

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Tabel 2.1 Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Pengembangan Video Dokumenter Di Lingkungan Informatika Universitas Mulawarman	Perancangan Video Dokumenter Ubi Cilembu Sebagai Media Promosi Budaya Masyarakat Cilembu	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Mitigasi Bencana di kelas V SDN 15 Salolo Kota Palopo	Kajian Konsep dan Makna Film Dokumenter Pekak Kukuruyuk Eagle Awards 2014	Keefektifan Media Video Animasi Mitigasi Bencana dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD N Kaliurang 01 Kabupaten Magelang	Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter dalam Pembelajaran IPS pada Siswa SMP, 2023, Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya (MORFOLOGI)

2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Fajar Ramadhan, Edy Budiman, Muhammad Bambang Firdaus, Anton Prafanto, Desember 2020, JURTI	Ari Muhamad Khoirul Rizal, Hendy Yuliansyah	Baiq Santi, Baderiah, Taqwa.	Ni Putu Emilika Budi Lestari, I Nyoman Artayasa, I Gede Mugi Raharja	Husna Lailatul Latifa, Mei Fita Asri Untari, Asep Ardiyanto, 2020, JANACITTA	Amirah Zahra Muthi, Nuraida Rezeki Fadhilah, Desy Safitri, Sujarwo Sujarwo
3.	Fokus Penelitian	Video Dokumenter	Video Dokumenter	Media video untuk pembelajaran siswa sekolah dasar	Memahami konsep dan makna film dokumenter	Mengetahui keefektifan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning)	Untuk menganalisis berbagai aspek penggunaan media pembelajaran video dokumenter, termasuk dampaknya terhadap pemahaman konsep dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

4.	Teori	Dokumenter	Message Platform, Dokumenter, Advertisement	Multimedia dan Konstruktivisme	Dokumenter	Bencana alam, Mitigasi Bencana, Media Audio Visual	Media Pembelajaran, Video Dokumenter
5.	Metode Penelitian	Metode Analisis	Metode Observasi dan Wawancara	Research and Development	Kualitatif	Wawancara, tes, dan dokumentasi	Studi literatur
6.	Persamaan	Memiliki topik yang sama yaitu pengembangan video dokumenter	Memiliki metode penelitian yang sama, serta teori dokumenter	Fokus tujuan yang sama yaitu media video untuk pembelajaran berbasis mitigasi bencana	Konsep dokumenter menggunakan gaya ekspositori	Metode penelitian wawancara, teori, dan isi pembahasan mengenai mitigasi bencana	Isi dan pembahasan yang memfokuskan pada video dokumenter yang dapat memberikan perspektif dan wawasan yang lebih mendalam mengenai kehidupan nyata

7.	Perbedaan	Pembahasan, metode penelitian dan target audiens yang berbeda	Isi dan pembahasan video dokumenternya	Teori, pembahasan, metode penelitian	Metode dan isi pembahasan	Metode penelitian tes dan dokumentasi, fokus penelitiannya yaitu video animasi	Metode penelitian dan target audiens.
8.	Hasil Penelitian	Video dokumenter yang dirancang telah dapat memberikan informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang dilakukan.	Pemilihan video dokumenter dalam output karya ini juga karena dirasa pas untuk berbagai lapisan masyarakat baik yang muda maupun tua, karena media dalam bentuk video dokumenter ini dapat mempermudah dalam menyerap informasi.	Hasil penelitian ini menandai pentingnya integrasi media digital dalam kurikulum pendidikan. Integrasi media digital seperti video berbasis mitigasi bencana dalam kurikulum dapat meningkatkan	Hasil penelitian yang di dapat adalah konsep film ini menggunakan gaya expository. Gaya dokumenter ini menampilkan pesan kepada penonton, baik secara langsung, melalui presenter atau narasi berupa teks	Penggunaan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD.	Penggunaan video dokumenter dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan pengalaman siswa. Dengan desain pembelajaran yang baik dan integrasi yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pemahaman

				efektivitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia nyata.	maupun suara.		n dan keterampilan kritis. Penting bagi guru untuk terus mengikuti pelatihan teknologi dan meningkatkan infrastruktur sekolah agar siswa memiliki akses yang memadai.
--	--	--	--	--	---------------	--	---

Dalam proses penelitian, langkah awal yang fundamental adalah pengumpulan berbagai sumber informasi, data, dan teori yang relevan. Tahap ini merupakan pondasi penting untuk memastikan bahwa karya yang dihasilkan memiliki landasan akademis yang kuat, tidak sekadar berdasarkan opini pribadi, tetapi terhubung dengan kajian-kajian sebelumnya.

Dalam konteks ini, terdapat enam karya referensi yang dianalisis. Pertama, penelitian oleh Fajar Ramadhan dkk berjudul "Pengembangan Video Dokumenter Di Lingkungan Informatika Universitas Mulawarman". Meski sama-sama mengangkat tema pengembangan video dokumenter, terdapat perbedaan signifikan dalam fokus dan target audiensnya. Penelitian tersebut berfokus pada lingkungan informatika dengan target mahasiswa, sementara karya yang sedang dikembangkan menekankan pada edukasi mitigasi bencana untuk siswa sekolah dasar.

Referensi kedua adalah karya Ari Muhamad Khoirul Rizal dan Hendy Yuliansyah yang berjudul "Perancangan Video Dokumenter Ubi Cilembu Sebagai Media Promosi Budaya Masyarakat Cilembu". Meski memiliki perbedaan dalam fokus pembahasan, kedua karya memiliki kesamaan metodologis dalam hal pengumpulan data melalui wawancara dan observasi mendalam. Selain itu, keduanya memiliki tujuan serupa dalam hal penyampaian ide dan konsep secara komprehensif melalui format video dokumenter.

Referensi ketiga yaitu "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Mitigasi Bencana di Kelas V SDN 15 Salolo Kota Palopo" membahas pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang mitigasi bencana. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Kesimpulannya, media video pembelajaran ini valid dan efektif digunakan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang tindakan yang perlu diambil saat menghadapi bencana, sehingga berkontribusi pada pendidikan kesiapsiagaan bencana yang lebih baik. Pembaruan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis mitigasi bencana dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekaligus memenuhi standar pendidikan yang diperlukan.

Referensi keempat yaitu terdapat dalam repositori ISI Denpasar membahas tentang pentingnya pendidikan karakter melalui kegiatan ekstra kurikuler, khususnya dalam konteks seni tradisional Gong Kebyar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data yang meliputi observasi dan wawancara, serta analisis terhadap nilai-nilai karakter yang dapat diperoleh siswa dari kegiatan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini menekankan bahwa seni dan budaya tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi, tetapi juga sebagai alat penting dalam membentuk karakter generasi muda. Penelitian ini relevan dalam konteks pendidikan di Indonesia, di mana penguatan karakter menjadi salah satu fokus utama dalam kurikulum pendidikan nasional. Secara keseluruhan, pembaruan dalam penelitian ini menekankan pentingnya

integrasi seni tradisional dalam pendidikan karakter sebagai cara untuk membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki nilai-nilai moral yang kuat.

Referensi kelima berjudul "Keefektifan Media Video Animasi Mitigasi Bencana dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD N Kaliurang 01 Kabupaten Magelang" mengevaluasi efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran mitigasi bencana dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan metode *One Group Pretest Posttest Design*, menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Pembaruan penelitian ini menyoroti penggunaan media video animasi sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk topik mitigasi bencana. Dengan menggabungkan PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah nyata, menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi dan pendekatan PBL dapat secara efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang mitigasi bencana.

Referensi terakhir berjudul "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter dalam Pembelajaran IPS pada Siswa SMP" mengeksplorasi penggunaan media video dokumenter sebagai alat pembelajaran dalam konteks Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah menengah pertama. Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka untuk menganalisis berbagai aspek terkait penggunaan media video dokumenter, termasuk dampaknya terhadap pemahaman konsep dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Temuan dari penelitian ini memberikan rekomendasi praktis bagi pengembangan materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, dengan memanfaatkan potensi video dokumenter sebagai alat bantu belajar yang inovatif dan relevan. Secara keseluruhan, penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi media video dokumenter dalam pembelajaran IPS dan memberikan panduan bagi pengembangan materi ajar yang lebih efektif di tingkat SMP.

Keterkaitan semua referensi ini dengan mitigasi bencana sangat jelas, karena mereka semua berusaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi situasi darurat. Penggunaan video sebagai media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik tetapi juga membantu siswa memahami langkah-langkah konkret yang harus diambil saat terjadi bencana.

Dengan mengedukasi siswa sejak dini melalui media video, mereka tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga agen perubahan yang dapat menyebarkan pengetahuan tersebut kepada teman-teman dan keluarga mereka. Ini penting dalam menciptakan budaya kesiapsiagaan bencana di masyarakat, di mana setiap individu memiliki peran dalam mengurangi risiko dan dampak bencana.

Secara keseluruhan, keenam referensi ini menunjukkan bahwa integrasi media video dalam pendidikan mitigasi bencana adalah langkah strategis untuk membangun generasi yang lebih siap menghadapi tantangan terkait bencana di masa depan.

2.2 Landasan Konsep

2.2.1 Teori *Elaboration Likelihood*

Teori *Elaboration Likelihood* memiliki dua cara yang dapat digunakan oleh seseorang untuk memproses suatu pesan atau informasi. Cara pertama, membawa pesan melalui rute sentral, lalu cara kedua yaitu membawa pesan melalui rute perifer. Orang yang menggunakan rute sentral untuk memproses informasi baru biasanya secara rasional, dilakukan dengan hati-hati dalam meneliti sebuah ide, serta mencoba mencari tahu apakah informasi yang didapatkan memiliki manfaat, sedangkan, rute perifer yaitu didapatkan dari jalan pintas atau memungkinkan si penerima pesan untuk membuat keputusan cepat. Di rute perifer terdapat berbagai faktor yang dapat memicu seseorang dalam menerima pesan, 1) *Reciprocation*, 2) *Consistency*, 3) *Social proof*, 4) *Authority*, dan 5) *Scarcity* (Griffin, 2019).

Rute sentral digunakan ketika audiens memiliki motivasi tinggi dan kemampuan untuk memproses informasi secara mendalam. Dalam konteks video dokumenter ini, jika anak-anak benar-benar tertarik dan memahami pentingnya mitigasi bencana, mereka akan lebih cenderung menganalisis konten video dengan seksama. Mereka akan mempertimbangkan argumen dan bukti yang disajikan, serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi atau pengetahuan yang telah mereka miliki. Ini berarti bahwa video dokumenter harus menyajikan informasi yang jelas, logis, dan relevan untuk memfasilitasi pemahaman yang mendalam.

Sebaliknya, rute perifer digunakan ketika audiens memiliki motivasi rendah atau keterbatasan dalam memproses informasi. Dalam hal ini, anak-anak mungkin tidak sepenuhnya memahami atau tidak terlalu peduli dengan detail mitigasi bencana. Oleh karena itu, elemen-elemen seperti visual menarik, musik, atau karakter yang relatable dapat berfungsi sebagai faktor pendorong untuk menarik perhatian mereka. Video dokumenter dapat menggunakan pendekatan ini untuk menciptakan ketertarikan awal sebelum menyampaikan informasi yang lebih substansial.

Argumen elaborasi pada teori ini terdapat 3 argumen yaitu *strong arguments*, *weak arguments*, dan *neutral arguments* (Griffin, 2019). Video dokumenter ini kemungkinan besar termasuk dalam kategori *strong arguments*. Hal ini dikarenakan tujuan utama dari video tersebut adalah untuk memberikan informasi yang jelas, logis, dan relevan tentang mitigasi bencana, sehingga anak-anak dapat memahami pentingnya topik tersebut. Dengan menggunakan argumen yang kuat, video ini diharapkan dapat menciptakan respons kognitif positif di kalangan anak-anak, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan *strong arguments* dalam video dokumenter juga berpotensi untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman jangka panjang mengenai mitigasi bencana, serta membantu anak-anak mengaitkan informasi dengan pengalaman nyata mereka, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih

bermakna. Dengan demikian, melalui pendekatan ini, video dokumenter tidak hanya berfungsi sebagai alat edukatif tetapi juga sebagai media yang efektif dalam membangun kesadaran dan pengetahuan anak-anak tentang mitigasi bencana.

Dalam konteks video dokumenter yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang mitigasi bencana, elaborasi pesan sangat penting untuk memahami bagaimana audiens memproses informasi. Teori *Elaboration Likelihood Model (ELM)* menunjukkan bahwa sejauh mana seseorang dapat secara mendalam memikirkan argumen terkait isu-isu yang terkandung dalam komunikasi persuasif akan mempengaruhi efektivitas pesan tersebut. Elaborasi Tinggi, jika anak-anak merasa tertarik dan memiliki motivasi untuk memahami isu mitigasi bencana, mereka akan melakukan elaborasi tinggi. Ini berarti mereka akan menganalisis dan mempertimbangkan argumen yang disampaikan dalam video secara mendalam. Dalam hal ini, penggunaan *strong arguments* dalam video dokumenter sangat penting untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan dapat dipahami dan diingat dengan baik.

Elaborasi Rendah, sebaliknya, jika anak-anak tidak terlalu tertarik atau tidak memiliki kapasitas untuk memproses informasi secara mendalam, mereka mungkin hanya melakukan elaborasi rendah. Dalam situasi ini, elemen visual yang menarik dan pendekatan yang menyenangkan dapat membantu menarik perhatian mereka, meskipun argumen yang disampaikan mungkin tidak sekuat atau sejelas ketika mereka terlibat secara aktif.

Oleh karena itu, keberhasilan video dokumenter ini tidak hanya tergantung pada kualitas informasi yang disampaikan, tetapi juga pada kemampuan untuk menarik perhatian dan memotivasi anak-anak untuk berpikir lebih dalam tentang isu-isu mitigasi bencana. Dengan mengaitkan elaborasi pesan ini, kita dapat memahami bahwa komunikasi persuasif yang efektif harus mampu menjangkau audiens pada berbagai tingkat

pemahaman dan keterlibatan, sehingga pesan tentang mitigasi bencana dapat diterima dan diinternalisasi dengan baik oleh anak-anak.

2.2.2 Komunikasi Bencana

Secara umum, komunikasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk memahami atau menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Proses komunikasi biasanya berakhir dengan hasil yang disebut efek komunikasi. Dalam konteks ini, individu menggunakan simbol atau lambang yang memiliki makna, sehingga jika ada kesamaan pemahaman, komunikasi tersebut dapat dikatakan telah terjadi.

Bencana alam adalah peristiwa yang terjadi di alam, baik itu sebagai kejadian tunggal atau serangkaian kejadian yang terjadi secara bersamaan. Bencana alam tidak dapat dikendalikan dan tidak ada kepastian kapan serta seberapa besar dampak yang akan ditimbulkannya. Meskipun demikian, manusia memiliki kemampuan untuk mengurangi risiko yang ditimbulkan oleh bencana tersebut.

Komunikasi bencana adalah pertukaran informasi yang terjadi sebelum, selama, dan setelah peristiwa bencana. Ini meliputi berbagai aspek, termasuk penyebaran peringatan dini, koordinasi respons darurat, penyampaian informasi kepada publik, dan pengelolaan media. Komunikasi bencana yang efektif sangat penting untuk mengurangi dampak negatif dari bencana dan membantu masyarakat dalam menghadapi situasi krisis.

Menurut buku "*Handbook of Disaster and Emergency Management*" oleh Farazmand (2017), komunikasi bencana didefinisikan sebagai "proses interaktif pertukaran informasi dan opini antara individu, kelompok, dan institusi mengenai ancaman bencana, dengan tujuan untuk mempersiapkan publik dan organisasi untuk merespons secara efektif dalam situasi bencana".

Dalam buku "*Disaster Communications in a Changing Media World*" oleh Haddow dan Haddow (2014), pentingnya komunikasi bencana

ditekankan. Ini menjelaskan bahwa komunikasi yang jelas, konsisten, dan tepat waktu adalah kunci untuk mengelola krisis dan membangun ketahanan masyarakat. Buku ini juga membahas peran media baru dan media sosial dalam mengubah lanskap komunikasi bencana.

Dalam buku "Communicating Emergency Preparedness: Strategies for Creating a Disaster Resilient Public", Coppola dan Maloney (2009) menjelaskan bahwa manajemen bencana di masyarakat modern terdiri dari empat komponen utama.

- 1) **Mitigasi:** Berfokus pada tindakan yang diambil untuk mengurangi dan mengantisipasi risiko bahaya. Tindakan ini menjadi dasar dalam manajemen bencana.
- 2) **Kesiapsiagaan:** Mengacu pada tahap di mana masyarakat dibekali alat dan informasi untuk meminimalkan kerugian yang mungkin terjadi.
- 3) **Respons:** Mengharuskan penilaian tentang bagaimana skala bencana mempengaruhi respon yang diberikan. Respons ini tidak hanya mencakup kebutuhan mendesak, tetapi juga langkah-langkah untuk memulihkan infrastruktur penting.
- 4) **Pemulihan:** Bertujuan untuk memperbaiki kerugian yang ditimbulkan oleh bencana. Keempat komponen ini menjadi dasar yang harus diperhatikan dalam penanganan bencana, sehingga kebijakan dan strategi yang dibuat memiliki landasan yang jelas.

Menurut Porifiev (Tamitiadini, 2019, p. 3) penanganan bencana menjadi dua kategori:

- 1) *Emergency or Acute Disaster Areas* yang merupakan bencana yang dipicu oleh kejadian alam, teknologi, atau faktor sosial-politik, seperti banjir, gempa bumi, angin puting beliung, dan lain-lain. Penanganan yang diperlukan dalam kategori ini termasuk tindakan mendesak yang harus dilakukan dengan cepat.

2) *Chronic Disaster Areas* merupakan wilayah yang mengalami dampak bencana dalam jangka waktu panjang, seperti kepadatan atau kontaminasi lingkungan. Penanganan untuk kategori ini bersifat jangka menengah hingga panjang dan biasanya diterapkan di daerah yang mengalami bencana susulan.

Bencana adalah peristiwa yang penuh ketidakpastian, karena tidak ada jaminan kapan dan bagaimana bencana akan terjadi. Oleh karena itu, upaya mitigasi bencana diperlukan untuk menghadapi potensi risiko. Berdasarkan ketentuan dalam UU No. 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana, mitigasi bencana merupakan rangkaian usaha yang bertujuan untuk meminimalkan risiko ketika terjadi bencana. Upaya ini dilaksanakan melalui dua pendekatan utama: pertama, melalui pembangunan infrastruktur fisik, dan kedua, melalui upaya peningkatan pemahaman serta kapasitas masyarakat dalam mengantisipasi dan menghadapi berbagai ancaman bencana yang mungkin terjadi.

2.2.3 Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari berbagai bentuk konten, seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, yang diintegrasikan ke dalam satu media penyampaian informasi. Menurut Vaughan (2014) dalam buku "*Multimedia: Making It Work, Ninth Edition*", multimedia didefinisikan sebagai "kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau alat elektronik dan digital lainnya".

Dengan kemampuan untuk memanfaatkan berbagai format, multimedia tidak hanya meningkatkan daya tarik penyampaian informasi, tetapi juga memungkinkan penyesuaian dengan berbagai gaya belajar dan preferensi audiens. Di berbagai bidang, seperti pendidikan, pemasaran, dan hiburan, penggunaan multimedia telah terbukti memperkaya pengalaman pengguna dan meningkatkan pemahaman informasi.

Maka dapat disimpulkan multimedia sebagai kombinasi berbagai jenis media, seperti teks, audio, grafik, animasi, dan video, yang disajikan secara interaktif dengan tujuan untuk memberikan informasi dan mendukung proses pembelajaran.

2.2.4 Video Dokumenter

Dokumenter merupakan sebuah program informasi yang dirancang untuk tujuan pembelajaran dan pendidikan, tetapi disajikan dengan cara yang menarik. Contohnya adalah program dokumenter yang menggambarkan suatu lokasi, kehidupan sehari-hari, sejarah tokoh tertentu, atau kehidupan hewan di padang rumput. Dalam penyajian dokumenter, terdapat berbagai gaya dan teknik, termasuk teknik pengambilan gambar, penyuntingan, dan narasi. Metode-metode tersebut memiliki tingkat kerumitan yang beragam, mulai dari yang paling mudah sampai yang paling rumit. Terkadang, program dokumenter diproduksi dengan pendekatan yang mirip dengan pembuatan film, sehingga sering kali disebut sebagai film dokumenter (Morrisan, 2008).

Menurut Frank Beaver, dokumenter adalah jenis film non-fiksi yang biasanya direkam di lokasi nyata. Berbeda dengan film fiksi, dokumenter tidak menampilkan aktor dan lebih menekankan pada subjek-subjek tertentu, seperti ilmu pengetahuan, sejarah, lingkungan, atau isu sosial. Tujuan utama pembuatan dokumenter adalah untuk memberikan informasi, meningkatkan kesadaran, mendidik penonton, serta mendorong advokasi atau ajakan untuk bertindak. Dokumenter berfungsi sebagai sarana untuk memperluas pengetahuan tentang dunia tempat manusia tinggal (Rasminto & Magriyanti, 2020)

2.2.3 Bentuk Video Dokumenter

Gerzon juga menjelaskan bahwa film dokumenter memiliki gayanya sendiri dan pembuatnya akan menyesuaikan dengan film dokumenter yang cocok

untuknya. Gaya-gaya film dokumenter menurut Gerzon tahun 2017 terdiri dari:

1) Expository Documentary

Pada jenis video dokumenter ini dilengkapi dengan gambar dan narasi atau *voice over*. Hal ini dilakukan agar penonton lebih mudah memahami isi cerita dan informasi mudah diterima. Biasanya juga terdapat musik untuk mendukung gambar visual yang ada.

2) Observational Documentary

Bentuk dokumenter ini fokus pada perekaman kejadian secara alami dan spontan. Dokumenter ini akan melakukan survei atau pengamatan dan observasi ke lokasi cerita yang akan diangkat. Misalnya, pembuat film dokumenter nantinya akan melihat dan mengamati serta masuk ke dalam kehidupan sehari-hari dalam suatu peristiwa atau cerita yang ada.

3) Interactive Documentary

Berbeda dengan pendekatan sebelumnya, *interactive documentary* terdapat sutradara dalam layar yang akan langsung memandu dokumenter tersebut. Biasanya pada jenis film dokumenter ini sutradara langsung masuk ke dalam film dokumenter sehingga memudahkan pula untuk mengambil gambar nantinya.

4) Reflexive Documentary

Pada bentuk dokumenter ini menceritakan proses pembuatan film dokumenter. Membuat penonton masuk ke dalam kesinambungan bagaimana film dokumenter tersebut dibuat.

Oleh karena itu, pembuatan film dokumenter ini memberikan fakta dan informasi yang terjadi, khususnya mengenai kesiapsiagaan tsunami di tingkat Sekolah Dasar di Desa Situregen. Karya ini mengambil film dokumenter ekspositori karena jenis ini memiliki pendampingan naratif

yang akan memudahkan penonton dalam memahami cerita. Pembuatan video ini juga akan membuat narasumber bercerita sesuai dengan fakta yang dialaminya, sesuai dengan penelitian risiko bencana alam yang menjelaskan fenomena yang terjadi.

2.2.4 Proses Produksi Media



Gambar 2.1 Proses Produksi Media

Sumber: Materi Mata Kuliah *Creative Media Production*

Dalam mata kuliah *Creative Media Production*, terdapat konsep bahwa tahapan di setiap media berbeda-beda. Namun, konsep umum yang sama berlaku untuk media apa pun. Berdasarkan buku "Produksi Berita Televisi: Teori dan Praktik" oleh Irwanto, Nur Iman El Hidayah, dan Laurensia Retno tahun 2022 penjelasan mengenai tiga tahap proses media yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1) Tahap Pra-Produksi

Pra-produksi adalah tahap awal dalam proses pembuatan video yang meliputi semua persiapan sebelum pengambilan gambar dimulai. Beberapa langkah penting dalam tahap ini meliputi:

- a. Pengembangan konsep
- b. *Brainstorming*
- c. Penulisan naskah
- d. Perencanaan anggaran
- e. Mempersiapkan peralatan syuting
- f. Menentukan jadwal produksi

- g. Mempersiapkan kru dan tim

Dalam tahap pra-produksi melibatkan beberapa kegiatan, mulai dari pengembangan ide, penulisan naskah, hingga persiapan tim produksi. Setiap tahap ini sangat penting untuk memastikan produksi berjalan lancar dan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Perencanaan yang matang di tahap pra-produksi dapat mengurangi masalah yang mungkin muncul selama produksi.

2) Tahap Produksi

Produksi adalah tahap di mana pengambilan gambar sebenarnya dilakukan.

Proses ini meliputi:

- a. Syuting atau melakukan pengambilan gambar sesuai dengan alur naskah
- b. Pengambilan suara baik dialog maupun efek suara, direkam selama proses syuting.
- c. *Quality Check* dengan cara melakukan pemeriksaan pengambilan gambar untuk memastikan kualitas visual dan audio sesuai dengan standar yang diinginkan.

3) Tahap Pasca-Produksi

Pasca-produksi adalah tahap akhir dalam pembuatan sebuah video, dimana proses ini adalah proses akhir dalam penyatuan elemen gambar dan audio.

Proses ini meliputi:

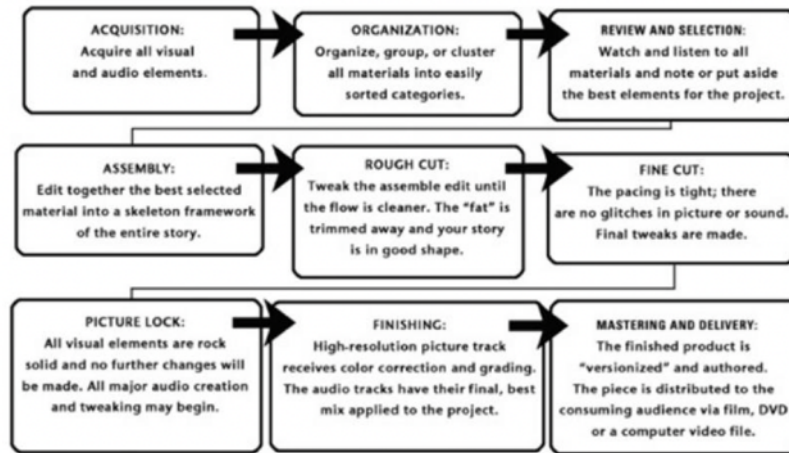
- a. Pengeditan video dan audio untuk menyusun video sesuai naskah, memotong bagian yang tidak perlu, dan menambahkan elemen visual serta suara.
- b. Proses penyesuaian warna untuk memastikan konsistensi dan estetika visual yang diinginkan.
- c. Penambahan grafik khusus untuk meningkatkan kualitas visual.

- d. Mengedit dan menyatukan audio, termasuk menambahkan musik latar dan efek suara.
- e. Penyelesaian *final video* dan mempersiapkan untuk pemutaran publik atau platform digital.

Era digital telah mengubah tahap akhir produksi video hingga penyaringan dan distribusi menjadi proses yang lebih mudah dan luas jangkauannya. Berbagai platform digital kini menyediakan sarana untuk menyebarkan konten audio-visual, baik melalui platform khusus video seperti YouTube, maupun jejaring sosial yang mencakup Instagram, Facebook, WhatsApp, dan Twitter.

2.2.5 Editing

Menurut (Thompson & Bowen, 2017) Editing merupakan metode dalam menyempurnakan sebuah film, yang dilakukan di masa pasca-produksi dari sebuah proses produksi. Proses Menurut mereka, untuk menciptakan sebuah cerita yang sempurna, perlu adanya penggabungan gambar dan suara dalam satu kesatuan yang dilengkapi dengan efek suara, musik, visual, dan grafik. Mereka juga menyebutkan bahwa terdapat langkah yang menjadi inti dari setiap proses editing yaitu *offline editing* dan *online editing*.



Gambar 2.2 Struktur Proses Editing

Sumber: Grammar of The Edit, Bowen & Thompson, 2017

Berikut ini adalah tahapan proses editing yang harus dilakukan oleh seorang editor menurut Bowen dan Thompson:

1) *Acquisition*

Tahap dimana editor menerima segala bentuk data dari tim produksi. Data tersebut terbentuk dalam bentuk potongan video, suara, dan elemen grafis lainnya. Setelahnya, data harus dikumpulkan dalam satu folder dan data harus dikonversi ke aplikasi editing agar bisa berlanjut ke tahap pemotongan (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 27).

2) *Organization*

Tahapan ini dibutuhkan dengan pengorganisasian penyimpanan yang baik. Tahapan ini mengharuskan seorang editor untuk mengorganisasikan dan mengelompokkan semua *footage* yang ada. Semua *footage* harus diletakkan dalam satu folder yang sama, termasuk suara dan grafis lainnya (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 27).

3) *Review and Selection*

Jika pengelompokan telah tersusun rapi, editor siap untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Pada tahap ini, editor akan memilah data-data terbaik (*footage* dan suara) dari seluruh shot selama tahap produksi dan membuang data-data yang kurang bagus (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 27).

4) *Assembly*

Tahap ini merupakan tahap di mana editor mengumpulkan seluruh *footage* dan *audio* yang telah dipilah-pilah menjadi satu *sequence project*. Pada tahap ini, editor menyusun seluruh shot dan adegan berdasarkan naskah dan *storyboard* dari sutradara dan penulis naskah (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 27-28).

5) *Rough Cut*

Tahap ini merupakan hasil potongan-potongan video disusun berdasarkan naskah dan *storyboard* yang ada. Hasil editan pada tahap ini masih belum final, dan elemen grafis juga belum diletakkan secara optimal. Secara keseluruhan, tahap ini masih merupakan proses editing kasar (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 28).

6) *Fine Cut*

Tahap ini merupakan tahap pengerjaan ulang *rough cut* yang sudah dibuat sebelumnya namun masih kasar. Oleh karena itu, tahap ini merupakan tahap penyempurnaan dari *rough cut* sebelumnya (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 28).

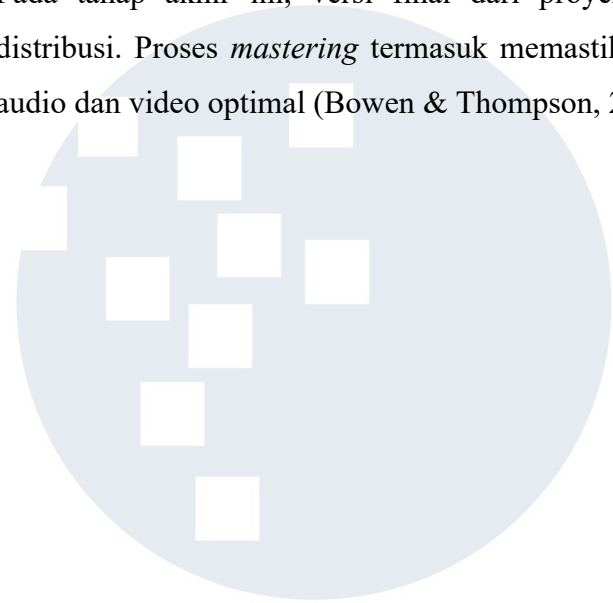
7) *Picture Lock*

Setelah *fine cut* selesai dan semua elemen visual terasa tepat, editor mencapai tahap *picture lock*. Ini adalah titik di mana tidak ada lagi perubahan yang dilakukan pada gambar, sehingga semua elemen visual sudah *final*. Semua elemen seperti *sound effect* dan grafis

sudah tertanam dengan baik di dalam video. (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 28).

8) *Mastering and Delivery*

Pada tahap akhir ini, versi final dari proyek disiapkan untuk distribusi. Proses *mastering* termasuk memastikan bahwa kualitas audio dan video optimal (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 29)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA