkembang, sesuai dengan kebutuhan produksi.

4. Instrumen Pengumpulan Data

- a. Alat Tulis: digunakan untuk mencatat hasil wawancara dan data yang diperoleh dari dan selama proses tersebut.
- b. Gawai: digunakan untuk meghubungi, membuat janji, sekaligus pengingat jadwal.
- c. Laptop: digunakan sebagai piranti untuk menulis, mengumpulkan data, menyimpan data.
- d. Imac: diguakan untuk mengedit audio visual.
- e. Kamera: digunakan untuk mengambil gambar dan merekam data.

- f. Perekam Suara: digunakan untuk merekam pembicaraan dengan narasumber pada saat wawancara
- g. *Flashdisk*: digunakan untuk menyimpan data tulisan, video, audio juga sebagai gudang data lainnya selama pra produksi sampai pasca produksi.
- h. Internet: digunakan untuk berselancar di dunia maya mencari data yang tidak ditemukan di dunia nyata.

F. Sistematika Penulisan

- a. Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan penciptaan, tujuan, manfaat (manfaat bagi mahasiswa, institusi, dan masyarakat), tinjauan karya serta landasan teori, metode penciptaan (metode pendekatan, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrumen pengumpulan data), dan sistematika penulisan.
- b. Bab II Konsep berisi tentang konsep perancangan (pencarian ide, makna judul dan pengolahan ide), konsep visual.
- c. Bab III Proses perancangan berisi tentang pra-produksi (pengumpulan data/materi, visualisasi), produksi dan pengelolaan teknis produksi.
- d. Bab IV Pembahasan karya berisi tentang pembahasan karya yang disajikan dalam audio visual dengan menggunakan pendekatan yang dipilih.
- e. Bab V Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran. (kesimpulan akan ditarik dengan apa yang sudah dilakukan pada bab-bab sebelumnya serta akan memiliki saran atau kritik guna membangun proses selanjutnya), lampiran serta biodata mahasiswa.

