

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Referensi Karya

Dalam upaya menciptakan karya yang inovatif dan orisinal, karya ini melakukan tinjauan komprehensif terhadap karya-karya terdahulu yang relevan. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbandingan, menemukan celah inovasi, dan merancang karya baru yang tidak hanya orisinal tetapi juga efektif. Bagian ini akan membahas secara mendalam hasil analisis dari enam karya terpilih yang memiliki relevansi dan dapat menjadi referensi pada pembuatan karya ini. keenam karya ini dipilih sebagai acuan dan sumber inspirasi berdasarkan kesamaan tema serta pendekatan dalam pelaksanaan acara yang sejalan dengan rancangan proyek ini. Melalui pengkajian ini, penulis berharap dapat menghasilkan karya yang berdiri di atas fondasi solid penelitian sebelumnya, sambil tetap menawarkan perspektif dan solusi baru yang unik.

Referensi karya pertama berjudul “Mitigasi Bencana Tsunami Pantai Pangandaran, Jawa Barat” yang ditulis oleh Aulia Setya Lestari , Muzani , dan Cahyadi Setiawan dari Universitas Negeri Jakarta. Tujuan utama karya tersebut adalah mengidentifikasi dan menganalisis upaya mitigasi struktural dan non-struktural yang telah dilaksanakan di wilayah Pangandaran, Jawa Barat. Terdapat kesamaan fokus antara karya rujukan ini dengan karya penulis, yakni sama-sama membahas mitigasi bencana tsunami dan peran aktif masyarakat dalam kesiapsiagaan menghadapi bencana tsunami. Perbedaan utama antara kedua karya terletak pada hasil akhir dan pendekatan yang diterapkan. Referensi karya lebih menitikberatkan pada mitigasi struktural, seperti pembangunan infrastruktur pemecah gelombang dan penanaman Mangrove sebagai benteng alami untuk melindungi wilayah pesisir. Sementara itu, karya penulis berfokus perancangan video dokumenter yang menyoroti aktivitas karang taruna dan keterkaitannya dengan mitigasi bencana yang dilakukan.

Referensi karya kedua berjudul “Video Dokumenter Wisata Pulau Cingkuak di Kabupaten Pesisir Selatan” yang ditulis oleh Maizil Hendri, Heldi, dan Riri

Trinanda dari Universitas Negeri Padang. Penelitian ini menghasilkan sebuah video dokumenter yang bertujuan untuk mempromosikan Pulau Cingkuak di Kabupaten Pesisir Selatan dengan menggabungkan keindahan wisata alam dengan informasi edukatif mengenai peninggalan sejarah Belanda yang ada di pulau tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan potensi wisata pulau tersebut kepada khalayak umum. Terdapat kesamaan pada kedua karya dalam hal fokus pada pembuatan video dokumenter sebagai sarana komunikasi, serta memanfaatkan berbagai media pendukung. Namun, terdapat perbedaan signifikan di antara keduanya, yakni penelitian ini lebih menekankan pada promosi destinasi wisata, sedangkan karya ini berfokus pada komunikasi mengenai mitigasi bencana.

Selanjutnya referensi ketiga ditulis oleh Alif Yanuar Zukmadini dan Fatchur Rohman dari Universitas Negeri Malang yang berjudul “Edukasi Mitigasi dan Adaptasi Perubahan Iklim Menggunakan Film Dokumenter”. Penelitian ini berfokus pada pengaruh film dokumenter dalam meningkatkan pemahaman siswa SMP mengenai mitigasi dan adaptasi terhadap perubahan iklim. Kesamaan kedua penelitian ini adalah keduanya memanfaatkan media dokumenter untuk meningkatkan pemahaman tentang mitigasi, sedangkan perbedaannya terdapat pada penggunaan media komunikasinya. Referensi karya menggunakan dokumenter sebagai alat untuk edukasi mitigasi, sedangkan karya ini menggunakan dokumenter sebagai luaran karya untuk menyebarkan informasi mengenai mitigasi.

Referensi karya keempat berjudul “Film Dokumenter “Hula-Keta” Sebagai Media Penguatan Ketahanan Sosial-Budaya Di Kota Tidore Kepulauan” yang ditulis oleh Daya Negri Wijaya dari Universitas Negeri Malang. Penelitian ini menunjukkan bahwa film dokumenter Hula-Keta berperan penting dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga identitas budaya lokal serta memperkuat kohesi sosial di Kota Tidore Kepulauan. Dengan demikian, film ini mendukung ketahanan sosial dan budaya di tengah arus modernisasi yang cepat. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana dokumenter Hula-Keta berkontribusi pada pelestarian nilai-nilai tradisional di tengah perubahan sosial yang dinamis, serta memperkuat ketahanan budaya dalam konteks modern yang terus berkembang. Film ini tidak hanya berfungsi sebagai alat informasi, tetapi juga sebagai medium yang mengajak

masyarakat untuk lebih memahami dan menghargai warisan budaya mereka di tengah tantangan modern. Kedua karya ini memiliki kesamaan dalam upaya meningkatkan kesadaran masyarakat melalui film atau video dokumenter. Namun, terdapat perbedaan signifikan antara keduanya, yakni karya referensi berfokus pada pentingnya menjaga identitas budaya lokal di tengah arus modernisasi, sedangkan karya dokumenter ini lebih menekankan pada upaya mitigasi dan kesiapsiagaan Karang Taruna Desa Situregen terhadap ancaman bencana tsunami. Dengan demikian, meskipun keduanya menggunakan media dokumenter sebagai alat untuk edukasi, tujuan dan fokus masing-masing karya mencerminkan isu-isu yang berbeda, referensi karya fokus di bidang budaya dan penelitian ini fokus dalam konteks mitigasi bencana.

Kemudian, referensi karya kelima ditulis oleh Moh Vindy Prasetyo Utomo dan Krisna Megantari dari Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang berjudul “Perancangan Film Dokumenter Berjudul Format Lama”. Penelitian ini menekankan pada proses perancangan film dokumenter yang menyoroti usaha untuk melestarikan tradisi Jathil lanang dalam Reyog Ponorogo. Terdapat kesamaan pada kedua karya ini, yakni keduanya menghasilkan video dokumenter dan menggunakan tiga tahapan utama produksi yang meliputi *pre-production*, *production*, dan *post production*. Sedangkan, perbedaan referensi dan karya yang dirancang terletak pada fokusnya yang mana karya referensi menekankan pada upaya pelestarian tradisi budaya, sedangkan penelitian ini mendokumentasikan keterlibatan karang taruna dengan aktivitas mitigasi yang dilakukan.

Referensi karya yang keenam memiliki judul “Perancangan Film Dokumenter Berjudul “Pesona Lurik Pedan, Kini Hingga Nanti”” yang ditulis oleh Jihan Noerisma dan Taufiq Akbar dari Universitas Indraprasta PGRI. Referensi karya ini menemukan bahwa film dokumenter Hula-Keta efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga identitas budaya lokal serta memperkuat kohesi sosial di Kota Tidore Kepulauan. Hal ini pada gilirannya mendukung ketahanan sosial dan budaya di tengah arus modernisasi. Kemudian persamaan dalam kedua karya menghasilkan video dokumenter yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Keduanya juga berfokus

pada isu penting yang ada di wilayah tersebut. Sementara itu, perbedaannya terletak pada fokus utamanya yang mana referensi penelitian menekankan pentingnya pelestarian kain lurik sebagai warisan budaya lokal serta mendorong generasi muda untuk berinovasi dengan produk lokal. Di sisi lain, karya ini berfokus pada pembuatan video dokumenter yang bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan kesadaran dan kesiapsiagaan Karang Taruna Desa Situregen terhadap ancaman bencana tsunami.

Tinjauan dari keenam referensi karya ini menunjukkan persamaan dan perbedaan yang signifikan dalam fokus dan pendekatan masing-masing. Semua karya tersebut menggunakan media dokumenter untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, namun tujuan dan isu yang diangkat bervariasi. Karya pertama dan kedua menyoroti mitigasi bencana dan promosi wisata, masing-masing dengan pendekatan yang berbeda; yang pertama lebih menekankan pada infrastruktur dan kesiapsiagaan, sedangkan yang kedua pada aspek edukatif dan promosi budaya. Karya ketiga dan keempat sama-sama menggunakan film dokumenter untuk edukasi, tetapi yang ketiga berfokus pada perubahan iklim, sedangkan yang keempat pada pelestarian identitas budaya. Karya kelima dan keenam, meskipun keduanya berfokus pada pelestarian tradisi, karya kelima menyoroti tradisi Jathil lanang, sedangkan karya keenam mengedepankan pelestarian kain lurik. Perbedaan ini mencerminkan konteks sosial dan budaya yang beragam, serta menunjukkan bagaimana media dokumenter dapat diadaptasi untuk berbagai tujuan edukatif dan promosi. Dengan demikian, enam karya ini memberikan landasan yang kuat untuk merancang karya baru yang inovatif, menggabungkan elemen-elemen yang telah ada dengan perspektif yang segar dan relevan terhadap isu-isu yang terjadi saat ini.

Tabel 2. 1 Referensi Karya

Item	Judul Artikel (Karya)	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Fokus Penelitian	Teori	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
Jurnal 1	Mitigasi Bencana Tsunami Pantai Pangandaran, Jawa Barat	Aulia Setya Lestari, Muzani, Cahyadi Setiawan, (2023), (JPIG) Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi	Berfokus pada upaya mitigasi bencana tsunami di Pantai Pangandaran, Jawa Barat. Tujuan utamanya adalah mengidentifikasi dan menganalisis upaya mitigasi struktural dan non-struktural yang telah dilakukan di wilayah tersebut.	Mitigasi Bencana alam, Tsunami	Deskriptif Evaluatif	Fokus pada mitigasi bencana tsunami dan peran masyarakat dalam kesiapsiagaan terhadap bencana.	Referensi berfokus pada mitigasi bencana di sekolah dan dampaknya pada individu serta institusi pendidikan, sedangkan karya ini menekankan pada perancangan video dokumenter yang menyoroti aktivitas karang taruna dan keterkaitannya dengan mitigasi bencana yang dilakukan.	Bentuk mitigasi yang dilakukan termasuk pemecah ombak, jalur evakuasi, serta program-program edukatif untuk meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat terhadap tsunami, seperti "Anak TK Mitigasi" dan "Wisata Edukasi Bencana Goes to School."

<b>Jurnal</b>	Video	Maizil Hendri,	Penelitian ini	Komunikasi,	Analisis	Berfokus pada	Referensi berfokus	Referensi penelitian
2	Dokumenter	Heldi, Riri	berfokus pada	Desain	5W+1H,	pembuatan video	pada promosi tempat	menghasilkan video
	Wisata Pulau	Trinanda, 2017,	pembuatan video	Komunikasi	Wawancara	dokumenter	wisata, sedangkan	dokumenter sebagai media
	Cingkuak di	Dekave : Jurnal	dokumenter	Visual, Video,		sebagai media	karya ini berfokus	promosi Pulau Cingkuak,
	Kabupaten	Desain	sebagai media	Film		komunikasi dan	pada komunikasi	Kabupaten Pesisir Selatan,
	Pesisir Selatan	Komunikasi	promosi dan	Dokumenter,		menggunakan	mitigasi bencana.	yang memadukan aspek
		Visual	informasi untuk	Wisata, Media		berbagai media		wisata alam dengan
			memperkenalkan	Utama dan		pendukung.		edukasi sejarah tentang
			potensi wisata	Media				peninggalan Belanda di
			Pulau Cingkuak	Pendukung				pulau tersebut. Melalui
			secara lebih					analisis 5W+1H dan
			komprehensif.					wawancara dengan BP3
								Sumatera Barat, video ini
								didukung berbagai
								merchandise untuk
								mengatasi kurangnya
								pengetahuan wisatawan
								tentang nilai sejarah Pulau
								Cingkuak.



<b>Jurnal</b>	Edukasi	Alif Yanuar	Fokus pada	Edukasi	Presentasi,	Keduanya	Referensi karya	Hasilnya menunjukkan
<b>3</b>	Mitigasi dan Adaptasi Perubahan Iklim Menggunakan Film Dokumenter	Zukmadini, Fatchur Rohman, (2023), Kumawula : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat	pengaruh film dokumenter dalam meningkatkan pemahaman siswa SMP mengenai adaptasi terhadap perubahan iklim.	Mitigasi, Perubahan Iklim, Film Dokumenter	Diskusi, Tanya Jawab, dan Pemutaran Film Dokumenter	menggunakan media dokumenter untuk meningkatkan pemahaman mengenai mitigasi.	Referensi karya menggunakan media dokumenter sebagai alat untuk edukasi mitigasi, sedangkan karya ini menggunakan dokumenter sebagai luaran karya untuk menyebarkan informasi mengenai mitigasi	peningkatan pengetahuan siswa, dari rata-rata 74,14 sebelum edukasi menjadi 78,64 setelahnya, membuktikan efektivitas penggunaan film dokumenter sebagai media edukasi perubahan iklim
<b>Jurnal</b>	Film Dokumenter	Daya Negri Wijaya, (2023), Jurnal Ketahanan Nasional	Fokus penelitian adalah bagaimana dokumenter Hula-Keta membantu mempertahankan nilai-nilai tradisional di tengah perubahan sosial yang dinamis, serta mendukung ketahanan budaya	Hibriditas Budaya, Historiografi Audio-Visual, Sejarah Budaya	Metode Etnografi dengan Pendekatan Kualitatif	Kedua karya ini memiliki kesamaan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat melalui film/video dokumenter.	Referensi karya bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga identitas budaya lokal di tengah modernisasi, sementara karya ini berfokus pada	Penelitian ini menemukan bahwa film dokumenter Hula-Keta efektif dalam memperkuat kesadaran masyarakat akan pentingnya identitas budaya lokal dan meningkatkan kohesi sosial di Kota Tidore Kepulauan, sehingga

			dalam konteks modernisasi yang cepat.				upaya mitigasi dan kesiapsiagaan Karang Taruna Desa Situregen terhadap ancaman bencana tsunami.	mendukung ketahanan sosial-budaya di tengah modernisasi.
<b>Jurnal</b>	Perancangan Film Dokumenter Berjudul Format Lama	Moh Vindy Prasetyo Utomo, Krisna Megantari, 2023, Jurnal Audiens	Penelitian ini berfokus pada proses perancangan film dokumenter yang menggambarkan perjuangan mempertahankan tradisi Jathil lanang dalam Reyog Ponorogo.	Dokumenter, Film Dokumenter, Potret	Kualitatif Deskriptif dengan tahap ide, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.	Kedua karya ini menghasilkan video dokumenter dan menggunakan tiga tahapan utama produksi.	Referensi karya menyoroti perjuangan dalam melestarikan tradisi budaya, sementara karya ini mendokumentasikan keterlibatan karang taruna dengan aktivitas mitigasi bencana yang dilakukan.	Hasil dari referensi karya adalah sebuah film dokumenter yang mengangkat cerita tentang semangat dua tokoh, Sampan dan Andi, dalam melestarikan kesenian Jathil.
<b>Jurnal</b>	Perancangan Film Dokumenter	Jihan Noerisma, Taufiq Akbar,	Penelitian ini berfokus pada pengenalan dan	Film Dokumenter, Inovasi,	Kualitatif Deskriptif	Kedua karya menghasilkan video	Penelitian ini menyoroti pelestarian kain lurik sebagai	Hasil penelitian ini adalah pembuatan film dokumenter yang

Berjudul “Pesona Lurik Pedan, Kini Hingga Nanti”	2023, Visual Heritage: Journallurik Pedan sebagai Kreasi Seni dan warisan budaya Budaya	pelestarian kain Pedan sebagai Kreatif Industri Kreatif	dokumenter yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Keduanya juga berfokus pada isu penting yang ada di wilayah tersebut.	warisan budaya lokal dan mendorong generasi muda untuk berinovasi dengan produk lokal. Sementara itu, karya yang dirancang berfokus pada pembuatan video dokumenter untuk melihat peningkatan kesadaran dan kesiapsiagaan Karang Taruna Desa Situregen terhadap bencana tsunami.	menggambarkan sejarah, proses pembuatan, inovasi, dan kondisi kain lurik Pedan, termasuk dampaknya di masa pandemi.
---	---	---	--	--	---

Sumber: (Data Olahan Laporan, 2024)

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.2 Landasan Konsep

### 2.2.1 *Disaster Communication*

*Disaster communication* merupakan proses penyampaian dan pertukaran informasi yang berkaitan dengan situasi bencana atau keadaan darurat yang meliputi dua jenis proses komunikasi, antara lain sebagai berikut (Dufty, 2020):

- 1) Transmisi informasi (*a one-way process*), yang umumnya digunakan oleh institusi penanganan krisis untuk menyebarkan peringatan dan peringatan dini.
- 2) Berbagi informasi dua arah atau timbal balik (*a common or mutual process*), yang sering terjadi melalui penggunaan media sosial sebagai alat komunikasi darurat.

Dalam manajemen bencana, model transmisi (proses satu arah) umumnya digunakan ketika lembaga darurat menyebarkan informasi untuk peringatan dan peringatan dini. Sebaliknya, konsep berbagi informasi menunjukkan adanya proses yang bersifat timbal balik. Penggunaan media sosial sebagai alat komunikasi darurat secara alami melibatkan pertukaran informasi dua arah.

Komunikasi bencana dapat dibedakan berdasarkan durasi periode komunikasinya. Komunikasi "akut" berlangsung selama keadaan darurat, di mana informasi penting perlu disebarkan dengan cepat. Sebaliknya, komunikasi "jangka panjang" terjadi selama periode yang lebih lama, baik sebelum maupun setelah situasi darurat atau bencana, seperti dalam konteks pengurangan risiko bencana atau rekonstruksi pasca bencana.

### 2.2.2 *Creative Media Production*

*Media production* merupakan proses yang melibatkan penciptaan dan penyampaian konten kepada audiens, yang mencakup berbagai tahap, mulai dari brainstorming, distribusi, hingga konsumsi (Deuze & Prenger, 2019). Dalam proses produksi media, umumnya menggunakan tiga tahapan utama yang meliputi tahap *pre-production*, *production*, dan *post production* atau bisa juga disebut dengan *brainstorming*, *distribution*, dan

*consumption*. Tahapan produksi ini meliputi beberapa proses, yaitu (1) *Pre-production Planning, Scripting, Storyboarding, etc.* (2) *Production: The actual shooting or recording.* (3) *Post-production: Everything between production and creating the final master copy (editing).*

Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai beberapa tahapan produksi media kreatif:

#### **2.2.2.1 Pre-Production**

Deuze dan Prenger (2019) menekankan bahwa tahap pra-produksi merupakan fase krusial dalam proses pembuatan media, yang bertujuan untuk mencegah timbulnya masalah dan hambatan selama produksi berlangsung. Perencanaan yang komprehensif pada tahap ini memastikan bahwa seluruh pihak yang terlibat dalam produksi memiliki pemahaman yang selaras terkait tujuan dan arah proyek.

#### **2.2.2.2 Production**

Tahap produksi kemudian menjadi fase di mana ide dan konsep yang telah dikembangkan dalam pra-produksi diwujudkan melalui pengambilan gambar atau rekaman video untuk menghasilkan konten media. Pada tahap ini, aktivitas seperti penyiapan lokasi dan peralatan, pengambilan gambar atau rekaman, serta pengawasan dan pengarahan proses produksi menjadi inti dari pelaksanaannya. Dokumentasi juga dilakukan sebagai bagian dari proses evaluasi dan pengarsipan (Deuze & Prenger, 2019).

#### **2.2.2.3 Post-Production**

Kemudian, Deuze dan Prenger menekankan bahwa tahap pasca-produksi tidak hanya berkaitan dengan aspek estetika, tetapi juga berkonsentrasi pada pembentukan makna dan interpretasi konten. Peran editor dan produser pasca-produksi sangat penting dalam merangkai narasi dan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Aktivitas pasca-produksi mencakup berbagai langkah

seperti *editing, color grading, adding music and sound effect (mixing), creating graphic and animation*, serta *encoding and distribution*.

Sedangkan, *creative media production* mengacu pada proses pengembangan konten media yang memadukan berbagai aspek seni dan teknologi, dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau narasi kepada audiens. Gunter (2015) menyatakan bahwa *creative media production* merupakan proses pembuatan, pengembangan, dan penyampaian konten media melalui pendekatan inovatif dan artistik, yang dapat mencakup berbagai format seperti audio, video, audio-visual, media digital, spanduk dan pengalaman interaktif.

*Media production* hadir karena terdapat kebutuhan manusia untuk menyampaikan pesan, cerita, dan informasi melalui berbagai platform, termasuk visual, audio, dan multimedia. Dari perspektif historis, media telah menjadi alat untuk menghubungkan individu dalam berbagai konteks, baik dalam bentuk berita, hiburan, pendidikan, atau iklan, yang semuanya memiliki tujuan untuk menginformasikan, memberdayakan, dan memengaruhi audiensnya.

Dengan adanya perkembangan teknologi, terutama digitalisasi, telah mempercepat pertumbuhan produksi media. Teknologi memungkinkan distribusi konten secara lebih cepat, interaktif, dan mudah diakses oleh khalayak global, yang memberikan pengaruh signifikan terhadap industri hiburan, pendidikan, dan bisnis. Hal tersebut memungkinkan penyampaian informasi yang lebih efisien dan memperluas jangkauan media ke audiens yang lebih luas.

Maka dari itu, produksi media terus berkembang seiring dengan perubahan sosial dan budaya. Media berfungsi sebagai sarana penting dalam mencerminkan dan membentuk budaya serta identitas suatu masyarakat. Selain itu, media juga berperan dalam meningkatkan kesadaran publik terhadap berbagai isu, termasuk sosial, politik, dan

lingkungan, serta memfasilitasi diskusi dan refleksi atas hal-hal tersebut dalam masyarakat.

### 2.2.3 *Documentary Film*

Menurut Robert Flaherty dalam Zimmermann et al. (2017) dokumenter merupakan representasi nyata dari pengalaman manusia yang seringkali mengandung elemen naratif. Sedangkan film dokumenter merupakan sebuah film atau dokumentasi yang tidak menyenangkan, film yang serius, dan sebuah dokumentasi yang mencoba mengajarkan atau menunjukkan sesuatu (Aufderheide, 2016).

NARRATIVE FICTION	DOCUMENTARY/NONFICTION	NEWS
Imagination, Facts	Facts	Facts
All scenes are made up	Facts	Facts
Subjective	Subjective	Objective
Contains a message/opinion	Contains a message/opinion	No message/no opinion-only report
Structured with a plot-dramaturgy	Structured with a plot-dramaturgy	Structured based on news logic-no dramaturgy

Film Dokumenter berada dalam kategori *nonfictional*, tetapi bukan *non-narrative*.

Gambar 2. 1 Perbedaan Film Dokumenter dengan Fiksi dan News

Sumber: (Data Olahan Laporan, 2024)

Film dokumenter merupakan sebuah karya film yang termasuk dalam kategori nonfiksi, yang berarti berdasarkan fakta dan realitas. Namun, film dokumenter bukanlah non naratif. Film dokumenter mengandung pesan atau opini dan disusun dengan plot dan dramaturgi. Hal tersebut membedakan film dokumenter dari berita, yang hanya berisi fakta dan tidak memiliki pesan atau opini, dan disusun berdasarkan logika berita tanpa dramaturgi.

Menurut Zimmermann (2017) dalam buku *The Flaherty: Decades in the Cause of Independent Film*, konsep video dokumenter yang dikembangkan oleh Robert Flaherty berfokus pada rekonstruksi realitas

dengan cara menggabungkan elemen dramatik dan naratif untuk menciptakan cerita yang menarik. Konsep tersebut memiliki dampak besar terhadap perkembangan film dokumenter independen dan terus menjadi pijakan bagi para pembuat film untuk menghasilkan karya yang penuh empati serta berfokus pada aspek kemanusiaan.

Flaherty menggunakan estetika visual yang memukau untuk menonjolkan sisi kemanusiaan dalam narasinya, sambil tetap menjaga keaslian dalam menggambarkan realitas kehidupan. Pendekatan humanis yang diterapkan oleh Flaherty mengubah dokumenter menjadi media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menyentuh emosi penonton, menjadikannya sarana yang efektif untuk memahami perjuangan dan ketangguhan manusia dalam menghadapi berbagai tantangan. Konsep ini memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan film dokumenter independen dan terus menjadi dasar bagi para pembuat film dalam menciptakan karya yang empatik dan berpusat pada nilai-nilai kemanusiaan.

Maka dari itu, film dokumenter terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya:

### **1) Dokumenter Observasional**

Dokumenter observasional berfokus pada pengamatan langsung terhadap subjek dengan sedikit intervensi dari pembuat film. Kamera berfungsi sebagai "pengamat" yang pasif, sehingga penonton dapat menyaksikan peristiwa atau realitas yang terjadi secara alami.

### **2) Dokumenter Partisipatif**

Dalam dokumenter Partisipatif, pembuat film terlibat aktif dengan subjek, yang mana sering kali muncul dalam film atau bahkan berinteraksi dengan para partisipan. Ini menunjukkan bahwa pembuat film memiliki peran penting dalam membentuk sebuah narasi.

### 3) Dokumenter Ekspositoris

Dokumenter ekspositoris berfokus pada penyajian informasi secara langsung, umumnya melalui narasi atau *voice-over*. Dokumenter ini cenderung memberikan argumen atau sudut pandang tertentu kepada penonton.

### 4) Dokumenter Refleksif

Dokumenter refleksif menekankan pada proses pembuatannya sendiri. Pembuat film menyadari dan memperlihatkan bagaimana proses produksi dapat memengaruhi hasil yang dihasilkan, sehingga menumbuhkan kesadaran mengenai konstruksi realitas.

### 5) Dokumenter Performatif

Jenis dokumenter performatif lebih mengutamakan emosi dan pengalaman subjektif dari pembuat film atau subjeknya, dengan penekanan pada interpretasi pribadi dibandingkan fakta yang objektif.

### 6) Dokumenter Poetis

Jenis dokumenter poetis memanfaatkan elemen artistik dan ekspresif untuk menghasilkan dampak emosional dan estetika. Narasinya dapat bersifat tidak linier, dengan penekanan pada perasaan yang muncul daripada alur cerita yang terstruktur dengan ketat.

Kemudian, terdapat sejumlah aspek yang perlu diperhatikan pada saat membuat sebuah film atau video dokumenter, diantaranya adalah sebagai berikut:

#### 1) Pemilihan subjek

Subjek yang kuat dan relevan dengan tema akan menjadi daya tarik utama bagi sebuah dokumenter. Pemilihan tersebut sangat krusial untuk memastikan bahwa cerita yang disajikan dapat memberikan dampak emosional dan intelektual kepada penonton.

#### 2) Riset Mendalam

Sebuah dokumenter membutuhkan riset yang mendalam untuk menjamin keakuratan informasi yang disajikan. Hal ini juga dapat membantu pembuat film memahami konteks dan berbagai sudut pandang yang variatif.

### **3) Pendekatan Naratif**

Pembuat film perlu menentukan metode narasi yang tepat, apakah itu observasional, ekspositoris, atau jenis dokumenter lainnya. Pilihan tersebut tentunya akan berdampak pada cara cerita yang disampaikan kepada penonton.

### **4) Pengambilan Gambar**

Pada saat proses pembuatan film atau video dokumenter, sangat penting untuk memperhatikan aspek teknis seperti pencahayaan, sudut kamera, dan komposisi visual dalam menciptakan estetika yang mendukung narasi. Agar pesan atau informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens.

### **5) Etika dalam Pembuatan Film**

Ketika memproduksi sebuah konten, sangat penting untuk memperhatikan etika saat merekam individu atau komunitas. Terutama terkait dengan privasi, representasi yang adil, dan persetujuan dalam dokumenter yang mengangkat realitas yang sensitif.

### **6) Penggunaan Suara dan Musik**

Elemen suara, seperti narasi dan musik latar, memiliki peran krusial dalam menciptakan suasana serta memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah dokumenter.

### **7) Penyuntingan**

Tahap ini menjadi aspek yang sangat penting dalam mengatur ritme, nada, dan narasi sebuah dokumenter. Proses ini merupakan momen di mana semua materi yang telah direkam disusun dan diproses untuk menciptakan cerita yang kohesif dan menarik. Selain

itu, penyuntingan memungkinkan pembuat film untuk menyesuaikan alur, menghapus bagian yang tidak relevan, dan menambah elemen visual atau suara yang dapat memperkaya pengalaman penonton, sehingga pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih efektif.

#### 2.2.4 *Event*

Menurut Lee dan Goldblatt (2020), *event* atau acara merupakan suatu pengalaman yang dirancang secara khusus dan bersifat sementara, dengan tujuan untuk memberikan pengaruh atau kesan tertentu kepada peserta atau penonton. Acara ini dapat beragam, seperti festival, konferensi, seminar, lokakarya, hingga upacara atau perayaan. *Event* terbagi ke dalam tiga tahapan yakni *Pre-event*, *Event*, dan *Post event*. Tahap *pre-event* merupakan tahap perencanaan yang meliputi pemikiran ide, rapat, dan persiapan lainnya menjelang hari pelaksanaan. Kemudian, tahap *event* merupakan hari pelaksanaan seperti hari diadakannya sebuah acara seminar, konser atau lokakarya dengan segala kegiatan lainnya di hari tersebut. Terakhir, adalah *post event* yang merupakan tahap akhir atau evaluasi dari pelaksanaan sebuah acara seperti penulisan laporan pertanggung jawaban, evaluasi, dan lain sebagainya.

Goldblatt dalam Aryansyah et al.(2020) menyatakan bahwa *special event* merupakan sebuah peristiwa unik yang dibuat untuk menandai momen spesial, memperingati sesuatu, atau mencapai tujuan tertentu, baik dalam konteks pribadi, perusahaan, atau masyarakat. Kegiatan ini umumnya membutuhkan perencanaan yang detail, pengelolaan yang baik, dan sering kali melibatkan berbagai pihak untuk menciptakan pengalaman yang berkesan bagi peserta.

Selain itu, Goldblatt dalam Aryansyah et al. (2020) juga menyatakan bahwa *event* terbagi ke dalam berbagai jenis kategori utama, yaitu:

- 1) ***Corporate Events*** : Acara yang diadakan oleh perusahaan atau organisasi bisnis, seperti rapat, konferensi, peluncuran produk, dan pertemuan tahunan.

- 2) **Association Events** : Kegiatan yang diselenggarakan asosiasi, seperti konferensi tahunan, seminar atau pertemuan anggota.
- 3) **Charity Events** : Acara yang memiliki tujuan untuk menggalang dana atau mendukung tujuan amal, seperti *gala dinner*, pelelangan amal, dan acara penggalangan dana lainnya.
- 4) **Social Events** : Kegiatan sosial yang diselenggarakan untuk masyarakat umum, seperti festival, parade, konser, dan pameran publik.
- 5) **Exhibitions and Trade Shows** : Acara yang menampilkan produk atau layanan tertentu, umumnya digunakan untuk keperluan pemasaran atau promosi, seperti pameran dagang atau industri.

Kemudian, *special events* juga memiliki beragam keunikan dalam perancangan dan pelaksanaannya, keunikan tersebut diantaranya (Raj & Rashid, 2022):

### 1) Signifikansi Budaya dan Sosial

*Special events* sering kali berfungsi sebagai wadah bagi pelestarian dan perayaan nilai-nilai budaya serta sosial. Acara ini berkontribusi terhadap penguatan identitas budaya melalui penggabungan elemen tradisi lokal dan menciptakan pengalaman partisipatif yang bermakna bagi masyarakat dan peserta.

### 2) Fokus pada Pengalaman Partisipan

Pengelolaannya menitikberatkan pada penciptaan pengalaman yang imersif dan berkesan, yang dirancang melalui tema, lokasi, serta aktivitas yang secara spesifik disesuaikan untuk memberikan keterlibatan mendalam. Hal ini sejalan dengan kebutuhan industri acara modern yang berfokus pada pengalaman pengguna sebagai indikator keberhasilan.

### 3) Pengaruh Psikologis dan Emosional

Memainkan peran penting dalam memengaruhi emosi peserta, baik melalui skenario perayaan maupun refleksi. Pengalaman emosional yang kuat menjadi salah satu faktor kunci dalam menciptakan memori yang mendalam serta loyalitas peserta terhadap acara tersebut

#### **4) Skalabilitas dan Adaptabilitas**

Keunikan *special events* terletak pada kemampuannya untuk disesuaikan dengan berbagai skala dan konteks, mulai dari acara lokal dengan partisipasi terbatas hingga acara global yang melibatkan ribuan peserta. Fleksibilitas dalam desain acara ini memungkinkan pencapaian tujuan yang beragam, baik untuk promosi budaya, komersial, maupun sosial.

#### **5) Dampak Ekonomi dan Potensi Komersial**

Umumnya memiliki dampak ekonomi yang signifikan, khususnya dalam konteks industri pariwisata dan promosi lokal. Misalnya konferensi internasional, festival, dan pameran dagang dapat berfungsi sebagai pendorong ekonomi lokal serta platform untuk pertukaran pengetahuan dan bisnis.

#### **6) Manajemen Risiko dan Kompleksitas Logistik**

Kegiatan ini umumnya kompleks dan melibatkan banyak *stakeholder*, manajemen risiko menjadi komponen vital dalam perencanaan. Pengelolaan risiko dan logistik secara cermat merupakan prasyarat untuk menjamin keselamatan, kesehatan, dan kelancaran operasional acara.

#### **7) Keterlibatan Pemangku Kepentingan**

Penyelenggaraan *special events* melibatkan berbagai pihak, termasuk sponsor, pemerintah, komunitas lokal, dan media. Koordinasi yang efektif antar-pemangku kepentingan sangat penting dalam memastikan kesuksesan acara, di mana setiap pihak memiliki kontribusi strategis dalam aspek perencanaan maupun pelaksanaan.

## 8) Pembentukan Identitas Komunitas

*Special events* sering kali menjadi sarana untuk memperkuat dan merayakan identitas komunitas. Melalui perayaan nilai-nilai kolektif, acara tersebut dapat berfungsi sebagai platform untuk membangun solidaritas sosial dan kebanggaan lokal, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan komunitas serta memperkuat modal sosial.

### 2.2.5 *Workshop*

Menurut Goldblatt, *workshop* (lokakarya) merupakan suatu kegiatan interaktif yang dipimpin seorang moderator atau fasilitator dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta dalam diskusi (Aryansyah et al., 2020). Pada umumnya, lokakarya dilengkapi dengan berbagai alat bantu visual seperti papan tulis, poster, proyektor atau perangkat pendukung lainnya. Peralatan ini berfungsi untuk membantu fasilitator dalam menyampaikan materi secara efektif selama presentasi berlangsung. Sedangkan Kerzner (2022b), mendefinisikan lokakarya sebagai sesi pelatihan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta dalam mengelola proyek.

Acara lokakarya biasanya mencakup kombinasi presentasi, diskusi kelompok, studi kasus, dan latihan praktis yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi dalam berbagai aspek manajemen proyek seperti perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pengendalian proyek. Schwalbe (2015) menekankan pentingnya komponen interaktif dan menyatakan bahwa "lokakarya yang efektif memungkinkan peserta untuk berkolaborasi dalam pemecahan masalah proyek yang kompleks"

Sebagai metode pembelajaran interaktif, lokakarya hadir dalam berbagai bentuk yang disesuaikan dengan tujuan dan bidang pengembangan yang diinginkan. Beragam jenis lokakarya yang umum diselenggarakan mencerminkan luasnya skala kebutuhan pengembangan diri dan profesional dalam masyarakat modern. Di antaranya adalah lokakarya pengembangan profesional yang berfokus pada peningkatan

keterampilan kerja dan karir, serta lokakarya pelatihan keterampilan teknis yang mengajarkan kemampuan spesifik dalam bidang tertentu. Selanjutnya, lokakarya kreativitas dan seni menekankan pada ekspresi artistik, sementara lokakarya manajemen dan kepemimpinan dirancang untuk mengasah kemampuan manajerial (Silberman et al., 2015).

Kemudian, untuk mendukung dunia akademis, lokakarya penelitian dan akademik ditawarkan guna meningkatkan keterampilan ilmiah. Aspek kesehatan juga tidak luput dari perhatian, dengan adanya lokakarya kesehatan dan kesejahteraan yang bertujuan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Mengikuti perkembangan zaman, lokakarya teknologi informasi hadir untuk membekali peserta dengan keterampilan digital terkini. Tak ketinggalan, lokakarya kewirausahaan juga menyediakan pengetahuan penting bagi mereka yang ingin memulai dan mengelola bisnis. Keragaman jenis lokakarya ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif tersebut dapat diadaptasi untuk memenuhi berbagai kebutuhan pengembangan dalam era yang terus berubah (Knowles et al., 2020).

#### **2.2.6 Project Management**

Manajemen proyek merupakan proses perencanaan, pengorganisasian, dan pengendalian sumber daya untuk mencapai tujuan spesifik dalam jangka waktu, biaya, dan kualitas yang telah ditentukan. Ini melibatkan penggunaan pengetahuan, keterampilan, alat, dan teknik untuk memenuhi atau melampaui kebutuhan dan harapan pemangku kepentingan dari suatu proyek (Kerzner, 2022).

Dalam manajemen proyek, terdapat beberapa tahapan utama yang biasanya dilakukan untuk merealisasikan sebuah proyek. Berikut merupakan tahapan-tahapan tersebut:

##### **1) Initiating**

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan tujuan proyek, menentukan cakupan proyek, mengidentifikasi potensi risiko,

memperkirakan anggaran biaya yang diperlukan, serta menyusun jadwal pelaksanaan.

## 2) *Planning*

Setelah menetapkan tujuan dan aspek penting lainnya, pada tahap ini *project manager* perlu merancang rincian keseluruhan proyek dari awal hingga akhir. Hal ini mencakup penentuan jumlah anggota tim yang diperlukan, pemilihan vendor, penyusunan daftar perlengkapan beserta anggarannya, serta pembuatan *timeline* yang lebih terperinci. Selama proses perencanaan, keterlibatan dan pemahaman *stakeholders* mengenai hal-hal penting terkait proyek sangat diperlukan. Oleh karena itu, diperlukan koordinasi yang baik dengan *stakeholders*.

## 3) *Execution*

Setelah rencana yang dibuat disetujui oleh para *stakeholders*, langkah berikutnya adalah melaksanakan rencana tersebut. Pada tahap ini, *project manager* bertanggung jawab penuh atas kelangsungan proyek. Tanggung jawab ini meliputi memastikan eksekusi proyek sesuai dengan *timeline*, penggunaan anggaran sesuai dengan rencana awal, pemilihan anggota tim proyek, mencari vendor atau pihak eksternal lain, serta menjamin kelancaran pelaksanaan proyek.

## 4) *Monitoring and Controlling*

Selain memastikan kelancaran proyek, *project manager* juga perlu melakukan pemantauan dan siap menghadapi perubahan yang mungkin terjadi. Langkah ini penting agar proyek tetap berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Kemudian, *project manager* juga dapat mengevaluasi keberhasilan proyek, sehingga dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang membuat proyek kurang efektif dan mencari solusi untuk mengatasinya.

## 5) *Closing*

Setelah semua tahapan selesai dan proyek terealisasi, *project manager* akan menutup kontrak dengan pihak-pihak yang terlibat. Umumnya, *project manager* akan mengarsipkan dokumen-dokumen penting dan menyusun laporan proyek. Apabila ada masalah yang muncul, *project manager* bertanggung jawab untuk menyelesaikannya.

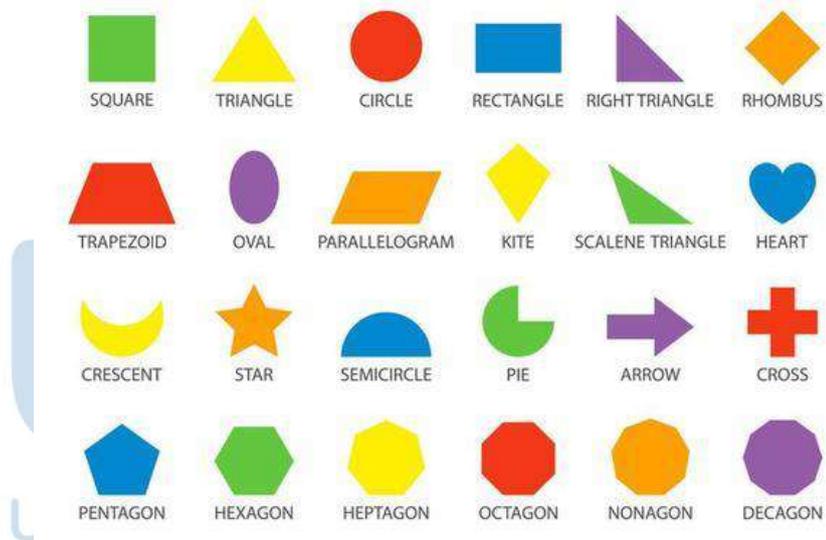
### 2.2.7 *Visual Communication Design*

Desain komunikasi visual dalam lingkup komunikasi berfokus pada penggunaan elemen visual untuk menyampaikan pesan dengan efektif. Elemen-elemen seperti bentuk, warna, tata letak, dan tipografi bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman visual yang memudahkan audiens memahami pesan yang disampaikan. Menurut Davis dan Hunt (2017), desain komunikasi visual memiliki peran penting dalam memengaruhi persepsi dan perilaku audiens melalui interaksi visual yang mereka alami.

Dalam konteks desain komunikasi visual, peran desain grafis menjadi sangat penting dalam mendukung penyampaian pesan. Desain grafis merupakan praktik yang menggabungkan elemen-elemen visual, seperti bentuk, warna, tata letak dan tipografi, dengan tujuan menyampaikan informasi secara efisien. Fungsi desain grafis tidak hanya terbatas pada aspek estetika, tetapi juga berperan dalam membentuk hubungan antara pesan dan audiens, serta memengaruhi cara audiens memandang informasi tersebut.

### 2.2.7.1 Shape

Dalam desain grafis, bentuk merujuk pada elemen dasar yang membentuk struktur visual sebuah karya. Menurut Lupton dan Phillips (2015), bentuk dapat dikategorikan menjadi dua jenis yang meliputi bentuk geometris teratur, seperti lingkaran dan persegi, serta bentuk organik yang lebih bebas dan tidak teratur, seperti yang sering dijumpai di alam. Bentuk tidak hanya berperan sebagai elemen visual, tetapi juga berpengaruh pada komposisi, pengaturan, dan interaksi antar elemen dalam desain. Pemilihan bentuk yang tepat dapat meningkatkan daya tarik visual serta menyampaikan pesan yang diinginkan dengan lebih efektif.



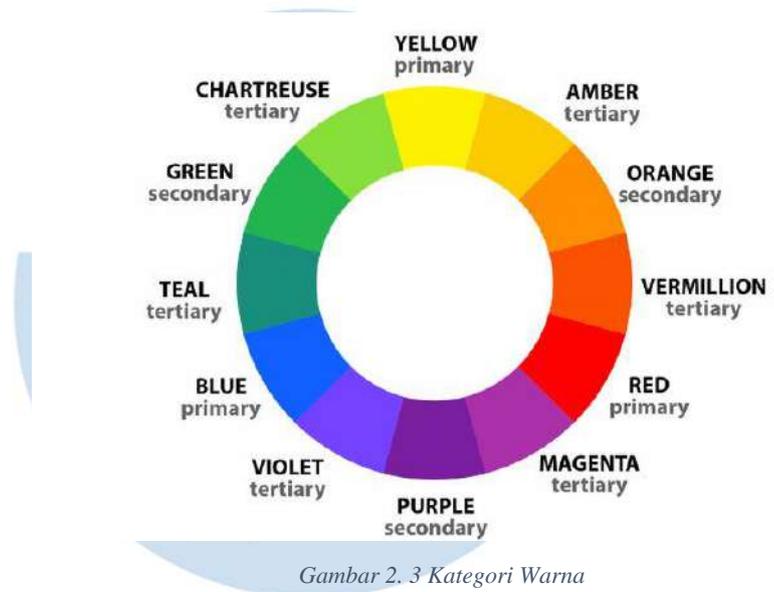
Gambar 2. 2 Jenis Bentuk dalam Desain

Sumber: (Cintaningtyas, 2024)

### 2.2.7.2 Color

Menurut Feisner dan Reed (2022), warna merupakan sensasi visual yang dihasilkan dari interaksi cahaya dengan mata dan otak manusia, serta dipengaruhi oleh panjang gelombang cahaya

yang dipantulkan dari objek. Warna dapat diukur secara fisik, tetapi pengalamannya sangat subjektif karena bergantung pada konteks persepsi individu. Warna juga memiliki dimensi psikologis dan emosional yang dapat mempengaruhi respon manusia terhadap objek atau lingkungan sekitarnya.



Gambar 2. 3 Kategori Warna

Sumber: (Utami, 2023)

Warna dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok utama, yakni warna primer (merah, biru, kuning), warna sekunder (hijau, oranye, ungu yang terbentuk dari pencampuran warna primer), dan warna tersier (yang dihasilkan dari campuran warna primer dan sekunder). Pembagian ini menciptakan dasar bagi roda warna yang banyak digunakan dalam berbagai praktik seni dan desain (Birren, 2016). Kemudian, persepsi warna pada manusia dipengaruhi oleh faktor biologis dan psikologis. Secara biologis, mata manusia memiliki sel kerucut yang sensitif terhadap panjang gelombang cahaya tertentu, sehingga manusia dapat membedakan berbagai warna. Dari sudut pandang psikologis, warna memiliki dampak pada emosi dan perilaku.

Menurut Hornung (2021), makna warna dipahami sebagai pengalaman yang bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh konteks

budaya, psikologis, serta lingkungan. Sebagai contoh, warna merah sering diasosiasikan dengan atribut seperti kekuatan, keberanian, dan agresi, namun juga dapat melambangkan cinta dan gairah. Warna biru umumnya dikaitkan dengan kedamaian, ketenangan, dan stabilitas, sedangkan warna kuning mencerminkan keceriaan dan energi. Warna hijau melambangkan kehidupan dan kesegaran alam, sementara warna hitam biasanya diasosiasikan dengan kekuatan, formalitas, atau duka. Horning menekankan bahwa pemahaman terhadap warna sangat bergantung pada konteks penggunaan dan aplikasinya dalam seni atau desain visual.

### **2.2.7.3 Layout**

Lupton dan Phillips (2015), mendefinisikan *layout* sebagai cara untuk mengatur elemen-elemen visual dalam sebuah karya untuk menciptakan komposisi yang harmonis dan fungsional. *Layout* mencakup pengaturan teks, gambar, dan ruang kosong (*white space*) untuk membentuk alur visual agar menarik perhatian audiens yang melihatnya.

Lupton dan Phillips juga menekankan bahwa prinsip-prinsip dasar tata letak meliputi keselarasan, kontras, dan hierarki. Keselarasan memastikan bahwa elemen-elemen dalam desain memiliki hubungan yang jelas satu sama lain, sedangkan kontras membantu membedakan elemen penting dari yang lainnya. Hierarki visual memungkinkan audiens untuk memahami informasi secara efektif dengan menyoroti elemen yang paling signifikan.

Penekanan pada pemanfaatan ruang kosong dalam tata letak merupakan elemen yang sangat signifikan, karena penggunaan ruang ini dapat secara langsung meningkatkan keterbacaan teks dan elemen visual lainnya, sekaligus memberikan "napas" yang diperlukan dalam desain agar tidak terasa padat atau berlebihan.

Dengan demikian, tata letak berperan dalam menciptakan pengalaman visual yang teratur dan terstruktur, yang pada akhirnya membantu dalam menyampaikan pesan secara lebih jelas dan menarik perhatian audiens.

#### 2.2.7.4 *Typography*

Tipografi merujuk pada seni dan teknik pengaturan huruf untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif. Menurut Bringhurst (2018), tipografi tidak hanya melibatkan pemilihan jenis huruf, tetapi juga memperhatikan aspek seperti ukuran, spasi, dan komposisi untuk memastikan keterbacaan dan estetika.



*Gambar 2. 4 Contoh Thypography*

Sumber: (Data Olahan Laporan, 2024)

Tipografi memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan, karena pilihan huruf dan pengaturan dapat memengaruhi persepsi audiens terhadap konten yang disampaikan. Dalam konteks desain, tipografi dapat dianggap sebagai jembatan antara isi dan tampilan, membantu menciptakan pengalaman visual yang kohesif dan menarik.

Tipografi didasarkan pada tiga prinsip utama yang perlu diperhatikan keterbacaan, kemudahan membaca, dan visibilitas. Keterbacaan merujuk pada kemampuan pembaca untuk memahami informasi secara akurat, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti jenis huruf, ukuran huruf, dan jarak antar huruf. Kemudahan membaca berfokus pada sejauh mana pembaca dapat dengan mudah membedakan antara huruf dan

karakter yang digunakan, sehingga mengurangi risiko kesalahan dalam pengenalan huruf. Prinsip ini juga berkaitan erat dengan pemilihan jenis dan ukuran huruf. Terakhir, visibilitas berkaitan dengan daya tarik visual desain, yang dipengaruhi oleh pilihan jenis dan ukuran huruf serta cara penempatan huruf dalam keseluruhan tata letak (Harsari et al., 2024).

