

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang ditulis di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: bagaimana penerapan proses produksi film David Bordwell dalam video SEPI di Dospictures untuk membuat video edukasi yang efektif?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana menerapkan proses produksi film David Bordwell dalam pembuatan video edukasi SEPI agar menjadi video edukasi yang efektif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Video

Produksi video sering kali disalahartikan dengan produksi program televisi. Perbedaan antara produksi video dengan produksi program televisi adalah kebanyakan produksi video tidak dibuat untuk menjadi video yang disiarkan seperti program TV, melainkan didistribusikan menggunakan DVD atau secara *online* (Millerson & Owens, 2008). Dalam proses pembuatannya, produksi video juga dapat dibilang lebih murah dibandingkan dengan produksi program televisi yang biasanya menggunakan produksi skala besar.

Menurut Gerald Millerson & Jim Owens, produksi video dimulai dengan ide yang dikerucutkan dengan mengidentifikasi objektif dan tujuan pembuatan video, riset dan penyusunan *story board*, lalu menuju koordinasi dan *rehearsal*, selanjutnya *shooting*. Setelah *shooting* dilakukan tahap selanjutnya adalah *editing* dan *viewing* sebelum akhirnya di *deliver*.

2.1.1. Video Edukasi

Edukasi sebenarnya sangatlah luas dan memiliki lebih dari satu arti, menyesuaikan dengan konteks pembahasan (Curtis et al., 2014). Dalam buku *Education Studies: An Issues-based Approach*, Will Curtis dan 3 penulis lainnya menganalisis beberapa jenis pembelajaran, diantaranya:

1. Edukasi formal: sekolah dengan kelas-kelas seperti kelas memasak, kelas kursus yoga, kelas bermusik, dan kelas-kelas lainnya.
2. Edukasi informal: ruang edukasi terbuka seperti galeri, museum, dan pusat IPTEK.
3. Edukasi Formal Alternatif: pembelajaran yang tidak terpaku dengan teori seperti belajar melalui keberhasilan orang lain, visitasi ke museum khusus, studi lapangan langsung, dan lainnya.
4. Edukasi melalui internet (*e-learning*): edukasi melalui internet seperti melihat langsung antartika melalui webcam di Davis Station, melakukan pembelajaran daring, menonton video edukasi, dan lainnya.

Dari jenis pembelajaran yang telah disebutkan, semuanya memiliki sebuah persamaan yaitu mengajarkan sesuatu yang baru kepada pengguna atau audiensi. Hal ini kembali ditegaskan dalam buku yang sama dengan mengutip Papadopoulous yang mengakui banyaknya interpretasi dan istilah untuk edukasi. Namun secara umum, Papadopoulous menyatakan bahwa edukasi adalah sebuah istilah yang menyeluruh dan melayani sejumlah tujuan berbeda dengan cara memperkenalkan produk dan proses.

Video edukasi pertama kali populer dengan kemenangan Amerika Serikat pada Perang Dunia ke-II dengan pelatihan menggunakan metode serupa. Riset menunjukkan bahwa video edukasi dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk membuka wawasan karena secara tidak langsung para pembelajar lebih suka untuk mengontrol eksplorasi belajar mereka sendiri untuk membuat suasana belajar mereka sendiri (Carmichael et al., 2018).

Membuat video edukasi dapat menjadi media pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan dengan buku tradisional yang menggunakan pendekatan linguistik saja untuk belajar. Emily Cruse menjelaskan bahwa salah satu kekuatan dari video adalah kemampuannya untuk berinteraksi dengan audiensi secara emosional dan kognitif (Cruse, 2007). Richard E. Mayer, seorang profesor psikologi dan psikolog di Amerika Serikat pernah menjelaskan bahwa sistem kognitif siswa atau audiensi dapat memproses secara aktif jika pesan pada video edukasi dirancang dengan baik

(Cruse, 2007). Sehingga video edukasi berfungsi sebagai sebuah konten pembelajaran yang dibungkus menggunakan media *audio-visual* dan bertujuan untuk membuka wawasan audiensi.

Pada jurnal berjudul *Education Studies: An Issues-based Approach*, Mayer menyebutkan 6 kunci prinsip dari pembelajaran digital, yaitu:

1. Prinsip Multimedia: mengubah materi yang hanya tulisan menjadi sebuah audiovisual, tulisan bergambar, atau animasi.
2. Prinsip Pengandaian: pencampuran visual dengan materi lebih efektif jika menggunakan narasi audio dibandingkan teks pada video, meski teks tersebut bergerak.
3. Prinsip Kedekatan: sebuah materi akan lebih efektif jika kata-kata dan gambar berada dalam jarak yang dekat, sehingga dapat langsung tertangkap oleh mata tanpa memindahkan fokus.
4. Prinsip Redudansi: dengan menghilangkan teks berulang yang muncul di visual, namun dibacakan dengan audio juga.
5. Prinsip Koherensi: penambahan ilustrasi yang mencolok dan kurang penting dapat mendistraksi proses pembelajaran.
6. Prinsip Personal: penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan lebih dekat dengan audiensi lebih penting dibandingkan bahasa presentasi formal.

Namun di sisi lain, pengembangan video edukasi tidak berhenti pada keelokkan visual saja. Jurnal berjudul *conceptualizing pedagogical processes in video-based learning: cognitive, behavioral, and affective roles of video technology in teaching practice* menjelaskan bahwa pasar *video-based learning* dapat terjadi dengan integrasi pembelajaran tradisional dan penggunaan video dengan konseptualisasi 5 proses pedagogi yaitu, seleksi, penyocokan dengan lingkungan, kesadaran peran, kreativitas, dan *value attribution*. Pengertian mengenai 5 proses pedagogi dapat dipahami dengan contoh sebagai berikut (Ajloni & O'Toole, 2021):

1. Proses Pedagogi Seleksi: Pengajar harus memastikan bahwa kriteria video sesuai dengan penerapan materi yang akan mereka jelaskan. Tidak berlebihan

agar tidak menimbulkan kebingungan, dan tidak kekurangan agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam pemaknaan.

2. Proses Pedagogi Penyocokan dengan Lingkungan: Pengajar akan menampilkan video yang sesuai dengan lingkungan yang sedang diajar untuk memaksimalkan efektivitas dari *knowledge transfer mechanism*.
3. Proses Pedagogi Kesadaran Peran: pengajar yang menyadari pentingnya peran mereka sebagai pengajar untuk memengaruhi pengetahuan dan memaksimalkan nilai yang mereka bagikan untuk audiensi.
4. Proses Pedagogi Kreatif: Pengajar kreatif yang memilih menggunakan video interaktif seperti VR atau video game untuk memberikan *value* lebih yang mungkin berbeda dari topik yang dibahas.
5. Proses Pedagogi *Value Attribution*: Pengajar menghabiskan upaya untuk menemukan tipe video yang menarik bagi audiensi karena pengajar menyadari *value* yang akan didapatkan dari audiensi.

Ketika pengajar dalam sistem pengajarannya sudah menarik perhatian dan rasa ingin tahu dari audiensi melalui proses pedagogi di atas, secara sadar atau tidak sadar mereka sudah membangkitkan domain *content knowledge*, *pedagogical knowledge*, dan *technological knowledge* yang ada di dalam otak audiensi dan menciptakan pembelajaran yang efektif (Ajloni & O'Toole, 2021).

2.3. Film

Film dapat dikategorikan sebagai sebuah karya seni campuran, karena film menggabungkan banyak elemen seni seperti gambar bergerak, koreografi, musik, dan lain sebagainya untuk menyuarakan sebuah konsep. Pada dasarnya film dipakai penciptanya untuk menyampaikan informasi dan gagasan mengenai sesuatu yang mereka percaya. Film dirancang untuk memberikan kesan estetik kepada penonton melalui cerita, tokoh, dan tampilan visual yang disuguhkan, hal ini dapat memengaruhi emosi saat menonton film (Bordwell & Thompson, 2010). Dengan kata lain, film dirancang oleh pembuatnya untuk membuat penonton bertahan, sehingga pesan yang ingin mereka sampaikan dapat tersalurkan dengan baik.

Sebuah film dapat dibuat dengan cara yang beragam, mulai dari film yang direkam oleh anggota keluarga untuk dipamerkan kepada teman-temannya atau film dengan *budget* yang besar untuk ditayangkan di bioskop. Dalam proses pembuatannya, sebuah film biasanya melewati tiga fase: produksi, distribusi, dan pameran (Bordwell & Thompson, 2010).

2.3.1. Teknik Produksi Film

Proses produksi film biasanya bergantung kepada film dan cerita yang akan dieksekusi. Seperti halnya sebuah karya seni, setiap film memiliki ciri khasnya tersendiri, baik dalam pembuatan maupun proses distribusi. Dalam buku berjudul *Film Art*, David Bordwell menyatakan bahwa berikut adalah tahapan yang dilalui oleh setiap film:

1. Tahapan Penulisan dan Pendanaan

Dalam tahapan ini sebuah cerita akan melalui banyak fase, seperti riset, penulisan *treatment*, sinopsis, pengembangan karakter, dan lain sebagainya sebelum akhirnya menjadi sebuah naskah utuh. Di sisi lain, ketika penulis mempersiapkan cerita, produser akan mencari cara bagaimana film ini bisa mendapat dana atau mendapatkan sponsor.

2. Tahapan Persiapan untuk Pembuatan Film

Fase ini dimulai ketika kondisi pendanaan sudah terjamin dan naskah sudah cukup rapi untuk direalisasikan. Di titik ini, produser dan sutradara akan bekerjasama untuk memimpin timnya yang bekerja dalam waktu yang hampir bersamaan. Hal tersebut dikarenakan dalam proses ini, segala hal mengenai perlengkapan *shooting* mulai disiapkan dalam waktu yang terbatas, seperti pencarian aktor, penyelesaian naskah, dan pematangan konsep sebelum akhirnya diterjemahkan menjadi bahasa *visual*. Contohnya, penulis akan merevisi naskah di saat yang bersamaan dengan *casting supervisor* mencari aktor untuk film tersebut, atau sutradara akan melakukan meeting besar-besaran dengan setiap kepala *department* untuk menjelaskan konsep, alur cerita, dan bagaimana visual harus dibentuk secara kasar sebelum *prop master* merancang properti yang dibutuhkan.

3. Tahapan *Shooting*

Dalam fase ini, semua yang telah dipersiapkan sebelumnya dieksekusi pada tanggal dan waktu yang telah ditetapkan. Di sini, sutradara akan mengawasi jalannya proses pengambilan gambar, baik dari segi set, aktor, dan pengambilan gambar dalam kamera. Fase ini adalah fase realisasi, di mana semua persiapan yang telah dipersiapkan akan direalisasi dan direkam. Proses ini memakan waktu, bahkan untuk sebuah video dalam adegan dapat diambil beberapa kali atau diambil dari *angle* yang berbeda dan disesuaikan dengan kebutuhan.

4. Tahapan *Assembly*

Proses akhir dalam produksi film adalah penyuntingan gambar, di mana video yang telah direkam akan disatukan dengan suara sehingga akhirnya dapat menjadi sebuah film yang siap untuk didistribusikan.

Fase-fase di atas tidak selalu harus berjalan secara berurutan, dan dapat terjadi tumpang tindih dalam setiap fasenya (Bordwell & Thompson, 2010). Hal tersebut terjadi karena setiap film memiliki cara penyesuaiannya tersendiri dan kondisi lapangan tidak selalu sama untuk setiap kejadian. walau begitu, keempat tahapan ini adalah tahapan pasti yang harus ada dalam pembuatan sebuah film.

3. METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian yang telah penulis pilih, yaitu metode penelitian kualitatif yaitu di mana penullis mengumpulkan data untuk mengkaji sebuah topik yang di angkat secara metodik dan terstruktur. Hal ini sesuai dengan pernyataan Moleong (2000: 5) bahwa penelitian kualitatif ini sering disebut juga dengan metode kualitatif, karena data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar merupakan sifat kualitatif. Penelitian kualitatif dapat dicapai dengan menggunakan salah satu, sebagian, atau seluruh metode pengumpulan data. Metode pencarian informasi yang umumnya dapat dilakukan melalui (Ricciardelli, Shanahan & Young, 2020, hlm. 42):