

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Studi Pustaka**

Tinjauan pustaka berisi referensi yang relevan dengan perancangan ini. Dalam kajiannya akan dipaparkan beberapa referensi pustaka, tinjauan karya dan tinjauan teori-teori yang terkait dengan produksi video iklan wisata Pantai Indah Widarapayung sebagai salah satu strategi meningkatkan jumlah wisatawan. Referensi pustaka adalah sumber acuan yang didapat dari naskah jurnal, skripsi, maupun tugas akhir yang telah dipublikasikan sebelumnya. Sedangkan tinjauan karya adalah membedah karya orang lain yang telah dibuat sebelumnya [4]. Dasar teori merupakan teori pendukung yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah perancangan ini. Berikut pemaparan dari referensi pustaka, tinjauan karya, dan dasar teori mengenai produk produksi video iklan wisata Pantai Indah Widarapayung sebagai salah satu strategi meningkatkan jumlah wisatawan :

##### **2.1.1 Perancangan Tipologi Gaya Video Instruksional di Universitas Terbuka TV**

Perancangan yang ditulis oleh Isma Dwi Fiani, Nila Kusuma Windrati, Melisa Arisanty, dan Danar Kristiana Dewi yang disusun tahun 2021. Artikel ini berusaha memaparkan tipologi gaya video instruksional di Universitas Terbuka TV sebagai media pembelajaran di Pendidikan Tinggi Terbuka dan jarak jauh[5]. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif untuk mengidentifikasi gaya komunikasi pada setiap video yang diteliti. Gaya yang digunakan di sebagian besar video instruksional di Universitas Terbuka TV adalah gaya *slide*, baik sebagai gaya utama maupun gaya pendukung.

Perbedaan perancangan ini dengan perancangan yang akan dibuat penulis adalah media instruksional berupa video sedangkan jurnal diatas menggunakan media instruksional gaya *slide*.

Persamaan dengan perancangan ini adalah sama sama membuat video instruksional dan menggunakan metode yang sama yaitu analisis deskriptif.

### **2.1.2 Perancangan Penggunaan Media Instruksional Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sosiologi di SMA**

Perancangan yang ditulis oleh Novian Suganda, Wanto Rivaie, dan Muhammad Yusuf Ibrahim. Jurnal ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran edukatif untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa kelas XC di SMAN 1 Rasau Jaya[3]. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian deskriptif, observasi dan wawancara. Dalam penggunaan media instruksional edukatif yaitu mengembangkan materi yang sesuai dengan daya serap siswa.

Perbedaan perancangan ini dengan perancangan yang akan dibuat penulis adalah media instruksional ini digunakan untuk satu mata pelajaran dan media yang digunakan berupa bukuteks, papan tulis, laptop dan proyektor. Persamaan perancangan ini adalah merancang sebuah media instruksional sebagai media pembelajaran dan metode penelitian yang sama yaitu observasi dan wawancara.

### **2.1.3 Perancangan Video Instruksional Pembelajaran Silat untuk Persatuan Gerak Badan Bangau Putih**

Perancangan yang ditulis oleh Ruby Chrissandy, Kurnia Setiawan, dan Ferdy Tanumiharjo. Perancangan ini bertujuan untuk pemberian materi yang menjadi masalah keterbatasan waktu dan jarak sehingga membutuhkan media instruksional[6]. Langsung membuat video dengan tahapan Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Dengan menggunakan format mp4, pengaturan pencahayaan dan teknik pengambilan gambar *eye level* mengikuti cara pandang manusia.

Perbedaan perancangan ini dengan perancangan yang akan dibuat penulis adalah pada jurnal diatas tidak menuliskan dasar teori dan metode analisis data. Pada penelitian ini dilakukan berdasarkan riset, melampirkan dasar teori, dan menggunakan metode analisis yang jelas. Persamaan perancangan ini ialah sama membuat video instruksional untuk media pembelajaran.

## 2.2 Tinjauan Karya

### 2.2.1 Jurnal Yang Berjudul “Video Menjaga Hutan Lindung Sungai Lesan”

Video dengan judul Menjaga Hutan Lindung Sungai Lesan yang di produksi oleh OWTIndonesia menceritakan tentang habitat hewan dan tumbuhan sekaligus menjadi salah satu habitat pelestarian orang utan di Kalimantan, menceritakan tentang kehidupan masyarakat yang hidup disekitar dan kondisi dari Hutan Lindung Sungai Lesan[7]. Kualitas gambar bagus dan jernih dengan pengambilan gambar yang stabil. Pada video ini menggunakan teknik *long shot* untuk menampilkan secara luas Hutan Lindung Sungai Lesan, dengan sudut pengambilan gambar *eye level* (memposisikan kamera sejajar lurus dengan pandangan mata). Penulis menggunakan refrensi video ini karena, karena dalam vidio ini menggunakan teknik *movement still* dengan satu kamera namun dapat menyampaikan kesan yang terdapat pada video. Memperbanyak pengambilan secara detail objek-objek yang ada, dan menampilkan kehidupan disekitar Hutan Lindung. Video yang diedit dengan teknik *time lapse* membuat video ini menggambarkan suatu keadaan pada objek.



Gambar 2. 1 Screenshot dari vidio menjaga hutang lindung sungai lesan  
Sumber: Channel Youtube OWTIndonesia



Gambar 2. 2 Screenshot dari Scene video Menjaga Hutan Lindung Sungai Lesan  
Sumber: Channel Youtube OWTIndonesia



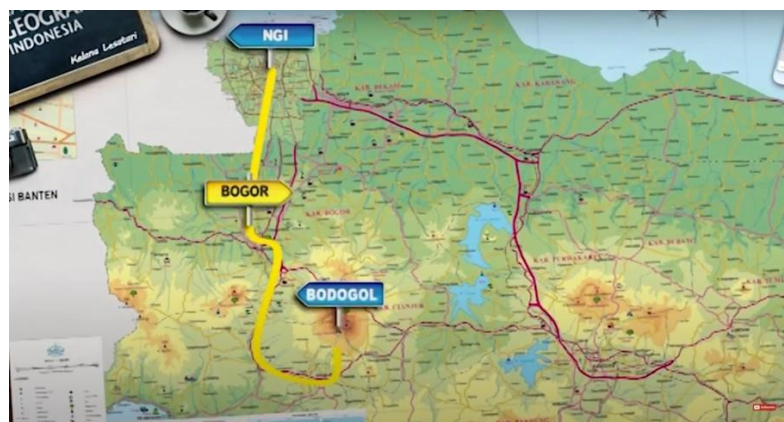
Gambar 2. 3 Screenshot dari Scene video Menjaga Hutan Lindung Sungai Lesan  
Sumber: Channel Youtube OWTIndonesia

### **2.2.2 Jurnal Yang Berjudul “Video Indahnya Konservasi Alam Bodogol dan Situs Gunung Sukabumi Jawa Barat”**

Video dengan judul Konservasi Alam Bedogol Dan Situ

Gunung Sukabumi Jawa Barat yang diproduksi oleh Nat Geo Indonesia menceritakan tentang penyusuran perjalanan yang mengangkat semangat lestarnya alam dan budaya Indonesia tim ekspedisi berkelana menyisiri jalur eksotis di selatan Jawa Barat[8]. Video ini juga menceritakan fungsi dari Konservasi Alam Bedogol. Kualitas dari video ini sangat bagus dan jernih yang menjadikan penonton betah untuk menikmati video ini. Pada video ini menampilkan kondisi hutan dengan teknik *extreme long shot* yaitu pengambilan gambar yang luas, sangat jauh dari objeknya menggunakan *drone* dengan sudut pengambilan gambar *bird eye level* (memposisikan kamera di atas ketinggian objek).

Menggunakan ukuran gambar *close up* (pengambilan gambar dengan objek mendominasi sebuah pengambilan) pada saat pengelola memberikan arahan. Referensi video yang penulis ambil dari video Konservasi Alam Bedogol Dan Situ Gunung Sukabumi Jawa Barat yaitu menunjukkan dari teknik pembukaan dari video yaitu menggunakan peta dengan menunjukkan arah dari kota Bogor ke lokasi konservasi alam. Dalam video ada seorang narasumber yang menjelaskan tentang isi dan fungsi dari Konservasi Alam Bedogol Dan Situ Gunung Sukabumi Jawa Barat dengan disisipi adegan penelusuran jalan menuju lokasi.



Gambar 2. 4 Screenshot dari Scene video Indahnya Konservasi Alam Bodogol Dan Situs Gunung Sukabumi Jawa Barat  
Sumber: Channel Youtube Nat Geo Indonesia



Gambar 2. 5 Screenshot dari Scene video Indahnya Konservasi Alam Bodogol Dan Situs Gunung Sukabumi Jawa Barat  
Sumber: Channel Youtube nat Geo Indonesia



Gambar 2. 6 Screenshot dari scene video indah konservasi alam bodogol dan situs Gunung Sukabumi Jawa Barat  
Sumber: Channel Youtube Nat Geo Indonesia

### 2.2.3 Jurnal Yang Berjudul “Video Yogyakarta – Solo – Semarang | Wonderful Indonesia”

Video dengan judul Yogyakarta – Solo – Semarang Wonderful Indonesia yang diproduksi oleh Indonesia.Traveler menceritakan tentang perjalanan *traveler* yang menyusuri kota Jogja, Solo dan Semarang[9]. Pada video ini *traveler* menampilkan objek wisata yang ada di setiap kotanya seperti di Jogja menampilkan pemandangan dari Candi Prambanan dan Jalan Malioboro kota Semarang menampilkan wisata Lawang Sewu dan Stasiun Ambarawa , kota Solo menampilkan Pasar Triwindu dan Sentral Batik. Teknik yang digunakan dalam pengambilan gambar menggunakan teknik *close up* (pengambilan gambar dengan objek mendominasi sebuah pengambilan) dengan sudut pengambilan gambar



*eye level* (memposisikan kamera sejajar lurus dengan pandangan mata).

Refrensi yang penulis ambil dari video Yogyakarta – Solo – Semarang | Wonderful Indonesia. Video tersebut menggunakan teknik editing *timelapse*. Pada video ini yang penulis ambil yaitu teknik pengambilan gambarnya yang tanpa menggunakan *stabilizer* (gimbal kamera) atau *handheld* (penggunaan kamera dengan tangan) menjadikan video ini menyampaikan rasa emosional tersendiri terlihat dari beberapa cuplikan video yang bergetar dan goyang. Talent dalam video ini selalu di ikuti kegiatannya dan selalu di ambil *close up* untuk mendapatkan ekspresi senang dari talent tersebut.



Gambar 2. 7 Screenshot dari Scene video Yogyakarta – Solo – Semarang |  
Wonderful Indonesia  
Sumber: Channel Youtube Indonesia.Traveler



Gambar 2. 8 Screenshot dari Scene video Yogyakarta – Solo – Semarang |  
Wonderful Indonesia  
Sumber: Channel Youtube Indonesia.Traveler



Gambar 2. 9 Screenshot dari Scene video Yogyakarta – Solo – Semarang | Wonderful Indonesia

Sumber: Channel Youtube Indonesia.Traveler

## 2.3 Dasar Teori

### 2.3.1. Video Instruksional

Instruksional merupakan karya seni yang mengutamakan unsur edukasi, karena instruksional itu sendiri adalah kegiatan pengajaran atau metode yang digunakan untuk kegiatan belajar-mengajar [10]. Media instruksional edukatif sebagai penyaji dan penyalur pesan dapat menyampaikan informasi secara lebih jelas, dan menarik. Media instruksional edukatif memberikan kemudahan dalam proses penyampaian informasi. Media instruksional edukatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah video edukasi masyarakat untuk peduli terhadap pelestarian penyu dan lingkungan alam sekitar Cilacap. Media instruksional membutuhkan tiga proses untuk memperoleh efektifitas dan efisiensi yaitu pembatas/penentuan (*define*), pengembangan (*develop*), dan evaluasi (*evaluate*) [10].

#### 1. *Define*

Menganalisis kebutuhan dan masalah, merumuskan ide, menentukan jenis media yang akan dikembangkan, menganalisis audience dan sumber-sumber.

#### 2. *Develop*

Merumuskan tujuan, menentukan pokok-pokok materi,



menuliskan *treatment*, menulis naskah atau merancang program yang bersangkutan.

3. *Evaluate*

mengujicobakan prototipe tersebut, menganalisis hasil uji coba dan mengadakan revisi bila diperlukan.

### 2.3.2. Sinematografi

Sinematografi merupakan sebuah cara dalam pembuatan film yang meliputi *angle* gambar, *moving* gambar, komposisi gambar, dan *lighting* [4]. Semua unsur yang terdapat dalam teknik sinematografi sangat dibutuhkan untuk membuat sebuah karya seni film. Disamping itu, di dalam teknik sinematografi kita juga harus bisa membuat skenario dan penataan artistik yang baik untuk mendukung kesatuan cerita dalam film. Penggunaan teknik sinematografi yang baik akan mendukung film dalam penyampaian pesan kepada penonton [11]. Berdasarkan uraian di atas adapun unsur utama dan unsur penunjang dalam Sinematografi:

1. Unsur Utama

Unsur utama terdiri dari *visual*, *audio*, dan jalan cerita.

a. *Visual*

Berupa lambang komunikasi visual yang disajikan dengan metode fotografi yaitu “tanpa cahaya, maka tak ada gambar”. Bentuk komunikasi ini berupa tampilan gerak objek secara verbal maupun non verbal yang mengandung nilai estetis, *artistic* maupun *dramatic*.

b. *Audio*

*Audiovisual* pertama yang memadukan unsur audio dan visual. Saat ini unsur audio berperan besar untuk memperjelas maupun mempertegas pesan informasi maupun komunikasi yang terkandung pada unsur visual sinematografi.

Jalan cerita, suatu karya sinematografi relatif memiliki makna yang *universal* dari berbagai penonton yang melihatnya. Hal ini ditunjukkan melalui rangkaian gambar bergerak yang mengandung urutan jalan cerita. Namun, jalan cerita juga terikat dan dibatasi oleh keterbatasan waktu atau durasi film.

### 2.3.3. Ukuran Gambar (*Frame Size*)

*Frame size* adalah ukuran dalam setiap pengambilan gambar dengan posisi objek [12]. Sebagai kameramen harus memahami ukuran posisi gambar yang dibutuhkan dalam sebuah adegan. Berikut adalah ukuran gambar dalam pengambilan gambar:

#### 1. *Close Up*

*Close Up* adalah pengambilah gambar dengan objek mendominasi framing dari sebuah pengambilan.

#### 2. *Medium Close Up*

*Medium Close Up* yaitu pengambilan gambar dengan objek sebagai dominasi framing dan background sebagai pengisi framing.

#### 3. *Long Shot*

*Long Shot* pengambilan gambar dari suatu objek yang luas tanpa mengurangi *point of view* dari suatu objek.

#### 4. *Fery Long Shot*

*Fery Long Shot* adalah suatu pengambilan gambar yang luas sangat jauh dari objek yang dimana pemandangan lebih mendominasi dari suatu objek.

### 2.3.4. Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

Dalam teknik pengambilan gambar tidak hanya dari segi *frame size* namun ada juga *camera movement*. *Camera movement* adalah sebuah pergerakan kamera untuk menghasilkan bahan yang menarik dan memberikan perubahan *angel* [13]. Ada beberapa istilah *camera movement*, yaitu:

1. *Zooming*

*Zooming* adalah teknik pengambilan gambar dengan cara mengubah *focal length* pada lensa kamera. Terdapat dua tipe *zooming* ada *zoom in* dan *zoom out*. *Zoom In* adalah teknik pengambilan gambar dengan pergerakan lensa dari *wide angle* (gambar luas) ke *narrow angle lens* (gambar yang lebih sempit).

2. *Panning*

*Panning* adalah pergerakan kamera yang mendatar *horizontal* dengan adanya tumpuan pada satu titik, pergerakan kamera ini hanya ke kiri dan ke kanan yang biasanya berporos pada kepala tripod sebagai tumpuannya.

3. *Tilting*

*Tilting* adalah pergerakan kamera yang mendatar *vertical* dengan adanya tumpuan pada satu titik. Pergerakan kamera ini dibagi menjadi dua yaitu *tilt up* dan *tilt down*. *Tilt Up* adalah pergerakan dari bawah ke atas pada porosnya, sedangkan *Tilt Down* adalah pergerakan kamera dari atas ke bawah pada porosnya.

4. *Follow*

*Follow* adalah gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak bisa menggunakan *panning*, *tilting* ataupun *crab*, sesuai dengan kebutuhan yang akan dipakai.

### 2.3.5. Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angel*)

*Camera Angle* adalah sudut pandang kamera pada saat pengambilan gambar [14]. Pengambilan gambar dengan sudut pandang yang tepat akan menguatkan pesan atau cerita yang akan disampaikan, Sudut pengambilan gambar ini di antaranya:

1. *High Angel*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan cara meletakkan kamera dengan posisi kamera diatas garis mata, *high angle* ini berguna untuk menampilkan kesan tertekan atau kecil.

### 2. *Eye Level*

*Eye level* atau biasa di sebut standar *angle* adalah pengambilan gambar dengan memposisikan kamera sejajar lurus searah dengan pandangan mata kedepan.

### 3. *Bird Eye Level*

*Bird Eye* teknik pengambilan gambar dengan memposisikan kamera berada di atas ketinggian objek yang biasanya di gunakan untuk mempamerkan lingkungan yang luas.

## 2.3.6. **Pencahayaan**

Cahaya atau Lighting merupakan syarat utama prinsip pada fotografi dan videografi, tanpa cahaya tidak memungkinkan suatu objek dapat terlihat oleh mata. Teknik pencahayaan adalah hal yang wajib diperhatikan bagi peneliti karena suatu pencahayaan akan membuat efek warna pada proses pengambilan gambar [15]. Ada 2 tipe pencahayaan antara lain [16]:

### 1. *Available Light*

*Available Light* adalah teknik pencahayaan natural yang berasal dari cahaya matahari. Teknik pencahayaan ini tergantung pada kondisi alam sekitar tidak bisa diulang dan tidak bisa diubah.

### 2. *Artificial Light*

*Artificial Light* adalah teknik pencahayaan buatan yang dihasilkan oleh lampu. Pada teknik pencahayaan ini bisa leluasa mengatur cahaya dari gelap terang sampai warna cahaya yang bisa diubah.

## 2.3.7. **Tahapan Produksi Video**

Kualitas video yang baik tidak lepas dari beberapa rancangan dan tahapan untuk mencapai hasil yang maksimal. Tahapan produksi terdiri dari Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi [17]. Berikut adalah beberapa tahapan serta penjelasan tentang tahapan produksi.

### 1. Tahap Pra Produksi

Tahap Pra Produksi merupakan tahap awal sebelum memasuki tahap produksi, pada tahapan ini bertujuan untuk pondasi utama dan acuan dalam pembuatan video. Berikut beberapa proses dalam tahapan Pra Produksi:

a. Ide

Ide adalah hal paling dasar untuk membuat suatu video. Ide juga merupakan gagasan utama untuk melandasi terbentuknya alur cerita dan isi dari video yang akan dibuat.

b. Naskah

Naskah merupakan seni penulisan naskah cerita yang mengurutkan adegan, keadaan, tempat, dan dialog sebagai acuan dalam proses produksi.

c. *Storyboard*

Storyboard adalah suatu sketsa gambar dari sebuah ringkasan alur cerita yang akan dibuat.

2. Tahap Produksi

Pada tahap produksi adalah lanjutan dari proses pra produksi, ditahap ini perancang dan pengambilan video ini dimulai. Ada beberapa tahapan tahapan pada produksi:

a. *Shooting*

Tahap ini adalah tahap pengambilan gambar dalam bentuk video.

b. *Dubbing*

Tahapan *dubbing* adalah suatu proses pengisian suara yang menjelaskan tentang Konservasi Penyu Nagaraja Cilacap.

3. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahapan akhir dalam pembuatan video yang meliputi:

a. *Editing*

Tahap ini adalah proses mengedit video hasil shooting, baik

menambahkan teks, transisi maupun efek lainnya.

b. *Rendering*

Tahap ini dikatakan sebagai tahap terakhir dalam tahap sebelumnya yaitu *editing*, dengan meng *export* dari perangkat lunak sehingga menghasilkan sebuah video.

c. *Distributing*

Setelah semua tahapan selesai, video yang selesai di buat ini selanjutnya di sebar melalui berbagai media sosial.