

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Creative Business of Difable Community (CIDCO)

*Creative Business of Difable Community* atau yang biasa disebut CIDCO merupakan sebuah UKM yang bergerak dalam bisnis kreatif, khususnya *fashion* dan *merchandise*. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn. mendirikan UKM ini dengan tujuan untuk menjadi wadah bagi para difabel, baik lulusan Lembaga Pendidikan Artherapy Center Widyatama, maupun individu dengan difabel fisik, mental, sensorik, dan intelektual se-Indonesia. Anggota UKM CIDCO terdiri atas para penyandang disabilitas berumur 18 – 25 tahun, dan para orang tua dengan umur 40 – 60 tahun. Bisnis kreatif yang mereka gunakan memiliki konsep bisnis berbasis keluarga, dengan para orang tua yang akan berperan sebagai manajer produksi dan pemasaran. Mereka juga akan memastikan bahwa kreativitas dan keterampilan anak-anak mereka dapat diolah menjadi produk yang layak untuk dijual. Produk-produk ini mencakup, *packable jacket*, sajadah *traveling*, *totebag*, *phone case*, *scarf*, *art painting*, *digital art*, *t-shirt*, dan lain-lain.



Gambar 2.1.1 Logo UKM CIDCO  
Sumber: CIDCO, 2025

UKM CIDCO memiliki visi untuk menjadi UKM bisnis kreatif para difabel yang unggul, memiliki daya saing, dan mampu untuk memenuhi permintaan masyarakat. Mereka memiliki misi untuk menjadikan anggotanya menjadi seorang *creativepreneur* agar mereka mampu berdiri mandiri secara

finansial dengan berkarya secara nyata dan proaktif dapat berkontribusi dalam industri kreatif. Jenis usaha yang mereka miliki adalah sebagai berikut:

1. Penjualan desain gambar/produk kepada pihak ketiga.
2. Penjualan produk personal anggota di sosial media milik UKM CIDCO maupun pameran.
3. Proyek jangka pendek yang diberikan oleh pihak ketiga.
4. Proyek jangka panjang dan berketerusan yang merupakan proyek kolaborasi dengan pihak ketiga.



Gambar 2.1.2 Contoh Karya UKM CIDCO  
Sumber: CIDCO, 2025

Dengan sistem produksi sebagai berikut:

1. Tahap *sketching* atau sketsa dengan mempergunakan media atau alat gambar manual.



Gambar 2.1.3 Foto Kegiatan Sketsa Karya UKM CIDCO  
Sumber: Instagram CIDCO, 2025

2. Review dari manajer produksi atau orang tua para penyandang disabilitas.

3. Tahap digitalisasi, yaitu mengubah aset visual manual menjadi aset digital oleh para orang tua.
4. Tahap produksi dimana aset visual tersebut disetting atau mulai diproses menjadi mockup.
5. Tahap implementasi ke produk dan produksi produk berupa barang-barang dalam ruang lingkup fashion atau merchandise.



Gambar 2.1.4 Foto Implementasi Karya Digital UKM CIDCO  
Sumber: Instagram CIDCO, 2025

## 2.2 Media Informasi

Media berasal dari bahasa Latin yakni medium atau antara, yang merujuk pada segala bentuk informasi yang digolongkan antara sebuah sumber (informasi) dan sebuah penerima (manusia). Secara garis besar, media dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat seseorang mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap. Perolehan inilah yang menjadi tujuan adanya media selain sebagai perantara yang mempermudah sebuah komunikasi (Gerlach & Ely, 2011).

Sedangkan pengertian dari informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi suatu bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerima. Tanpa adanya suatu informasi, sistem tidak akan dapat berjalan dengan lancar dan akan berujung mati. Suatu organisasi tanpa adanya informasi, maka tidak dapat berjalan dan beroperasi (Jogiyanto HM, 2005).

Oleh karena itu, media informasi dapat diartikan sebagai suatu alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali informasi-informasi yang telah ditemukan, sehingga menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi penerima informasi.

Melalui media informasi ini, masyarakat dapat mengetahui informasi yang ada, dan dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. Namun, media informasi memiliki berbagai jenis dan berbagai kegunaan mereka tersendiri. Oleh karena itu, perlu diketahui pasti kapan, dimana, bagaimana, dan mengapa media informasi ini digunakan untuk dapat mencapai tujuan penggunaan yang maksimal.

### **2.2.1 Jenis-jenis Media Informasi**

Berdasarkan buku yang dibuat oleh Baer dengan judul *Information Design Workbook* (2008), media informasi dikategorikan ke dalam tiga jenis yang berbeda, yakni:

#### **2.2.1.1 *Printed Matter***

Media informasi *printed matter* adalah salah satu bentuk media yang bertujuan untuk menarik minat pembaca dan dapat menyampaikan pesan dengan cara yang efektif melalui komunikasi cetak yang jelas. Bentuk media ini digunakan untuk menjadi sarana yang menghadirkan konten berupa teks, gambar dan ilustrasi dengan tujuan utama untuk memberikan atau menghantarkan informasi dengan efektif dan menarik.



Gambar 2.2.1.1.1 Contoh Media *Printed Matter*  
Sumber: Printed Matter, Inc., 2019

#### **2.2.1.2 *Screen-Based***

*Screen-based* merupakan media informasi berbasis layar, dengan bentuk media yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi konten dengan berbagai cara, contohnya adalah penggunaan aplikasi seluler (mobile apps), situs web, dan berbagai jenis media interaktif lainnya. Media ini memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi dengan interaksi-interaksi yang

beragam, dengan mencakup konten-konten yang disajikan dalam lapisan-lapisan yang terstruktur. Oleh karena itu, media ini memberikan pengalaman interaktif yang beragam dan lebih personal dengan fleksibilitas dalam menjelajahi konten atau menggali informasi sesuai dengan minat dan kebutuhan yang mereka miliki.



Gambar 2.2.1.2.1 Contoh Media *Screen-Based*  
Sumber: Smarthealth, 2020

### 2.2.1.3 Environmental

Media informasi ini memiliki fungsi untuk mengarahkan kepada lokasi tertentu, khususnya ketika banyaknya sumber media informasi yang perlu dipertimbangkan agar pesan dan makna dapat tersampaikan dengan baik, benar, dan jelas. Contoh media ini adalah *signage*.



Gambar 2.2.1.3.1 Contoh Media *Environmental - Signage*  
Sumber: ASIA SIGN PLT, 2023

Dari beberapa kategori ini, peneliti memilih media '*screen-based*' sebagai media informasi karena kecocokan penggunaannya dengan sifat dan

karakteristik target sasaran yang akan dituju. Khususnya karena media ini memungkinkan penggunaannya untuk ‘menjelajahi konten dengan berbagai cara’, dan sifatnya yang ‘mencakup konten-konten dalam lapisan yang terstruktur’. Jenis media informasi ini akan menjadi salah satu fondasi utama dalam pembuatan media pembelajaran video tutorial.

### **2.3 Media Pembelajaran**

Menurut National Education Association (NEA), media merupakan segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Selain itu, mereka juga memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi yang dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Heinch (1993) mencontohkan media ini dalam bentuk film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), computer, dan intrustuktur, dan contoh media ini dapat dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (messages) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Pradana (2018), media tutorial pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar, khususnya karena media merupakan salah satu komponen sumber belajar. Oleh karena itu, dalam menggunakan media pembelajaran ini harus didasarkan pada pemilihan yang tepat, sehingga dapat menunjang efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran (Mutiara, Anugrawati, Hasmati, 2023). Namun, perlu dicatat bahwa walaupun media pembelajaran membutuhkan peralatan untuk menyajikan pesan, yang terpenting tetap pada pesan atau informasi belajar yang akan dibawakan oleh media tersebut (Susiliana, 2009).

#### **2.3.1 Jenis Media Pembelajaran**

Berdasarkan jenis indera, terdapat beberapa jenis media pembelajaran, yaitu (Mutiara, Anugrawati, Hasmiati (2023)):

##### **2.3.1.1 Media Audio**

Mengandalkan bunyi atau suara dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penyampaian pesannya. Oleh

karena itu, proses pembelajaran akan menggunakan telinga atau indera pendengaran. Contoh dari media ini adalah radio, tape recorder, dan telepon.



Gambar 2.3.1.1.1 Contoh Media Audio  
Sumber: *Sony Portable Radio*, 2024

### 2.3.1.2 Media Visual

Mengandalkan bentuk atau rupa yang dapat dilihat dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu, proses pembelajaran akan menggunakan kemampuan mata atau indera penglihatan. Contoh dari media ini adalah gambar, poster, grafik, dan lain-lain.



Gambar 2.3.1.2.1 Contoh Media Visual  
Sumber: UNICEF Indonesia, 2024

### 2.3.1.3 Media Audio-Visual

Mengandalkan suara dan bentuk atau rupa dalam proses pembelajarannya. Sehingga, proses pembelajaran akan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Contohnya

adalah televisi, film, video, dan lain-lain. Media ini khususnya memiliki keberagaman dalam jenis alat, dan penggunaannya dalam meningkatkan keaktifan dan keefektifan belajar akan kembali bergantung pada jenis, ketersediaan, dan kemampuan penggunaannya. Konsep pemanfaatan alat bantu pandang dengar didasarkan oleh konsep perolehan pengalaman seseorang melalui media pembelajaran (perantara) yang digunakan, semakin konkrit media pembelajaran digunakan, semakin tinggi nilai pengalaman yang diperoleh.



Gambar 2.3.1.3.1 Contoh Media Audio-Visual  
Sumber: AkuPintar, 2022

Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti memilih media pembelajaran berbasis audio-visual dalam bentuk video tutorial karena dinilai memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan keaktifan belajar dan menyampaikan informasi. Pemanfaatan media ini juga akan didorong oleh fungsi pembelajaran, agar dapat meningkatkan pemahaman pengguna dan mencapai efektivitas proses belajar yang lebih maksimal.

### **2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Suarni, Taufina, & Zikri (2019), terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya pada media visual, yaitu:

#### **2.3.2.1 Fungsi atensi**

Memiliki artian bahwa media visual merupakan inti yang menarik dan mengarahkan perhatian pelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran. Isi ini akan berkaitan dengan makna

visual yang ditampilkan atau akan beserta dengan penyertaan teks materi pelajaran.

#### **2.3.2.2 Fungsi afketif**

Merupakan fungsi media visual dapat terlihat dan meningkatkan kenikmatan pelajar ketika belajar sambil membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat mengunggah emosi dan sikap pelajar.

#### **2.3.2.3 Fungsi kognitif**

Fungsi ini mengungkapkan bahwa lambang visual dapat memperlancar dicapainya suatu tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang ada dalam gambar.

#### **2.3.2.4 Fungsi kompensatoris**

Merupakan fungsi media visual yang memberikan konteks untuk memahami suatu teks untuk membantu yang lemah dalam membaca, agar dapat mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Berdasarkan kegunaannya, serta keterkaitannya dengan masalah dan target sasaran, peneliti memilih fungsi kognitif sebagai salah satu fondasi pendorong penelitian/desain. Kecocokannya dengan permasalahan yang dihadapi oleh para orang tua dalam memahami penggunaan suatu media menjadi salah satu faktor utama yang mendorong peneliti dalam memilih fungsi ini. Selain itu, peneliti juga memilih tujuan penggunaan media untuk mengoptimalkan proses pembelajaran secara lebih lanjut.

### **2.3.3 Tujuan Penggunaan Media**

Berdasarkan Joseph Turow (2014), secara garis besar, terdapat 5 cara dalam menggunakan media. Hal ini mencakup sebagai berikut:

#### **2.3.3.1 Media sebagai Hiburan**

Memiliki arti media memuaskan keinginan pengguna dengan cara menyajikan konten yang bersifat menghibur dan memberikan kesenangan. Media ini menggunakan salah satu

kebutuhan manusia dalam mencari hiburan dan kesenangan di kehidupan sehari-hari sebagai pokok pembuatan utamanya.

#### **2.3.3.2 Media sebagai Sahabat**

Berarti media memiliki peran penting dalam menyediakan wadah bagi individu yang merasa sendirian dan kesepian untuk menemani individu dalam situasi ketika mereka terisolasi atau sedang jauh dari interaksi sosial secara fisik.

#### **2.3.3.3 Media sebagai Pengawasan**

Memiliki arti media memiliki peran penting dalam mempelajari dan memberikan informasi mengenai apa yang terjadi dalam kehidupan manusia secara umum. Khususnya ketika media sebagai pengawasan digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyampaikan informasi-informasi terkini yang dianggap dan diverifikasi penting kepada publik.

#### **2.3.3.4 Media sebagai Penafsiran**

Merupakan media yang berperan sebagai platform dalam memungkinkan individu-individu yang ingin mempelajari dan menganalisis berbagai peristiwa yang sedang terjadi. Sedikit berbeda dengan media sebagai pengawasan, media sebagai penafsiran tidak hanya memberikan dan menyajikan informasi-informasi terkini yang penting, namun juga membantu individu untuk memahami makna dan implikasi dari informasi yang tersedia tersebut. Selain itu, media ini kemudian memberikan individu tersebut alasan untuk mengambil tindakan yang tepat.

#### **2.3.3.5 Media sebagai Banyak Kegunaan**

Merupakan media yang disebut sebagai kombinasi atau penggabungan dari berbagai tujuan yang dapat diperoleh melalui berbagai jenis media. Pendekatan ini memanfaatkan kelebihan dan kekuatan yang dimiliki oleh berbagai jenis media, yang

menghasilkan kepada peningkatan keefektifan dan persentase keberhasilan suatu media yang akan dibuat.

Berdasarkan jenis penggunaan media tersebut, peneliti memilih 'media sebagai penafsiran' karena keterkaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai oleh penelitian. Yaitu, selain ingin 'memberikan dan menyajikan informasi', pengguna juga diharapkan untuk 'memahami', yang dapat berakhir pada 'pengambilan tindakan yang tepat'. Keseluruhan jenis, fungsi, dan tujuan media ini akan mengarahkan peneliti pada sebuah media yang akan digunakan.

#### **2.3.4 Media Pembelajaran Interaktif**

Berdasarkan pengertian Kamus Besar Bahasa Indonesia, media interaktif merupakan alat perantara atau penghubung dengan sifat yang berkaitan dengan komputer, yakni melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif. Menurut Yasa, dkk (2017), media interaktif adalah suatu media yang dapat dioperasikan oleh pengguna, yang dilengkapi dengan alat pengontrol, sehingga pengguna dapat memilih proses selanjutnya yang diinginkan. Kategori teks audio, visual, dan video menjadi kesatuan unsur sebuah multimedia, dimana hal-hal ini digunakan sebagai bagian dari perangkat media penyampaian informasi. Multimedia merupakan representasi dari proses pengajaran, pembelajaran, dan penelitian, yang akan merubah pola penyampaiannya agar dapat memberikan banyak perspektif kepada pandangan manusia (Moller, 2009). Menurut Vistha, dkk (2010), multimedia dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu multimedia interaktif dan multimedia linier. Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dapat dikontrol oleh pengguna, khususnya dalam memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh media ini adalah aplikasi game, dan lain-lain. Sementara itu, multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dapat dioperasikan oleh pengguna karena tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun, contohnya meliputi televisi, video dan film.

Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti memilih menggunakan multimedia linier karena target sasaran belum memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menyampaikan materi secara fundamental, terstruktur, dan konkret untuk membentuk fondasi awal yang kuat serta meminimalisir potensi kebingungan selama proses pembelajaran. Media video dipilih untuk menjadi sistem media penyampaian yang menyajikan materi dengan cara mengendalikan komputer kepada penonton (siswa), yang tidak hanya dapat didengar (audio) dan dilihat (visual), tapi juga dapat memberikan respon yang aktif (Arliza, 2019).

### **2.3.5 Media Video Interaktif**

Video interaktif adalah perangkat, koneksi, atau sistem yang terhubung ke komputer, dan mampu untuk melakukan komunikasi baik secara pasif maupun aktif (KBBI). Sementara itu, media video interaktif merupakan sistem penyampaian pembelajaran yang menyajikan konten video berbasis komputer kepada peserta didik. Hal ini memungkinkan mereka untuk tidak hanya menonton materi, tetapi juga memberikan respons secara aktif. Ciri khas dari media ini adalah keberadaan unsur audio-visual, seperti animasi, yang dirancang untuk merangsang partisipasi aktif pengguna. Sifat interaktif inilah yang membuat media ini mampu mendorong keterlibatan peserta didik serta meningkatkan efektivitas dalam proses penyampaian informasi (Khasanah, 2022).

## **2.4 Video Media Tutorial**

Menurut Riana (2022), media video pembelajaran merupakan sebuah media atau alat bantu mengajar yang berisikan pesan-pesan pembelajaran. Video yang merupakan media audio visual dan memiliki unsur gerak akan dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Video merupakan media audio visual yang menampilkan gambar dan suara, dengan pesan yang disajikan dapat berupa fakta (kejadian, peristiwa

penting, berita) maupun fiktif (seperti cerita), yang dapat bersifat informatif, edukatif, ataupun instruksional (Sadiman, 2021).

#### **2.4.1 Manfaat Video Media Tutorial**

Arysad (2021) mengatakan bahwa ada 7 manfaat utama penggunaan media pembelajaran video, yaitu:

1. Video memiliki kemampuan untuk melengkapi pengalaman dasar siswa dalam membaca, berdiskusi, berlatih, dll, dan film adalah contoh alternatif alami yang bahkan dapat menampilkan objek yang tidak biasa terlihat.
2. Video dapat secara akurat menggambarkan suatu proses dan proses ini dapat dilihat secara berulang kali jika diperlukan.
3. Selain bersifat mendorong dan meningkatkan motivasi, video juga dapat menanamkan sikap dan aspek emosional lainnya.
4. Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat menimbulkan pemikiran dan diskusi antar kelompok siswa.
5. Video dapat menyajikan peristiwa berbahaya jika dilihat secara langsung.
6. Video dapat ditampilkan baik dalam kelompok yang besar maupun kelompok kecil, kelompok heterogen atau individu.
7. Dengan kemampuan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film dalam kecepatan normal yang dapat memakan waktu satu minggu bisa ditampilkan secara singkat dalam video beberapa menit saja.

Manfaat-manfaat tersebut sejalan dengan pendekatan yang digunakan serta tujuan yang ingin dicapai dalam proses perancangan, sehingga menjadikan video tutorial sebagai media yang tepat untuk mendukung efektivitas penyampaian materi secara sistematis dan mudah dipahami oleh sasaran pengguna. Selain itu, untuk mengoptimalkan pencapaian manfaat tersebut, peneliti mengacu pada teori mengenai kegunaan media video tutorial sebagai dasar dalam perancangan. Pendekatan ini

diharapkan dapat meningkatkan tingkat keberhasilan implementasi video tutorial pada kelompok sasaran secara signifikan.

#### 2.4.2 Kegunaan Video Media Tutorial

Penjelasan materi pelajaran dengan menggunakan media (dengan gambar, foto, film, atau video mengenai suatu objek) merupakan cara yang sangat membantu guru dalam memberikan suatu penjelasan. Tidak hanya karena menghemat kata-kata dan waktu, penjelasan mengenai suatu ilmu lebih mudah dipahami oleh murid, menarik, meingkatkan minat belajar, menghilangkan kesalahpahaman, dan informasi yang disampaikan akan lebih konsisten (Koesnandar 2003).

Menurut Edgar Dale, keaktifan peran siswa lebih diutamakan pada sebuah pembelajaran. Khususnya dalam berinteraksi dengan situasi pembelajaran, yaitu melalui panca indera, baik pengelihatn, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecapn, hingga modus berbuat yaitu 'katakan dan lakukan'. Dale menuliskan pengalaman belajar peserta didik melalui sebuah kerucut yang dikenal dengan nama 'kerucut pengalaman Edgar Dale', atau 'Edgar Dale *Cone of Experience*'. Kerucut ini juga memiliki nama lain 'Edgar Dale *Cone of Learning*', yang menjelaskan bahwa semakin kerucut mengarah ke atas, semakin abstrak dan semakin sedikit pengalaman pembelajaran yang diperoleh. Tapi, semakin kerucut mengarah ke bawah, semakin konkret pemahaman akan suatu ilmu yang diterima oleh pelajar.



Gambar 2.4.2.1 *Cone of Learning* – Edgar Dale  
Sumber: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id>

Namun, efektivitas media video tutorial tidak akan optimal apabila tidak didukung oleh proses implementasi dan penyajian yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan serangkaian tahapan, strategi, serta teknik videografi yang terstruktur untuk memastikan tercapainya tujuan utama dari perancangan media video tutorial ini secara maksimal.

## **2.5 Videografi**

Menurut KBBI, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain, video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Selain itu, media video juga digunakan sebagai bentuk perantara oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan suatu ide, gagasan, atau pendapat. Sehingga ide, gagasan, atau pendapat tersebut dapat sampai pada penerima yang dituju (Hamidjojo dan Latuheru (2011:4)).

### **2.5.1 Proses Pembuatan Video**

Menurut Universitas Indonesia (2017), proses pembuatan video yang baik hingga tahap editing adalah proses produksi audio-visual yang terbagi atas 3 tahap, yaitu:

#### **2.5.1.1 Pra-Produksi (Pre-Production)**

Proses ini terdiri dari pembuatan konsep video (drama, komedi, musikal, dokumenter, dan lain-lain), pencarian referensi video yang berkaitan atau dibutuhkan, pembuatan naskah atau *script* video, pembuatan *storyboard*, dan pencarian/pengumpulan alat yang dibutuhkan.

#### **2.5.1.2 Produksi (Production)**

Proses ini mencakup penggunaan teknik shooting yang sesuai dengan konsep awal, khususnya dengan pengambilan gambar yang sesuai, perekaman rekaman yang menonjolkan tujuan dari pembuatan video tersebut dengan salah satu teknik termudah yang dapat dipilih, yaitu pengambilan gambar *Wide*, *Medium*, dan

*Close*, dan peran direktur dalam mengarahkan aktor atau talent dalam pengambilan rekaman yang dibutuhkan.

### **2.5.1.3 Pasca Produksi (Post Production)**

Proses ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu *Offline Editing* dan *Online Editing*. Pada offline editing, dilakukan logging atau proses memotong rekaman, mencatat waktu pengambilan rekaman, dan memilih rekaman yang telah diambil, kemudian disesuaikan dengan *camera report*. Selain itu pada tahapan ini, akan dilakukan rough cut atau perpindahan secara langsung antara shot satu ke shot lainnya yang akan menciptakan kesinambungan antar shot dan membentuk sebuah adegan utuh yang bercerita.

Sementara itu, online editing mencakup tahapan editing dimana editor mulai memperhalus hasil offline editing, memperbaiki kualitas hasil, dan memberikan transisi tambahan atau efek khusus yang dibutuhkan. Setelah itu, dilakukan mixing atau tahapan akhir editor untuk melakukan proses pengisian audio/suara, ilustrasi musik, dan efek khusus untuk audio. Oleh karena itu, segala sesuatu yang berkaitan dengan pengontrolan suara, seperti dialog, suara latar, musik pendukung adegan, hingga efek-efek suara yang dibutuhkan dalam suatu film akan dibuat dan diatur secara teliti sesuai dengan skenarionya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti mendapatkan pemahaman mengenai tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dalam proses produksi audio-visual, khususnya tahapan pra-produksi yang mendasar sebelum memasuki tahap produksi utama. Proses ini juga menuntut penerapan teknik perekaman dan produksi yang tepat untuk dapat mendorong efektivitas implementasi video terhadap target sasaran, sesuai dengan tujuan utama dari pembuatan media tersebut.

## **2.5.2 Teknik Perekaman dan Produksi Videografi**

Berdasarkan blog Eoin Downdall (2019) di website ‘Kartoffel Films’, ada beberapa teknik perekaman dan produksi video yang sangat dibutuhkan oleh para pemula, menengah, hingga sutradara yang dinominasikan BAFTA. Hal-hal tersebut adalah:

### **2.5.2.1 Penekanan pada Cahaya**

Pencahayaan dapat membuat atau menghancurkan elemen estetika video yang ingin diberikan. Khususnya dengan pemilihan lokasi yang buruk, penggunaan lampu yang tidak cocok, hingga pilihan pakaian bermotif yang tidak tepat dapat merusak video yang ingin dibuat.

### **2.5.2.2 Perekaman Suara yang Terhubung Langsung**

Kualitas suara yang buruk merupakan kesalahan yang paling umum terjadi pada perekaman video DIY. Oleh karena itu, walaupun perekaman dilakukan dengan peralatan video profesional, proses perekaman suara tetap disarankan untuk dilakukan secara terpisah dan melakukan sinkronisasi rekaman melalui proses edit.

### **2.5.2.3 Pembuatan Naskah**

Cara terbaik untuk memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan akan tersampaikan secara akurat, profesional, dan tepat adalah dengan mempersiapkannya. Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah rencana, atau bahkan naskah kata demi kata sebelum dilakukan penyampaian pesan. Namun ‘membaca’ sebuah naskah akan terasa hambar dan membosankan, oleh karena itu proses ini juga harus diikuti dengan ‘pertunjukan yang tulus dan emosional’.

### **2.5.2.4 Pembuatan *Storyboard*, Latihan, dan Tampil**

Pembuatan storyboard akan dapat membantu pembuatan pesan yang ingin disampaikan dan memberikan gambaran mengenai jenis rekaman yang dicari dan ingin digunakan. Perlu dilakukan juga latihan di setiap pengambilan gambar. Hal ini akan

membantu dalam menguasai langkah storyboard yang telah dibuat dan bahkan menemukan rintangan tidak terduga untuk mendapatkan rekaman terbaik.

#### **2.5.2.5 Tips dan Trik *Shooting***

Diperlukan perhatian dan pertimbangan mendalam untuk komposisi pada setiap *shoot*. Teori '*Rule of Thirds*' akan membantu dalam menciptakan rangkaian adegan yang disusun lebih menarik dengan memanfaatkan rasio aspek ruang yang tersedia pada layar dengan lebih efektif.

#### **2.5.2.6 Memiliki Rekaman Cadangan (B-Roll)**

*Clip B-Roll* atau rekaman cadangan merupakan rekaman pelengkap yang dapat menambahkan daya tarik visual tambahan diatas subjek utama yang telah ada. Hal ini dapat membantu dalam memecah kebosanan dalam suatu pengambilan gambar.

#### **2.5.2.7 *Editing* / Nilai Teknik Pasca Produksi Video**

Proses pengeditan merupakan kesempatan untuk melengkapi adegan utama, khususnya untuk menutupi kekurangan dan kesalahan visual yang terjadi. Khususnya dengan menggunakan *clip b-roll* yang telah diambil. Proses ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik visual sekaligus memungkinkan *editor* untuk mengkompensasi kesalahan visual.

#### **2.5.2.8 Melakukan *Jump-Cut***

Proses ini merupakan salah satu bagian penting dalam menjaga kecepatan, menghilangkan kesalahan dan pengulangan yang terjadi saat berbicara atau tersandung selama penyampaian naskah. Proses pemotongan ini harus terjadi secara serempak dan berirama dengan rekaman visual dan dibuat seakan-akan penonton tidak menyadari adanya pemotongan.

#### **2.5.2.9 Tetap Lancar dengan Soundtrack**

Musik akan membantu dalam menciptakan suatu suasana, namun pemilihan musik yang tidak tepat akan merusak

energi yang dimiliki oleh sebuah video. Sehingga musik harus sesuai dan diikuti dengan kecepatan penyampaian yang tepat.

Berdasarkan teknik perekaman dan produksi yang telah diidentifikasi ini, terdapat sejumlah tujuan dari proses *editing* atau penyuntingan serta prinsip-prinsip penyuntingan yang perlu dipatuhi. Oleh karena itu, peneliti merujuk pada beberapa teori yang relevan untuk menjelaskan secara lebih mendalam mengenai tujuan serta aturan-aturan dalam proses penyuntingan tersebut.

### **2.5.3 Tujuan dan Aturan Proses Editing Videografi**

Menurut Bowen (2017), *editing* merupakan proses penggabungan tiap klip-klip visual dan audio secara individual ke dalam sebuah cerita yang dapat dipahami dan masuk akal. Sementara itu, Bowen juga menjelaskan bahwa seseorang yang bertanggung jawab dalam proses tersebut dinamakan *editor*. Detail proses tersebut meliputi penyiapan berbagai materi visual dan audio, melakukan proses peninjauan, seleksi, modifikasi, penghapusan, dan serta menggabungkan elemen-elemen tersebut ke dalam satu narasi atau bentuk penyajian baru yang layak dan dapat diterima oleh audiens.

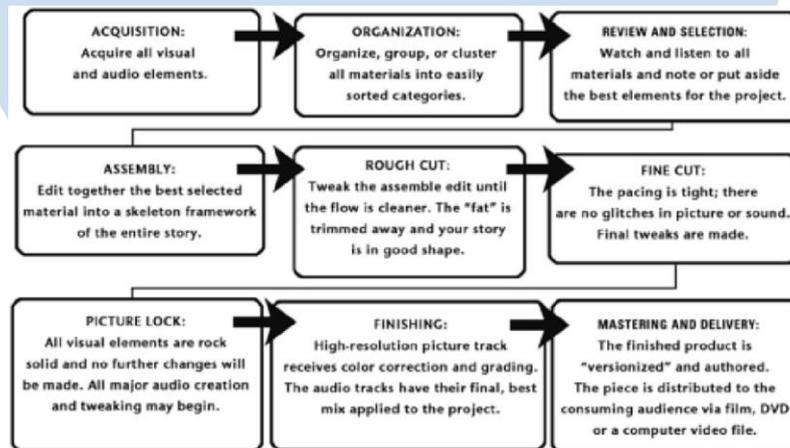
Dalam proses perancangan/pembuatan videografi terdapat beberapa tujuan dari proses *editing*. Menurut Universitas Indonesia (2017), tujuan pertama adalah untuk memendekkan atau memanjangkan gambar/rekaman yang dimiliki. Setelah itu, proses penyuntingan memiliki kontrol atas waktu gambar/rekaman dan memberikan penekanan pada *shot-shot* atau tangkapan tertentu. Dan yang terakhir adalah dapat membuat dan merangkai cerita secara berurutan.

Selain itu, terdapat juga beberapa aturan penyuntingan atau *editing rule* yang harus diperhatikan oleh editor dalam proses perancangannya. Aturan tersebut adalah harus menyambungkan gambar/rekaman yang memiliki motivasi *cut*, melakukan pemotongan gambar/rekaman ketika subjek bergerak, panjang shot harus diatur, harus sering menggunakan *Insert* dan *Cut Away*, dan yang terakhir adalah membuat suatu cerita yang tidak

mbingungkan atau membuatnya menjadi lebih sederhana (Universitas Indonesia, 2017). Aturan-aturan tersebut akan dijadikan acuan oleh peneliti, khususnya dalam tahap penyutigan dalam perancangan media video tutorial.

#### 2.5.4 Tahap Proses Editing Videografi

Dalam proses penyutigan, terdapat urutan tahapan-tahapan yang harus diperhatikan, khususnya untuk mencapai tujuan perancangan secara maksimal. Menurut Christopher J. Bowen dalam metode ‘*Stages of Editing Process*’, metode ini mencakup tahapan *Acquisition, Organization, Review and Selection, Assembly, Rough Cut, Fine Cut, Picture Lock, Finishing, Mastering and Delivery*.



Gambar 2.5.4.1 *Stages of Editing Process* – Christopher J. Bowen  
Sumber: Grammar of the Edit, 2017

##### 2.5.4.1 Acquisition

Pada tahapan ini, *editor* harus mendapatkan keseluruhan media visual dan audio yang direkam oleh tim produksi dan hal-hal lainnya yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek yang dedit, contohnya foto, musik, grafik, dan lain-lain. Elemen aset gambar bergerak dan suara, baik pada film emusi, rekaman analog atau rekaman digital, maupun pada berkas digital media harus dikumpulkan bersama, selama proses penyutigan pasca-produksi. Pada proses ini, seluruh materi atau aset apapun yang belum terbentuk dalam format digital harus sudah dikonversi. Seluruh

berkas yang menyimpan materi-materi dan aset ini harus dilindungi dan tetap dapat diakses oleh perangkat lunak penyuntingan selama masa pakai proyek.

#### **2.5.4.2 Organization**

Keseluruhan menit, jam, ukuran file gambar, grafik, dan elemen suara harus diorganisir menggunakan cara tertentu. Jika tidak ada sistem pelabelan, pengelompokan, atau pengurutan yang jelas untuk semua materi yang dibutuhkan untuk proyek, pada akhirnya *editor* akan mengalami kesulitan dalam menemukan aset video atau efek suara ketika dibutuhkan. Organisasi materi bukan proses terpenting dalam proses penyuntingan, namun proses ini memberikan perbedaan. Khususnya dalam menciptakan alur kerja pasca-produksi yang lancar, dengan tingkat frustrasi yang minim.

#### **2.5.4.3 Review and Selection**

Setelah keseluruhan aset terorganisir, editor harus meninjau semua materi ini dan memilih bagian-bagian terbaik, yang akan berfungsi dan digunakan dalam proyek. Akan terjadi penyisihan antara materi yang ‘bagus’ dan materi yang ‘tidak berguna’. Namun, materi yang telah diberi label ‘tidak berguna’ juga tidak disarankan untuk langsung dibuang karena masih memiliki kemungkinan untuk dapat digunakan di kemudian hari.

#### **2.5.4.4 Assembly**

Melakukan perakitan pada semua bagian utama proyek menjadi urutan logis yang terdiri atas elemen gambar dan suara. Beberapa cara perakitan adalah dengan mengikuti skrip dengan catatan produksi atau *storyboard* yang sudah dibuat.

#### **2.5.4.5 Rough Cut**

Tahap pengembangan proyek, dimana sebagian besar ‘materi tidak berguna’ sudah dipangkas dan meninggalkan presentasi yang merupakan versi naratif yang panjang tapi fungsional, dengan banyak bagian yang masih bersifat kasar. Tidak

setiap pemotongan waktu dilakukan dengan sempurna, namun editor sudah memiliki pengaturan waktu, dengan elemen-elemen utama memiliki kecepatan yang baik, memberikan gambaran karya yang masih berkembang, melihat dan memantau cerita yang dibuat, dengan kemungkinan penataan ulang yang masih dapat terjadi jika alur ditasa kurang atau tidak tepat.

#### **2.5.4.6 Fine Cut**

Mengerjakan, mengerjakan ulang, dan membuat finalisasi materi proyek menjadi presentasi yang jadi dan dibentuk dengan baik. Telah ditemukan urutan dan pengaturan waktu *shot* setiap adegan dengan tepat, *pacing* atau kecepatan keseluruhan telah sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan, dan berbagai elemen, baik visual, audio, dan lain-lain sudah harmonis dan berjalan dengan baik. Tidak akan ada revisi besar yang akan dilakukan pada tahap ini, dan kebanyakan orang sudah setuju bahwa hanya akan ada penyesuaian kecil yang diperlukan.

#### **2.5.4.7 Picture Lock**

Tahapan ini akan dilakukan ketika *editor* telah benar-benar yakin bahwa tidak akan ada lagi perubahan pada urutan video yang akan diedit. Pengaturan waktu pada semua elemen gambar sudah ditetapkan, baik *shot*, elemen visual, audio, jeda hitam, maupun hal lainnya. Setelah penetapan ini dilakukan dengan pasti dan tidak ada perubahan, *editor* akan mulai menangani kebutuhan tambahan audio, seperti efek suara akhir, penyesuaian *level/panning*, *music scoring*, dan lain-lain. Keseluruhan proses ini harus memperhatikan perubahan durasi keseluruhan *track* gambar / rekaman, dengan *track* audio yang harus disesuaikan juga.

#### **2.5.4.8 Finishing**

Tahap ini juga biasa disebut *online edit*. Jika tahap *offline edit* dilakukan dengan berkas resolusi rendah atau *proxy*, maka berkas-berkas ini akan ditukar dengan klip video dengan

resolusi tertinggi. Tahap *finishing* merupakan tahap dimana koreksi warna gambar diselesaikan (*timing / grading*). Setiap klip video dibuat terlihat sebaik yang diperlukan, sesuai dengan kebutuhan proyek (dari segi warna, saturasi, tingkat kontras, dan lain-lain). *Editor* juga akan melakukan penyutingan kembali track audio campuran akhir / *final*, bersamaan dengan track video yang sudah 'selesai / *final*' ini.

#### **2.5.4.9 Mastering and Delivery**

Tahap terakhir dalam editing, yakni melakukan *render* atau *rendering* keseluruhan video dan menyampaikan atau memberikan tayangan tersebut pada audiens yang perlu atau ditujukan untuk melihatnya. Pada proses ini, editor mungkin akan merekam urutan akhir ke master kaset video HD, membuat daftar pemotongan untuk cetakan film optic untuk proyeksi di bioskop, mengekspor dan mengonversi cerita menjadi berkas video computer, dan authoring ke dalam DVD atau cakram Blu-rey. Setiap media akan memerlukan proses untuk dan perangkat keras, perangkat lunak, dan media pendukung yang diperlukan. Sehingga, hasil akhir video ini adalah versi orisinal final yang dapat dikonversikan ke format media lain, yang kemudian diunggah dan didistribusikan ke berbagai saluran tampilan agar dapat dinikmati oleh audiens.

