

IV. KONSEP PENCIPTAAN

Bab ini membahas beberapa aspek yang dibutuhkan dalam proses pembuatan karya, yakni aspek konseptual, aspek visual dan aspek operasional. Ketiga aspek tersebut sangat penting dalam mengasah kemampuan dan mengembangkan kreativitas dan keterampilan dalam proses penggarapan karya mural. Berikut penjelasan lebih detail dari ketiga aspek tersebut:

A. Aspek Konseptual

1. Sumber Inspirasi

Inspirasi dan gagasan yang digunakan sebagai sumber pemikiran dalam penciptaan karya ini berawal dari ketertarikan perupa terhadap dunia sosial. Perupa memilih Pancasila sebagai sumber inspirasi karena perupa melihat dinamika kehidupan masyarakat Indonesia di era keterbukaan seperti sekarang, nilai-nilai dalam Pancasila semakin terkikis oleh zaman tidak hanya di kalangan masyarakat biasa namun yang lebih miris adalah dalam praktik berkenegaraan banyak politikus maupun petinggi negara yang belum banyak menerapkan pedoman butir-butir Pancasila di dalam kehidupan pribadi mereka seakan-akan lupa dengan ideologi bangsa Indonesia yang hanya ada satu di dunia ini.

Pemilihan seni publik sebagai medium dalam berkarya tidak lepas dari korelasi ruang publik dengan tema yang diangkat perupa, perupa yakin seni publik (*public art*) dapat menyampaikan ekspresi dan pesan dengan sangat publikatif dan bersifat propaganda positif sebagai penyampai pesan kepada masyarakat luas bahwa

Pancasila bukanlah sekedar ideologi bangsa Indonesia namun lebih dari sekedar ideologi, Pancasila merupakan intisari dari semua nilai-nilai kearifan yang bersifat universal dalam kehidupan manusia yang sudah seharusnya menjadi pedoman dan diterapkan dalam kehidupan sehingga tercipta harmonisasi antar sesama umat manusia.

Karya seni publik ini merupakan dedikasi dan apresiasi perupa terhadap perjuangan para pahlawan dan sekaligus untuk tanah air tercinta Negara Kesatuan Republik Indonesia.

2. Interest Seni

Sejalan dengan proses pengembangan ide, disaat itu pula permasalahan-permasalahan dikaitkan untuk menjadi rangsangan dan bahan perenungan sekaligus juga menjadi bagian dalam proses penciptaan karya. Pendekatan yang dilakukan oleh perupa demi tercapainya keinginan perupa membuat karya seni publik ini, perupa memilih kecendrungan dengan pendekatan tujuan yang sifatnya relasional dan parsitipatif. Pendekatan ini dipilih agar apresiator maupun parsitipator dapat langsung merasakan atmosfer yang perupa hadirkan di ruang publik, dengan begitu audiens dapat dengan bebas menginteprestasikan makna yang terkandung di dalam karya, tetapi pendekatan ini tidak lantas melupakan fungsi seni sebagai estetis ataupun pragmatis. Oleh karena itu pendekatan parsitipatif juga nantinya tetap dengan pertimbangan nilai estetika relasional dan nilai pragmatis.

3. Interest Bentuk

Pencapaian yang lebih maksimal pada proses penciptaan karya, diperlukan pertimbangan secara umum dari bentuk karya yang akan diciptakan. Dalam

panduan penciptaan karya tugas akhir hal ini dinamakan *interes bentuk*, bentuk seni rupa partisipatif menjadi bentuk yang perupa gunakan pada penciptaan karya seni rupa ini. Bentuk karya seni tersebut dilaksanakan secara relasional dengan langsung terjun ke ruang publik dan berinteraksi dengan masyarakat (*partisipator*). Kemudian hasil dari dokumentasi antara perupa dan *partisipator* di ruang publik tersebut perupa implementasikan di ruang pameran.

4. Prinsip Estetika

Perupa membuat proyek karya seni publik ini merujuk pada seni rupa kontemporer sebagai payung penciptaan karya seni, yang mana sudah leburnya batasan-batasan seni rupa. Sedangkan pada prinsip estetika perupa menggunakan estetika relasional dan partisipatoris. Selain itu, secara visual untuk menarik audiens umum terhadap karya. perupa meminjam estetika seni grafis dan pendekatan desain sebagai basis produksi penciptaan karya. dapat dilihat pada karya seni publik yang perupa buat dimana perupa berinteraksi langsung di ruang publik dengan partisipator yang menimbulkan interaksi yang mengacu pada estetika relasional.

B. Aspek Visual

Berikut ini adalah uraian penerangan aspek ide dan gagasan yang selanjutnya menjadi wujud dari karya. Uraian ditujukan pada spesifikasi *subject matter* dan struktur visual. Uraian spesifikasi *subject matter* merupakan bagian penjelasan pembuatan karya seni publik sedangkan uraian struktur visual merupakan bagian tahapan penjelasan perupa dalam mewujudkan karyanya.

1. Subject Matter

Penciptaan karya yang berupa jadikan sebagai *subject matter* adalah Pancasila yang berupa visualisasikan dengan ilustrasi yang mengadopsi atau mengapropriasi ilustrasi buku pelajaran Sekolah Dasar tahun 70-80'an yang nantinya dijadikan sebagai media sablon di atas kaos dan dijadikan sebagai media dalam praktek karya seni publik.

2. Struktur Visual

Warna yang dihadirkan pada karya ini adalah warna merah untuk sila-1, oranye untuk sila-2, kuning untuk sila-3, biru untuk sila-4, dan hijau untuk sila-5 warna-warna itu berupa pilih karena warna tersebut menggambarkan masing-masing Sila Pancasila dan jika dilihat secara keseluruhan warna-warna tersebut menginterpretasikan keragaman dan kebhinekaan yang merupakan keistimewaan dari bangsa Indonesia.

3. Bentuk

Bentuk atau objek yang ditampilkan yaitu berwujud instalasi. Pengembangan bentuk pada karya mengacu pada kaidah estetika kontemporer, dimana perupa menampilkan hasil dari dokumentasi video beserta foto pada saat proses berkarya dan juga pada saat terjun ke ruang publik.

4. Visualisasi

Pemilihan Medium

Medium yang berupa pilih sebagai penunjang praktik karya seni publik ini saat berada di ruang pameran adalah dokumentasi berupa foto beserta video yang

ditampilkan menggunakan proyektor dan juga poster untuk menampilkan foto-foto dokumentasi pada saat proses berkesenian di ruang publik.

Gaya Pribadi

Gaya pribadi perupa tuangkan di dalam proyek seni publik #PancasilaSelamanya ini dilandasi oleh kepribadian perupa yang selalu tertarik dengan permasalahan dan juga isu-isu sosial yang hadir di kehidupan perupa, kecenderungan perupa yang menyukai jenis medium karya yang dapat diperbanyak atau biasa disebut reproduksi seperti seni grafis khususnya cetak saring (sablon) membawa perupa untuk mengembangkannya ke ranah seni publik sebagai perwujudan ekspresi perupa.

Gaya visual pribadi perupa banyak terinspirasi oleh karya seni pada masa *pop art* dimana sifat dari karya *pop art* adalah karya seni yang merakyat dan menjangkau semua golongan yang selaras dengan ideologi perupa pribadi yang berusaha membuat karya yang dapat dinikmati segala golongan, dengan begitu pesan dalam karya yang perupa ciptakan dapat lebih luas tersampaikan.

Ruang (Lokasi)

Ruang publik yang perupa gunakan untuk melaksanakan proyek #PancasilaSelamanya ini bertempat di beberapa titik pusat keramaian kota Jakarta yaitu Bundaran Hotel Indonesia, Monumen Nasional (Monas), kawasan Kota Tua dan beberapa taman RPTRA (Ruang Publik Terpadu Ramah Anak). tempat bilangan Tanah Abang Jakarta Pusat tepatnya di Jalan M.H Thamrin, di sekitar Bundaran Hotel Indonesia Jakarta Pusat.



Gambar 29. Bundaran Hotel Indonesia
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Letak Geografis Bundaran HI

Secara geografis Monumen Selamat Datang atau yang familiar dengan sebutan Bundaran Hotel Indonesia ini terletak di Jakarta Pusat kecamatan Tanah Abang tepatnya di tengah-tengah jalan protokol yaitu persimpangan Jalan M.H Thamrin dengan Jalan Imam Bonjol, Jalan Sutan Syahrir, dan Jalan Kebon Kacang. Setelah era reformasi, Bundaran HI menjadi tempat populer untuk melakukan aksi demonstrasi. Setiap hari Minggu pagi Bundaran HI dipenuhi dengan orang-orang yang berolahraga seperti *jogging*, bersepeda, menjadikan tempat ini tidak hanya sebagai tempat untuk menikmati kota Jakarta tanpa kendaraan namun juga sebagai ruang untuk rekreasi gratis bersama keluarga.



Gambar 30. Kawasan Bundaran HI
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2018

Lingkungan Bundaran HI

Lingkungan Bundaran HI secara garis besar merupakan lingkungan yang sehari-hari disibukkan dengan kegiatan perekonomian karena memang letak geografis Bundaran HI ini dikelilingi oleh pusat-pusat perbelanjaan, hotel, dan juga kantor, hal ini menjadikan kawasan Bundaran HI sebagai lingkungan yang majemuk dengan pelbagai macam golongan tidak hanya di hari biasa namun juga di hari libur pada saat (*Car Free Day*) yang diadakan setiap minggu pagi.

Letak Geografis Monas



Gambar 31. Monas
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Selain menjadi monumen kebanggaan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Monas juga menjadi tujuan wisata yang banyak di datangi oleh wisatawan. Karena letaknya dipusat kota Jakarta menjadikan monas sangat mudah untuk dikunjungi tanpa halangan jarak dan transportasi. Monas juga tidak pernah sepi dari kunjungin wisatawan, entah itu dari warga sekitar, pengunjung dalam negeri maupun mancanegara, hal ini menjadikan Monas sebagai ruang publik terbuka yang dijadikan tempat berkumpul bagi semua golongan masyarakat. Beralamat di Jalan Silang Monas, Gambir, RT.5/RW.2, Gambir, Kecamatan Gambir, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10110. Monas memiliki jam operasinal mulai pukul 07.00 WIB sampai dengan 24.00 WIB.

Lingkungan Monas



Gambar 32. Lingkungan Monas
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Berada di lingkungan ring satu, dapat di bilang Monas adalah pusat atau titik tengah kota Jakarta yang di kelilingi oleh gedung-gedung pusat pemerintahan seperti Istana Negara yang berada di sisi utara Monas dan Balai

Kota Jakarta pada sisi selatan Monas, tidak hanya pusat pemerintahan monas juga di kelilingi oleh pusat kebudayaan dan sejarah yaitu Museum Nasional atau yang familiar disebut Museum Gajah ini terletak di sisi barat Monas, serta Galeri yang sangat di banggakan oleh masyarakat Indonesia yaitu Galeri Nasional Indonesia berada di sisi timur Monas.

Letak Geografis Kota Tua



Gambar 33. Kota Tua
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Kota Tua Jakarta adalah sebutan bagi bangunan gedung cagar budaya yang dipertahankan hingga kini untuk mengenang awal terbentuknya Jakarta, kawasan Kota Tua secara geografis terletak di antara dua kotamadya yaitu Jakarta Barat dan Jakarta Utara yang beralamat di Jalan Pintu Besar Utara No.27, RT.7/RW.7, Pinangsia, Tamansari, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11110. Karena letak Kota Tua yang sangat strategis dan sangat mudah di akses menggunakan transportasi umum menjadikan kota tua tidak

pernah sepi dikunjungi masyarakat, sekaligus menjadi destinasi favorit untuk mengisi akhir pekan.

Lingkungan Kota Tua



Gambar 34. Kawasan Kota Tua
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Kawasan Kota tua memiliki luas sekitar 846 hektar yang terbagi dari wilayah kotamadya Jakarta Utara dan Jakarta Barat. Wilayah ini dibatasi oleh Luar Batang dan Pelabuhan Sunda Kelapa di Utara serta bangunan Candranaya di Jl. Gajah mada sebagai batas Selatan. Sungai membatasi bagian Timur dan Barat. Di kawasan ini terdapat tidak kurang 250 bangunan tua berdesain khas Eropa nan artistik sangat menarik untuk dijelajahi sambil menikmati atmosfer tata kota yang berbeda dibandingkan kawasan lain di Jakarta.

Relasi Karya dengan Ruang Publik

Relasi dan partisipasi dari parsitipator merupakan konsep yang ditawarkan dalam proyek seni #PancasilaSelamanya ini. Terdapat dua kategori relasi publik dengan karya seni, yaitu publik merespon secara

aktif dan merespon karya secara pasif. Karya yang aktif melibatkan masyarakat untuk berpartisipasi dalam proyek seni #PancasilaSelamanya dengan cara memakai kaos yang perupa bagikan. Sedangkan karya yang pasif tidak melibatkan masyarakat, masyarakat hanya dapat melihat dan mengapresiasi proyek seni #PancasilaSelamanya.

Parsitipator

Proyek seni publik #PancasilaSelamanya ini melibatkan masyarakat sebagai partisipator, tidak ada kriteria khusus untuk parsitipator dalam proyek seni ini, selama parsitipator setuju dan ingin berpartisipasi. Parsitipator dipilih secara acak pada saat *Car Free Day* di kawasan Bundaran HI.

C. Aspek Operasional

Bagian ini menguraikan langkah-langkah kerja dalam keseluruhan proses perwujudan proyek karya. Proses dimulai dari penetapan bahan, perijinan, peralatan utama dan pendukung, serta pelaksanaan proyek yang dilakukan. Seluruh proses dikelompokkan kedalam tiga tahap: tahap persiapan; tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

1. Tahap Persiapan

Tahap ini menjabarkan seluruh proses sebelum memulai proyek yang akan dilaksanakan, seperti: sketsa, perencanaan sebelum memulai aksi, hingga perlengkapan yang akan disiapkan sebelum aksi di ruang publik.

a. Sketsa

Sketsa yang perupa buat merupakan apropriasi gambar dari sampul buku pelajaran tahun 70'an. Sketsa ini digunakan sebagian acuan untuk nanti di *tracing* menjadi format digital, sketsa ini dibuat menggunakan pensil dan kertas HVS berukuran A4.



Gambar 35. Sketsa

(Sumber: dokumentasi pribadi) 2018

b. *Scanning* (memindai)

Proses ini dibantu dengan alat pemindai atau biasa disebut dengan scanner, pemindaian ini bermaksud untuk merubah gambar sketsa yang perupa sudah buat menjadi format digital untuk kemudian dilakukan proses editing digital pada sketsa.

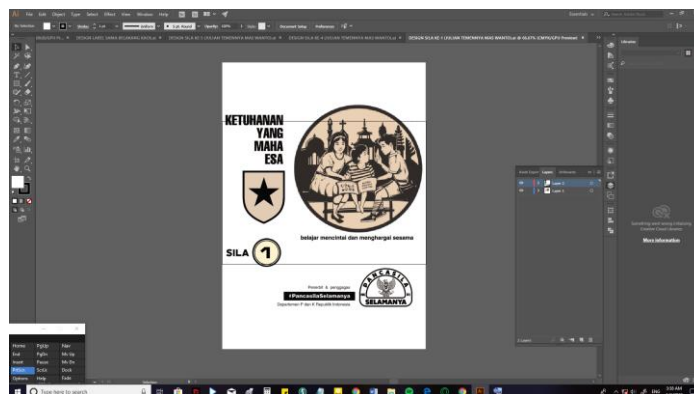


Gambar 36. *Scanner*

(Sumber: <https://www.usa.canon.com/>) 2018

c. *Editing* (menyunting)

Sketsa yang telah di *scan* akan memasuki tahap editing untuk merubah sketsa tersebut menjadi sebuah gambar digital, tahap ini memakai komputer dan perangkat lunak pengolah gambar yaitu Adobe Illustrator, Adobe Illustrator digunakan karena perangkat ini berbasis *vector* sehingga perupa dapat leluasa untuk mengatur ukuran desain, kelebihan gambar berbasis vector pun adalah hasil print yang solid dan jelas, hasil print inilah yang akan berpengaruh terhadap hasil sablon yang akan perupa buat.



Gambar 37. Proses *editing*

(Sumber: dokumentasi pribadi) 2018

d. Teknik cetak saring (Sablon)

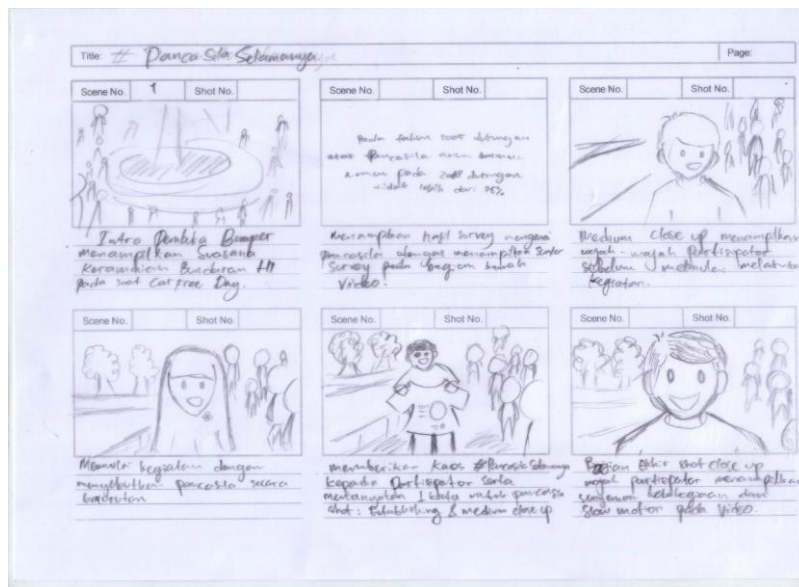
Cetak saring adalah salah satu bagian dari ilmu grafika terapan yang bersifat praktis. Teknik cetak saring yaitu proses cetak yang menggunakan layar (screen) dengan kerapatan tertentu dan umumnya barbahan dasar *Nylon* atau sutra. Layar ini kemudian diberi pola yang berasal dari negatif desain yang dibuat sebelumnya. Kain ini direntangkan dengan kuat agar menghasilkan layar dan hasil cetakan yang datar. Setelah diberi fotorevisi dan disinari, akan terbentuk bagian-bagian yang bisa dilalui tinta dan tidak. Proses eksekusinya adalah dengan menuangkan tinta di atas layar dan kemudian disapu menggunakan palet atau rakel yang terbuat dari karet. Satu layar digunakan untuk satu warna.



Gambar 38. Proses sablon
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2018

e. *Storyboard*

Storyboard diperlukan untuk merencanakan pengambilan gambar pada saat kegiatan proyek seni publik #PancasilaSelamanya berlangsung. Secara garis besar apa yang akan berupa lakukan pada saat kegiatan berlangsung sudah direncanakan dan digambarkan di *storyboard*. *Storyboard* ini dibuat dengan kertas HVS 100gr dan di sketsa dengan menggunakan pensil.



Gambar 39. *Storyboard*

(Sumber: dokumentasi pribadi) 2018

Peralatan

1) Kamera DSLR

Kamera digunakan untuk merekam keseluruhan proyek seni publik #PancasilaSelamanya, jenis kamera yang berupa pakai adalah DSLR (kepanjangan DSLR) dengan merek Canon tipe 500D dan 600D. kamera ini akan menghasilkan dokumentasi proyek berupa video dan foto.



Gambar 40. Kamera Canon EOS 600D
(Sumber: <https://id.canon/>) 2018

2) Lensa

Lensa digunakan untuk menunjang pengambilan gambar, perupa memakai lensa dengan merek Canon ukuran 18-55mm, dan lensa merek Tamron ukuran 70-200mm.



Gambar 41. Lensa kamera Tamron 70-200mm
(Sumber: <https://www.tamron.eu/>) 2018

3) Action Cam

Action Cam atau kamera aksi digunakan untuk merekam *timelapse* (teknik merekam perubahan waktu biasanya dengan waktu rekam yang panjang seperti perubahan waktu di pagi hari dari gelap ke terang matahari) tidak hanya untuk *timelapse action cam* digunakan juga untuk merekam keadaan sekitar, *action cam* yang serupa pakai adalah GoPro dengan tipe Hero 5.



Gambar 42. *Action cam*

(Sumber: <https://shop.gopro.com/Marketing/cameras/>) 2018

4) Eksternal Microphone

Eksternal microphone berguna untuk mengrekam suara partisipator, alat ini digunakan karena *microphone* yang terdapat di kamera DSLR tidak dapat merekam suara dengan baik. *External microphone* yang serupa pakai adalah RODE dengan tipe Video Micro.



Gambar 43. *External Microphone*

(Sumber: <http://www.rote.com/microphones/videomicro>) 2018

5) Memory Card

Memory card menjadi media penyimpanan data dokumentasi foto dan video yang serupa digunakan untuk kamera DSLR. Memori yang serupa digunakan bermerek Sandisk dengan tipe Extreme Pro berkapasitas 32Gb.



Gambar 44. Sandisk Extreme Pro 32 GB

(Sumber: <https://www.sandisk.com/>) 2018

6) Komputer

Komputer menjadi media pengolah foto dan video proyek seni publik #PancasilaSelamanya, tidak hanya menjadi media penolah foto dan video, Komputer juga digunakan sebagai media penyimpanan data foto dan video.



Gambar 45. Komputer
(Sumber: <https://www.asus.com/>) 2018

7) Tripod

Tripod merupakan alat pendukung pada saat kegiatan pengambilan video berlangsung, alat ini berfungsi untuk menyangga kamera agar tetap pada satu posisi. Tripod yang serupa gunakan bermerek Libec dengan tipe TH-650.



Gambar 46. Tripod Libec TH-650
(Sumber: <https://www.libec.com/>) 2018

8) Tas Ransel

Tas ransel menjadi alat untuk mengangkut semua peralatan yang perupa gunakan, tas mempermudah perupa berpindah tempat dan dapat menampung seluruh peralatan yang perupa butuhkan.



Gambar 47. Tas kamera Lowepro
(Sumber: <https://www.lowepro.com/>) 2018

6. Tahap Pelaksanaan

a. Menentukan tempat



Gambar 48. Menentukan tempat
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Sebelum memulai kegiatan perupa menentukan tempat atau *spot* yang akan dijadikan sebagai tempat membagikan kaos yang perupa buat, tempat yang dipilih tidak boleh *backlight* (menghadap sumber cahaya matahari) dan juga tidak terlalu bising dengan suara keramaian karena akan mengganggu kualitas video dokumentasi yang perupa buat.

b. Persiapan peralatan



Gambar 49. Persiapan peralatan
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Persiapan alat dokumentasi seperti kamera, tripod, dan juga *external microphone*. Setelah itu mensetting pengaturan kamera dan juga menentukan *angle* pengambilan gambar sesuai dengan *storyboard* yang perupa buat sebelumnya.

c. Mencari Partisipator



Gambar 50. Mencari partisipator
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Setelah semua peralatan siap, barulah perupa mencari orang yang ingin ikut berpartisipasi dalam kegiatan seni publik yang perupa gagas, tidak ada kriteria khusus dalam menentukan partisipator selama partisipator setuju dan ingin berpartisipasi dalam praktik kegiatan seni publik ini.

d. Kegiatan partisipatif



Gambar 51. Interaksi dengan partisipator
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Setelah mendapatkan partisipator, perupa meminta partisipator untuk memperkenalkan diri dan asal mereka, setiap partisipator diminta untuk memberikan pendapat tentang apa arti Pancasila bagi diri pribadi, perupa ingin menggali ke sudut terdalam keberartian Pancasila di dalam diri masyarakat.

e. Penutup kegiatan



Gambar 52. Foto bersama partisipator
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2018

Setelah melakukan kegiatan berkesenian dengan partisipator selanjutnya adalah perupa menutup kegiatan dengan berterima kasih kepada partisipator untuk mengakhiri sesi seni publik ini, dan perupa beranjak mencari partisipator berikutnya untuk bersedia menjadi partisipator.

f. Penyuntingan Video



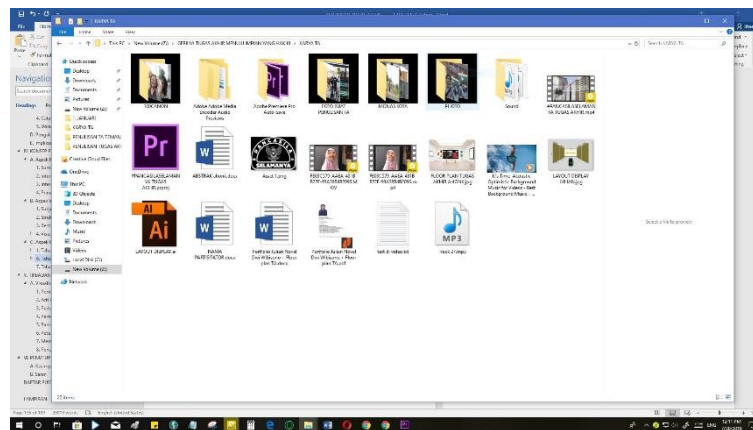
Gambar 53. Proses *editing* video
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Dalam proses *editing* video perupa menggunakan perangkat lunak (*software*) keluaran Adobe dengan nama Adobe Premiere Pro CC 2017. perupa membuat video dokumentasi aksi perupa pada saat melakukan kegiatan proyek seni publik #PancasilaSelamanya di beberapa ruang publik yang ada di Jakarta seperti Bundaran HI, Monas dan Kota Tua. Video ini berusaha menggali arti terdalam Pancasila menurut partisipator secara pribadi.

Proses penyuntingan video ini dimulai dengan pengelompokan *folder* berdasarkan lokasi video diambil, setelah itu dilanjutkan dengan pengolahan audio sebelum disatukan dengan video, lalu tahap selanjutnya ialah

synchronized audio dengan video sehingga menjadi satu kesatuan, setelah itu selanjutnya adalah penyuntingan berdasarkan *scene* dan *storyboard*, setelah semua video tersusun rapih selanjutnya masuk tahap penambahan efek video dan *audio effect* dan yang terakhir adalah *color grading* atau mewarnai video agar memiliki *tone* warna selaras setelah itu video hanya perlu *dirender* atau *export*.

1) Pengelompokan folder



Gambar 54. Proses pengelompokan folder (*foldering*)

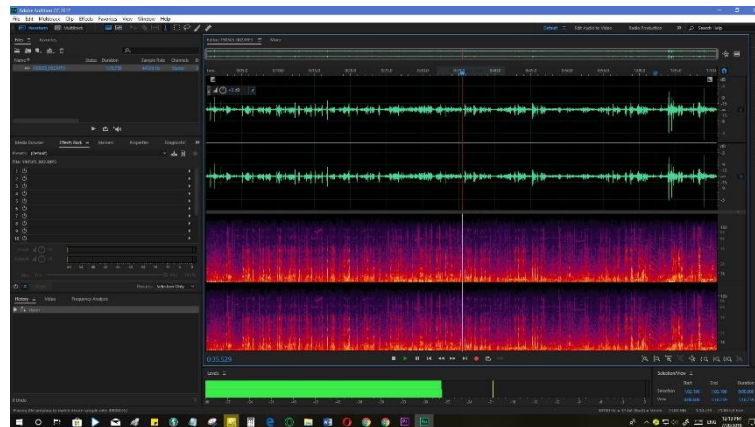
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Proses pertama ini dilakukan setelah semua data berupa foto, video dan audio yang diperoleh berupa pada saat melakukan kegiatan aksi berkesenian di ruang publik. Data yang terkumpul akan dipindahkan dari memory card ke komputer dan setelah itu akan di sortir menjadi beberapa folder berdasarkan jenis, tanggal dan lokasi data tersebut diambil.

Proses ini bertujuan untuk mengorganisir file yang nantinya akan mempermudah dan mempercepat pengerjaan editing video, karena semua

data sudah terpisah sehingga perupa tidak lagi memerlukan banyak waktu untuk sekedar memilih video mana yang akan dipakai di video.

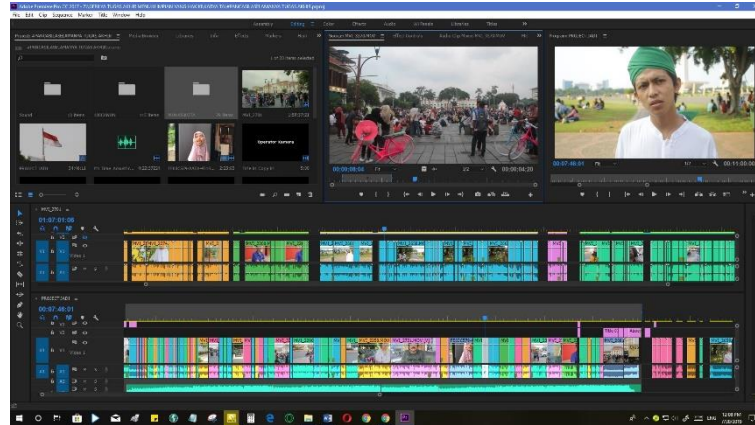
2) Penyuntingan Audio



Gambar 55. Proses *editing* audio
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Proses penyuntingan suara atau yang biasa disebut dengan audio editing ini dilakukan di perangkat lunak bernama Adobe Audition Pro CC 2017. Disini perupa menaikkan tingkat *volume* dan juga membuang *noise* yang ada dalam audio, semua ini dimaksudkan untuk mendapatkan hasil audio yang maksimal sehingga pada saat proses editing video tidak ada audio atau suara yang kurang jelas ataupun *noise*.

3) Penyuntingan Video

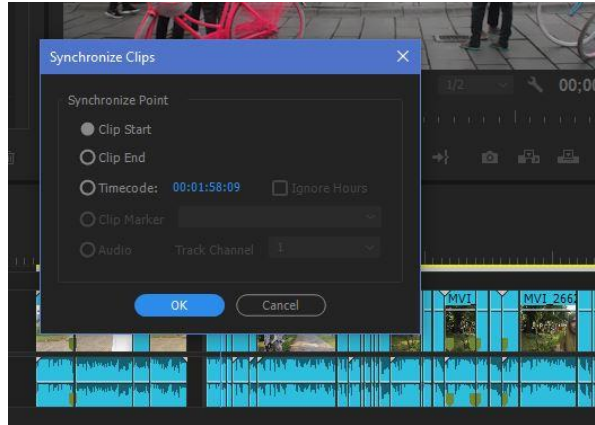


Gambar 56. Proses *editing rough cut*
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Penyuntingan video dimulai dengan memasukan semua data-data berupa audio dan juga video ke dalam *software* Adobe Premiere Pro CC 2017. Setelah itu perupa melakukan preview satu persatu terhadap semua *footage* sehingga perupa dapat mengetahui mana yang dapat dimasukan ke dalam video dan mana yang tidak.

Setelah proses preview selanjutnya adalah memindahkan video ke *sequence timeline* disini perupa membuat beberapa *sequence timeline* berdasarkan lokasi video diambil, ini memudahkan perupa untuk mengkombinasikan video, tidak hanya itu proses ini pun bermaksud untuk membuat alur cerita dan visual yang dinamis berdasarkan pada *storyboard* yang perupa buat sebelumnya.

4) *Synchronize* audio dan video

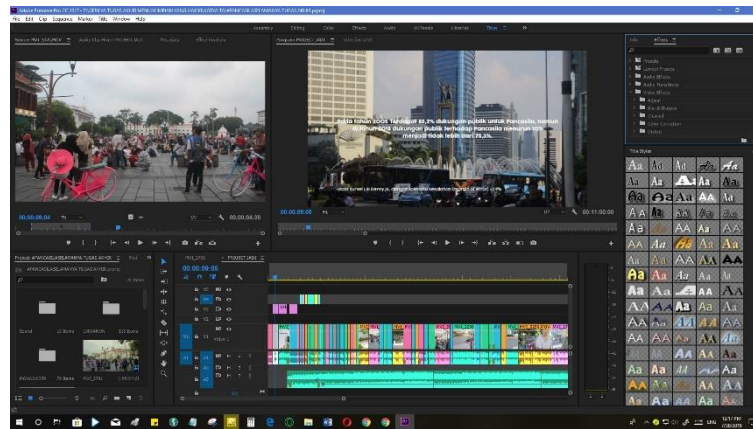


Gambar 57. Proses *synchronize* audio dan video
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Tahap selanjutnya adalah proses *synchronize* audio dengan video. Proses ini dapat dibilang susah-susah gampang karena hanya mencocokkan video dengan audio yang di rekam menggunakan recorder terpisah, namun semua itu tergantung dengan ketelitian pendengaran karena pada proses ini perupa melakukan *synchronize* secara manual dan satu persatu pada setiap *footage* video.

Walaupun proses yang terbilang mudah karena hanya mencocokkan audio, namun proses ini memakan waktu yang tidak sebentar karena banyaknya *footage* video yang perupa buat.

5) *Video effects*

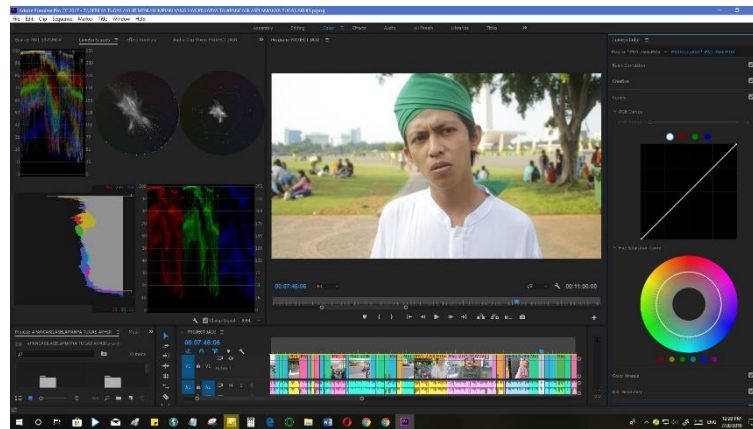


Gambar 58. Proses *editing effects*
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Memasuki tahap ini perupa memasukan komponen-komponen visual berupa teks yang diperlukan untuk deskripsi dan *credits title*, font yang dipakai perupa adalah Cocogoose Pro dengan jenis *regular* dan *light*. Tidak hanya teks perupa juga memasukan logo #PancasilaSelamanya untuk dijadikan sebagai *bumper*.

Setelah video menjadi satu kesatuan *rough cut*, perupa menambahkan efek pada transisi antara video yang dirasa perlu penambahan efek transisi untuk menunjang pesan visual yang perupa ingin sampaikan. Efek transisi atau biasa disebut *transitions effects* yang perupa gunakan adalah *cross dissolve* dan *film dissolve*.

6) *Color Grading*



Gambar 59. Proses *editing color grading*
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Color grading atau pewarnaan video adalah tahapan penyetaraan *color tone* pada setiap *footage* video. Tahap ini bertujuan untuk membuat video yang mempunyai komposisi warna yang selaras. Perupa menggunakan Lumetri Color Panel yang terdapat pada software Adobe Premiere Pro CC 2017.

Dalam proses ini perupa menggunakan gaya pribadi perupa dalam segi pewarnaan video dimana perupa menggunakan *contrast* yang tinggi agar menghasilkan kesan dramatis dan juga *highlight* yang rendah agar tidak ada objek yang luput karena terlalu banyak *highlight*. *Color Tone* yang perupa gunakan adalah warm color dimana komposisi *shadows* di ubah menjadi biru, *midtones* menjadi kuning dan *highlights* menjadi coklat muda

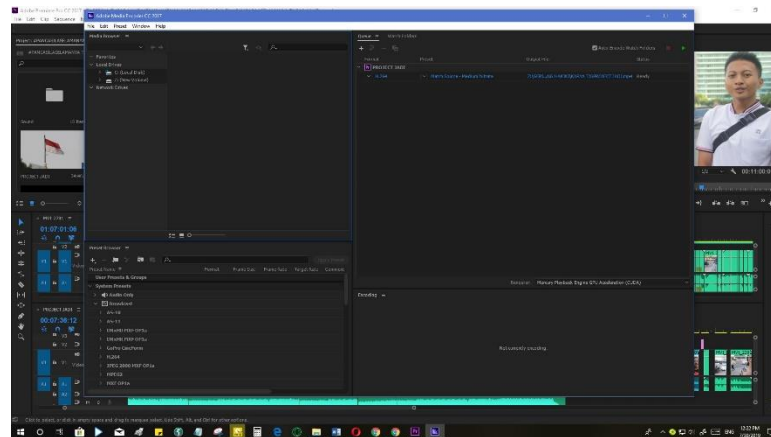
7) Musik

Setelah seluruh visual sudah tersusun dengan rapih dan digabungkan pada satu *sequence* tahapan selanjutnya adalah penambahan musik

pengiring agar video tidak terlalu hening dan menambahkan emosi pada video. Perupa memilih musik latar menggunakan karya Ricky Valadez yang berjudul “*Awake*”, musik ini bebas lisensi.

Tidak hanya music perupa juga menambahkan *sound effects* pada bagian-bagian tertentu dalam video, *sound effects* ini didapat dari YouTube Audio Library dan *sound effects* ini bebas lisensi.

8) *Rendering* atau *Exporting*



Gambar 60. Proses *Rendering*

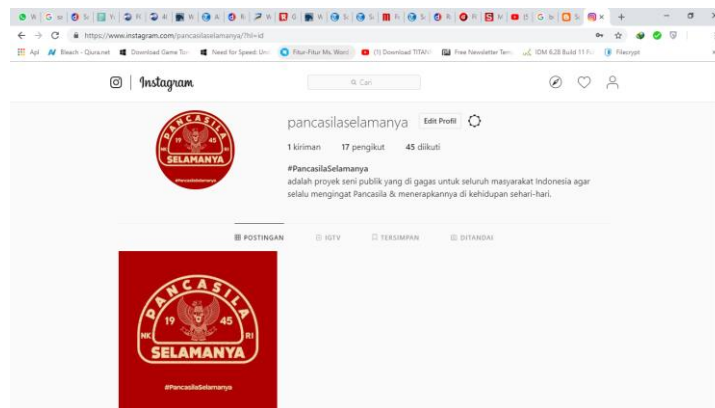
(Sumber: dokumentasi pribadi) 2019

Tahap ini merupakan akhir dari proses *video editing* yaitu tahapan menyatukan seluruh video, audio dan efek menjadi satu kesatuan. Perupa menggunakan software Adobe Media Encoder CC 2017 untuk rendering dengan format *output* video beresolusi 720 *pixel* dengan *aspect ratio* 16:9 25fps dan format *output* audio *bit rate* 192 *kbps*.

Scene pertama menampilkan bumper video yang terdiri dari lokasi video diambil dan juga logo #PancasilaSelamanya serta hasil survey yang berkaitan dengan Pancasila, yang ditampilkan sebagai data terkini atas respon publik terhadap Pancasila.

7. Tahap Akhir

Tahap akhir adalah proses *finishing* dengan memperhatikan bagian-bagian detail karya maupun keseluruhan yang dimaksudkan agar karya benar-benar utuh. Proses finishing, antara lain: melihat kembali file foto dokumentasi sebelum dicetak, mengecek keseluruhan video dokumentasi apakah ada bagian yang tertinggal maupun bagian yang harus dibuang, menyiapkan seluruh elemen-elemen karya yang nanti akan diinstal pada ruang pameran.



Gambar 61. Akun Instagram Pancasila Selamanya

(Sumber: <https://www.instagram.com/pancasilaselamanya/>) 2019

Tahapan pendukung proyek ini adalah publikasi karya di dunia maya (*online*) perupa akan mempublikasikan karya di media sosial Instagram dengan nama akun @PancasilaSelamanya dan menggunakan hastag #PancasilaSelamanya.