

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. E-LEARNING

*E-learning* merupakan sistem pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital melalui internet, yang memungkinkan pembelajaran tanpa tatap muka. Salah satu bentuknya adalah video edukasi yang menyajikan visual yang interaktif dengan cara yang fleksibel dan menarik (Yuliyanti dan Hermana, 2021).

Menurut Kumara dan Dewangga (2024), *e-learning* dapat membuka peluang baru dalam pengembangan berbagai kesempatan belajar dan memiliki kemampuan untuk memaksimalkan potensi yang ada, meskipun juga terdapat beberapa kekurangan antara lain:

Kelebihan *E-learning*:

1. Dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa terbatas oleh waktu, tempat maupun jarak yang memungkinkan interaksi kapan dan di mana saja.
2. Dosen dan mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran yang telah terstruktur dan dijadwalkan melalui internet, sehingga mereka bisa meninjau atau mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.
3. Mahasiswa memiliki kebebasan untuk mengulang atau mempelajari kembali materi pembelajaran kapan dan dimana saja karena materi tersebut dapat diakses secara online.
4. Mahasiswa dapat mencari informasi terkait topik yang ingin mereka pelajari melalui internet, memberikan mereka akses yang lebih luas terhadap pengetahuan.
5. Dosen dan mahasiswa dapat berdiskusi dan berinteraksi dengan banyak peserta melalui *e-learning*, yang memungkinkan mereka dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mereka.

Kekurangan *E-learning*:

1. Terbatasnya interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa, serta antar sesama mahasiswa yang dapat menghambat terbentuknya nilai-nilai sosial dalam proses belajar mengajar.
2. Terdapat kecenderungan untuk mengabaikan aspek akademik maupun sosial dalam pembelajaran.
3. Tidak meratanya fasilitas internet di berbagai kalangan yang dapat menghambat akses ke pembelajaran daring.
4. Perubahan peran dosen yang sebelumnya menguasai metode pembelajaran konvensional kini harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengajaran.
5. Masih terbatasnya jumlah tenaga pengajar yang terampil dalam penggunaan teknologi internet serta pemahaman tentang bahasa komputer atau pemrograman yang dibutuhkan dalam *e-learning*.

Slade (2020) menyatakan bahwa meskipun pembelajaran secara langsung dengan pengajar tetap memiliki keunggulan, *e-learning* menawarkan banyak manfaat yang tidak dapat dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. Salah satunya adalah dorongan untuk membentuk masyarakat berbasis industri 4.0 yang menuntut para pelajar untuk memiliki penguasaan terhadap teknologi (Annita & Depita, 2025)

Sementara itu, menurut Muliadi dan Elmunsyah (2024), durasi waktu yang dihabiskan untuk mempelajari materi dalam *e-learning* dapat mempengaruhi sikap dan persepsi mahasiswa terhadap materi yang disajikan. Semakin lama waktu yang dihabiskan untuk mempelajari materi, semakin besar kemungkinan mahasiswa kehilangan ketertarikan dan kesulitan untuk mempertahankan fokus pada materi tersebut. Menurut Annita dan Susanto (2021) menyatakan bahwa video yang terdapat di *e-learning* mempunyai proporsi durasi sendiri antara 8-10 menit, maka jika video tersebut melebihi proporsi yang sudah ditentukan alangkah lebih baiknya video tersebut dibuat menjadi dua atau lebih.

## 2.2. VIDEO EDITING

*Video editing* adalah proses dimana seluruh rekaman video yang telah diambil, dipilih, dan diproses kemudian digabungkan menjadi sebuah karya video yang utuh dan terstruktur dengan baik (Pratista, 2017). Hal ini menekankan pentingnya tahap *editing* dalam pembuatan video, khususnya dalam konteks video pembelajaran (Koster, 2018). Proses *editing* ini bertujuan untuk memastikan bahwa penonton dapat mengikuti jalannya video dengan mudah dan tetap memberikan perhatian penuh, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan efektif.

Koster juga menjelaskan bahwa seorang editor video harus mampu menyusun materi rekaman sesuai dengan urutan informasi yang telah ditetapkan dalam naskah, mengatur ritme dan kecepatan video, serta memperindah tampilan visual video dengan menambahkan elemen-elemen menarik. Elemen-elemen ini dapat berupa teks, grafik bergerak (*motion graphic*), *footage* atau gambar stok, musik, dan koreksi warna, semua itu bertujuan untuk menciptakan pengalaman visual yang dinamis dan informatif bagi penonton.

Menurut Bowen (2023), proses *video editing* terdiri dari sembilan tahapan penting yang harus dilalui oleh seorang editor. Kesembilan tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Acquisition*

*Acquisition* adalah tahap pengumpulan semua materi yang diperlukan untuk proses *editing*, seperti *footage* video, gambar, sound, *grafis*, dan juga elemen lainnya, yang telah diambil sebelumnya.

2. *Organization*

*Organization* adalah tahap di mana seluruh materi yang telah dikumpulkan pada tahap *acquisition*. Kemudian disusun dan dikelompokkan ke dalam folder-folder terpisah berdasarkan kategori atau bagian masing-masing.

### 3. *Review and Selection*

*Review and selection* adalah tahap di mana editor meninjau dan memilih materi yang terbaik dari setiap *footage* yang ada, hingga memisahkan mana saja yang sekiranya akan digunakan, kemungkinan digunakan, dan yang tidak layak untuk digunakan sama sekali.

### 4. *Assembly*

*Assembly* merupakan tahap penggabungan materi-materi utama yang telah dipilih dan ditinjau sebelumnya ke dalam *timeline* dengan menyusun urutannya sesuai dengan naskah yang sudah dibuat. Tahap ini membentuk kerangka dasar penyusunan alur cerita dalam video secara menyeluruh.

### 5. *Rough Cut*

*Rough Cut* adalah tahap penyusunan sebuah video, di mana materi yang telah ditempatkan dalam *timeline* mulai dipotong untuk menghilangkan bagian-bagian yang dianggap tidak diperlukan. Tahap ini berfokus pada penyusunan alur dasar cerita sebelum masuk ke proses perbaikan dan penyesuaian detail berikutnya.

### 6. *Fine Cut*

*Fine cut* adalah tahap di mana susunan gambar dan durasi dari setiap *scene* telah disusun secara rapi dan detail. Semua elemen visual dan *audio* mulai menyatu namun hanya perlu sedikit penyesuaian kecil. Pada tahap ini, seharusnya sudah hampir selesai dan tidak memerlukan perubahan besar lagi.

### 7. *Picture Lock*

*Picture lock* adalah tahap di mana editor memastikan bahwa urutan dan durasi gambar sudah final dan tidak ada lagi perubahan. Seluruh elemen visual sudah di *lock*, sehingga proses *online editing* dan *audio* dapat dilanjutkan tanpa risiko ketidaksinkronan.

### 8. *Finishing*

*Finishing* merupakan tahap yang juga dikenal sebagai *online editing*. Pada tahap ini, dilakukan *color grading* untuk menyempurnakan tampilan warna, serta penambahan elemen *grafis* dan teks ke dalam video agar hasil akhir terlihat lebih menarik.

### 9. *Mastering and Delivery*

*Mastering and Delivery* adalah tahap di mana editor mulai *render* seluruh elemen, baik gambar yang telah disempurnakan pada tahap *online editing* maupun *audio* yang sudah melalui proses *mixing*. Proses *rendering* ini menghasilkan video akhir yang siap didistribusikan ke berbagai platform atau media penayangan.

## 2.3. MONTAGE

Teknik *montage* adalah metode yang digunakan untuk menggabungkan berbagai adegan atau potongan video menjadi sebuah alur yang saling berhubungan dengan durasi yang sudah ditentukan (Morales Morante, 2017). Selain itu, teknik ini juga berfungsi untuk memperpendek durasi sebuah video, bahkan tidak hanya itu, teknik *montage* memungkinkan untuk menggabungkan berbagai adegan yang berlatar tempat dan waktu yang berbeda, selama semua adegan tersebut masih saling berhubungan atau relevan (Puspopujio, 2022).

Pratista (2017) menjelaskan bahwa teknik *montage* sering digunakan untuk menggambarkan perkembangan suatu aksi atau waktu dari masa ke masa secara singkat dan ringkas. Durasi cerita yang menggunakan teknik ini bisa bervariasi, mulai dari beberapa menit, jam, hingga bertahun-tahun. Biasanya dalam

penggunaan teknik *montage*, disertakan musik dan ketika musik tersebut berhenti maka proses *montage* juga berakhir.

Menurut , terdapat lima komponen yang dapat digunakan dalam teknik *montage* untuk mencapai tujuan tertentu. Kelima komponen tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Metric Montage*

*Metric Montage* berfokus pada durasi masing-masing *shot*, yang disesuaikan dengan pola waktu atau ritme musik. Dalam teknik ini, terdapat pengulangan ritme yang diciptakan ketegangan dengan cara mempersingkat durasi setiap *shot*. Fokus utama dari teknik ini mengacu pada durasi *shot* yang relatif sama dengan *shot* lainnya (Dimas et al., 2024)

2. *Rhythmic Montage*

*Rhythmic Montage* mengutamakan keseragaman antar *shot*, seperti contoh *shot* pertama dan *shot* berikutnya yang memiliki kemiripan dalam tampilan visualnya. Dalam teknik ini, editor harus mempertimbangkan hubungan antar *shot*, sehingga beberapa adegan bisa disampaikan hanya melalui teknik *montage* yang mengatur transisi antar *shot* dengan ritme yang sesuai.

3. *Tonal Montage*

*Tonal Montage* berfokus pada elemen-elemen visual yang lebih luas dalam setiap *shot*, seperti pencahayaan, bayangan, posisi objek, dan komposisi *shot* secara keseluruhan. Tujuan dari teknik ini adalah untuk menciptakan suasana emosional atau atmosfer tertentu yang diinginkan dalam sebuah adegan melalui elemen-elemen visual tersebut.

4. *Overtonal Montage*

*Overtonal Montage* merupakan tahap tertinggi dalam menciptakan makna melalui *montage*. Teknik ini menggabungkan semua elemen penting dalam sebuah adegan untuk mencapai tujuan yang lebih kompleks. Dalam

*overtonal montage*, *tone* visual dan ritme yang ada diperkuat dengan konflik visual antara warna utama dari *scene* dan keharmonisan dalam komposisi *shot*, menciptakan makna yang lebih dalam.

#### 5. *Intellectual Montage*

*Intellectual Montage* adalah teknik yang memanfaatkan ekspresi yang berkisar dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks dan mendalam. Teknik ini menciptakan makna yang lebih mendalam bagi penonton, sekaligus memberikan perasaan atau pemahaman tertentu terkait dengan isi atau pesan dari adegan tersebut.

Dengan menggabungkan berbagai elemen ini, teknik *montage* memungkinkan untuk mengolah dan menyampaikan pesan secara efektif dan emosional melalui visual dan ritme yang tepat.

