

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia disebut sebagai Negara Seribu Pulau yang mempunyai aset kekayaan yang sangat besar nilainya, diantaranya yaitu keragaman suku, bahasa dan budaya. Artinya Indonesia merupakan suatu negara yang terdiri dari banyak provinsi yang terbentang luas pada ribuan pulau, dan diisi oleh beragam suku dengan bahasa yang berbeda-beda, serta memiliki keragaman budaya yang menjadi ciri khas dan keunikannya seperti pakaian adat, rumah adat, makanan dan kesenian.

Sumardjo (2000:45) menjelaskan bahwa, apa yang disebut ‘seni’ memang merupakan suatu wujud yang terindra. Karya seni merupakan artefak yang dapat dilihat, didengar, dan dilihat sekaligus didengar (visual, audio, dan audio-visual), seperti lukisan, musik, dan teater. Akan tetapi yang sering disalah artikan oleh penikmat seni adalah, yang disebut seni itu berada di luar pengertian dari karya seni itu sendiri karena yang dimaksud seni adalah berupa nilai. Nilai itu sifatnya subjektif, yaitu berupa tanggapan individu terhadap sesuatu (karya seni) berdasarkan pengalaman dan pengetahuannya, sehingga terjadi saling memberi dan memberi antara subjek seni (penanggap) dan objek seni (karya seni).

Menurut Kutha Ratna (2010:153), budaya merupakan perwujudan hasil cipta, rasa dan karsa masyarakat. Artinya, suatu budaya itu dibuat dengan penuh perjuangan oleh para leluhur. Namun ironis nya, menurut apa yang perancang lihat pada kehidupan saat ini, sebagian besar remaja masa kini kurang mengenal budaya yang cukup beragam dengan luasnya negara Indonesia ini. Remaja masa kini cenderung lebih mudah mengikuti budaya asing seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang semakin canggih, sebagai contoh remaja masa kini lebih menyukai menonton pertunjukan *dance* ala Korea Selatan dari *gadget*-nya, dibandingkan menikmati pertunjukan kesenian musik dan tari khas budaya Indonesia ataupun

menonton pertunjukan Teater Rakyat Indonesia. Seharusnya sebagai penerus bangsa, generasi muda menyadari tanggung jawab mereka yaitu menanamkan ke dalam jiwa rasa bangga dengan adanya keragaman budaya di Indonesia serta menjaganya agar tetap lestari, karena itu yang menguatkan bangsa ini dan menyelamatkan masa depan generasi mendatang. Oleh karena itu, perlu adanya media pengenalan budaya sebagai upaya mendorong generasi muda agar lebih mencintai budaya bangsa Indonesia dengan berbagai cara yang tak cukup hanya belajar di sekolah. Salah satu caranya adalah perlu adanya bantuan media pengenalan tentang nilai moral budaya Indonesia kepada remaja sehingga membentuk watak, pola pikir, serta budi pekerti yang baik.

Indramayu merupakan salah satu daerah yang letaknya berada di provinsi Jawa Barat yang memiliki keragaman seni pertunjukan, mulai dari musik, tari dan teater rakyat yang masih lestari sampai saat ini. Seni pertunjukan seperti pentas sandiwara, disana masih cukup diminati oleh sebagian besar masyarakatnya, baik itu sebagai pelaku seninya ataupun sebagai penontonnya. Menurut Jaeni (2007:52) bahwa seni pertunjukan adalah dunia pertukaran simbol-simbol yang dipresentasikan oleh para pelaku dan segenap masyarakat pendukungnya. Di daerah Indramayu, berbagai macam acara pentas seni masih cukup mendapat apresiasi masyarakat dimana acara-acara tersebut tampak selalu dibanjiri jadwal harian, mingguan, bulanan, maupun tahunan, dan sebagian masyarakatnya masih antusias untuk menikmatinya. Namun ada pula kecenderungan di sebagian lainnya yang merasa bosan dan sengaja meninggalkan budayanya dikarenakan alasan tertentu, biasanya karena dinilai terlalu *monoton* dengan hal yang terus berulang. Tetapi kehadiran pentas seni yang hampir tak pernah ketinggalan setiap tahunnya adalah *Festival Tjimanoek* yaitu festival yang diadakan dalam rangka untuk memperingati hari jadi Kabupaten Indramayu. Acara yang didukung sepenuhnya oleh Pemerintah Kabupaten ini, menghadirkan beberapa seni pertunjukan yang lahir dari hasil warisan leluhur asli Indramayu seperti: *Tarling, Tari Topeng, Berokan, Sintren, Ngarot, Nadran, Mapag Sri, Sedekah Bumi*, dan yang lainnya. Acara yang perancang hadir ini, berlangsung sangat meriah dan terlihat beberapa remaja disana masih '*melek budaya*' dan juga acara ini turut diramaikan oleh antusias pendatang

dari luar daerah Indramayu, yang turut mengabadikan momentum yang sudah dianggap langka dan unik ini untuk kepentingan komersial maupun non-komersial.

Menurut catatan hasil wawancara dengan Bapak Asep Ruchiyat (2018) selaku Kepala Seksi di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten. Indramayu menerangkan bahwa *Festival Tjimanoeck* ini ditargetkan akan maju skala Internasional dikarenakan keragaman budaya yang masih lestari di Indramayu dan masih didukung oleh pemerintahan dan didorong oleh antusiasme masyarakatnya. Namun di Indonesia saja, masih belum banyak yang mengetahui kesenian budaya yang terdapat pada acara tersebut. Jadi, segalanya butuh proses.

Sandiwara Indramayu sebagai teater rakyat yang lahir dari adaptasi Ketoprak dan Ludruk pada tahun 1930-an, menceritakan tentang sejarah dan legenda khas Indramayu dengan bahasa penyampaiannya menggunakan dialek '*Dermayon*' khas Sunda-Jawa. Dahulu pada masa pemerintahan Sunan Kali Jaga, Sandiwara Indramayu mempunyai fungsi serta tujuan yang cukup sakral yaitu sebagai media dakwah para wali dalam menyiarkan agama Islam dan mengajarkan tentang nilai moral seperti norma-norma kehidupan pada masa peperangan.

Seiring adanya perubahan zaman, berkembang pula pemikiran masyarakatnya sehingga saat ini Sandiwara juga semakin berkembang yang diperlihatkan dengan adanya grup-grup Sandiwara, baik yang sudah lama maupun baru, sebut saja: *Candra Kirana, Candra Sari, Lingga Buana, Dwi Warna, Aneka Tunggal, Galu Ajeng*, dan lain sebagainya. Setiap grup hampir setiap harinya padat dengan jadwal dari panggung ke panggung untuk tampil di beberapa titik di kabupaten Indramayu sesuai panggilan *job* untuk memenuhi permintaan masyarakat yang menanggap (menyewa) dikala ada hajatan seperti khitanan, pernikahan, dan upacara adat. Dengan kondisi seperti ini tentu saja menuntut kesiapan penyelenggaraan pentas yang optimal, mulai dari tatanan panggung yang megah, tata pencahayaan dan dokumentasi resmi dari setiap grup Sandiwara nya yang dengan seiring berkembangnya teknologi terdapat pula *Live Streaming* di rekaman digital *Youtube* (sebagian besar grup Sandiwara memiliki *channel Youtube* resmi mereka sendiri), kostum dan make-up yang apik, musik tradisional beserta

para pemain musik yang tak sedikit jumlahnya, dan juga para pemeran/pelaku (lakon) Sandiwara nya, serta pilihan topik cerita yang dibawakan. Keterlibatan semua elemen dalam setiap pertunjukan Sandiwara itu memerlukan perhitungan dan pertimbangan biaya yang tak sedikit, bahkan hingga puluhan juta rupiah untuk sekali tanggap. Tapi biasanya besarnya biaya tersebut disesuaikan oleh *budget* yang disediakan oleh penanggap Sandiwara.

Hal-hal di atas tersebut kemudian lambat laun menjadi faktor pengaruh utama terjadinya pergeseran fungsi media dari yang dulunya Sandiwara sebagai media dakwah/pengajaran, berubah menjadi Sandiwara yang saat ini hanya sebatas media hiburan semata antara pelaku seni dan publik seni. Bahkan disebutkan dalam wawancara Bersama Ita Warsita (2018) selaku Kepala Sandiwara Galu Ajeng Gawil Group, Sandiwara pada saat ini tidak dipungkiri bahwasanya grup sandiwara cenderung sudah beralih orientasi pada “keuntungan”. Dan juga yang menjadi penyebab melunturnya nilai-nilai moral dalam Sandiwara, yaitu lawakannya yang saat ini mengandung unsur komedi *slapstick* dan *satire*. Hal ini didorong oleh selera masyarakatnya yang lebih suka dengan adegan kekerasan baik verbal maupun nonverbal, karena dinilai lebih ‘lucu’ atau menghibur, sedangkan pesan moral sudah dianggap tidak penting lagi.

Berdasarkan keterangan-keterangan dan informasi yang diperoleh dari hasil pengumpulan data awal, disini perancang tertarik untuk membuat sebuah upaya melekatkan kembali nilai-nilai moral dengan mengangkat topik salah satu kebudayaan yaitu Sandiwara Indramayu dengan target sasaran remaja (usia 12-18 tahun: SMP hingga SMA) domisili Jawa Barat melalui produk audio visual. Upaya ini bertujuan untuk mengenalkan budaya agar remaja masa kini lebih mencintai dan menjaga budayanya sendiri dengan rasa bangga, dan perancang berharap agar remaja sebagai target sasaran ini dapat mengambil sisi positif serta menambah wawasan dan ilmu baru dari media yang dibuat dalam bentuk program *feature TV*.

Menurut perancang bahwa *feature TV* adalah sebuah program dengan topik bahasan yang ringan dalam menyampaikan sebuah informasi, gagasan serta wawasan dan mudah dicerna atau dipahami oleh penontonnya, seperti layaknya di

Televisi, jika dibandingkan dengan film Dokumenter, film Drama, maupun Dokudrama., Selain itu, sebagai Tugas Akhir menyelesaikan Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Telkom, *feature TV* masih belum banyak mahasiswa yang membuatnya. Wibisono (2011:15) menjelaskan, *Feature* merupakan program yang menyajikan tontonan–tontonan yang umumnya memiliki fungsi menginformasikan (*to inform*), mendidik (*to educate*), menghibur (*to entertain*) dan mempengaruhi (*to influence*) kepada target sasaran. *Feature* biasanya dipandu oleh seorang *host* dengan pembawaan yang khas dan ringan, *Feature* mempunyai beberapa jenis dan karakteristiknya serta fungsinya masing-masing, perancang ingin mengambil salah satu jenis *Feature* yaitu laporan perjalanan yang menceritakan seorang remaja asal Bandung yang telah selesai menduduki bangku SMA nya dan dilatar belakangi oleh kecintaannya terhadap mata pelajaran dan juga ekstrakurikuler yang bertemakan seni budaya, ia pun berkelana keliling daerah di Nusantara untuk mencari ‘bekal’ atau ilmu sebagai wawasan sebelum akhirnya ia mengejar impiannya kuliah di jurusan yang ia cintai yaitu seni rupa. Dalam perancangan karya Tugas Akhir ini, perancang membutuhkan contoh karya sejenis *Feature* laporan perjalanan yang telah sukses seperti *Pesona Indonesia*, *Jalan–Jalan Men*, *Indonesia Bagus*, *Muslim Traveler* dan *Halal Living* sebagai acuan perancang dalam menerapkan konsep *editing* yang cocok untuk *Feature* laporan perjalanan. Karena dalam penggarapan Tugas Akhir ini, perancang mempunyai peran sebagai *Editor* atau orang yang bertanggung jawab atas penyuntingan (paskaproduksi) pada media *output* Tugas Akhir perancangan ini. Oleh karena itu, dengan dibuatnya *Feature TV*, LAKON Nusantara Episode Sandiwara Indramayu ini, perancang berharap agar pesan-pesan yang ada dapat ditangkap oleh target sasaran dan berhasil mempengaruhi target sasaran dengan sisi artistik dan estetikanya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena budaya yang berkembang di masyarakat khususnya yang ada di Kabupaten Indramayu di atas, terdapat indikasi yang dapat memunculkan permasalahan ke depan, yakni:

1. Remaja kurang mengenal keragaman budaya Indonesia padahal budaya adalah aset kekayaan negara.
2. Remaja kurang menyadari tanggung jawabnya sebagai generasi penerus bangsa untuk melestarikan budaya yang telah diwarisi oleh para leluhur.
3. Remaja masa kini lebih cenderung mengikuti pertunjukan *dance* ala Korea Selatan dibandingkan menikmati pertunjukan musik dan tari tradisional, ataupun Teater Rakyat Indonesia.
4. Sebagian remaja di Indramayu merasa bosan dengan acara kebudayaan yang dilaksanakan secara periodik (harian, mingguan, bulanan, bahkan tahunan). Padahal acara tersebut didukung oleh pemerintah dan acara tersebut berlangsung meriah, namun lebih banyak diisi oleh orang pendatang dari luar Indramayu yang tidak mau ketinggalan mengabadikan momen secara komersial maupun non-komersial.
5. Masyarakat Indonesia yang datang ke acara peringatan hari jadi kota Indramayu, yaitu Festival Tjimanoeck mengaku masih belum banyak yang mengetahui sebagian besar kesenian budaya yang terdapat pada acara tersebut.
6. Sebagian remaja di Indramayu sengaja meninggalkan atau tidak mengikuti acara kebudayaan, dan lebih memilih untuk mengikuti budaya luar seperti Jepang, Korea, dll.
7. Adanya pergeseran fungsi dari pertunjukan Sandiwara Indramayu dari media dakwah menjadi media hiburan yang menarik keuntungan.
8. Sandiwara Indramayu pada saat ini dijadikan aset bisnis, dengan budget yang sangat tinggi hingga puluhan juta rupiah dalam sekali manggung/sewa.
9. Melunturnya nilai-nilai moral pada Sandiwara Indramayu dibuktikan dengan adanya komedi *slapstick* dan satire, didorong oleh minat masyarakat.

Masyarakat lebih merasa terhibur apabila ada kekerasan verbal maupun non-verbal di panggung Sandiwara, moral tidak lagi dianggap penting.

10. Meskipun ramai di kanal *Youtube*, di luar kanal resmi yang hampir tidak pernah ketinggalan *Live Streaming* pada setiap kali pertunjukan grup Sandiwara Indramayu sedang berlansung, belum ada yang mengangkat Sandiwara Indramayu dalam bentuk media *Feature TV*.
11. Mahasiswa tidak banyak yang membuat *Feature TV* apabila dibandingkan dengan Film Dokumenter, Film Drama maupun Dokudrama.
12. Sebagian besar Mahasiswa Telkom University lebih memilih topik Tugas Akhir di dalam kota maupun kabupaten Bandung dan sekitarnya, jarang yang mengambil topik tentang Teater Rakyat di Indramayu.

1.3. Ruang Lingkup

1. Apa?

Penyuntingan pada *Feature TV* laporan perjalanan berjudul “LAKON Nusantara” Episode Sandiwara Indramayu.

2. Dimana?

Indramayu, Jawa Barat.

3. Siapa?

Ditujukan kepada remaja usia 12-18 tahun (SMP hingga SMA) domisili Jawa Barat yang menjadi target sasaran Tugas Akhir ini.

4. Kapan?

Februari, 2020.

5. Bagaimana?

Mengumpulkan data-data objek terkait topik pilihan perancang dengan cara wawancara kepada narasumber, observasi, pengambilan audio dan video, melakukan riset di buku dan juga internet untuk kajian teori. Lalu menganalisis objek dengan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Tiga Aspek Karya

Visual, kemudian menentukan target sasaran dan tema besar, menganalisis karya sejenis dan merancang *output* yaitu *Feature TV* laporan perjalanan berjudul 'LAKON Nusantara' Episode Sandiwara Indramayu serta eksekusi membuat karya Tugas Akhir sesuai *jobdesk* dari mulai pra-produksi, produksi, hingga paskaproduksi. Perancang berperan sebagai *editor* yaitu yang bertanggung jawab pada sesi pasca-produksi atau hasil akhir (*output*).

6. Mengapa?

Menurut perancang, *Feature TV* adalah sebuah program media (*output*) dengan topik bahasan khusus yang dibawakan secara ringan dan khas sehingga mudah dicerna dan dipahami oleh penonton. *Feature TV* cukup efektif dalam menyampaikan pesan kepada target sasaran khususnya kepada remaja seperti layaknya program di Televisi yang sudah sukses mempengaruhi target sasaran, yaitu: *Pesona Indonesia*, *Indonesia Bagus*, *Jalan-Jalan Men*, dan lainnya. Sehingga perancang berharap, media yang perancang buat ini cukup sukses untuk mempengaruhi remaja sebagai target sasaran, dan remaja dapat mengambil manfaat dan nilai positif.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyampaikan pesan tentang nilai-nilai moral yang terkandung pada Sandiwara Indramayu yang efektif kepada target sasaran?
2. Bagaimana penyuntingan program media (*output*) agar dapat menjadi karya Tugas Akhir yang baik?

1.5. Tujuan Perancangan

1. Mengenalkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam Sandiwara Indramayu dengan media (*output*) *Feature TV* yang menarik dan dapat mempengaruhi remaja sebagai target sasaran.
2. Menerapkan ilmu tentang penyuntingan/*editing* yang telah diajarkan pada semasa kuliah sebagai acuan perancang dalam menjalankan tugas menjadi

editor dan disertai dengan sisi estetik sesuai dengan tingkat kreatifitas perancang sehingga dapat menjadi karya Tugas Akhir yang baik.

1.6. Manfaat Perancangan

A. Bagi Perancang

- Menambah wawasan dan ilmu tentang keragaman budaya di Jawa Barat khususnya Indramayu.
- Memotivasi perancang agar lebih mengapresiasi dan turut melestarikan keragaman budaya Indonesia.
- Mempraktikan ilmu tentang *editing* yang telah diajarkan secara akademis maupun di luar akademis.
- Sebagai syarat menyelesaikan Tugas Akhir demi memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Industri Kreatif di Universitas Telkom, Bandung.

B. Bagi Remaja

- Untuk menambah wawasan tentang berbagai macam kebudayaan lokal Indonesia khususnya seni pertunjukan di Indramayu.
- Untuk menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung pada Sandiwara Indramayu.
- Dapat meningkatkan kepedulian dan apresiasi terhadap kesenian dan kebudayaan milik daerah asal atau tempat tinggal.

C. Bagi Masyarakat

- Untuk menambah informasi serta wawasan tentang seni pertunjukan Sandiwara Indramayu.
- Menyadarkan masyarakat tentang keragaman budaya yang perlu dilestarikan pada setiap daerah di Jawa Barat maupun Indonesia.
- Membangkitkan rasa bangga dan mencintai warisan leluhur atau budaya lokal yang dimiliki.

D. Bagi Grup Sandiwara Indramayu

- Sebagai media promosi atau pengenalan grup Sandiwara Indramayu. - Sebagai dokumentasi tambahan.
- Sebagai media penyaluran informasi historical Sandiwara Indramayu.
- Sebagai media penyaluran informasi nilai dan pesan moral yang terdapat pada Sandiwara Indramayu.

E. Bagi Kebudayaan Indramayu

- Mempromosikan Indramayu sebagai salah satu potensi pariwisata kebudayaan yang masih kental.
- Mengangkat salah satu kesenian kebudayaan yang cukup berpengaruh pada kehidupan masyarakat Indramayu yaitu Sandiwara Indramayu.

F. Bagi Akademis

- Sebagai contoh atau referensi untuk penelitian selanjutnya.
- Sebagai ilmu pengetahuan mengenai salah satu seni pertunjukan yang berasal dari Indramayu yaitu Sandiwara Indramayu

1.7. Metode Perancangan

1.7.1. Pengumpulan Data

A. Metode Yang Digunakan

Dalam penelitian ini perancang menggunakan metode penelitian kualitatif dalam mengumpulkan data dengan pendekatan studi kasus untuk meneliti data objek dan juga menambahkan pendekatan “Tiga Aspek Karya Visual” (aspek imaji, aspek pembuat, dan aspek pemirsa) sebagai acuan perancang dalam membuat konsep yang harus melihat dari segala aspek sehingga lebih mudah untuk menyampaikan sesuatu yang terkandung dalam karya Tugas Akhir yang perancang buat. Dari pendekatan ini perancang kemudian mengembangkannya ke dalam bentuk analisis yang lebih spesifik, yakni: Analisis Objek, Analisis Target Sasar, dan Analisis Karya Sejenis.

B. Teknik Pengumpulan Data

- Observasi

Dalam penelitian ini, perancang beserta tim yang berperan sebagai sutradara melakukan observasi lapangan ke Indramayu sebagaimana tempat atau lokasi adanya objek penelitian yaitu Sandiwara, yang berada di beberapa Kecamatan Indramayu seperti Jatibarang, Losarang, dan Lalea. Juga perancang ikut menonton beberapa jadwal pementasan Sandiwara yang ada.

- Wawancara

Selanjutnya perancang melakukan wawancara untuk memperoleh data dan informasi ke Kasi (Kepala Seksi) Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Indramayu sebagai narasumber mengenai Kebudayaan Indramayu secara keseluruhan, Kepala Sanggar Sandiwara Galu Ajeng-Gawil Grup sebagai narasumber informasi mengenai Sandiwara dan juga Kepala Sanggar Tari Mulya Bhakti sebagai narasumber tentang tarian pembuka yang ada pada pertunjukan Sandiwara.

- Studi Pustaka

Untuk memperoleh data pendukung perancang mencari literatur berupa buku fisik, *e-book* dan jurnal yang membahas topik serupa yang kemudian menjadi sumber acuan dalam mengerjakan beberapa data.

1.7.2. Analisis Data

Sesuai dengan metode penelitian yang digunakan, perancang melakukan analisis data dan deskripsi data secara kualitatif dengan pendekatan Studi Kasus. Setelah mendapatkan hasil dari pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi pustaka dengan metode pendekatan yang telah ditentukan, kemudian perancang dapat menerapkannya ke dalam konsep dan teknik *editing* yang hasil perancangannya berupa *Feature TV* tentang Sandiwara sebagai Media Pembelajaran untuk Remaja atau Pelajar SMPSMA di Jawa Barat.

1.7.3. Sistematika Perancangan

A. Pra-Produksi

- Membentuk tim yang solid dan juga perjanjian *crew*.
- Menentukan fenomena dan topik yang akan diangkat bersama tim.
- Melakukan *research* informasi dan mengumpulkan data sebanyakbanyaknya mengenai objek terkait.
- Menentukan Narasumber, Target Sasar, Lokasi.
- Membuat konsep rancangan *output* berupa *Feature TV*.
- Menentukan ide yang menarik agar pesan-pesan yang ada pada *Feature TV* yang kami buat tersampaikan dengan baik kepada target sasaran.
- Membantu sutradara membuat *breakdown shot*.
- Membuat *storyboard* dan menentukan informasi apa saja yang akan ada pada *output* kami.
- Mencari dan menentukan *talent* sebagai *host* utama.
- Menentukan *schedule shooting*, estimasi *budgeting*.
- Mempersiapkan alat produksi yang dibutuhkan.
- Menkonfirmasi perjanjian dengan narasumber terkait.

B. Produksi

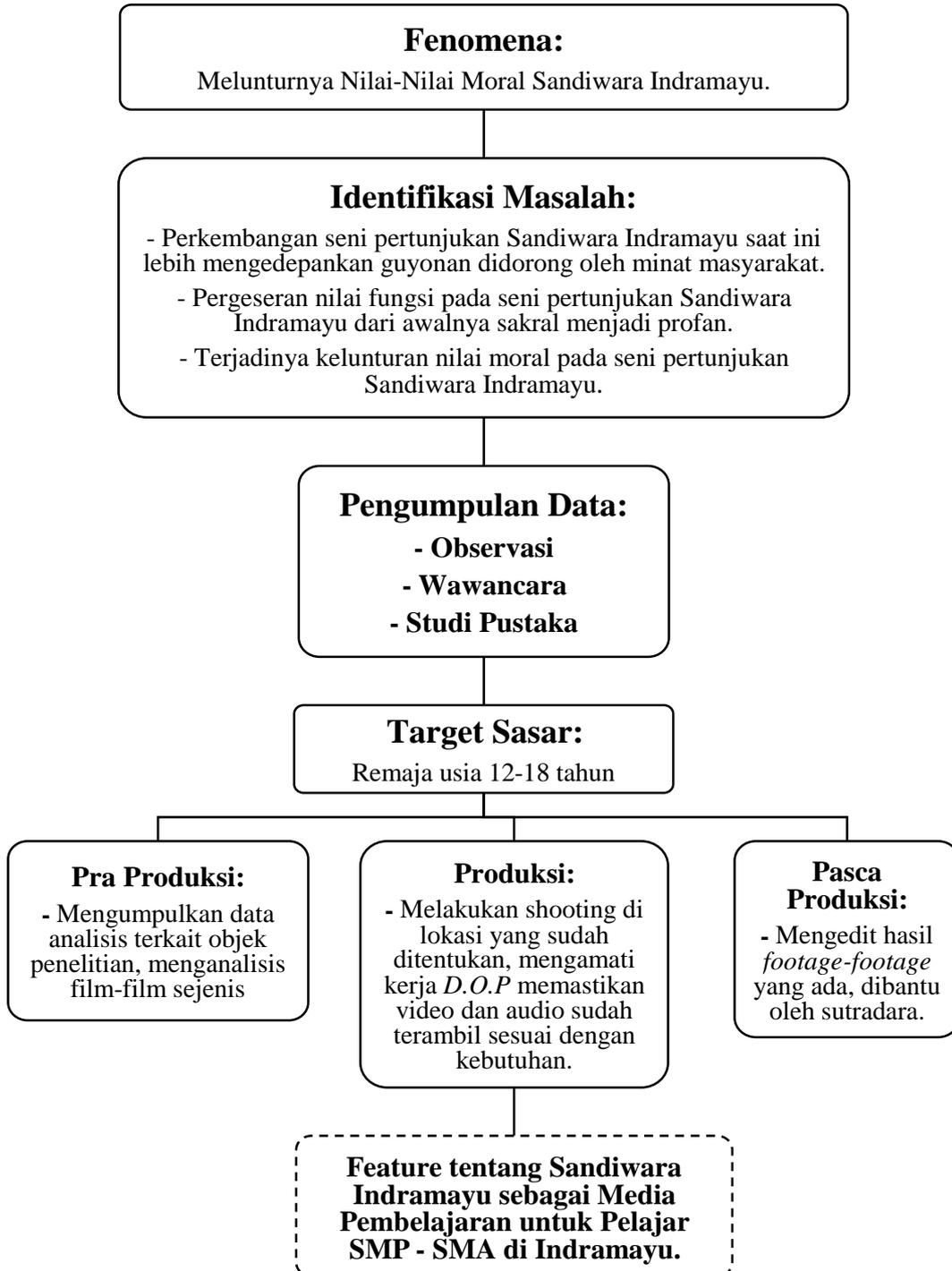
- Memastikan *crew*, *host* dan narasumber sudah berada di lokasi.
- *Briefing* bersama yang diarahkan oleh sutradara.
- Persiapan alat, narasumber, dan *host* sebelum mulai *shooting*.
- *Shooting on Location*.
- Mengumpulkan *footage-footage* pendukung.
- Memastikan video dan audio sudah terambil sesuai kebutuhan.

C. Pasca-Produksi

- Memindahkan file video dan audio yang telah diambil ke dalam perangkat komputer, dan mempersiapkan *software* yang digunakan untuk mengedit.
- Memilih video dan audio, *cut-to-cut*, dan penggabungan video dan audio sesuai kebutuhan.
- Menentukan transisi, dan *color grading*.

- Menambahkan motion teks dan efek visual agar lebih interaktif dan informatif.
- Memilih dan menambahkan instrument pendukung sebagai *Background Music*.
- Membuat *bumper* untuk intro atau pembukaan, dan credits di penutupan *Feature*.
- *Rendering*.

1.8. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan Penulisan (sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.9. Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini perancang menguraikan tentang pendahuluan; yaitu yang melatar belakangi perancang meneliti fenomena yang diangkat serta metode yang digunakan dalam perancangan penelitian. Bab ini berisikan diantaranya: latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, cara pengumpulan data, analisis data, sistematika perancangan, kerangka perancangan serta pembabakan.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini perancang menguraikan data-data hasil dari studi pustaka, landasan teori dan dasar pemikiran yang relevan terkait topik permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini perancang menguraikan hasil yang diperoleh pada saat analisis data, disini juga menguraikan analisis referensi karya sejenis.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisikan keseluruhan konsep yang dilakukan dalam menjawab tujuan dari permasalahan yang diangkat dalam perancangan Tugas Akhir ini.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berupa kesimpulan akhir mengenai hasil keseluruhan dari isi laporan.

1.10. Target Sasar

Target Sasar dari penelitian ini adalah Remaja atau Pelajar SMP - SMA berusia 12 – 18 tahun yang berdomisili di Jawa Barat.