

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjaun Pustaka

Perancangan Video Dokumenter membutuhkan beberapa pertimbangan hasil jurnal penelitian yang penulis amati sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Kardewa & Siahaan (2017), mempunyai tujuan dalam merancang video dokumenter yaitu untuk menyampaikan informasi yang jelas dalam memperkenalkan budaya Betawi kepada masyarakat Betawi asli dan juga untuk masyarakat kota Batam. Selain itu, video dokumenter yang dirancang juga mempunyai keinginan untuk membagi pengetahuan tentang informasi yang berkaitan dengan sinematografi dalam penggunaan teknik pengambilan kumpulan-kumpulan gambar yang dapat berguna dalam video dokumenter. Hasil penelitian yang diuji menyatakan bahwa video dokumenter yang diimplementasi mendapatkan hasil yang bagus dan berhasil dalam menyampaikan informasi mengenai budaya Betawi kepada masyarakat betawi maupun non betawi dikota Batam.

Penelitian oleh Hita, Santyaduputra, & Pradnyana (2018), bertujuan untuk menerapkan hasil perancangan video dokumenter Tari Rejang Sutri “Tarian Penolak Bala” Tradisi Khas Desa Batuan dalam mengetahui tanggapan masyarakat terhadap hasil perancangan video dokumenter tentang Tari Rejan Sutri “Tarian Penolak Bala” Tradisi Khas Desa Batuan. Namun, juga memiliki tujuan yang lain yaitu tari rejang sutri yang sudah terimplementasi dapat terdokumentasi dan dapat diketahui oleh msayarakat luas dalam membantu melestarikan tari rejang sutri

merupakan tarian yang suci di Bali. Hasil dari penelitian tersebut mengemukakan bahwa video dokumenter Tari Rejang Sutri “Tarian Penolak Bala” Tradisi Khas Desa Batuan mendapatkan tanggapan yang bagus dari 30 orang responden sebesar 92,37% yang termasuk dalam kategori yang sangat bagus. Hal tersebut menunjukkan bahwa video dokumenter yang dirancang telah memperoleh hasil yang maksimal.

Penelitian menurut Swandewi, Gunatama, & Astika (2018), membutuhkan metode wawancara untuk mewawancarai siswa di kelas XI IPB memperoleh informasi bahwa siswa merasa senang setelah mengikuti pembelajaran menulis, khususnya materi dalam memproduksi teks cerpen. Berdasarkan hasil penelitian dengan wawancara yang diuji oleh penulis mendapatkan bahwa keberhasilan guru bahasa indonesia dalam mengajarkan pendidikan memproduksi cerita pendek kepada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Herliana (2016), membutuhkan metode demonstrasi bertujuan untuk menciptakan peningkatan keterampilan anak tunagrahita ringan kelas VIII dengan menggunakan metode demonstrasi dan menunjukkan apakah dengan menggunakan metode demonstrasi dapat meningkatkan anak tunagrahita ringan kelas D VIII di SLB Work Shop Padang dalam membuat nasi goreng. Hasil penelitian menyatakan bahwa dengan menggunakan metode demonstrasi dalam membuat nasi goreng untuk memperlihatkan pada 3 anak tunagrahita ringan kelas D VIII di SLB Work Shop Padang mengalami peningkatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ratna, Panca, & Dartini (2018), Menyimpulkan bahwa metode demonstrasi mempunyai kemampuan dalam menyampaikan pengalaman proses belajar yang lebih bermanfaat bagi siswa. Oleh karena itu, pelaksanaan metode demonstrasi akan lebih mendapatkan hasil yang memuaskan jika dibantu dengan media substitusi pengganti bola voli sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menyatakan bahwa pelaksanaan metode demonstrasi berbantuan bola alterasi dapat menambahkan aktivitas dan hasil belajar teknik *passing* bola voli.

Penelitian yang telah dianalisa oleh penulis pada sebelumnya, penulis akan menampilkan di tabel berikutnya yang dijadikan sebagai refensi dari penelitian para ahli sebelumnya sehingga dapat mempermudah dalam menangkap hasil kesimpulan penelitian para ahli yang telah di susun oleh penulis dalam bentuk tabel (dapat dilihat pada tabel 2.1).

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Pustaka Penelitian

No	Nama	Tahun	Kesimpulan
1	Kardewa & Siahaan	2017	Video dokumenter yang diimplentasi mendapatkan hasil yang bagus dan berhasil dalam menyampaikan informasi mengenai budaya Betawi kepada masyarakat betawi maupun non betawi dikota Batam.
2	Hita, Santyaduputra, & Pradnyana	2018	Video dokumenter Tari Rejang Sutri “Tarian Penolak Bala” Tradisi Khas Desa Batuan mendapatkan tanggapan yang bagus dari 30 orang responden sebesar 92,37% yang termasuk dalam kategori yang sangat bagus. Hal tersebut menunjukkan bahwa video dokumenter yang dirancang telah memperoleh hasil yang maksimal.

3	Swandewi, Gunatama, & Astika	2018	Menggunakan metode wawancara dalam mewawancarai siswa di kelas XI IPB mendapatkan informasi tentang siswa merasa senang dalam memproduksi cerpen dan keberhasilan guru bahasa indonesia mengajar memproduksi cerpen kepada siswa.
4	Herliana	2016	Penggunaan metode demonstrasi dalam membuat nasi goreng untuk memperlihatkan pada 3 anak tunagrahira ringan kelas D VIII di SLB Work Shop Padang mengalami peningkatan
5	Ratna, Panca, & Dartini	2018	pelaksanaan metode demonstrasi berbantuan bola alterasi dapat menambahkan aktivitas dan hasil belajar teknik <i>passing</i> bola voli.

Berdasarkan 5 jurnal yang sudah penulis pelajari, penulis akan membuat sebuah video dokumenter sesuai dengan hasil penelitian Kardewa & Siahaan (2017) dan Hita et al., (2018) yang mengatakan bahwa video dokumenter efektif untuk memperkenalkan sebuah budaya, kemudian penelitian oleh Swandewi, Gunatama, & Astika (2018) yang mengatakan bahwa menggunakan metode wawancara dapat memperoleh informasi, lalu penelitian oleh Herliana (2016) dan Ratna et al., (2018) yang mengatakan bahwa menggunakan metode demonstrasi dapat meningkatkan pembelajaran kepada penonton.

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dianalisa oleh penulis sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan video dokumenter dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan informasi dengan hasil yang bagus serta juga sebagai media untuk membantu proses proses pengajaran dalam meningkatkan motivasi.

2.2 Landasan Teori

Penulis akan merancang video dokumenter yang berisi tentang makanan tradisional China, sebelum itu, penulis akan membuat sebuah landasan teori untuk memperkuat teori dalam suatu penelitian.

2.2.1 Metode Demonstrasi dan Wawancara

Metode demonstrasi merupakan sebuah metode yang mempresentasikan pengetahuan dan pelajaran dengan menampilkan dan menjukkannya kepada partisipan mengenai proses, kondisi atau benda yang sebenarnya atau imitasi (Ady, 2014). Pengertian yang kedua menurut Eka & Slamet (2016), menjelaskan bahwa metode demonstrasi merupakan metode yang dapat dimanfaatkan untuk mengajar dengan menyimulasikan suatu kejadian, susunan sebuah kegiatan dan barang secara langsung atau melalui pemanfaatan media pengajian yang signifikasi sesuai dengan pokok pembahasan materi yang ingin disampaikan kepada partisipan.

Adapun keunggulan lain metode demonstrasi menurut Gafur, Smpn, & Nggoang (2018), yaitu :

1. Dengan menggunakan metode demonstrasi akan mengurangi sebuah pengajaran yang banyak menghafal dikarenakan partisipan akan menanggapi secara langsung sesuai bahan pelajaran yang disampaikan.
2. Proses pengkajian menjadi menarik disebabkan partisipan akan melihat sebuah peristiwa yang berlangsung.
3. Partisipan akan secara langsung dapat membandingkan peristiwa yang diamati berupa antara teori dan kenyataan.

Metode wawancara merupakan sebuah metode yang bertujuan dalam pengumpulan data dengan bertatap muka secara langsung kepada narasumber untuk mendapatkan data & informasi yang diinginkan (Muslihudin, Andriyanti, Mukodimah, & Informasi, 2018). Selanjutnya menurut Surya (2016), metode wawancara merupakan metode pengumpulan data yang membuktikan peneliti sebagai pewawancara untuk melakukan pengajuan pertanyaan kepada narasumber sebagai tokoh subjek yang diwawancarai.

Didalam penelitian yang dilakukan oleh Gunawan & Setyawan (2016), mereka membuat sebuah video dokumenter yang membahas tentang kearifan lokal nelayan-nelayan di Karimunjawa, video dokumenter yang mereka buat kemudian di uji dengan teknik *mixed method*, yaitu penggabungan dua metode yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Pengujian kualitatif dilakukan dengan melakukan wawancara kepada perangkat desa dan nelayan di Karimunjawa, kemudian video dokumenter tersebut dinilai baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi nelayan nelayan tidak hanya bisa melaut namun juga mempelajari ilmu titen untuk memprediksi cuaca dan mengetahui lokasi ikan.

2.2.2 Multimedia

Penelitian menurut Ramdhan & Azkia (2018), multimedia yaitu sebuah fasilitas yang terbentuk dari kumpulan berbagai bahan media yang berbeda yang dapat berfungsi sebagai media pengantar untuk mempresentasikan suatu informasi. Pengertian yang kedua yang di simpulkan oleh (Hadi, Ayu, Purnama, & Rahman, 2018), bahwa multimedia yang berasal dari teater merupakan sebuah pertunjukan yang mencakup hasil karya seni manusia, monitor video dan sintesis band sebagai

bagian dari tampilan pertunjukkan. Pengertian yang ketiga menurut Prayoga & Agung (2016), menjelaskan multimedia merupakan sebuah media yang disinkronisasikan dari dua atau banyak fasilitas komunikasi yaitu teks, animasi, grafik, audio dan video dengan menggunakan interaksi komputer untuk memanifestasikan sebuah tampilan yang memesona. Multimedia terbagi menjadi dua jenis kategori (Prayoga & Agung, 2016) yaitu:

1. Multimedia Linier

Multimedia linier merupakan sebuah alat media yang tidak dilengkapi dengan alat dominasi yang dapat dikendalikan oleh pengguna, misalkan : acara tv dan film yang sedang tayang di cinema.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan sebuah alat media yang dilengkapi dengan alat dominasi yang dapat dikendali dibawah aksi pengendalian oleh pengguna, misalkan: media pembelajaran interaktif berbasis *website*, *software*, *E-learning*, aplikasi *game*, dan lain-lain.

Menurut Moestavi (2016), unsur-unsur yang mendukung mengenai multimedia terbagi menjadi 5 yaitu:

1. Teks

Teks merupakan sebuah unsur dari multimedia yang dapat membentuk suatu kata, sebuah surat atau narasi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi. Namun, keperluannya teks bergantung kepada penerapan multimedia, misalkan game yang cuman memerlukan sedikit teks dan ensiklopedia yang memerlukan banyak teks Moestavi (2016).

Teks menurut Moestavi (2016), terbagi menjadi 4 macam yaitu:

- a. Teks cetak, merupakan sebuah teks yang tercetak pada kertas tersebut.
- b. Teks elektronik, merupakan sebuah teks yang muncul dan hanya dapat dibaca pada komputer.
- c. Teks hasil scan, merupakan sebuah teks yang tercetak dari hasil scan dari scanner yang kemudian dapat dibaca oleh komputer.
- d. Hypertext, merupakan teks elektronik di komputer yang telah dicetak oleh sebuah link.

2. Audio

Suara merupakan unsur bagian dari multimedia yang sangat menarik dikarenakan unsur suara bisa menyampaikan informasi kepada pendengar dan menyenangkan indera pendengaran dari pengguna (Chang, Liliana, & Rostianingsih, 2015). Suara sebagai unsur multimedia berupa *sound effect*, lagu dan narasi menampilkan bersama teks atau gambar untuk menerang lebih jelas mengenai informasi (Kausar, Sutiawan, & Rosalina, 2015). Penelitian menurut Dharma (2017), mengemukakan bahwa beberapa jenis format suara yang dapat digunakan dalam penerapan multimedia, yaitu format *mp3 file*, *waveform audio*, *MIDI sound tract*, *compact disc audio*, *voc*, *au*, *dat*, *mod*, *sbi*, *snd*, *au*, *aiff*, *ibf* dan *rmi*.

3. Gambar

Menurut Kausar et al., (2015), menyimpulkan bahwa gambar yaitu sebuah unsur multimedia yang tepat untuk menyampaikan informasi apabila pengguna unsur multimedia memilih sarana yang akurat dan meninjau pada gambar yang

berupa *visual (visual oriented)*. Alasan dengan penggunaan gambar dalam menyampaikan informasi yaitu karena dapat mengurangi kebosanan dan lebih menarik perhatian pengguna (A. Purwanto & Hanief, 2016). Menurut Moestavi (2016), gambar terdapat dua bentuk dasar, yaitu:

- A. *Bitmap*, yaitu gambar yang tercantum bagaikan serangkaian pixel yang melengkapi bidang titik-titik di layar komputer. Kelebihan *bitmap* yaitu dalam proses penyusunannya minimal dan lebih cepat dalam penampilan disebabkan oleh gambar *bitmap* yang dikirim yang diterima secara langsung dari *file* ke tampilan monitor.
- B. *Vector Image*, gambar yang tercantum sebagai intruksi yang bertujuan untuk merancang suatu gambar yang bernama algoritma dalam menentukan kurva, garis dan berbagai bangun dengan gambar.

4. Animasi

Animasi merupakan sebuah tampilan yang digabungkan dari media teks grafik dan suara untuk menciptakan suatu aktivitas pergerakan yang bertujuan menyampaikan dan menirukan objek yang sulit dibuat dengan video (Kausar et al., 2015). Secara umum, animasi dirancang sebagai hal dalam membantu pengguna dalam mengilustrasikan sebuah peristiwa guna dijadikan sebagai media pembelajaran yang memerlukan animasi (Chang et al., 2015)

Penelitian yang dilakukan oleh Kausar et al. (2015), menjelaskan bahwa animasi mempunyai manfaat dan keuntungan sebagai unsur multimedia, yaitu:

- a. Menunjukkan atau menerangkan objek dengan ide.
- b. Menyampaikan konsepsi yang sulit

- c. Menyampaikan konsepsi yang bersifat konseptual menjadi aktual
- d. Menunjukkan atau menerangkan dengan jelas mengenai langkah prosedural.

5. Video

Video merupakan teknologi yang canggih untuk melakukan aksi perekaman, penyusunan, penyimpanan, pengolahan urutan-urutan gambar yang tidak bergerak dengan diberikan gambaran yang jelas menjadikan gambarkan yang dapat bergerak untuk menyampaikan adegan secara elektronik (Kausar et al., 2015). Menurut Garnasih, Hidayat, & Rahmat (2016), video sebagai media *audio visual* mempunyai fungsi dalam pembelajaran yaitu menyampaikan konsep atau kesan yang benar, meningkatkan peminatan dalam pembelajaran, menangkap pengertian yang lebih baik, memenuhi sumber belajar, menambah variasi metode dalam proses pengajaran, melengkapi keingintahuan mental, mengurangi ucapan yang tidak penting sehingga mempersingkat waktu untuk menangkap inti dari info yang disampaikan, memenuhi konsep baru untuk dijadikan sebagai pengalaman yang baru dari luar.

2.2.3 Video Dokumenter

Video dokumenter merupakan salah satu media *audio visual* yang menyampaikan gambaran dan suara yang dapat memikat partisipan tertarik dalam mempelajari gejala-gejala yang telah terjadi berdasarkan materi pengajian yang berhubungan dengan suatu usaha dalam melakukan investigasi dari masyarakat, pelaku-pelaku yang nyata dan peristiwa yang terjadi (Redha, Syamsul, & M. Yusuf, 2016). Video dokumenter menurut E. Purwanto et al. (2016), mempunyai kelebihan

dalam responabilitas terhadap informasi yang disajikan kepada penonton, karena penonton akan menerima informasi secara langsung dari narasumber dalam menyampaikan informasi. Video dokumenter terdapat beberapa tipe-tipe yaitu: Tipe *Expository*, Tipe *Observational*, Tipe *Interactive*, Tipe *Reflexive*, Tipe *Performative*, Tipe *Poetic* (Santyadiputra, 2017).

Menurut (Andriani, Sahabuddin, & Azis, 2016), film dokumenter memiliki beberapa keunggulan dalam media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki media audio, visual dan gerak.
2. Terdapat efek yang menarik
3. Dapat disaksikan secara berulang-ulang tentang film yang menggambarkan suatu proses secara tepat.
4. Meningkatkan motivasi dan menanamkan moral dan pendidikan

Film dokumenter terbagi menjadi delapan jenis (E. Purwanto et al., 2016), yaitu:

1. Film dokumenter gabungan atau *the compilation documentary*: Film gabungan dari gambar dokumentasi
2. Film dokumenter sejarah atau *the history documentary*: Film dokumenter tentang sejarah yang digunakan untuk menampilkan golongan, penyampaian pendapat dan memberi solusi untuk mengatasi masalah.
3. Film dokumenter interview atau *the interviews documentary*: Film dokumenter mengenai opini dari sebuah kejadian.
4. Film dokumenter spontan atau *the direct-cinema documentary*: Film dokumenter yang terjadi saat minimal editing.

5. Film dokumenter jurnalistik atau *the television journalism*: Film dokumenter yang memberikan banyak pilihan.
6. Film dokumenter alam atau *the nature documentary*: Film dokumenter yang bertujuan untuk memperkenalkan flora dan fauna
7. Film dokumenter profil atau *the potrait documentary*: Film dokumenter mengenai tokoh masyarakat.
8. Film dokumenter fiksi atau *the mock documentary*: Film dokumenter dari sebuah kejadian bersifat fiksi.

2.2.4 Sinematografi

Menurut Rafi, Anggy, & Setyo (2018), Teknik sinematografi adalah teknik penangkapan foto yang kemudian gambar yang di potret akan digabungkan menjadi satu sehingga gambar tersebut seakan menjadi gambar yang bergerak. Sinematografi juga dapat dijadikan bidang ilmu terapan yang menyampaikan tentang teknik pemotretan gambar yang selanjutnya akan digabungkan sesuai dengan urutan atau susunan gambar yang dapat menjelaskan perencanaan ide sehingga akan pandangan ide yang muncul akan terlihat lebih jelas dan mudah dipahami (Kardewa & Siahaan, 2017).

Menurut Kardewa & Siahaan (2017), Sinematografi terdapat 3 tahapan dalam pembuatan video yakni sebagai berikut:

1. Pra Produksi

Menurut Sulistio, Purwanto, Wahzudik, Luqman, Suropto & Oktavianto (2019), tujuan pra produksi secara umum yaitu tahap dalam mempersiapkan langkah-langkah dalam proses pembuatan sebuah film sehingga dapat

mengikuti konsep yang telah direncanakan pada sebelumnya dan menghasilkan karya sesuai dengan harapan. Langkah-langkah yang disebut yaitu sebagai berikut:

- a. *Outline* merupakan inti atau poin penting yang digunakan untuk mengidentifikasi bahan saja yang harus dilaksanakan dalam upaya untuk memperlancar pekerjaan
- b. *Script* yaitu tahap pelaksanaan produksi yang berisi tentang dialog, catatan, narasi mengenai lokasi, setting, lighting, action, sudut pandang dan pergerakan kamera untuk pemotretan.
- c. *Storyboard* adalah perencanaan berisi tentang cara pergerakan kamera, sudut pandang, adegan yang akan ditangkap dengan menggunakan lukisan sketsa untuk menggambarkan kejadian peristiwa dalam sebuah film.

2. Produksi

Produksi merupakan tahap dimulainya proses pengambilan gambar berdasarkan hasil *outline*, *script* dan *storyboard* dari tahap pra produksi oleh karena itu, pada tahap ini semua team crew dan *actor* akan bekerja semaksimal sesuai dengan tugas kewajiban masing-masing yang diarahkan oleh sutradara untuk menghasilkan karya seni (So, Bangsa, & Christiana, 2015).

3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap yang penting dalam menentukan hasil karya film yang akan kemudian akan ditayangkan untuk dilihat oleh penonton.

Tahap ini akan melakukan pengeditan dan penyusunan klip-klip dengan menambahkan berbagai jenis *effect* untuk memperindah hasil film seperti *visual*

effect, title, image, soundtrack (Sulistio et al., 2019). Menurut Kardewa & Siahaan (2017), setelah tahap produksi selesai, maka selanjutnya akan melakukan *editing* dari video yang diambil, *rendering*, dan pengujian pada film

2.2.5 Adobe Premiere Pro

Adobe premiere pro adalah sebuah program aplikasi yang berfungsi sebagai alat untuk menyusun, mengolah, mengedit hasil dari penangkapan gambar yang kemudian di beri kemudahan dalam pemakaian untuk merangkai gambar, video dan audio dengan menggunakan *effect* yang telah disediakan di aplikasi tersebut (Bentelu, Sentinuwo, & Lantang, 2016).

Tampilan *Software Adobe Premiere* terdiri dari:

1. Tampilan *Project*, merupakan tampilan tempat pembukaan berkas *file* yang kemudian pengguna akan melakukan langkah pengeditan video.
2. Tampilan *Viewer*, merupakan tampilan pertunjukkan urutan susunan gambar yaitu film yang telah dibuka dari berkas *file* yang dipilih oleh *user*.
3. Tampilan *Canvas*, tidak berbeda jauh dengan tampilan *viewer*, yaitu tampilan tersebut berfungsi untuk dijadikan sebagai tempat hasil karya pengeditan film dari *user*.
4. Tampilan *Effects*, merupakan tampilan *user* akan menggunakan *effect* dalam mengedit film *user* sehingga memberikan hasil karya yang bagus.
5. Tampilan *Timeline*, merupakan tampilan *user* akan melakukan pengeditan pada film dengan menggunakan teknik *DRAG and DROP*

yaitu teknik tarik menarik *file* berfungsi untuk mempermudah pengguna mengolah urutan waktu jalannya film.

6. Tampilan *Audio Levels*, adalah tampilan untuk mengatur tinggi rendahnya suara pada *file* yang diedit pada tampilan *timeline*.
7. Tampilan *Tools*, tampilan peletakkan sarana yang akan digunakan dalam pengeditan film.

Fitur *Adobe Premiere CC 2017* antara lain:

1. Mempermudahkan *user* dalam mengeditkan videonya
2. Memotong bagian-partisi video yang tidak diperlukan.
3. Menggabungkan urutan-urutan video yang telah dipotong.

2.2.6 Adobe Photoshop CC 2017

Adobe photoshop merupakan sebuah aplikasi secara umum yang telah sering digunakan untuk pengeditan gambar, pengolahan gambar, memanipulasi foto untuk menciptakan sebuah karya yang asli dari hasil pemasukkan *effect* yang terdapat pada aplikasi *adobe photoshop* (Sakti, 2017). *Adobe Photoshop* sangat berguna dalam mengolah gambar yang berbasis *bitmap*, dengan menggunakan *tool* dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi. *Adobe photoshop* mempunyai kelebihan yaitu mempunyai kemampuan dalam memudahkan pengguna dalam mengolah foto, membuat sebuah obyek dan mengedit foto seperti pengolahan gambar yang bekerja pada *bitmap* (Sunarya, Meliyana, & Nofitasari, 2017).