

BAB II

KERANGKA KONSEPTUAL

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Dalam pembuatan karya ini terdapat tiga karya sejenis yang akan digunakan sebagai landasan serta tinjauan dalam perancangan karya yang akan dibuat. Karya sejenis yang digunakan dipilih berdasarkan kesamaan jenis karya yang akan dibuat.

Tabel 2. 1 Tinjauan karya terdahulu

	Karya 1	Karya 2	Karya 3
Nama Peneliti	Fakhira Nurul Ramdhani	Fuji Mentari Endiany	Alif Yanuar Zukmadini, Factur Rohman
Judul Karya	Video Dokumenter “Sekolah Siaga : Menyikapi Risiko Bencana Dengan Edukasi”	Perancangan Video Dokumenter "Nyegah Bala Laut" sebagai Media Komunikasi Mitigasi Bencana pada Karang Taruna di Desa Situregen	Edukasi Mitigasi dan Adaptasi Perubahan Iklim Menggunakan Film Dokumenter
Teori/konsep	- <i>Elaboration Likelihood</i> - <i>Komunikasi bencana</i> - <i>Multimedia</i> - <i>Video Dokumenter</i> - <i>Video production</i>	- Komunikasi Bencana - <i>Creative Media Production</i> - Film Dokumenter - <i>Event</i> - Workshop	- Observasi - Mitigasi bencana - Film Dokumenter

		- Project Management - Visual Communication Design	
Tujuan karya	Menciptakan Masyarakat yang lebih siap, Tangguh dan peka terhadap risiko bencana dengan informasi yang edukatif dan interaktif bagi anak – anak.	Memberikan edukasi dan Upaya mitigasi bencana serta mendokumentasikan secara komprehensif dari kegiatan yang dilakukan oleh GMLS	Memberikan edukasi tentang mitigasi dan adaptasi perubahan iklim menggunakan media film dokumenter
Hasil Karya	Video Dokumenter	Video Dokumenter yang informatif	Film Dokumenter dapat meningkatkan edukasi tentang hal yang berkaitan dengan topik yang dituju.
Universitas (Tahun Terbit)	Universitas Multimedia Nusantara (2025)	Universitas Multimedia Nusantara (2024)	Universitas Padjadjaran (2023)

Pada ketiga karya terdahulu memiliki kesamaan topik mitigasi bencana dan menggunakan video dokumenter sebagai media penyampaiannya.

Pada karya pertama yang berjudul Video Dokumenter “Sekolah Siaga: Menyikapi Risiko Bencana dengan Edukasi yang berfokus pada peningkatan

pengetahuan dan kesiapsiagaan siswa sekolah dasar untuk menghadapi bencana alam terutama gempa bumi dan tsunami. Pada karya tersebut juga menggunakan konsep teori seperti Komunikasi bencana, Video Dokumenter dan *Video Production* yang menghasilkan video dokumenter yang memberikan informasi yang dapat mudah diterima bagi anak-anak dengan visual yang menarik dan interaktif.

Pada karya kedua yang berjudul Perancangan Video Dokumener : “Nyegah Bala Laut” Sebagai Media komunikasi Mitigasi Bencana Pada Karang Taruna Desa Situregen yang berfokus pada pemanfaatan media kreatif untuk komunikasi mitigasi bencana di daerah Desa Situregen. Karya tersebut mengintergrasikan beberapa teori dan konsep untuk penyusunannya seperti Komunikasi bencana, Video produksi dan video dokumenter. Menghasilkan video dokumenter dengan judul “Nyegah Bala Laut” yang menjelaskan secara komprehensif dan visual yang menarik mengenai topik mitigasi bencana yang dilakukan GMLS

Pada karya ketiga yang berjudul Edukasi Mitigasi dan Adaptasi Perubahan Iklim Menggunakan Film Dokumenter berbeda dengan karya sebelumnya. Namun dalam penelitian tersebut menjelaskan mengenai daya guna penggunaan video dokumenter sebagai media edukasi mengenai mitigasi bencana terutama perubahan iklim. Di dalam laporannya terdapat empat video dokumenter dan presentasi menggunakan *power point* yang digunakan sebagai sampel yang disajikan dengan durasi yang beragam. Hasil kesimpulannya dalam penyampaian materi edukasi menggunakan *power point* dan video dokumenter terdapat perbedaan. Audiens lebih menerima edukasi menggunakan video dokumenter dikarenakan lebih menarik secara audio visual yang disajikan.

Kesimpulan dari ketiga karya tersebut adalah, penggunaan video dokumenter dapat menjadi media penyampaian yang efektif dan lebih diterima oleh audiens. Dengan catatan audio visual yang menarik dapat memberikan kesan yang immersif dan materi yang dibuat secara komprehensif sesuai dengan audiens yang dituju.

2.2 Teori & Konsep yang Digunakan

2.2.1 Komunikasi Sains

Banyak golongan masyarakat di seluruh dunia berharap akan perkembangan pengetahuan dalam bidang ilmiah dan teknologi dapat menjadi solusi terhadap tantangan - tantangan yang dihadapi baik bagi individu, organisasi dan negara.

Komunikasi Sains menurut (Davies & Horst, 2016) mendefinisikan sebagai suatu tindakan terorganisir dengan tujuan mengkomunikasikan pengetahuan ilmiah, metodologi, proses atau praktik dalam lingkungan masyarakat awam sebagai *audiens*.

Dapat disimpulkan dari fungsi komunikasi sains untuk masyarakat sebagai berikut :

1. Komunikasi sains dapat membantu memberikan edukasi pemahaman untuk masyarakat dari konsep dan temuan – temuan ilmiah yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami.
2. Mengubah perilaku, kesadaran dan sikap publik
Dengan komunikasi sains yang kredibel dan mudah dipahami masyarakat hal ini dapat menjadikan sebuah pondasi untuk mengubah perilaku, kesadaran dan sikap masyarakat.
3. Membuat keputusan dan partisipasi publik
Dengan informasi dari komunikasi sains yang dapat mudah dipahami dan relevan. masyarakat dapat menghadapi penyimpangan informasi palsu yang tersebar sehingga dapat meningkatkan partisipasi masyarakat untuk membuat langkah – langkah keputusan dan beradaptasi.
4. Meningkatkan kepercayaan serta kredibilitas ilmu pengetahuan
dengan komunikasi sains dapat membangun kepercayaan

masyarakat terhadap ilmu pengetahuan dan institusi ilmiah dengan menyediakan informasi yang mudah dipahami dan transparan.

5. Meningkatkan inovasi dan penelitian lebih lanjut.

Komunikasi sains dapat menginspirasi masyarakat untuk berani dalam memecahkan masalah kompleks serta beradaptasi untuk melakukan implementasi dengan temuan - temuan yang baru.

Komunikasi Sains menurut Ridlo (2023) merupakan metode komunikasi yang dirancang untuk membantu masyarakat dalam memahami ilmu pengetahuan dengan cara lebih mudah. Berdasarkan dari sifat sains yang dinamis, informasi yang disampaikan harus relevan dan tepat sasaran dengan yang dirasakan oleh masyarakat. Tujuan dari komunikasi sains dapat mendorong pemahaman kepada masyarakat terhadap temuan sains yang terus berkembang, mempersempit gap pengetahuan antar peneliti dengan masyarakat, menciptakan rasa kesadaran, kepercayaan dan keterlibatan masyarakat mengenai relevansi sains dengan yang dirasakan. Dalam penyampaian komunikasi sains dapat menggunakan media tradisional maupun digital dengan dikemas dalam bentuk *Storytelling* maupun visual yang menarik.

2.2.2 Komunikasi Bencana

Pada umumnya komunikasi merupakan kegiatan bertukar informasi yang bertujuan untuk menghasilkan kesepahaman bersama melalui berbagai macam media yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Persoalan utamanya adalah komunikasi informasi, koordinasi dan kerjasama. Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan oleh faktor alam ataupun non alam seperti manusia yang memberikan dampak timbulnya korban jiwa, kerusakan lingkungan dan

kerugian ekonomi. Dalam buku Komunikasi Bencana (Tamitiadini, Adila, & Dewi, 2019) terdapat syarat agar informasi tentang penanganan bencana dapat diterima oleh masyarakat sebagai berikut :

1. perlu terdapat kepercayaan masyarakat terhadap pihak yang menyampaikan pesan
2. pihak yang menyampaikan pesan memiliki kewenangan atau kualifikasi sebagai pengirim informasi.
3. tidak memiliki kepentingan untuk memperoleh sesuatu dari informasi yang disampaikan. (*Free of personal gain*)
4. akurasi informasi yang disampaikan dapat disampaikan oleh data – data
5. konsistensi dalam penyampaian pesan.
6. Pesan yang *repetitive*, selalu disampaikan secara berulang ulang untuk memberikan pemahaman bagi masyarakat
7. Membuat Pesan yang mudah dipahami oleh masyarakat setempat.
8. Menyesuaikan dengan target pesan yang dituju.
9. Mempertimbangkan tingkat rasionalitasnya, seperti area yang terdampak dan rentan waktu kerawanan bencana.
10. Informasi mudah diakses oleh masyarakat
11. Informasi yang memberikan solusi yang efektif.

2.2.3 Kearifan lokal

Kearifan lokal merupakan pandangan hidup, pengetahuan, pemahaman dan kepercayaan serta kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat lokal yang berwujud aktivitas. (Setiadi, 2019) Dengan pemanfaatan kearifan lokal yang dilihat dari pengalaman masyarakat sehingga hal ini dapat difungsikan ke dalam mitigasi bencana yang diharapkan dapat menjadi salah satu cara alternatif untuk menyampaikan pesan yang mudah diterima oleh masyarakat.

2.2.4 Video

Penggunaan video saat ini sering digunakan untuk berbagai kebutuhan setiap individu maupun kelompok. Menurut Manriquez (2014) Video merupakan visual dari gambar yang bergerak. Video terdiri dari urutan gambar yang ditangkap menggunakan kamera sebagai media dalam satu detik yang biasa disebut dengan *Fps (frame per second)* untuk menghasilkan video yang dapat dilihat dengan baik maka standard yang digunakan untuk merekam video disesuaikan dengan kemampuan mata manusia yaitu 24 fps. Fps dalam produksi video dapat disesuaikan dengan kebutuhan. semakin banyak fps yang digunakan dalam pengaturan pengambilan video semakin banyak ruang penyimpanan digital yang digunakan untuk gambar yang diambil dalam satu frame. Fps yang digunakan biasanya sekitar 60 sampai 960 fps sehingga dapat menghasilkan video *slow motion*.

2.2.5 Video Dokumenter

Video Dokumenter merupakan karya *Audiovisual* nonfiksi yang menampilkan representasi realitas dan fakta melalui perspektif tertentu. Contohnya dalam video dokumenter terdapat tokoh masyarakat yang terlibat, keadaan lokasi hingga kehidupan sehari-hari. Paul Weels mengatakan video dokumenter menggunakan footage yang aktual, di dalamnya termasuk perekaman langsung dari peristiwa yang akan disajikan dan materi riset yang berhubungan dengan isu-isu sosial tertentu seperti wawancara, data statistik cuplikan kejadian, foto, dan yang serupa. (Nichols, 2017)

Dalam membuat video dokumenter (Rosenthal & Eckhardt, 2016) sutradara harus siap dengan menghadapi kejadian tidak serta membuat pilihan di tempat. Sehingga dalam membuat video dokumenter memerlukan perencanaan yang matang. Video dokumenter bertujuan untuk memberikan informasi, meningkatkan kesadaran, mendidik penonton, sehingga dapat mempersuasi masyarakat untuk bertindak. (Magriyanti &

Rasminto, 2020) Terdapat berbagai jenis Video Dokumenter sebagai berdasarkan klasifikasinya sebagai berikut (Nichols, 2017) :

1. *Exipisitory Documentary*

Dalam penyampaianya mengutamakan narasi, penjelasan dan argumentasi. Narator atau bisa disebut dengan “*Voice of God*” berfungsi sebagai pengarah cerita yang satu arah.

2. *Obeservasional Documentary*

Berfokus pada pengamatan secara langsung terhadap subjek topik dengan sedikit keikutsertaan pembuat film. Mengamati dan mengambil gambar secara langsung apa yang terjadi dilapangan.

3. *Participatory Documentary*

Pembuat dokumenter berperan aktif dengan subjek topik. Masuk ke dalam video untuk berinteraktif dengan subjek topik.

4. *Reflexive Documentary*

Menekankan pada proses pembuatannya sendiri, pembuat dokumenter memperlihatkan bagaimana poses yang terjadi selama pembuatan dokumenter sehingga dapat mempengaruhi hasil yang dihasilkan.

5. *Poetic Documentary*

Mengutamakan penyampaian suasana, perasaan atau kesan visual. Menggunakan kata narasi yang puitis dan bersifat subjektif. Menekankan pada perasaan daripada cerita yang terstruktur.

6. *Performative Documentary*

Mengutamakan emosi dan pengalaman subjektif dari pembuat dokumenter atau subjeknya. Dengan menekankan pada interpretasi pribadi dibandingkan fakta yang objektif.

2.2.6 Video Production

Video Production dalam pemahaman (Owens, 2017) merupakan suatu kegiatan dalam bidang multimedia yang secara khusus berbentuk video. umumnya *video production* disalurkan dengan akses yang bersifat nonlinier atau *new media* seperti *online*, ponsel pintar atau media lainnya seperti DVD. Dalam memproduksi sebuah video dapat menggunakan beragam peralatan seperti berstandar siaran, bioskop, professional canggih hingga menggunakan kamera *handphone*. hal tersebut dapat disesuaikan dengan sasaran audiens yang dituju dengan spesifik.

Dalam memproduksi video terdapat dua cara, yaitu, *single camera production* dan *multicamera production*. *Single camera production* merupakan cara memproduksi video hanya menggunakan satu kamera untuk merekam keseluruhan dari pertunjukan. *Multicamera production* merupakan cara memproduksi video dengan menggunakan lebih dari dua, tiga atau lebih kamera yang saling terhubung ataupun dengan sudut penglihatan lain dengan *output* yang dihasilkan dipilih oleh sutradara.

2.2.7 Storyboard & Storyline

Sebelum memproduksi suatu video perlu untuk merencanakan setiap adegan yang terbaik sehingga dapat menceritakan suatu kisah dalam video. menurut (Owens, 2017) *Storyline* merupakan naskah jalan cerita dalam bentuk teks. *Storyboard* merupakan sketsa kasar yang membantu untuk memberi visual dan mengatur kamera untuk mengambil gambar untuk setiap adegan atau urutan cerita. Dengan adanya *storyboard* dapat membantu menghemat waktu dalam pengambilan gambar dan menghindari keputusan yang terburu – buru di tempat pengambilan gambar.

Storyline (Junaedi, 2016) merupakan rangkaian kejadian yang digabungkan menjadi sebuah cerita yang menarik. *Storyline* dan *storyboard* saling terhubung satu sama lain untuk menghasilkan suatu karya video. Dapat disimpulkan dari dua kata tersebut merupakan sebuah alat bantu untuk

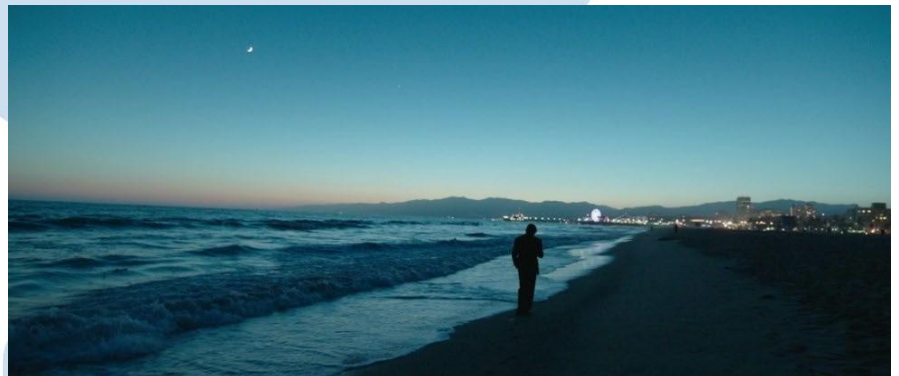
membuat alur jalannya sebuah cerita dan *angle* pengambilan suatu gambar suatu video.

2.2.8 Teknik pengambilan gambar

Selanjutnya terdapat berbagai teknik pengambilan gambar atau biasa di dunia foto dan videografi yang bisasa di sebut *Shot* yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar yang beragam dan dapat memberikan kesan *imersif* sebagai berikut (Owens, 2017) :

1. *Extreme wide shot*

Merupakan shot dengan sudut pandang yang lebar, yang diambil dari jarak jauh sehingga ukuran subjek sangat kecil dengan tujuan menunjukkan suasana lingkungan dari subjek.



Gambar 2.1 *extreme wide shot*
sumber : *Shotdeck.com knight of cups 2015*)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2. *Wide Shot*

Merupakan shot yang menampilkan subjek dari ujung kepala hingga ujung kaki yang bertujuan untuk memberikan keterkaitan subjek dengan lingkungan sekitarnya.



Gambar 2.2 Wide Shot
Sumber : Shotdeck.com The Idol 2023

3. *Medium Shot*

Merupakan *shot* yang menampilkan subjek dari sekitar pinggang hingga keatas kepala yang bertujuan untuk melihat kegiatan percakapan seseorang yang biasanya sedang berdialog.



Gambar 2 3 Medium shot
Sumber :Shotdeck.com Chef's table 2017

4. *Close-Up Shot*

Merupakan *shot* yang menempatkan subjek dengan sangat rapat seperti hanya menampilkan wajah atau bagian objek lain secara satu *frame* penuh.



Gambar 2 4 Close-up shot
Sumber : Shotdeck.com Oppenheimer 2023

5. *Extreme Close-Up*

Merupakan *Shot* yang lebih padat dari *close up shot* yang lebih menunjukkan detail dari suatu objek yang sangat kecil namun memiliki dampak yang besar seperti ekspresi suatu subjek.



Gambar 2 5 Extreme Close-up
Sumber : Shotdeck.com Landscapers 2021

2.2.9 Editing

Setelah melakukan perekaman video tahapan selanjutnya adalah proses *editing*. Menurut (Owens, 2017) *editing* merupakan suatu proses dimana material video yang telah direkam digabungkan untuk menceritakan kisah yang efektif dan menarik. Dalam proses *editing* video, grafis, musik, efek suara digabungkan untuk menghasilkan pengaruh terhadap reaksi penonton terhadap yang mereka lihat dan dengarkan. Menurut (Fink, Foust, & Gross, 2018, p. 241) proses *editing* dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. *Editing offline*

Merupakan proses membuat potongan kasar, representasi dasar dari *footage* yang sudah diambil menjadi sebuah video yang berdasarkan dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

2. *Editing online*

Setelah proses editing offline selesai selanjutnya masuk ke dalam proses editing *online* yang bertujuan untuk mempercantik video dengan koreksi warna, menambahkan visual efek, audio dan penyempurnaan dari video offline.

