

PENYUTRADARAAN FILM DOKUMENTER EDUKASI SEBAGAI TAYANGAN INFORMATIF DI MUSEUM SRI BADUGA BANDUNG

DIRECTING OF EDUCATIONAL DOCUMENTARY FILM AS INFORMATIVE SHOW AT SRI BADUGA MUSEUM BANDUNG

Dimas Reditya Agus Pratama¹, Anggar Erdhina Adi, S.Sn, M.Ds.²

¹ Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

² Dosen Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

[¹d.reditva@gmail.com](mailto:d.reditva@gmail.com), [²anggarwarok@gmail.com](mailto:anggarwarok@gmail.com)

Abstrak:

Museum Sri Baduga adalah Museum tingkat provinsi yang bernaung di bawah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, mengumpulkan dan menyajikan khasanah kekayaan sejarah alam dan budaya di daerah Bandung. Namun Museum Sri Baduga untuk saat ini sudah minim pengunjung terutama Anak Remaja Bandung yang enggan mengunjungi Museum untuk belajar. Dari fenomena di atas, tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode sudut pandang edukasi kebudayaan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu studi kasus melalui kuesioner. Sedangkan metode analisis data yang digunakan yaitu analisis objek dan analisis visual. Dari hasil analisis tersebut digunakan untuk merancang film dokumenter edukasi yang akan digunakan pada Museum Sri Baduga Bandung.

Kata kunci: Film Dokumenter Edukasi, Informatif, Museum Sri Baduga

Abstract:

The Sri Baduga Museum is a provincial-level Museum under the Ministry of Education and Culture, which collects and presents the rich treasures of natural and cultural history in the Bandung area. But the Sri Baduga Museum is currently minimal visitors, especially Bandung Teenagers who are reluctant to visit the Museum to study. From the above phenomena, the type of research used is qualitative research with ethnographic methods and cultural education point of view. Data collection methods used were case studies through questionnaires. While the data analysis method used is object analysis and visual analysis. From the results of the analysis is used to design an educational documentary that will be used at the Museum of Sri Baduga Bandung.

Keyword: Educational Documentary Film, Informative, Sri Baduga Museum

1. Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Museum pertama kali muncul di Eropa, sebagai ruang khusus untuk menyimpan dan menyajikan barang-barang koleksi sejarah. Namun seiring dengan berjalannya waktu, museum tidak hanya menjadi tempat untuk memajang benda koleksi sejarah, tetapi juga untuk mengumpulkan, melestarikan, menyajikan dan mengkomunikasikan benda untuk tujuan tertentu. (Rumansara, 2013:79). Museum Sri Baduga sudah mulai sepi pengunjung terutama para remaja. Di era milenial dan praktis ini, banyak remaja yang ingin memperoleh hal-hal tertentu secara instan, misalnya ingin mendapatkan edukasi sejarah melalui internet karena dengan menggunakan internet lebih mudah untuk mencari informasi yang mereka butuhkan daripada langsung melihat objek yang ada di museum dan memlihat informasinya. Museum Sri Baduga hanya menampilkan benda-benda bersejarah yang membuat para pengunjung tanpa ada efek visual yang berguna untuk menampilkan tayangan tentang sejarah dan informasi dari koleksi sejarah yang ada di museum.

Remaja adalah kelompok penduduk umur 10-19 tahun. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), yang disebut remaja adalah mereka yang tahap transisi dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Golongan usia remaja menurut (WHO) adalah 12 hingga 24 tahun. Menurut Menteri Kesehatan Republik Indonesia pada tahun 2010, batas usia remaja antara 10 hingga 19 tahun.

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (Travelogues) yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin dan tidak dibuat – buat. (Effendy, 2002). Kemudian, film dokumenter edukasi memberikan kesan yang kaya akan konten visual, mengarahkan pada edukasi melalui pertunjukan yang kaya akan materi pendidikan. Film Dokumenter edukasi merupakan cara yang tepat untuk memberikan wawasan visual dari program informasi sehingga siswa dapat memperoleh informasi dengan jelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis termotivasi untuk menganalisis dan merancang sebuah film dokumenter edukasi untuk remaja dalam mengunjungi museum dengan media penghubung berupa QR Code. Dalam perancangan ini judul yang diambil oleh penulis adalah “ Penyutradaraan Film Dokumenter Edukasi sebagai Tayangan Informatif di Museum Sribaduga Bandung.”

Identifikasi Masalah

Berikut adalah identifikasi masalah yang muncul dari latar belakang:

1. Minimnya kunjungan masyarakat dan anak remaja ke museum.
2. Informasi yang kurang pada saat melihat benda yang ada di Museum.
3. Tidak adanya tayangan film dokumenter edukasi yang memberikan informasi ketika mengunjungi Museum Sri Baduga Bandung.
4. Belum adanya penggunaan *QR Code* sebagai media perantara untuk menampilkan informasi berupa film dokumenter edukasi di Museum Sri Baduga.
5. Belum adanya penyutradaraan film dokumenter edukasi tentang benda koleksi sejarah di Museum Sri Baduga Bandung.

Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan minat pengunjung untuk mendapatka pengalaman edukasi berbeda ketika mengunjungi Museum Sri Baduga, Bandung dengan menggunakan QR Code ?
2. Bagaimana penyutradaraan film dokumenter edukasi mengenai benda-benda koleksi sejarah di Museum Sri Baduga Bandung ?

Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menumbuhkan minat berkunjung dan mendapatkan pengalaman edukasi berbeda ketika mengunjungi Museum Sri Baduga Bandung dengan menggunakan media visual berupa film dokumenter edukasi dengan *QR Code*.
2. Untuk penyutradaraan film dokumenter edukasi tentang benda koleksi sejarah di Museum Sri Baduga Bandung.

Metode Perancangan

Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode sudut pandang budaya. Rangkaian metode perancangan dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap analisis data. Berikut adalah penjabaran pengumpulan data dan analisis data yang dilakukan oleh perancang:

1. Pengumpulan Data
 - a. Observasi
Perancang melakukan observasi dengan cara mengunjungi dan mengamati aktivitas di Museum Sri Baduga Bandung.
 - b. Studi Pustaka / Studi Kasus dan Studi Visual

Untuk studi pustaka teori yang perancang gunakan adalah teori edukasi, teori permuseuman dan teori informatif, perubahan sosial, film, dokumenter, penyutradaraan dan psikologi. Studi kasus menggunakan metode kuesioner dengan mengumpulkan data dari khalayak. Sedangkan studi visual, film yang dijadikan sebagai karya sejenis adalah “Halloween History | National Geographic”, “The Secret Lives of Trees | Short Film Showcase”, dan “Diwali - Festival of Lights | National Geographic”.

c. Wawancara

Perancang melakukan wawancara dengan beberapa pengunjung museum yang ada di Museum Sri Baduga Bandung.

2. Analisis Data

Analisis data dilakukan berdasarkan hasil pengumpulan data. Perancang melakukan analisis pada data objek dan data visual. Analisis objek dilakukan berdasarkan hasil pengumpulan data objek yang dilakukan perancang saat di Museum Sri Baduga Bandung, yaitu: Observasi, Studi Pustaka/Studi Kasus, Studi visual, dan Wawancara. Sedangkan analisis visual merupakan tahapan menguraikan gambar untuk dianalisis. Pada tahap analisis visual, perancang melakukan analisis dengan cara pengamatan pada tiga karya film sejenis.

2. Ladsan Pemikiran

2.1. Museum Sebagai Sarana Edukasi

Museum adalah lembaga permanen yang bertanggung jawab untuk melayani dan mengembangkan pengetahuan masyarakat, terbuka untuk umum untuk mempelajari, melestarikan dan menyampaikan informasi tentang koleksi sejarah kepada publik. Dengan menyesuaikan materi pembelajaran, museum dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan museum sebagai media pembelajaran dikarenakan kompleksitas media yang dapat digunakan untuk menjelaskan peristiwa. Di museum, media yang digunakan sebagai sumber belajar berupa sumber primer berupa peninggalan budaya purba yaitu peninggalan budaya, fosil, batuan ekologi dan sebagainya. Di museum, sumber primer ini disediakan dalam bentuk asli.

2.1.1. Peran dan Fungsi Museum

Museum menjadi bagian dari hiburan dan pengenalan budaya, terutama bagi wisatawan yang mencari pengalaman. Peran museum adalah memberikan karya, menarik pengunjung dan mendukung perkembangan industri kreatif.

2.1.2. Museum Sebagai Sarana Informasi

Media pembelajaran adalah segala alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Sadiman,1996). Dengan sistem pembelajaran ini museum merupakan tempat yang ideal untuk informasi sejarah, karena media pembelajaran memegang peranan penting. Media membantu mendeskripsikan dan memberikan informasi tentang peristiwa masa lalu.

2.2. Dokumenter Edukasi Sebagai Medium Tayangan Informatif

Menurut Munadi (2013: 54-57), berdasarkan indera yang terlibat terdapat empat jenis media yaitu media audio, media visual, media audiovisual dan multimedia. Perlu dikembangkan peran orang tua, guru, dinas atau orang disekitar mengajak kepada anak didik untuk menempuh pendidikan secara audio visual. Film merupakan salah satu media yang mempunyai pengaruh besar dalam membantu perkembangan pendidikan.

2.2.1. Dokumenter Edukasi

Dalam film dokumenter, umumnya topik di sekitar kita adalah sesuatu yang menarik. Media pembelajaran pada saat ini dapat menginspirasi siswa untuk lebih memahami dan memperhatikan materi alam proses pembelajaran (Asyhar, 2012:29). Media yang terlibat dalam pendidikan adalah film, menurut Heinich dkk., dokumenter adalah film yang didasarkan pada pemberitaan yang kreatif dan aktual berdasarkan kenyataan (Yudhi Munadhi,2008:117).

2.2.2. Tayangan Informasi

Sebagai media yang dapat memberikan edukasi kepada masyarakat, media audiovisual adalah media yang dapat memberikan edukasi kepada masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa menonton sebuah tayangan seperti film yang informatif dengan maksud mengedukasi masyarakat dapat menjadikan kebiasaan yang umum bagi masyarakat. Metode dengan film dokumenter edukasi sangat penting bagi pelajar dan masyarakat yang ingin mempelajari ilmu pengetahuan, sejarah atau wawasan keilmuan dengan informasi yang mengandung unsur edukasi berupa film pendek bergenre dokumenter edukasi. Selain itu gencarnya teknologi dan informasi yang masuk dalam generasi muda melalui internet, semakin membuat regenerasi estafet nilai adat dan tradisi menjadi semakin menipis.

3. Data dan Analisis

3.1. Data dan Analisis Museum Sri Baduga Bandung Jawa Barat

3.1.1. Data Museum Nasional Sri Baduga Bandung

Museum Sri Baduga adalah salah satu museum yang ada di kota Bandung. Museum mulai di bangun pada tahun 1974 dan di resmikan tanggal 5 Juni 1980, pada tahun 1980-1990 museum ini bernama Museum Povinsi Jawa Barat. Museum Sri Baduga ini terletak di Jalan B.K.R. 185 atau jalan lingkaran selatan dan sangat dekat lokasinya dengan lapangan bersejarah di Bandung yaitu lapangan Tegallega dan berdekatan pula dengan objek sejarah di kota Bandung lainnya yaitu Monumen Bandung Lautan Api. Tercatat secara keseluruhan Museum Sri Baduga memiliki kurang lebih 7.000 buah koleksi peninggalan sejarah dan dibagi menjadi 10 klasifikasi mencakup unsur sejarah dan kebudayaan Jawa Barat, seperti berikut:

- a. Koleksi Numismatika dan Heraldika (Mata uang)
- b. Koleksi Filologika (Warisan kebudayaan)
- c. Koleksi Keramologika (Keramik)
- d. Koleksi Seni Rupa (Lukisan)
- e. Koleksi Teknologika (Alat bantu)
- f. Koleksi Geologika dan Geografika (bebatuan, daerah, dan Geografis)
- g. Koleksi Biologika (Mahluk hidup)
- h. Koleksi Etnografika
- i. Koleksi Historika (Sejarah)

3.1.2. Analisis Data Museum Nasional Sri Baduga Bandung

Museum Sri Baduga Bandung dikunjungi dari semua umur baik turis domestik maupun mancanegara. Tetapi yang paling sering mengunjungi museum adalah kalangan pelajar baik SMP maupun SMA. Tak sedikit yang melakukan penelitian dan pengkajian suatu koleksi untuk tugas dikalangan mahasiswa untuk suatu tugas skripsi atau thesis. Perpustakaan yang terdapat di museum Sri Baduga Bandung ini awal mula tidak untuk umum atau pengunjung, melainkan untuk kajian yang ada di dalam museum.

Tabel 3.1

Jumlah pengunjung Museum Negeri Sri Baduga periode 2010-2019

NO	TAHUN	KLASIFIKASI							JUMLAH
		TK	SD	SMP	SMA	MAHASISWA	UMUM	WISMAN	
1	2010	2017	24136	24670	10472	1301	10249	180	73025
2	2011	2091	16974	19402	8470	936	6338	220	54431
3	2012	2283	20857	27906	10474	2342	3172	190	67224
4	2013	1744	21668	29351	9287	2876	6127	203	71256
5	2014	2501	23342	22618	13911	3143	6597	288	72400
6	2015	3934	21980	24282	12962	3816	10065	312	77351
7	2016	4661	19724	21378	10537	5045	16967	1426	79738
8	2017	2447	22659	30630	10038	2954	15953	226	84907
9	2018	2305	25688	36339	13688	2343	5262	84	85709
10	2019	410	4015	5312	1932	355	1492	58	13574
JUMLAH		24393	201043	241888	101771	25111	82222	3187	679615

Sumber: Museum Sri Baduga Bandung (2020)

Tabel 3.2

Jumlah pengunjung Museum Sri Baduga di tahun 2019

NO	BULAN	KLASIFIKASI PENGUNJUNG 2019							JUMLAH
		TK	SD	SMP	SMA	MAHASISWA	UMUM	WISMAN	
1	Januari	147	1687	4482	786	710	310	13	8135
2	Februari	364	2031	6150	960	52	145	5	9707
3	Maret	131	3381	5143	1669	116	143	6	10589
4	April	210	1239	1883	1467	180	123	12	5114
5	Mei	136	474	740	630	11	56	-	2047
6	Juni	177	154	408	77	69	1430	3	2318
7	Juli	15	79	2015	88	76	825	9	3107
8	Agustus	133	574	900	241	9	116	9	1982
9	September	54	2629	1376	378	15	160	1	4613
10	Oktober	126	3242	6033	1501	58	210	4	11174
11	November	281	3502	6371	2733	179	563	22	13651
12	Desember	410	4015	5312	1932	355	1492	58	13574

Sumber: Museum Sri Baduga Bandung (2020)

3.2. Data dan Analisis Objek

3.2.1. Data Objek

Gerabah adalah perkakas atau properti yang terbuat dari tanah liat yang dibentuk kemudian dibakar, kemudian dijadikan alat-alat yang berguna untuk membantu kehidupan manusia. Fungsi dari gerabah sendiri adalah sebagai hiasan rumah atau sebuah ruangan, tempat tanaman atau bunga, pameran dan keperluan rumah tangga lainnya. Cara pembuatan gerabah adalah sebagai berikut:

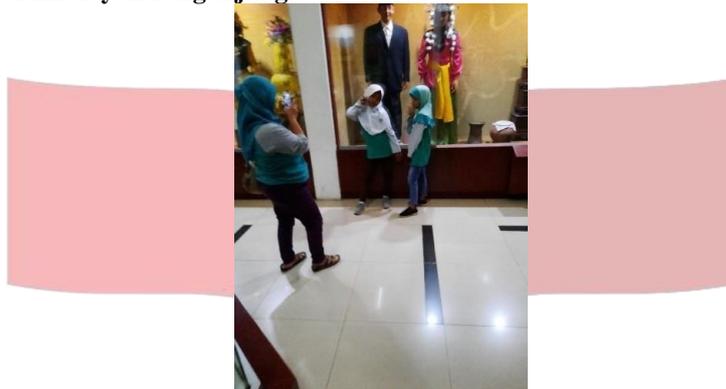
1. Pertama, gumpalan tanah liat dibentuk sesuai dengan imajinasi Anda.
2. Kedua, setelah gerabah berbentuk sesuai dengan keinginan anda, maka langkah selanjutnya dikeringkan dengan angin.
3. Ketiga, setelah gerabah melewati proses pengeringan barulah pada proses pembakaran.
4. Keempat merupakan langkah terakhir, maka lakukan finishing.

3.2.2. Analisis Objek

Informasi mengenai gerabah ini dipilih karena masyarakat Indonesia sudah sejak dulu mengenal kerajinan tanah liat sebagai bagian dari sejarah dan budaya setempat. Gerabah juga disebut keramik rakyat, karena mempunyai ciri pemakaian tanah liat bakaran rendah dan teknik pembakaran sederhana. Awalnya masyarakat sekitar membuat gerabah dari tanah liat merah untuk memenuhi kebutuhan perkakas rumah tangga. Berada di wilayah selatan Kabupaten Purwakarta, industri gerabah terletak di Desa Anjun, Desa Citeko dan Desa Pamoyanan. Konon, aktivitas membuat gerabah di wilayah ini dimulai sejak tahun 1904.

3.3. Data dan Analisis Khalayak Sasar

3.3.1. Observasi Khalayak Pengunjung



Gambar 3.1

Foto observasi di Museum Sri Baduga Bandung

Dari segi pengamatan yang penulis lakukan selama kurang lebih 3 (tiga) hari dapat di simpulkan, para pengunjung yang berkunjung ke museum Sri Baduga Bandung ini hanya melihat, meraba, mengambil foto, dan tahu akan sedikit informasi yang ada pada museum tersebut.

3.3.2. Data Wawancara Khalayak Pengunjung

Penulis melakukan wawancara terhadap khalayak pengunjung yang berada di dalam Museum Sri Baduga Bandung. Berikut hasil wawancara yang sudah saya dapatkan:

1. Mahasiswi ISBI
Penulis mewawancarai 2 orang dari ISBI yang bernama Delia (20) dan Alfisah (21). Jadi, peran teknologi media visual sangat diperlukan pada saat ini untuk mempermudah pengajaran materi edukasi di museum.
2. Mahasiswa UIN
Penulis mewawancarai 2 orang dari UIN yang bernama Nia (20) dan Lilah (21). Karena dengan sistem edukasi berbasis multimedia menjadikan pengunjung lebih tahu apa yang sedang mereka pelajari dan apa yang akan mereka dapatkan dari segi visual yang sudah mereka lihat.
3. Sekelompok pelajar siswi SMPN 2 Margahayu (8 orang)
Menurut mereka penerapan teknologi interaktif pada museum terlihat lebih menyenangkan layaknya bernain.

3.3.3. Data Khalayak Sasar

Dari segi psikografis khalayak sasar perancangan adalah remaja yang memiliki rasa ingin tahu dan minat belajar tentang ilmu sejarah dan ilmiah. Sedangkan dari demografis, remaja laki-laki dan perempuan khususnya di Kota / Kabupaten Bandung dengan segmentasi sebagai berikut:

Usia : 10-19 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
Status Pendidikan : SD hingga SMA

3.3.4. Analisis Khalayak Sasar

Pemilihan Kota / Kabupaten Bandung sebagai lokasi khalayak sasar, karena untuk mengembangkan sistem edukasi yang ada di dalam museum. Karena di dalam museum terdapat informasi yang kurang dan membuat pengunjung tidak puas. Maka dari itu diterapkan teknologi baru yang bisa menarik perhatian untuk mengunjungi museum. Masa remaja merupakan usia peralihan dari masa anak-anak menuju pra-dewasa yang memiliki berbagai masalah, baik bagi remaja itu sendiri maupu bagi masyarakat atau orang

tua. Tingkat kedewasaan di sini tidak hanya di lihat dari segi fisik, melainkan dari segi kematangan sosial-psikologisnya.

3.4. Data dan Analisis Karya Sejenis

3.4.1. Data Karya Sejenis



Sumber: Youtube

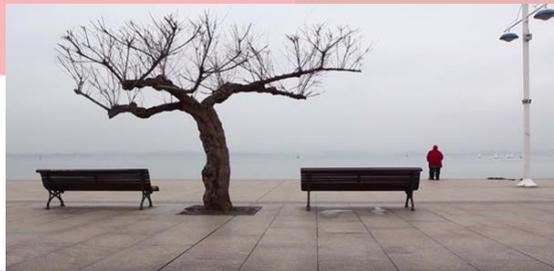
Gambar 3.3

Halloween History | National Geographic

Pembuat : National Geographic

Genre : Dokumenter

Durasi : 3m 11s



Sumber: Youtube

Gambar 3.4

The Secret Lives of Trees | Short Film Showcase

Pembuat : National Geographic

Genre : Film Pendek Dokumenter

Durasi : 3m 48s



Sumber: Youtube

Gambar 3.5

Diwali - Festival of Lights | National Geographic

Pembuat : National Geographic

Genre : Dokumenter

Durasi : 3m 05s

3.4.2. Analisis Karya Sejenis

Ketiga film dengan *genre* dokumenter yang mengangkat tema tentang adat, budaya, dan kebiasaan orang-orang. Dalam tiga video dokumenter ini menjelaskan bagaimana hal itu terjadi, mengapa dan peran yang ada di video dokumenter tersebut. Dalam video dokumenter berjudul “Halloween History | National Geographic” menunjukkan mengapa dan bagaimana adat halloween terjadi, pada video dokumenter “The Secret Lives of Trees | Short Film Showcase” sudut pengambilan yang luas sehingga banyak objek bisa terlihat bagi penonton dan terakhir “Diwali - Festival of Lights | National Geographic” menceritakan suatu daerah dengan adat dan kebiasaan yang unik.

3.5. Hasil Analisis

Dari hasil analisis data karya film sejenis, ketiga film dengan genre dokumenter yang mengangkat tema tentang sejarah, tokoh, dan ilmiah yang berguna menambah materi pendidikan dalam sistem edukasi.

a. Tema Besar

Tema besar yang di angkat adalah tentang tanyangan informatif dari film dokumenter bertema edukasi.

b. Keyword

Dari tema besar di atas, perancang dapat menentukan keyword untuk perancangan karya, yaitu: "Tayangan Informatif bersifat edukasi", dan "Film Dokumenter edukasi".

4. Konsep dan Perancangan

4.1. Konsep Perancangan

Konsep adalah ide abstrak dan tujuan dasar yang ingin disampaikan ke para khalayak penonton dari seorang pembuat film berisi sebuah makna dan pesan di dalam film tersebut. Dalam pembuatan film dokumenter, perancang harus bisa memaparkan dalam setiap visualisasinya.

4.1.1. Konsep Edukasi

Edukasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan, mengasah, dan memperbarui potensi serta pola pikir seorang peserta didik untuk memperoleh kemampuan yang lebih baik di kedepannya. Sebuah konsep edukasi dapat di rancang dengan baik dan tepat guna mendapatkan ilmu untuk dipelajari oleh peserta didik yang akan mengikuti bimbingan tersebut. Konsep edukasi berguna merancang dan atau memperbarui sistem edukasi agar dapat dengan mudahnya di terima dan di pahami oleh para khalayak peserta didik.

4.1.2. Konsep Interaktif

Konsep interaktif yang digunakan dalam proyek tugas akhir ini bertujuan untuk mengembangkan minat para pengunjung museum khususnya bagi anak muda/remaja yang masih ingin tahu tentang hal yang mereka belum pahami, seperti perkembangan jaman, teknologi dari masa ke masa, geografis dan berbagai macam ilmu yang tidak bisa di sampaikan pada lingkungan sekolah mereka.

4.1.3. Konsep Kreatif

Konsep kreatif digunakan guna memproses suatu karya menjadi lebih baik dan menarik dari sebuah konsep dasar. Konsep kreatif dapat menggambarkan suatu hal secara imajiner untuk kemudian menghasilkan karya yang real dan dapat dinikmati oleh para khalayak luas.

4.2. Perancangan

4.2.1. Pra Produksi

a. Judul

Judul pada karya ini merujuk pada objek yang diangkat dalam film, adalah salah satu koleksi pameran yang masih ada pada museum sri baduga yaitu "Gerabah".

b. Ide

Pembuatan film dokumenter edukasi gerabah ini bertujuan untuk pengetahuan dalam pembuatan gerabah. Pengambilan film dokumenter edukasi ini berjalan dari tahap awal pembuatan adonan hingga tahap akhir (finishing) yang berlokasi di Sentra Pembuatan Gerabah bapak Wawan didaerah Kiaracandong.

c. Treatment

Sentra Gerabah Bapak Wawan

Narasumber : Bapak Wawan

Di pagi hari ketika matahari mulai terbit dan mengharuskan para pekerja lepas untuk bergegas memulai bekerja di lapangan pekerjaannya. Hentakan langkah mengitari jalan setapak menuju tempat biasa dimana dia melakukan pekerjaannya. Sesampainya di tempat kerja para pekerja lepas atau bisa di katakana sebagai pekerja pabrik yang terikat oleh kontrak, dan mereka saling menyapa dan mengobrol sesaat sebelum mereka memulai pekerjaan mereka masing-masing.

d. Shotlist

Shotlist adalah daftar semua bidikan yang akan disertakan dalam film. Pada dasarnya, ini adalah daftar yang berisi banyak detail yang dapat membuat produksi film lebih efisien. Dengan menggunakan "daftar pengambilan gambar", Anda dapat merekam semua adegan dengan lebih cepat.

e. Storyboard

Storyboard adalah kumpulan gambar sketsa yang disusun secara berurutan dan disesuaikan dengan naskah, sehingga ide cerita dapat dengan mudah tersampaikan.

f. Penyusunan Jadwal

Penyusunan Jadwal dilakukan guna menentukan hari dan jam berapa saja proses eksekusi pembuatan film akan dilaksanakan, pembuatan susunan jadwal ini dilakukan agar proses dan shot tertata dengan rapih dan cepat.

4.2.2. Produksi

Berikut adalah hal yang perlu diperhatikan oleh perancang sebagai sutradara saat produksi:

1. Sutradara memberi pengarahan kepada kru apabila terjadi *miss* pada saat eksekusi proyek.
2. Sutradara mengecek kesiapan semua kru dalam pengambilan gambar secara mendadak.
3. Sutradara bersama *Direct of Photography* dan Editor melihat hasil *footage* dan *rush copy* pada akhir pengambilan gambar.

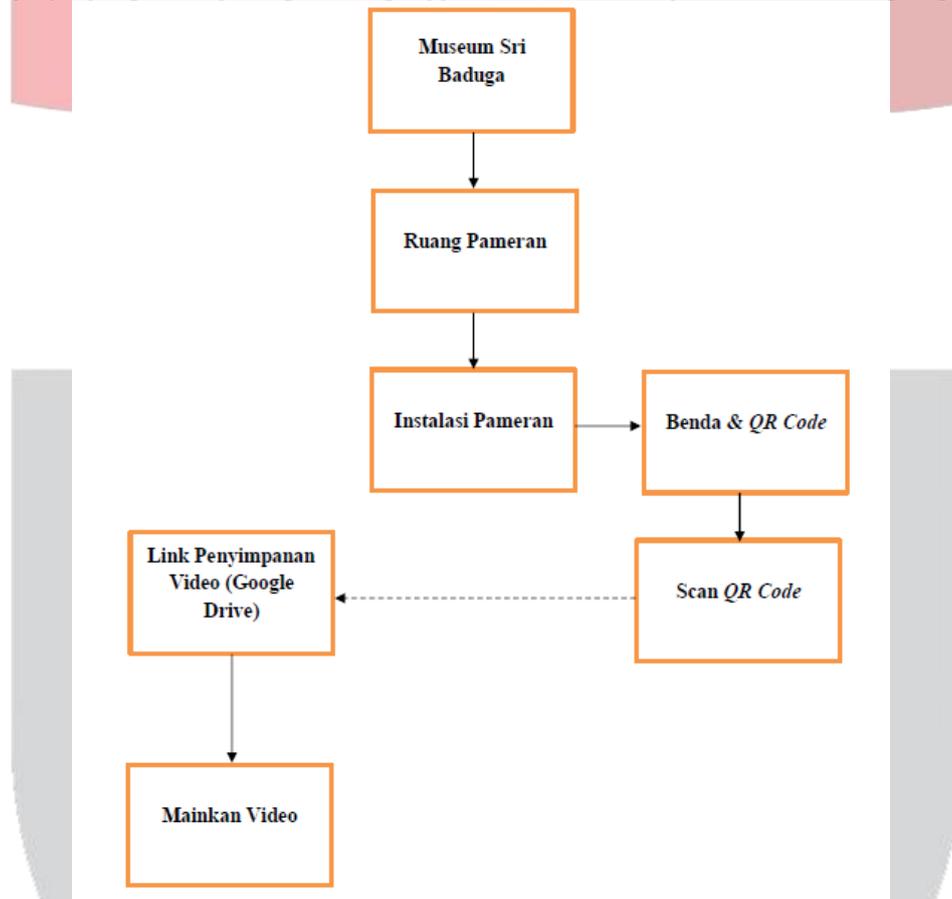
4.2.3. Pasca-Produksi

Berikut adalah hal yang perlu diperhatikan oleh perancang saat pascaproduksi:

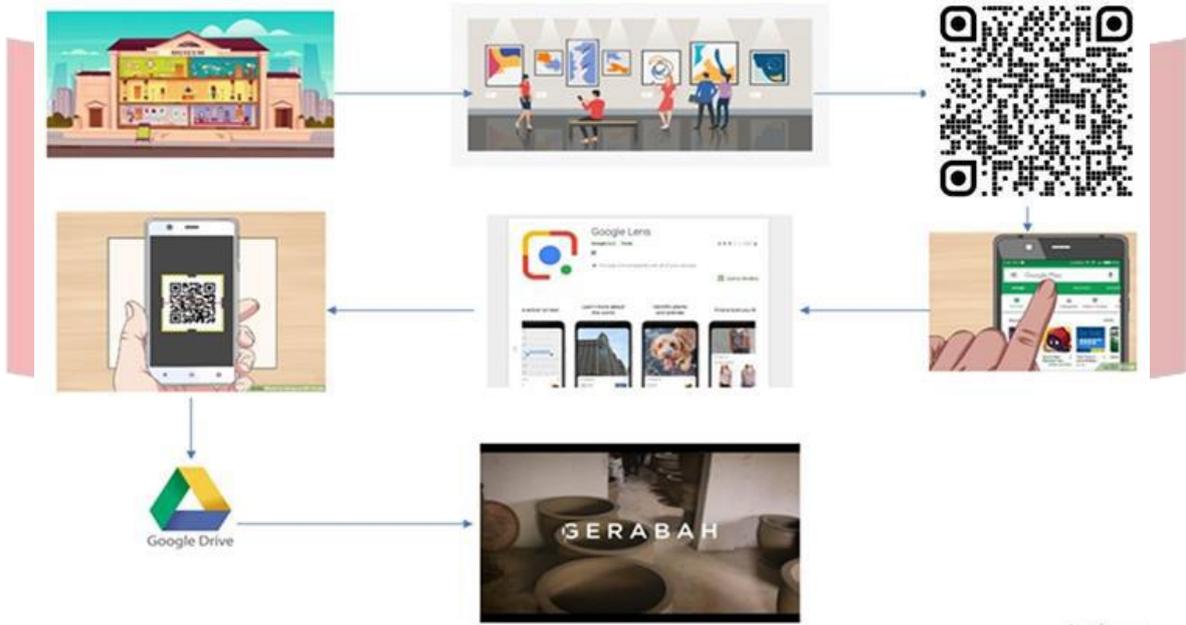
1. Memantau dan memberikan editor sebuah konsep agar selalu berada di konsep awal.
2. Memberikan referensi *background music* agar suasana dalam film tercipta secara *real*.
3. Memeriksa referensi dan melakukan koreksi warna gambar bersama *Direct of Photography* dan editor agar dapat menimbulkan *moodbooster* yang kuat.
4. Melakukan *preview* akhir film dokumenter edukasi bersama *Direct of Photography*.

4.3. Media Pendukung

Penggunaan QR Code sangat memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi berupa film dokumenter edukasi, pengunjung dapat mengikuti prosedur penggunaan QR Code dengan cara Scan dan tap-to play.



Gambar 4.4
Penggunaan QR Code di Museum



Gambar 4.5
Penggunaan QR Code di Museum dengan Smartphone Android



Gambar 4.6
Penggunaan QR Code di Museum dengan Smartphone Iphone

- Desain Instalasi QR Code film dokumenter edukasi gerabah



5. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Perlu adanya sebuah media tayangan informatif yang akan menunjang pembelejaraan pada lingkungan di Museum melalui film dokumenter edukasi. Di jaman yang serba akan teknologi ini terutama dengan perkembangan di dunia Smartohone yang memudahkan jalannya kebutuhan manusia terutama dalam dunia Pendidikan. Pada kalangan anak sekolah membutuhkan lebih banyak ilmu di luar lingkungan sekolah, hal tersebut bisa menjadikan acuan belajar dan mendapatkan ilmu yang lebih dalam lagi, terlebih di masa milenial ini para anak usia 10-19 tahun sudah mengenal dunia teknologi terutama Smartphone. Penyutradaraan film dokumenter edukasi dengan sifat informatif ini berusaha memudahkan para khalayak pengunjung museum terutama Museum Sri Baduga Bandung yang lebih banyak dikunjungi oleh pelajar berusia 10-19 tahun dengan jenjang pendidikan SD hingga SMA yang mengharuskan mereka untuk mendapatkan informasi lebih di luar lingkungan sekolah mereka.

Perancang sebagai sutradara memiliki konsep edukatif dan interkatif dengan maksud memberikan pengalaman yang berbeda ketika mengunjungi museum, serta bermaksud mengajak kepada khalayak umum dan terutama para remaja untuk mencari dan mengetahui ilmu dan sejarah yang ada di museum. Dengan penerapan film dokumenter edukasi dengan penghubung sebuah *QR Code* akan menunjang rasa keingintahuan yang kuat dan besar.

Berdasarkan perancangan ini, perancang menyarankan untuk para khalayak masyarakat terutama remaja untuk lebih adaptif dan lebih banyak menggali sebuah informasi yang dibutuhkan terutama dalam pendidikan baik didalam lingkungan sekolah ataupun dilimngkungan luar sekolah seperti museum. Perancang masih menemukan bahwa kurangnya minat masyarakat terutama anak remaja untuk belajar diluar lingkungan pendidikan seperti di museum dikarenakan media hanya sebatas sedikit informasi dan tidak adanya media secara visual untuk membantu penangkapan materi secara langsung.

Selain saran untuk pihak luar seperti museum sri baduga Bandung, perancang yang bertugas sebagai sutradara dalam perancangan tugas akhir ini menyarankan untuk lebih mencari informasi secara lebih dalam agar informasi yang kita dapat menjadi hasil yang memuaskan bagi kita, serta dalam penjelasan informasi dapat ditingkatkan lagi dalam penyajian informasi kepada publik.

Daftar Pustaka:

- [1] Rumansara, E. H. (2013), Peran Sanggar Seni dalam Menunjang Kegiatan Bimbingan Edukatif Pada Pameran Benda Budaya Bimbingan Edukatif Pada Pameran Benda Budaya Koleksi Museum – Museum di Papua. *JURNAL ANTROPOLOGI PAPUA* ISSN: 1693-2099, 79-87.
- [2] Adi, Anggar Erdhina (2016), *NARRATIVE STYLE IN DOCUMENTARY FILM AS AN EFFORT OF CREATIVE INDUSTRIES DEVELOPMENT IN BANDUNG CITY*.
- [3] A. Herayati, Yetti (1996), *Mengenal Koleksi Ruang Pameran Tetap*.
- [4] Effendy, Heru (2002), *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga.
- [5] Sugiyono, (2018), *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. ALFABETA.
- [6] Sangadji, Etta Mamang, (2010), *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- [7] Soewardikoen, Didit, (2013), *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: Dinamika Komunika.
- [8] Creswell, John .W. (2009). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [9] Creswell, John .W. (2012). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [10] Munadi, Y, (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Referensi Jakarta: Jakarta.
- [11] Asyhar, Rayandra, (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- [12] Joseph Ibnu Wibowo, Alexander. 2015. *PERSEPSI KUALITAS LAYANAN MUSEUM DI INDONESIA: SEBUAH STUDI OBSERVASI*. *Manajemen*, 15(1).
- [13] denso-wave.com, “Vol.1 QR Code development story”. <<https://www.denso-wave.com/en/technology/vol1.html>> [Diakses, 21 Januari 2020).
- [14] <https://kemenperin.go.id>, “Apa itu QR Code?”. <<https://kemenperin.go.id/download/6759/Hubungan-antara-QR-Code-dan-Dunia-Industri-dan-Perdagangan>> [Diakses, 10 Januari 2020).
- [15] Indonesiacraft.co.id, *Beginilah Cara Membuat Gerabah*. <<https://indonesiacraft.co.id/d-i-y/beginilah-cara-membuat-gerabah/>> [Diakses, 28 Desember 2019).
- [16] Citraalam.id, “Kerajinan Gerabah dan Daerah Penghasil Gerabah di Indonesia”. <<https://citraalam.id/kerajinan-gerabah-dan-daerah-penghasil-gerabah-di-indonesia/>> [Diakses, 14 Januari 2020).
- [17] m.kontak.co.id, “Sejarah dan Perkembangan Sentra Gerabah Plered”. <<https://m.kontan.co.id/lipsum/read/340/Sejarah-dan-Perkembangan-Sentra-Gerabah-Plered>> [Diakses, 2 Desember 2019).

[18] Humas.bandung.go.id “Kiaracandong, Sentra Perajin Keramik di Bandung”. <<http://humas.bandung.go.id/humas/profil/kiaracandong-sentra-perajin-keramik-di-bandung>> [Diakses, 1 Januari 2020).

[19] Humas.bandung.go.id “Kiaracandong, Sentra Perajin Keramik di Bandung”. <<http://humas.bandung.go.id/humas/profil/kiaracandong-sentra-perajin-keramik-di-bandung>> [Diakses, 1 Januari 2020).

