

PERANCANGAN VIDEO INSPIRATIF *FASHION* BATIK DALAM UPAYA MENGANGKAT NILAI BATIK SEBAGAI TREND NASIONAL

Gabiella Hanif¹, Sultan Arief Rahmadyanto², Didit Prasetyo Nugroho³

^{1,2,3}Universitas Ma Chung

331810007@student.machung.ac.id

Received: 23 August 2024 – Revised: 30 August 2024 - Accepted: 30 August 2024

Abstrak

Perancangan Video inspiratif mengenai Batik adalah kegiatan mengolah video mengikuti trend masa kini yang memiliki tujuan menginspirasi para remaja Indonesia memakai batik sebagai pakaian identitas mereka. Batik merupakan salah satu kekayaan seni yang secara turun menurun dilestarikan oleh masyarakat Indonesia, Seni Batik telah mendapatkan pengakuannya di dunia sebagai warisan budaya nusantara, lewat kain bergambar dengan pembuatan corak corak khas bergambar yang tradisional tersebut pemakaiannya dalam keseharian merupakan cara menghormati tradisi dan warisan budaya bangsa kita. banyaknya mode-mode *fashion* baru dalam gaya berpakaian masyarakat seiring bertambahnya zaman mengubah fungsi dan makna yang dinilai dari masyarakat. Maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat trend video *fashion* yang inspiratif untuk menginspirasi anak – anak muda di Indonesia dengan memperbarui mindset mereka mengenai Batik modern. dan sebagai media inspirasi mereka dalam mengenakan pakaian batik sebagai identitas bangsa Indonesia yang baiknya dilestarikan.

Kata Kunci : Video inspiratif, Batik, Style Batik, Trend Batik, style inspiratif

Abstract

Designing an inspirational video about Batik is an activity to process a video following current trends with the aim of inspiring Indonesian teenagers to wear batik as their identity clothing. Batik is one of the artistic treasures that has been preserved from generation to generation by the people of Indonesia. Batik art has received recognition in the world as a cultural heritage of the archipelago, through its illustrated cloth by making distinctive, traditional, pictorial patterns. Its use in everyday life is a way of respecting the nation's traditions and cultural heritage. We. The number of new fashion modes in people's clothing styles as time goes by changes the function and meaning that is valued by society. Therefore, the author intends to create an inspiring fashion video trend to inspire young people in Indonesia by updating their mindset regarding modern Batik and as a medium for inspiring them to wear batik clothing as an identity of the Indonesian nation that is best preserved.

Keywords: *Inspirational videos, Batik, Batik Style, Batik Trends, inspirational style*

PENDAHULUAN

Batik merupakan pakaian tradisional khas Indonesia yang memiliki ciri khas yang unik. Batik sudah digunakan di Indonesia sejak zaman kerajaan Majapahit dan sudah menjadi identitas bahwa kain batik adalah kain warisan turun temurun khas Indonesia yang tersebar di setiap daerah di Indonesia dengan keunikan, corak, ciri khas, adat, cerita, dan warna. (Hastangka, 2013) memaparkan dalam jurnal nya bahwa “ Batik merupakan karya (*genuine*) dari bangsa Indonesia. Batik juga sudah di akui UNESCO sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Cultural Heritage of Humanity* pada 2 Oktober 2009. Batik sendiri dikenal sejak abad ke-17. Batik sebenarnya memiliki peran penting dalam keindetitasan/status dan partisipasi masyarakat Jawa”. Pada masa lampau, kain ini memiliki fungsi-fungsi khusus, seperti digunakan sebagai kain penggendong dan bahkan sebagai penunjuk status di kalangan masyarakat. Beberapa motif Batik bahkan memberikan makna dan mencerminkan status sosial serta fungsi yang berbeda bagi para pemakainya.

Awalnya pada zaman tradisi keraton Batik menjadi komoditas bernilai, namun seiring waktu, nilai Batik telah berubah menjadi komoditas seni. Seiring dengan perubahannya sebagai komoditas seni, masyarakat modern masih menilai batik sebagai pakaian kuno yang terkesan *kejawen*. Sehingga penggunaan batik membuat beberapa orang merasa ragu dan berat hati . Hal ini terjadi karena masyarakat tidak membuat batik sebagai *fashion trend* identitas yang mereka banggakan. Dyah S (2011) menyatakan bahwa "belakangan ini, generasi muda lebih membanggakan budaya asing."

Penurunan peminat terhadap batik akhirnya membuat mode style batik terhadap pemakaiannya juga menurun padahal mode adalah hal yang penting bagi anak muda. Soeganda (2023) memaparkan ”Penggunaan mode sangat diperhatikan oleh remaja. Mode sendiri penting bagi mereka untuk memuaskan diri. Secara psikologis, berpenampilan menarik atau tidaknya seseorang memengaruhi tingkat percaya diri dari dirinya sendiri”.

Hal ini juga didukung oleh Lordy yang mendeskripsikan mengenai pakaian adalah sebuah identitas yang mampu menghubungkan identitas jati diri asli seseorang dengan pengaruh luar karena merupakan sebuah representasi diri. Hal ini Membuat beberapa pemakainya memiliki kelas, kelompok yang membedakan satu dari lainnya. “Kain batik bukan hanya sekedar kain asal corak, tetapi representasi identitas dalam simbol pada batik tradisional dan kontemporer. Simbol dalam batik yang merepresentasikan suatu identitas merupakan salah satu bentuk komunikasi non verbal yang dilakukan oleh manusia” Darmaputri (2015)

Menurut Maredhani (2017) “Beberapa anak muda juga masih malu dalam menggunakannya sebagai keseharian pakaian mereka”. Hal ini karena tidak adanya role model yang mereka lihat sehingga para remaja cenderung malu untuk memakai batik sebagai busana identitas mereka. Jika hal ini terus berlangsung dikhawatirkan identitas kita sebagai bangsa Indonesia akan punah, hal ini didukung oleh Agustin (2011) bahwa ”Ketidakpedulian dalam mempertahankan identitas adalah masalah fatal yang mengakibatkan hilangnya budaya menjadi miskin budaya *cultura*”.

Disini penulis berencana bahwa Pendekatan kepada masyarakat secara baru dan kekinian yang di lakukan sedikit demi sedikit melalui langkah-langkah tersebut dapat merubah mindset masyarakat yang berkaitan bahwa kekayaan kain Batik merupakan identitas yang perlu dibanggakan. Maka dari itu penulis berkesimpulan bahwa tindakan yang paling mudah menjangkau masyarakat adalah dengan dibuatnya video inspiratif hal ini didukung oleh Maredhany (2017) dalam jurnalnya memaparkan bahwa “Pembuatan video juga lebih jelas dari segi penjelasan, juga menarik bagi para pengusaha dan masyarakat secara global. Sehingga bentuk iklan jenis video yang nantinya akan dibuat kreatif dan lebih kreatif lagi di masa depan akan sangat menguntungkan” .Dapat diketahui dari paparan ini bahwa pembuatan Video inspiratif juga dapat diunggah di beberapa platform social media juga akan menambah jumlah *viewers*

TINJAUAN PUSTAKA

Perancangan video sebagai media sarana yang kami harapkan dapat membawa dan memperkenalkan lebih jauh Trend Batik kepada masyarakat akan dilengkapi dengan beberapa artikel dari sumber sumber yang berkaji pada karya ilmiah dan fenomena masyarakat sebagai pendukung untuk mengenalkan Batik malangan melalui video kreatif yang diunggah di *platform* media sosial , dan Perkembangan masyarakat dalam penggunaan media sosial seperti Tiktok, Youtube, dan Instagram.

Video inspiratif adalah video yang menginspirasi dan memberikan hal yang didalamnya dapat dipelajari dan menjadi sumber inspirasi banyak orang. Referensi pertama penulis adalah video Dior fashion film 2020 yang diarahkan oleh Vivienne dan Tamas| dalam video tersebut penulis mempelajari bagaimana mendapatkan *angle* kamera yang bagus dalam pengambilan gambar. dalam video tersebut juga mengambil lokasi yang sesuai dengan pakaian yang dikenakan, hal ini memungkinkan penulis untuk mengeksplor lebih dalam pembuatan video inspiratif.



Gambar 1. Referensi Video Dior Fashion (2020)
(Sumber: <https://www.youtube.com>)

Referensi kedua dalam bentuk Buku yang kami jadikan acuan adalah *Step by Step Monetisasi Youtube* yang ditulis oleh Dedik Kurniaawan (2023). Dalam bukunya menyebutkan beberapa langkah-langkah pembuatan video hingga meng-*upload* di jam waktu yang tepat. Di buku tersebut juga mencantumkan kelebihan mengenai video yang akan di *upload* di Youtube dan langkah apa yang perlu kita pelajari dalam pembuatan video di kanal Youtube. Proses lengkap *upload* hingga pemasaran marketing dalam sebuah video di kanal Youtube.

METODE

Metode yang dilakukan untuk melengkapi dan memperluas data yang tepat dalam perancangan video inspiratif yang bertema batik sebagai upaya mengangkat trend pakaian yang beridentitas adalah dengan pemanfaatan data kualitatif. Menurut Taylor dan Bogdan yang disebutkan oleh (Adriyani, 2003) di bukunya yang berjudul *Introduction to Qualitative Research Methods: The Search for Meanings* : “Data kualitatif berbentuk deskriptif dan berupa kata kata lisan atau tulisan tentang tingkah laku manusia yang dapat diamati”. Hal ini berupa fakta fakta yang didapatkan dari masyarakat, khususnya masyarakat Indonesia berupa data hasil observasi, wawancara dan studi Pustaka . dengan mengumpulkan hasil data dari sumber sumber tersebut diharapkan akan membantu pembuatan video inspiratif sebagai wadah yang memang dibutuhkan masyarakat dan menjadikan inspirasi mode batik untuk para remaja di Indonesia.

Pada tahap awal, yaitu proses perancangan merupakan proses awal permasalahan yang terjadi di sekitar. Pengumpulan data mengenai permasalahan dilakukan untuk acuan perbandingan masalah terdahulu dan cara penyelesaiannya. sehingga lahirlah pembahasan yang nanti akan berlanjut ke tahap kedua yaitu identifikasi masalah. Tahap ini merupakan titik fokus dari permasalahan yang telah dibahas, dalam tahap ini penulis mengelompokkan permasalahan permasalahan yang memang perlu di tindak lanjuti atau tidak . penulis melakukan observasi, studi pustaka dan wawancara untuk mendukung pencarian data dan acuan data yang nanti dijadikan refrensi pembuatan video.

Observasi akan dilakukan di beberapa sosial media seperti Tiktok, Instagram ataupun Youtube yang membahas mengenai batik dan fashion. perancangan mode gaya terkini Malang fashion week juga bisa menjadi gambaran acuan kondisi masyarakat terhadap fashion terutama batik. pengumpulan data dan informasi terkini nanti akan menjadi sumber pencarian penulis didaftar pustaka sebagai pendukung pembahasan. Data dan Teori dari daftar pustaka nantinya akan dikonsultasikan dan dibandingkan dengan observasi yang kemudia tersusunlah wawancara dimana dalam proses wawancara ini penulis mengharapkan jawaban jawaban dari banyak orang yang memberikan titik permasalahan dan tirik pandang yang akan dijadikan catatan tambahan dari proses wawancara akan kami sisipkan pada materi dalam buku dan menjadi sumber referensi terkait produksi video.

Untuk membuat ide perancangan dibutuhkan konsep yang menjelaskan garis besar tujuan video ini dibuat dan mencakup 5W1H, berikut penjelasannya:

1. Who: Siapa yang akan menjadi peragawati dalam video inspratif ini? Kepada siapa saja video ini dibuat?
2. What: apa saja yang ingin diangkat dalam video ini ?
3. When: Kapan setting waktu yang tepat untuk pengambilan video? kapan peragawati akan melakukan fitting pakaian?
4. Where: Dimana letak tempat yang memiliki ciri khas yang sesuai dengan pakaian yang dikenakan peragawati?
5. Why: Mengapa batik menjadi hal utama yang paling ditonjolkan dalam video inspiratif ini?

6. Bagaimana video ini dapat menghibur para penonton? bagaimana video ini tetap bisa menginspirasi para penonton yang melihat video tersebut? bagaimana video inspiratif ini dapat menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penulis untuk mengangkat nilai batik?

1. Pra Produksi

a. Teknisi pra produksi

Dalam pembuatan video inspiratif fashion batik sebagai upaya mengangkat nilai batik sebagai trend nasional ini memerlukan hal-hal teknis yang diperlukan penulis untuk dipertimbangkan seperti Siapa yang akan mengarahkan peragawati sehingga memudahkan dalam pengambilan gambar ? siapa yang mendirect video agar sesuai arahan ? Apa saja keperluan yang dilakukan untuk menunjang video inspiratif ini? peran apa saja yang dibutuhkan untuk proses pembuatan video hingga selesai ? bagaimana proses pengambilan video diambil ? Alat pendukung apa saja yang diperlukan ? pakaian jenis seperti apa yang akan dikenakan ? model pakaian apakah sesuai dengan karakter peragawati ?apakah semua orang yang akan berecimpung di hari take video semuanya bersedia dan siap?

b. Observasi Lokasi

Pada fase observasi penulis akan melakukan survey tempat di beberapa café dan wilayah jalanan kajoetangan heritage di kota Malang,penulis akan mengamati beberapa tempat yang sekiranya mendukung dengan pembuatan video yang sudah disesuaikan dengan desain batik yang akan dikenakan. Penulis juga mengobservasi apakah tempat tersebut memiliki fleksibilitas lokasi,tempat,waktu dan cuaca sehingga memudahkan proses pengambilan gambar dan lokasi juga tidak mengganggu warga sekitar.

c. Fitting pakaian

Penulis berkolaborasi dengan Sheilla pemilik Sunciel design untuk membahas mengenai pakaian-pakaian yang tersedia dan membicarakan pakaian apa yang paling trendy dan pas untuk diangkat dalam sebuah video inspiratif.Hal ini juga mempertimbangkan segi karakter dari setiap peragawati serta kenyamanan,keluasan dan fleksibilitas dalam pemilihan kain yang tepat untuk dikenakan di area kajoetangan nanti,penulis juga membahas mengenai make up,hair do dan aksesoris lain yang diperlukan untuk menunjang video inspiratif.

2.Produksi

a. Produksi

Penulis akan mengambil video yang sudah di sesuaikan dengan konsep dan *story board* di setiap scene sebagai peta arahan,penulis akan mengambil video yang memiliki latar belakang warna coklat,putih,hitam,hijau dan banyak menghindari warna warna mencolok.hal ini di pertimbangkan penulis untuk mempermudah proses editing,penulis juga membriefing idenya kepada rekan-rekan yang ikut dalam proses pembuatan video ini 3-4 hari sebelumnya dengan menjelaskan koreografi setiap scene kepada model,dan pergerakan kamera yang dibutuhkan dan hasil akhir akhir yang diinginkan.

b. Editing video

Penulis melakukan proses editing,seperti editing mengenai framing yang akan disesuaikan oleh lagu.serta transisi yang dibutuhkan,penulis juga akan memilah beberapa video yang bisa digunakan dan yang gagal.Berikut merupakan ringkasan proses pembuatan vdeo yang direncanakan penulis dari awal yang akan melalui beberapa tahap,yaitu :

1. Pra produksi : Yang berupa konsep video, referensi video, script, story board, koreografi,beserta alat dan perlengkapan yang dibutuhkan.
2. Produksi : Shooting (sesuai dengan konsep), shoot gambar yang menonjolkan tujuan dari pembuatan video..
3. pasca produksi : Editing dan membuat video menjadi cerita yang sederhana dan tidak membingungkan.

3.Strategi Post Produksi

Proses produksi yang telah selesai akan melalui beberapa tahapan seperti upload ke sosial media hingga jangkauan penonton.

ANALISIS DATA

Pada pelaksanaannya, dua metode pengumpulan data dilakukan secara Bersama, pada saat melakukan observasi, yang objeknya meliputi trend batik seperti apa yang dianggap modern saat ini. serta mengikuti berbagai kabar *influencer* dan desainer mengenai koleksi batik mereka yang modern .Tempat-tempat menarik yang cocok digunakan untuk lokasi shooting. sekaligus mendokumentasikan objek dan view apa saja yang dirasa perlu untuk ditambahkan dalam video inspiratif sebagai *footage*. Penulis akan survey beberapa lokasi di Kawasan Kayoetangan dan melihat café yang memiliki suasana Indonesia kental yang telah disesuaikan dengan pakaian rancangan Sheilla.

Penulis akan melakukan produksi pengambilan gambar yang akan direkam sebagai video berupa gaya batik modern yang akan diperagakan oleh tidak lebih dari 4 peragawati. disini para model akan melakukan kegiatan seperti berjalan berlengak lengok di Kawasan kayoetangan dan bangunan yang memiliki tema jawa dan banguna semi hindia belanda. adapun beberapa contoh korepgraphy yang akan dilakukan peragawati adalah berjalan, berpose anggun ,melakukan dialog yang simple, tertawa, bercakap cakap dan memamerkan kemodernitas pakaian batik.

Konten Video

Isi dari video yang akan ditampilkan adalah sisi seni video fashion yang menginspirasi dan modernitas batik yang menginspirasi banyak orang. Batik disini adalah objek utama yang ingin penulis tonjolkan selain peragawati yang mengenakan pakaian batik. Video tersebut akan menonjolkan sisi pengambilan gambar video yang memiliki ciri khas bertema fashion video

Beberapa scene yang penulis rencanakan akan ditampilkan adalah:

1. Suasana perkotaan
2. Keindahan kota malang
3. Koreography dari peragawati
4. Detail Pakaian
5. Detail bahan pakaian dan desain pakaian
6. *Vibes* peragawati
7. *Face and beauty behavior*
8. Aktifitas bersifat natural

Naskah

Dalam video perkenalan penulis menulis naskah yang akan di jadikan backsound salah satu video perkenalan yang menyuarakan dan mendeskripsikan batik Indonesia sebagai berikut :

“Batik is our identity... batik its a fashion... our philosophy is expressed in a fabric that has a deep story meaning., itis our cultural heritage... and we continue to protect our identity by styling batik to be our clothes Our hope is that our generation can preserve ancestral culture, into this new era.”

“Batik adalah identitas kami dan Batik adalah sebuah Mode. Kain Batik menggambarkan filosofi dan cerita yang bermakna. dan batik merupakan warisan budaya Indonesia. Kami terus menggunakan batik sebagai identitas kami dalam berbalut pakaian batik kami bangga dan kami berharap bahwa generasi kami bisa terus membawa nama batik dan melestarikannya di era modern ini.”

Story Board

Dalam pembuatan video penulis membuat story board sebagai penunjuk arahan saat shooting dalam mendapatkan hasil akhir yang diinginkan. Story board yang telah di buat oleh penulis adalah acuan bagi tim untuk mengarahkan dan bertukar ide selama proses shooting dilakukan adapun story board terdiri dari 32 scene yang telah direncanakan adalah sebagai berikut



Gambar 2. Story Board scene 1-36

Sumber: Data Penulis

Koreography

Dalam video ini penulis memberikan arahan kepada para peragawati untuk melakukan beberapa gerakan, hal ini merupakan koreography yang dilakukan untuk membuat scene di video terarah.

Tabel 1. Koreography setiap scene

Scene	Koreografi
scene 1	Model jalan ke arah kanan menyamping (<i>shoot</i> setengah badan)
scene 2	Berpose 3 model tatapan muka hadap kebawah lalu melihat kamera
scene 3	Model bermain main dengan memainkan tangan seperti berdansa keatas
scene 4	Tangan model memutar dan menyatu saat berdansa dengan model melakukan gerakan memutar
scene 5	Model tertawa ke arah kamera dan mengajak audience untuk ikut dengan tangan lalu berjalan kearah depan
scene 6	Berjalan tersenyum ke kamera dengan raut wajah bahagia seperti bermain
scene 7	Berppose biasa (kepala menghadap ke kanan ketika kamera datang langsung menoleh ke kamera)
scene 8	Bermain petak umpet bersembunyi di balik tembok mengintip lalu kembali ke sebuah bilik. (dalam permainan ini dipastikan seluruh model tetap berlagat anggun dan memukau ,tidak urakan , tidak terlalu tertawa terbahak-bahak)
scene 9	Salah satu model menutup mata menghadap ke tembok
scene 10	Model berlagak seperti mencari temannya (berlari kecil)
scene 11	Model berlagak seperti mengintip mencari temannya
scene 12	model 1 pose hadap kemana saja hitungan ke 3 face to camera
scene 13	Model 2 pose hadap kemana saja hitangan ke 3 face to camera
scene 14	Model 3 pose hadap kemana saja bebas hitungan ke 3 face to camera
scene 15	model berjalan membelakangi kamera sesekali melihat kamera dan melambaikan tangan (<i>blind spot</i>)

Scene	Koreografi
scene 16	Scene 16 model menutup tangan ke arah kamera lalu membuka tangan dan tertawa berjalan ke arah depan
scene 17	Model 1 memamerkan baju yang ia kenakan dengan gerakan natural anggun
scene 18	Model 2 memarkan baju dan yang ia kenakan dengan gerakan natural anggun
scene 19	Model 3 memamerkan apa yang ia kenakan , tas aksesoris yang dia bawa seperti tas, detil pakaian dll.
scene 20	Bermain main melakukan gerakan melingkar sambil berpegangan tangan dilakukan oleh 2 orang (angle pinggang)
scene 21	Berpegangan tangan sembari bercanda tawa dan berputar (<i>low angle</i>)
scene 22	Model 1 keluar dari sebuah cafe dan menyusuri jalan setapak (shoot angle samping mengikuti arah jalan model)
scene 23	<i>Blind spot</i> lalu ada model 2 berjalan / melakukan aktifitas atau sekedar pose .
scene 24	Badan memutar sambil memainkan tangan tundukan kepala ke arah bawah (<i>low angle</i>)
scene 25	Model duduk sambil bercanda tawa
scene 26	Model melakukan pose bebas (<i>modified</i>)
scene 27	Model melakukan pose bebas (menonjolkan kecantikan beauty) memainkan tangan.
scene 28	<i>All model slay</i>
scene 29	Scene bunga dan tumbuh tumbuhan sekitar .
scene 30	Melakukan gerakan natural seperti bercengkrama dengan teman
scene 31	Menghadap kekiri lalu menatap ke depan (seolah olah seperti melihat masa depan) dengan raut wajah yang tersenyum (shoot dsri sebelah kiri kekanan
scene 32	Model 2 menghadap kanan dsri arah berseberangan melakukan gerakan minimalis (kamera titling bergeser sedikit memutar)
scene 33	Pose wide angle suasana cafe dan bangunan sementara model bercengkrama di bagian kanan frame
scene 34	Pose berjalan ketiga model berjalan berdampingan dengan muncul dari arah yang berbeda lalu senyum kearah kamera dengan perasaan yang confident
scene 35	Model mengintip dari sebuah pohon / bangunan
scene 36	Video sekitar bangunan

Dalam proses shooting ini penulis menggaet beberapa orang penting yang akan iku serta dalam proses pengambilan video yang akan dilakukan selama 2 hari,beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Tim shooting

Nama	Peran	Keterangan
Prastiti Andhiningsih	Model	Peragawati pakaian batik
Adyuta Sheilla	Model	Peragawati pakaian batik
Aulia Salsabilina	Model	Peragawati pakaian batik
Adyuta Sheilla	Designer	Keperluan <i>Wadrobe</i> dan designer baju yang akan dikenakan
Ibu dari Sheilla	make up	Perias wajah
Eric Santoso	Camera 1	Ketua camera 1
Rexa Tupamahu	Camera 2	
Gabiella Hanif	Camera 3	
Gabiella Hanif	Director + Koreografi	melakukan penjadwalan dan koreografi
Didit Prasetyo Nugroho, S.Sn., M.Sn	Pembimbing Lapangan	Pengawas

Shooting

Dalam proses shooting penulis memastikan kepada anggota tim untuk menjaga sikap selama proses shooting.Untuk meminimalisir waktu pengambilan gambar dan proses shooting lebih terarah penulis membuah Shoot List pengambilan gambar sebagai berikut:

Tabel 3. *Shot List*

Scene	Framing	Camera angle	Camera movement
scene 1	Hanya badan tengah saja kepala dan kaki tidak terlihat	(<i>shoot setengah badan</i>) <i>hip angle</i>	<i>Dolly</i>
scene 2	Bagian muka kepala hingga leher saja	(<i>close up</i>) <i>low angle</i>	<i>Zoom</i>
scene 3	Fokus hanya ke tangan saja	(<i>big close up</i>) <i>hip level</i>	<i>Zoom</i>
scene 4	Fokus kepada kuku tangan jari jemari dan lengan	<i>eye level</i>	<i>Arc</i>
scene 5	Fokus kepada mimik model dan vibes lalu mengikuti gerak model (berjalan kedepan kamera membelakangi)	<i>shoulder level</i>	<i>Follow</i>

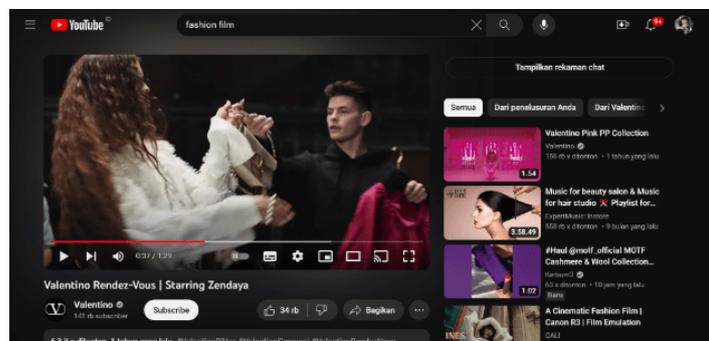
Scene	Framing	Camera angle	Camera movement
scene 6	Mengikuti gerakan model (jalan) dari belakang	<i>shoulder level</i>	<i>Follow</i>
scene 7	shoot dari arah depan	<i>eye level</i>	<i>Dolly</i>
scene 8	shoot dari arah bilik (posisi model membelakangi)	<i>shoulder level</i>	<i>Zoom</i>
scene 9	shoot setengah badan saja	<i>hip level</i>	<i>Dolly</i>
scene 10	shoot full model berlari di shoot dari belakang	<i>(hip level) full shot</i>	<i>Zoom</i>
scene 11	hanya sebatas kepala dan bilik saja	<i>shoulder level (big close up)</i>	<i>Zoom</i>
scene 12	kepala hingga bahu saja	<i>eye level (close up)</i>	<i>Panning</i>
scene 13	kepala hingga bahu saja	<i>eye level (close up)</i>	<i>Panning</i>
scene 14	kepala hingga bahu saja	<i>eye level (close up)</i>	<i>Panning</i>
scene 15	melakukan interaksi dengan kameraselaku audience	<i>(medium shoot)</i>	<i>Follow</i>
scene 16	shoot dari arah depan model (model berinteraksi dengan kamera menggunakan tangan)	<i>(medium shoot)</i>	<i>Follow</i>
scene 17	angle modified (shoot from good angle)	<i>(extreme close up)</i>	<i>Titling</i>
scene 18	angle modified (shoot from good angle)	<i>(medium close up)</i>	<i>Titling</i>
scene 19	angle modified (shoot from good angle)	<i>(medium close up)</i>	<i>Titling</i>
scene 20	shoot wide deluruh aktifitas model diperlihatkan dari ujung kepala hingga paha	<i>hip level (medium shot)</i>	<i>Zoom</i>
scene 21	fokus ke objek saat melakukan koreografi	<i>hip level (close up)</i>	<i>Zoom</i>
scene 22	full shot seluruh badan terekam dalam frame	<i>full shot</i>	<i>Follow</i>
scene 23	shot setengah badan / full	<i>shoulder level</i>	<i>Panning</i>
scene 24	shot dari ujung kepala sampai paha	<i>hip level</i>	<i>Panning</i>
scene 25	wide shot	<i>hip level</i>	<i>Zoom</i>
scene 26	<i>shoot kepala (modified)</i>	<i>eye level (close up)</i>	<i>Titling</i>

Scene	Framing	Camera angle	Camera movement
scene 27	<i>shoot fokus bagian tubuh tertentu (modified)</i>	<i>eye level (medium close up)</i>	<i>Titling</i>
scene 28	<i>modified</i>	<i>shoulder level (modified)</i>	
scene 29	<i>menyesuaikan</i>	<i>ground level</i>	<i>Zoom</i>
scene 30	<i>shot wide</i>	<i>hip level</i>	
scene 31	<i>shoot hanya sebatas kepala dan wajah saja</i>	<i>eye level</i>	<i>Panning</i>
scene 32	<i>shoot hanya sebatas kepala dan wajah saja</i>	<i>eye level</i>	<i>Panning</i>
scene 33	<i>shoot dari samping setengah badan</i>	<i>shoulder level</i>	
scene 34	<i>shoot dari ujung kepala sampai paha</i>	<i>hip level</i>	<i>Crab</i>
scene 35	<i>hanya kepala saja</i>	<i>eye level</i>	<i>Follow</i>
scene 36	<i>menyesuaikan</i>	<i>aerial</i>	

Strategi Sosial Media

Sosial media saat ini menjadi media utama masyarakat mendapatkan berbagai informasi yang diinginkan hal ini mempermudah seluruh orang untuk bertukar informasi dan mendapatkan update pengetahuan secara cepat dan tidak terbatas oleh waktu dan jarak .penulis memilih platform Youtube karena dinilai lebih sesuai secara format video pasca produksi Pemilihan media Youtube juga dinilai penulis sebagai pusat video-video unique dimana para penonton dapat secara horizontal menikmati video dengan durasi yang lebih lama.penulis juga mempertimbangkan kenyamanan penonton terhadap setiap media sosial yang mereka nikmati bahwa youtube adalah media sosial yang paling pas untuk proses upload video.video tersebut akan mengangkat tema Video inspiratif mengenai pemakaian Batik untuk mengikat identitas nasional.

Media utama



Gambar 3. Video inspiratif bertema fashion

Sumber gambar : https://www.youtube.com/watch?v=pwVJizpCuDQ&ab_channel=Valentino

Format video : mp4 video H.264

Resolusi Video : 60 pixel

Video inspiratif dengan durasi 3-4 menit yang akan menonjolkan fashion batik inspiratif. Penulis memilih kanal Youtube sebagai tempat pengunggahan video dengan durasi lengkap.

Media pendukung

Foto pakaian yang diperagakan

Disini penulis berencana untuk memberikan foto hasil yang akan di pajang

Display



Gambar 4. Referensi Display

Sumber gambar : Pinterest

Disini penulis berencana mendisplay hasil video Bersama pakaian rancangan sheilla,dengan background kain berwarna crème dan 2 patung display serta vas bunga sebagai dekorasi dan foto pakaian sheilla

Short video



Gambar 5. Short Video

Sumber gambar : <https://vt.tiktok.com/ZSNHoFWGb/>

Diunggah untuk memberikan sisi cuplikan video terbaik dengan durasi tidak lebih dari 15 menit. Penullis akan mengunggah video tersebut di sosial media youtube shorts,Tiktok dan Instagram reels.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Video

Format Video

Dalam karya ini telah dibuat sebuah fashion film dengan ukuran video landscape menggunakan rasio 16:9 dengan resolusi 1080 p yang berukuran 1920x1080. Ukuran tersebut telah disesuaikan dengan standar platform youtube untuk kemudahan dalam mengunggah hasil video dengan resolusi yang baik.jenis video ini adalah fashion film yang bersifat menghibur , menegaskan gaya fashion, menawarkan style batik dengan keindahan dan keceriaan para remaja indonesia dalam

mengenakan batik modern. Dalam video ini akan menampilkan beberapa model yang akan memperagakan style batik modern terbaru dengan tema modern batik diselingi dengan aktifitas ringan serta keindahan pakaian yang ingin penulis sorot dalam video ini.

Jenis Video

Teaser Trailer

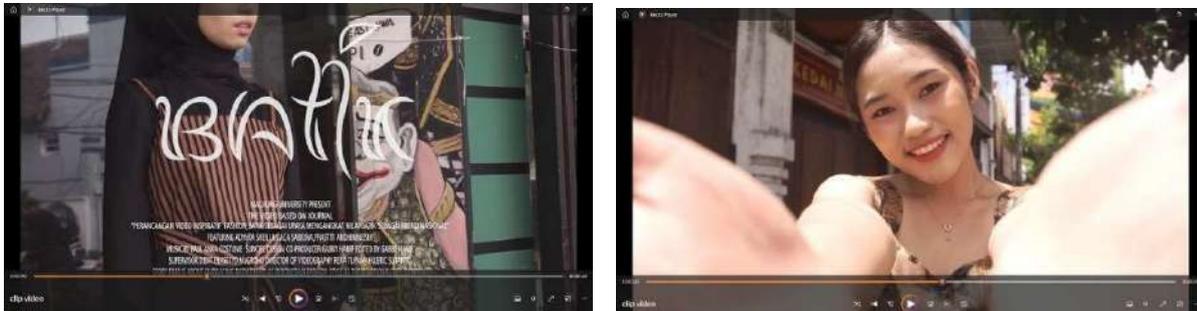


Gambar 6. Teaser trailer video

Sumber gambar : Data Penulis

Penulis akan membuat potongan video yang dianggap paling menarik digunakan sebagai trailer untuk menampilkan cuplikan cuplikan video utama yang berdurasi lebih panjang. video berdurasi pendek tersebut akan di upload di sosial media yang durasi waktu dan formatnya sudah disesuaikan dengan penggunaan pengguna dalam membuka reels instagram dan juga video di tiktok. Tujuan utama dikeluarkan video berdurasi pendek adalah untuk perlahan lahan membangun ketertarikan viewers terhadap video batik, video ini dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai tayangan fashion style yang akan diberikan di video utama.

Clip Video



Gambar 7. Video Clip

Sumber gambar : Data Penulis

Dalam video pendek tersebut akan menonjolkan salah satu model main model untuk semacam video pembukaan atau yang paling mempromosikan video fashion film tersebut. Video ini semacam pembukaan scene fashion film yang hanya menonjolkan main model yang paling menarik dan bagus sebagai pembuka video yang menjelaskan tema video secara keseluruhan. video ini diawali dengan Sheilla yang memeragakan busana Batik di depan suatu cafe bertema vintage di kawasan Kayoetangan.

Introduction Video



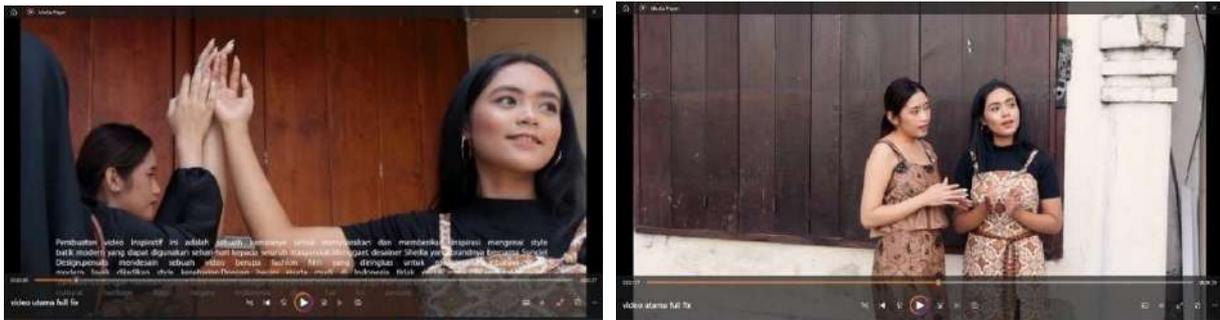
Gambar 8. Video Introduction

Sumber gambar : Data Penulis

Video perkenalan disini menjelaskan mengenai identitas batik dan arti kain batik juga dicantumkan asal usul pembuatan video ini dan pesan yang ingin disampaikan video ini diringkas dalam durasi kurang lebih satu menit. Diiringi dengan soundtrack ringan dan naskah mengenai harapan generasi muda di Indonesia terhadap batik. Selain itu penulis juga memberikan koreography yang indah di video ini.

Video utama (Fashion film)

Video yang menampilkan secara keseluruhan video fashion berdurasi kurang lebih 2 menit. diiringi dengan soundtrack pendukung.



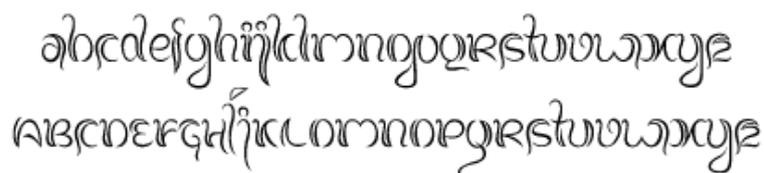
Gambar 9. Video Utama

Sumber gambar : Data Penulis

Huruf

Huruf yang akan digunakan untuk melengkapi video terdiri dari beberapa jenis, penulis mempertimbangkan beberapa jenis huruf berkaitan yang dengan tema batik dan memiliki bentuk yang cenderung kearah arah indonesia. selain itu penulis juga memilih tipikal huruf lain yang digunakan untuk informasi pembuatan video. Huruf yang digunakan bersifat jelas dan mudah dibaca. Jenis Huruf yang akan digunakan dalam pembuatan video ini adalah .

Balinese Family Normal



Gambar 10. Font Balinese yang digunakan untuk judul

Sumber gambar : Data Penulis

Centaur

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
123456789
!@#\$%^&*

Gambar 11. Font Centaur
Sumber gambar : Data Penulis

Humnst777Cn BT (reguler)

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
123456789
!@#\$%^&*

Gambar 12. Font untuk keterangan informasi sebuah video
Sumber gambar : Data Penulis

Myrad Pro (reguler)

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
123456789
!@#\$%^&*

Gambar 13. Font untuk keterangan brosur video
Sumber gambar : Data Penulis

Proses pembuatan video (Shooting)

Fitting pakaian

Pakaian yang sudah disesuaikan dengan karakter model dicoba satu persatu oleh para model,dengan mengoreksi ukuran pakaian yang kurang fit dipantau langsung oleh sheilla.Selanjutnya para model akan melakukan make up secara mandiri di rumah Adyuta Sheila selaku desainer batik dalam pembuatan video ini,hal ini juga menjadi permintaan dari sheilla sendiri untuk bisa memantau riasan wajah para model,seperti penggunaan warna lipstick,eyeshadow, penggunaan softlens mata agar semuanya serasi dan sesuai dengan baju batik yang akan mereka kenakan.Hal tersebut juga mempermudah untuk mengatur beberapa pernik pernik yang perlu ditambahkan seperti pemakaian aksesoris yang cocok berupa gelang,kalung,anting,tas genggam dll.Penulis dan desainer menyediakan beberapa make up dan peralatan kecantikan yang diperlukan seperti hair straightening (catokan),perawatan kuku palsu untuk menunjang visual dari pembuatan video.Disini Penulis melakukan briefing ringan dan penjelasan mengenai bagaimana pembuatan video akan dilakukan mengenai lokasi shooting,gerakan yang perlu dilakukan setiap scene selama pembuatan video dan mood yang perlu mereka lakukan dalam pembuatan video ini.



Gambar 14. BTS Persiapan dan kegiatan yang dilakukan oleh penulis dan desainer
Sumber gambar : Data penulis

Komunikasi Tim

Penulis bekerja dengan beberapa orang untuk membantu dalam pengerjaan karya video ini. Maka dilakukan pertemuan di lokasi shooting dengan beberapa teman yang mengerti dalam bidang pembuatan video, yaitu Rexa dan Eric beserta tiga model lainnya (andhin, sheilla, caca). pertemuan kami langsung menuju ke salah satu kopi kopian di kawasan Kayoetangan yang menjadi spot lokasi shooting. Setelah merapatkan hal tersebut dengan memperjelas pembuatan video dan mencocokkan story board serta komunikasi via whatsapp sebelumnya. Kami memulai shooting video pada pukul 11.00 WIB .



Gambar 15. BTS Briefing sebelum shooting video.
Sumber gambar : Data penulis

Peralatan untuk Shooting

Untuk menunjang pembuatan video inspiratif penulis akan menggunakan beberapa alat yakni :

- 1 Buah kamera Sony Mirrorless A6000
- 1 Buah kamera Canon Mirrorless Eos M50 lensa 15-45 mm
- 1 Hp Iphone 14 pro
- 1 Lampu LED kecil
- 2 Buah batrai kamera
- 2 memory card



Gambar 16. Kamera yang akan digunakan
Sumber gambar : Data penulis

Untuk proses shooting penulis juga membawa peralatan lain untuk kebutuhan model seperti peralatan make up, sisir, tisu, minuman, baju ganti, tas, charge kamera, charge hp dan kebutuhan lainnya.

Pembuatan video (proses video shooting)

Disini penulis melakukan eksplorasi langsung dengan mencocokkan warna bangunan dan kondisi area cafe yang sekiranya indah dalam video. penulis juga membatasi pengambilan video di area -area yang penulis rasa akan mempersulit dalam proses pengeditan video.



Gambar 17. BTS beberapa scene yang divideokan dengan arahan penulis.
Sumber gambar : Data penulis

Dalam proses pengambilan video penulis membagi setiap scene, sehingga memungkinkan beberapa model dan tim untuk beristirahat. jadi pengambilan video dilakukan sesuai dengan story board yang sudah dibuat dan cuplikan referensi scene yang dimaksud penulis. hal ini dilakukan untuk menghemat waktu dalam proses pengambilan video.



Gambar 18. BTS Proses pengambilan video
Sumber gambar : Data penulis

Setiap tahapan scene yang akan diambil, telah di jadwal dan disesuaikan dengan story board oleh penulis.



Gambar 19. BTS Penyesuaian story board dengan pengambilan gambar.

Sumber gambar : Data penulis

Berikut merupakan sesi istirahat,hal ini sengaja diluankan oleh penulis untuk menyiasati hal-hal dilapangan seperti batrai kamera habis sehingga perlu dicas,adakalanya model lapar dan ingin minum atau makan,keperluan model seperti me retouch make up mereka,ganti baju dan juga keperluan men charge hp yang habis.



Gambar 20. BTS sesi istirahat dengan tim.

Sumber gambar : Data penulis

Audio (Soundtrack)

Penulis menggunakan beberapa soundtrack dari beberapa komposer diantaranya ada Petit Biscuit dengan judul lagunya "Iceland" Mehdi Benjelloun dengan nama panggung Petit Biscuit adalah produser music dan disjoki asal Maroko.Mehdi telah menciptakan beberapa music yang mungkin alunan musiknya sering kita dengar namun tidak kenal dengan judul lagunya,hal itu dikarenakan mehdi hanya memproduksi audio music saja.Audio yang digunakan oleh penulis berjudul Iceland adalah salah satu karya audionya yang diupload di official akun youtube miliknya pada tanggal 29 Mei 2016.memiliki alunan musik yang terkesan indonesia dan ada suara gamelan penulis akhirnya menggunakan audio ini dikarenakan sesuai dengan tema video yang akan dibuat.



Gambar 21. Petit Biscuit – Iceland

Sumber gambar : <https://www.youtube.com/watch?channel=PetitBiscuit>

Masih mengusung tema vintage dalam clip video, penulis sengaja menggunakan lagu jadul milik Paul Anka yang berjudul "Put Your Hand On My Shoulder" dikutip dari laman official biography mengenai dirinya Paul Anka adalah penyanyi asal Kanada lahir di Ottawa pada 13 Juli 1941. lagu "Put Your Hand On My Shoulder" sendiri merupakan salah satu lagu tersukses Anka dikutip dalam laman Kompas.com lagu ini dirilis pada tahun 1959 sebagai salah satu singlenya.



Gambar 22. Paul Anka- Put Your Hand On My Shoulder
Sumber gambar : <https://www.youtube.com/watch? PaulAnka-Topic>

Audio terakhir yang dijadikan penulis sebagai soundtrack adalah backsound dari video Dior fashion film by vivienne and Tamas 2018.



Gambar 23. Video fashion film yang di direct oleh Mojeh
Sumber gambar : <https://www.youtube.com/watch? =VIVIENNE%26TAMAS>

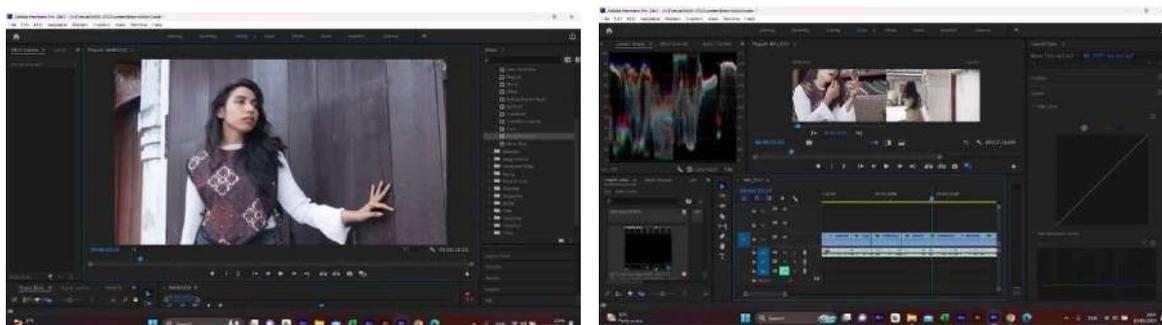
Editing video

Penulis melakukan editing video dengan mengoreksi video yang bermasalah saat pengambilan video seperti video yang tidak stabil pergerakannya, melakukan koreksi warna colour grading, memainkan teknik framing, menambah typografi dan menambahkan audio agar video terkesan hidup.



Gambar 24. Proses mengedit yang dilakukan penulis
Sumber gambar : Data penulis

Dalam proses pengeditan penulis menggunakan aplikasi Adobe Premiere 2020, keempat video semuanya diedit menggunakan aplikasi tersebut. Penulis juga memanfaatkan beberapa fitur yang ditawarkan seperti transisi yang smooth, dan pengaturan durasi tiap video.



Gambar 25. Proses mengedit yang dilakukan penulis
Sumber gambar : Data penulis

Hasil akhir dan pameran

Membuat sebuah video inspiratif rasanya kurang jika tidak melakukan sebuah pameran untuk mempertontonkan karya kita terlebih video inspiratif ini memberikan kesan dan pesan positif yang penulis ingin sampaikan dan diharapkan bisa ditonton oleh orang banyak, maka dari itu penulis melakukan pameran selama 3 hari untuk di tunjukan kepada saudara-saudara di Universitas Ma chung, Hal ini juga merupakan sebuah persyaratan hasil penulis dalam penulisan Tugas Akhir.

Konsep Pameran

Pameran ini menampilkan beberapa video yang akan ditayangkan di TV layar lebar, TV di set diatas meja beralaskan kain batik serta dilengkapi dengan beberapa aksesoris pendukung seperti pakaian batik yang di display, ranting ranting dan vas bunga berwarna coklat, dedaunan mati untuk hiasan dengan background warna putih tulang untuk membuat display lebih mencolok. Pameran ini mendisplay 2 gaun rancangan Adyuta Sheilla dari Sunciel Design masih berkonsep batik yang akan diletakan tepat disamping TV. Background dari seluruh pajangan berupa kain panjang yang dikaitkan dengan alat bantu tiang backdrop photography, kain sengaja berwarna cream polos untuk menonjolkan pajangan.

Pembuatan video inspiratif ini adalah sebuah bentuk kampanye untuk menyuarakan dan memberikan inspirasi mengenai style batik modern yang dapat digunakan sehari hari kepada seluruh masyarakat. Menggaet desainer Sheilla dengan nama brand Sunciel Design penulis membuat video berupa video inspiratif semi fashion film yang diringkas untuk menginspirasi bahwa batik modern layak dijadikan style sehari hari harapannya muda mudi di Indonesia tidak malu dalam menunjukkan identitasnya dengan membanggakan batik modern sebagai style pakaian mereka. Batik merupakan cultural heritage yang penulis rasa hal ini perlu dilestarikan lewah sebuah video inspiratif sehingga pesan dan kesan dapat tersampaikan.

Peralatan (*equipment*) Pameran

Untuk mendukung karya yang sudah dibuat, penulis melakukakn sebuah pameran video yang dilaksanakan tanggal 23-25 Januari di gedung Bhakti Persada lantai 1. berikut merupakan media media pendukung yang dipakai penulis selama melakukan pameran :

3 video inspirasi yang akan diputar secara berulang-ulang adalah

Video Teaser

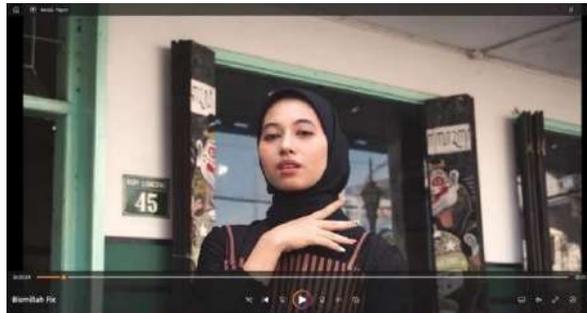
Video ini adalah video yang paling singkat yang menggambarkan keseluruhan isi dari video inspiratif.



Gambar 26. Video Teaser
Sumber gambar : Data penulis

Clip Video

Video clip ini berfokus kepada karakter dari model model yang akan memperagakan batik di beberapa video kedepan.



Gambar 27. Video Clip
Sumber gambar : Data penulis

Introduction Video

Video perkenalan yang berisi harapan dan pesan yang ingin disampaikan penulis, dengan memperkenalkan batik dengan koreography yang sudah di lakukan sedemikian rupa.



Gambar 28. Video Perkenalan
Sumber gambar : Data penulis

Poster keterangan karya

Untuk menunjang banyaknya peralatan yang sudah dipajang penulis menambahkan mini poster untuk memberikan penjelasan kepada penonton mengenai karya dan tujuan display ketika dipajang .



Gambar 29. Poster Keterangan karya paneran
Sumber gambar : Data penulis



Gambar 30. Poster Keterangan karya paneran
Sumber gambar : Data penulis

Peralatan penunjang pameran

Beberapa alat pendukung yang dirasa penulis perlu untuk menunjang teknis pameran video inspiratif

Tv dengan layar besar

Taplak meja hitam bermotif batik

Meja

Kain cream polos panjang untuk keperluan Background

2 Mannequin

2 Gaun Batik

Stick background photo

Kabel olor,remote,card reader,



Gambar 31. Dokumentasi Foto Pameran

Sumber gambar : Data penulis

Berikut merupakan beberapa dokumentasi foto hasil pameran yang sedang berlangsung, hasil TA pameran saat itu di pameran berbarengan dengan adanya acara kegiatan program studi DKV “ANTARAXIA” dengan persyaratan penonton datang mengenakan kostum cosplay.

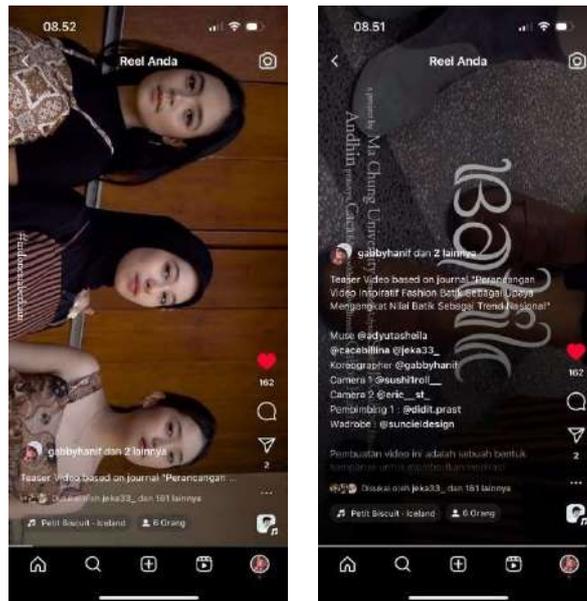


Gambar 32. Beberapa dokumentasi foto pameran

Sumber gambar : Data penulis

Hasil Upload Video

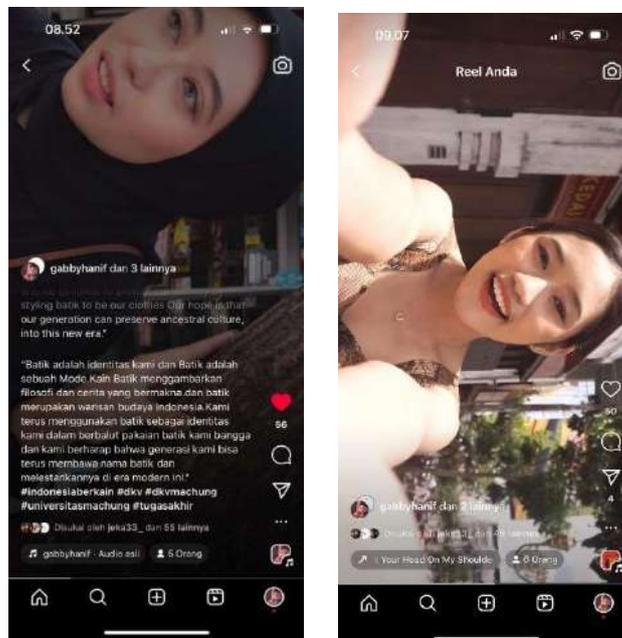
Proses pengunggahan video dilakukan secara berkala melalui sosial media instagram dan youtube ketiga video pertama yang diunggah via instagram reels adalah video teaser trailer pada tanggal 3 Maret 2024. Video ini berhasil ditonton 3817 kali. Penulis melakukan tag ke beberapa subjek yang bersangkutan dan melakukan kalaborasi ke beberapa akun, sehingga video terunggah di beberapa akun dengan persetujuan. Hasil algoritma dari video pertama viewers hingga tanggal 18 Maret 2024 memberikan respon cukup positif yaitu dengan total 162 likes, 2 forward (penyebaran) kirim video dan 0 komentar.



Gambar 33. Video teaser trailer yang diunggah via Instagram ditonton
Sumber gambar : Akun pribadi penulis

Video kedua yang di unggah via instagram reels 5 hari kemudian adalah introduction video yang berhasil ditonton 1167 kali. Video ini di upload pada tanggal 8 Maret 2024 dan mendapatkan total suka sebanyak 56 likes dan 0 komentar.

Video ketiga yang diunggah berikutnya adalah video klip diunggah pada hari jum'at tanggal 15 Maret 2024 berhasil mendapatkan total likes 50,0 komentar penyebaran video 4 kali dan telah ditonton sebanyak 1418 kali. Keseluruhan video diunggah di akun pribadi masing-masing yang bersangkutan dengan proses pembuatan video inspiratif.



Gambar 34. Video Introduction (kiri) dan video klip (kanan)
Sumber gambar : Akun pribadi penulis

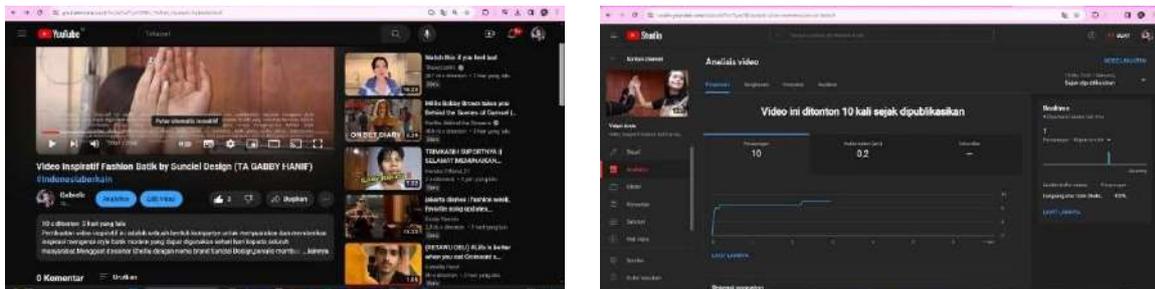
Berikut merupakan dashboard reel instagram secara keseluruhan tertera jumlah viewers yang didapatkan dari masing-masing video.



Gambar 35. Dashboard total penonton

Sumber gambar : Akun pribadi penulis

Video inspiratif yang keempat diunggah ke platform Youtube pada tanggal 15 Maret 2024 jam 12.00 WIB. Memiliki durasi yang lebih panjang dari video sebelumnya penulis memutuskan penguploadan via Youtube dengan hasil 10 penayangan dalam 2 hari terakhir.



Gambar 36. Total penayangan dari video adalah 10 penayangan dari 2 hari terakhir

Sumber gambar : <https://youtu.be/IwTvsTLymS8?si=yL17P4aR6vLuZm0E>

Hasil dari setiap video yang tertera merupakan hasil yang ditulis tanggal 18 Maret 2024 pada hari senin. Jumlah viewers dan hasil algoritma video tersebut bisa beubah ubah selama video bisa diakses dann link masih video masih aktif. Penulis juga melakukan komunikasi untuk menjangkau penonton dengan mem forward video ke beberapa grup whats app,dm instagram dan story instagram.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa kain batik adalah kain yang dilukis menggunakan canting dan cairan lilin malam, kain ini memiliki seni tinggi dengan pola-pola yang memiliki makna, serta terinspirasi dari alam, tumbuhan, dan manusia yang ada di Indonesia. Untuk menjaga kelestarian dalam pemakaiannya perlu adanya pembaharuan style mode untuk terus memotivasi para remaja Indonesia dan mengingatkan akan identitas mereka. Kurangnya role mode akan mengakibatkan musnahnya budaya dan identitas. Padahal kain batik modern saat ini juga sudah dikelola dengan motif-motif baru yang jauh lebih ceria, muda, dan moderen karena ragam motifnya yang tidak terbatas masyarakat Indonesia harusnya didorong untuk lebih kreatif dalam menggunakan kain batik tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Carrol,H,(2021) *Photographers on photography How they see,Think & shoot*,2nd edition,Laurence King Publishing Ltd,Carmelite House,London.UK.
- Kurniawan,D,(2023) *Step by Step Monetisasi Youtube*,1st edition,PT Elex Media Komputindo,Kompas Gramedia Building,Jakarta.

- Brown,B (2022) *Cinematography : Theory and Practice for cinematographers and directors,4th edition*,Routledge,605 Third Avenue, New York.
- Suardi, M., Ilhamdhi,R,(2023) Media Promosi Rumah Batik Tulis Salingka Tabek (*Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*), Vol. 5 No. 1, Hal 7-14
- Adlini, N.M., Dinda, A, H., Yulinda, S., Chotimah, O., Merliyana,S,J (2022) *Metode Penelitian Kualitatif Data Pustaka*,(*Jurnal Pendidikan*), Vol 6-no.1, page 974-980.
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., Shofino, (2021) *Pengelolaan LKP Pada Masa Covid (Journal of lifelong learning)*, Vol 4, No.1, page15-22.
- Ahmad., Muslimah, (2021) *Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif*, vol 1 -no.1, page 173-186.
- Marthur, A.,2022, How to Ensure Design Connects to Dollars: A Crash Course on Design Strategy,Superside,16 Feb 2022.
- Soeganda,V,D,P.,(2021) *Pengaruh Perkembangan Mode Terhadap Penggunaan Batik Pada Remaja*,Vol 2 – no.1, Hal 33-38.
- Ariq,S,M.,& Indriani,F,(2020),Analisis Pengaruh Online Customer Review Terhadapminat Beli Konsumen Pada Produk Kosmetik(Studi Kasus pada Pengguna Famaledaily Indonesia),(*Diponegoro Journal of Management*) Vol 9, No.3, Hal.1-9
- Khairunnisa. (2019). Pengaruh Metode Diskusi Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas IPS SMAN 7,(*jurnal ilmu Pendidikan sosial*). UPI, bab1- 3.
- Ratnaningtyas, E., Ramli., Syafruddin., Saputra, E., Suliwati, DNugroho,B.,*et al*,(2022),*Metodologi Penelitian Kualitatif*,Cetakan pertama,Yaayaan Penerbit Muhammad Zaini,Aceh.
- Darmaputri,G,L,(2015), *Representasi Identitas Kultural Dalam Simbol-Simbol Pada Batik Tradisional Dan Kontemporer (Studi Semiotika Fashion pada Batik)*,Universitas Airlangga, Vol 4, No.2, Hal 45-55.
- Utomo, C,P.,Hutahean,W,F (2018) *Efektifitas Mempopulerkan Tempat Wisata di Tangerang Melalui Media Sosial Youtube* ,STMIK Raharja,Vol 4, No.1, Hal53-66.
- Agustin,D,SY., (2011) *Penurunan Rasa Cinta Budaya dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi*,(*jurnal sosial humaniora*), Vol 4, no.2 ,Hal 177 – 185.
- Hastangka,(2013), *Ontologi Batik: Melacak Dimensi Metafisik Batik Klasik Jawa (Jurnal Filsafat)*,Vol. 23, No. 3 Hal 200-214.
- Purnamasari,M,I (2014), *Kampanye Public Relations Untuk Penguatan Positioning Batik Jayakarta Melalui Event Batik Fashion Week 2014*,Universitas Diponegoro.
- Maredhany, L., Budiardjo,h., & Riqqoh,A.K (2017) *Perancangan Iklan Animasi 3d Batik Tie Dye di Surabaya Berbasis Online Guna Mengenalkan Pada Masyarakat. Hal 1-8.*
- Ahmad, n., ashiq, r., & salman scholar at szabist, a. (2015). Journal Of Resources Development And Management www.iiste.org issn. in *an international peer-reviewed journal*. Vol. 7.
- Supradono, b., & hanum, a. n. (n.d.). (2011) Peran Sosial Media Untuk Manajemen Hubungan Dengan Pelanggan Pada Layanan E-Commerce. in *value added*, Vol. 7, issue 2).
- Adriyani, d. f. (2003). *teknik pengumpulan dan analisis data kualitatif 1* (makalah ini menyadur buku karya mt felix sitorus (1998).
- Gumilar,G.,(2015), Pemanfaatan Instagram Sebagai Sarana Promosi Oleh Pengelola Industri Kreatif Fashion Di Kota Bandung (*Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*), Vol 5 no.2.

