

# PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATA KULIAH AUDIO VISUAL DI PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS KRISTEN PETRA

**Fanny Novita Yuwono<sup>1</sup>, Deny Tri Ardianto<sup>2</sup>, Erandaru<sup>3</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Jl. Siwalankerto 121 – 131, Surabaya,  
Email: fannyuwono@gmail.com

## Abstrak

Perancangan Video Pembelajaran Mata Kuliah Audio Visual Di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra

Audio Visual menjadi salah satu mata kuliah pendukung pada Program Studi Desain Komunikasi Visual. Yang mengutamakan keterampilan dalam berkarya, tetapi waktu untuk menyempatkan materi terbatas menyebabkan mahasiswa kurang dapat mengaplikasikan materi kedalam prakteknya. Permasalahan yang paling dirasakan mahasiswa lebih mengarah pada pemahaman dalam memvisualisasikan naskah yang mereka miliki. Data tersebut didapatkan dari hasil wawancara terhadap mahasiswa dan pengajar. Perancangan ini membuat video pembelajaran yang membahas tentang teknik memvisualisasi naskah untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi. Teknik memvisualisasi naskah terbagi menjadi tiga subbab yaitu komposisi gambar, pergerakan kamera dan pencahayaan. Tiap-tiap subbab dijelaskan secara singkat dan padat disertai juga contoh-contoh langsung yang dihasilkan dari teknik yang dijelaskan.

**Kata kunci:** video pembelajaran, audio visual, komposisi gambar, pergerakan kamera, pencahayaan.

## Abstract

*Designing Tutorial Video for Audio Visual Study at Faculty of Visual Communication Design in Petra Christian University*

*Audio Visual be one of the subjects on the supporters of Visual Communications Design Studies Program . Prioritizing skills in the work , but limited time to menyempatkan material causing less students can apply the material into practice . The problem that most students felt more lead to an understanding in visualizing their texts . The data is obtained from the interviews with students and teachers . This design makes instructional video that talks about techniques to visualize the script to facilitate students in understanding the material . Techniques to visualize the script is divided into three sections , namely the composition of the picture , the camera movement and lighting . Each section succinctly described accompanied also examples directly resulting from the techniques described .*

**Keywords:** tutorial video, audi visual, shot composition, camera movement, lighting.

## Pendahuluan

Desain Komunikasi Visual (DKV) pada dasarnya merupakan ilmu yang bertujuan untuk mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan cara mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf serta komposisi warna dengan demikian gagasan akan dapat diterima oleh orang

atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan. Desain Komunikasi Visual juga dapat dikategorikan sebagai *commercial art* karena merupakan paduan antara seni rupa (*visual art*) dan keterampilan komunikasi untuk tujuan bisnis (Supriyono, 9).

Saat ini, kita sering mendengar Desain Komunikasi Visual dalam kehidupan kita sehari-hari. Tidak dapat dihindari bahwa sekarang ini karya-karya Desain Komunikasi Visual mengambil sebagian waktu dan perhatian manusia. Tiap hari mata manusia secara tidak langsung melihat iklan dimana-mana. Saat membuka majalah, koran, internet, atau televisi mata manusia langsung dapat melihat iklan yang ditampilkan dalam media tersebut. Maka dengan banyaknya karya-karya desain yang bermunculan, desainer dituntut untuk tidak hanya dengan ide-ide yang segar dan menarik, tetapi tampilan dan kualitas juga harus diperhatikan. Tidak hanya itu, desainer juga harus terus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang marak digemari.

Melihat media-media yang tersedia dalam menampilkan hasil karya desainer dan perkembangan teknologi sekarang, mahasiswa lulusan dari Desain Komunikasi Visual dapat bekerja dalam berbagai bidang. Karena materi yang diajarkan di Desain Komunikasi Visual mencakup berbagai bidang yang berhubungan dengan seni. Salah satu bidang kerja yang dapat dikerjakan oleh lulusan Desain Komunikasi Visual yaitu dalam bidang Audio Visual (AV). Tentunya terdapat perbedaan dalam pendalaman materi yang diberikan di DKV dengan materi yang ada pada sekolah film. Beberapa materi yang diberikan di sekolah film juga di dapatkan di DKV hanya saja, di DKV menjelaskan hanya bagian luarnya saja karena keterbatasan waktu yang ada. Pada sekolah film lebih terfokuskan tentang proses dan hal yang berhubungan dengan film itu sendiri, sedangkan di DKV mata kuliah AV merupakan mata kuliah pendukung maka materi yang diberikan kurang mendalam jika dibandingkan dengan materi sekolah film.

Pembelajaran audio visual di DKV merupakan mata kuliah pendukung yang mengutamakan keterampilan dalam berkarya, dimana mahasiswa mencari video tutorial atau media lainnya yang dapat memberikan informasi bagi mereka dalam pengerjaan tugas atau pengertian dalam penggunaan alat ataupun teknik dalam produksi melalui internet dan lain-lain. Informasi tentang audio visual mudah didapatkan dalam berbagai media, tetapi beberapa informasi yang tersedia kurang dapat menjabarkan informasi yang diberikan sehingga mahasiswa masih kesulitan untuk memahami.

Pembelajaran menggunakan media video memiliki kelebihan diantaranya video dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran baik sebelum atau sesudah membaca. Video juga lebih dapat menghidupkan karakter dan suasana karena dibantu dengan adanya visual dan audio. Video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu hal bekerja.

Maka berdasarkan materi secara teori dan praktek yang didapatkan, dibuatlah video pembelajaran yang dapat menyampaikan materi kepada mahasiswa yang mengikuti perkuliahan AV dengan bahasa yang komunikatif dan dapat mempermudah pemahaman mahasiswa dalam praktek nantinya. Penggunaan video sebagai media pendukung dianggap lebih efektif karena melalui video dapat lebih membangun suasana dan konsentrasi seseorang untuk lebih fokus. Dukungan dari audio dan visual yang disatukan memudahkan untuk lebih membangun suasana dan dapat menjadi inspirasi atau motivasi bagi penontonnya.

## **Tujuan Perancangan**

Video Pembelajaran untuk mata kuliah Audio Visual ini bertujuan untuk menjadi media pendukung dalam pengajaran materi Audio Visual berkaitan dengan masalah teknik dalam memvisualisasi naskah, agar mahasiswa lebih mudah memahami materi tersebut.

### **Metode Penelitian**

Perancangan video pembelajaran ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode ini dapat dibagi menjadi beberapa tahap, diantaranya :

### **Metode Pengumpulan Data**

Data yang digunakan untuk menyusun perancangan video pembelajaran ini dikumpulkan dari sumber data primer dan sekunder. Sumber primer adalah sumber data dari pihak yang bersangkutan langsung, dalam hal ini didapatkan dari wawancara terhadap pengajar langsung mata kuliah Audio Visual dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Kristen Petra (U.K. Petra). Sedangkan sumber sekunder adalah sumber data yang sudah dipublikasikan ke umum, seperti buku, Koran, majalah dan artikel. Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode, yaitu :

- a. Wawancara  
Wawancara dilakukan kepada pengajar mata kuliah Audio Visual di U.K. Petra dan sejumlah mahasiswa.
- b. Kepustakaan  
Metode ini dilakukan dengan mencari materi atau informasi tentang teknik atau hal penting yang perlu diperhatikan dalam memvisualisasi naskah.
- c. Internet  
Melalui internet didapatkan data-data dan informasi yang dapat mendukung dalam hal materi dan mendukung pembuatan perancangan ini.

### **Metode Analisis Data**

Dalam perancangan ini, data yang terkumpul akan diolah menggunakan metode analisis 5W+1H, yaitu *who, what, where, when, why, dan how*. Metode

analisis ini menekankan bahwa suatu laporan atau cerita akan dapat dianggap lengkap apabila telah menjawab enam kata tanya, yaitu siapa, apa, di mana, kapan, mengapa dan bagaimana.

### **Konsep Perancangan**

Perancangan Tugas Akhir ini menggunakan video pembelajaran sebagai media utama untuk menjadi media pendukung dalam mata kuliah Audio Visual sekaligus membantu mahasiswa dalam memahami materi yang diberikan dengan melihat secara langsung pengaplikasian materi ke prakteknya.

### **Pembahasan**

#### **Desain Komunikasi Visual**

Desain Komunikasi Visual jika ditinjau dari asal kata (etimologi) terdiri dari tiga kata, Desain diambil dari kata *designo* (Itali) yang artinya gambar. Sedang dalam Bahasa Inggris desain diambil dari Bahasa Latin (*designare*) yang artinya merencanakan atau merancang. Dalam dunia seni rupa istilah desain dipadukan dengan reka bentuk, reka rupa, rancangan atau sketsa ide (Wijanarko, par. 5).

Komunikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Komunikasi tidak sekedar penyampaian pesan atau informasi agar orang lain mengerti atau mendapatkan kesamaan pengertian, melainkan agar orang lain dapat diharapkan terjadi perubahan sikap, tingkah laku, dan pola pikir. Sementara kata Visual bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indera penglihatan. Berasal dari kata Latin *videre* yang artinya melihat yang kemudian dimasukkan ke dalam bahasa Inggris *visual* (Wijanarko, par.7)

Maka berdasarkan pengertian tersebut Desain Komunikasi Visual dapat diartikan sebagai seni yang menyampaikan pesan (*arts of communication*) dengan menggunakan bahasa rupa yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan (Wijanarko, par. 8).

#### **Audi Visual**

Audio Visual merupakan salah satu mata kuliah wajib yang ada di program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) U.K. Petra. Audio Visual menjadi salah satu mata kuliah wajib karena audio visual dapat menjadi salah satu penunjang dalam karya, baik dalam promosi, iklan, profil perusahaan, dan media pembelajaran.

Secara umum, *Audio-visual* (juga ditulis sebagai *audiovisual* atau AV) merupakan media yang mencakup dua jenis media yaitu audio dan visual. Media audio visual melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran sekaligus. Penyajiannya dapat melalui siaran televisi, film, internet atau melalui proyeksi. Media komunikasi Audio Visual lebih mengedepankan kekuatan dalam bidang visual, sedangkan peran pada audio lebih sebagai penunjang untuk memperkuat visualnya.

Dalam audio visual hubungan antara unsur audio dan unsur visual saling berhubungan. Meskipun tanpa unsur audio, unsur visual telah mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan, namun dengan adanya unsur audio atau suara membuat informasi yang ingin disampaikan semakin jelas, membangun suasana, membangkitkan emosi dan karakter visual, dan sebagai pengganti informasi yang tidak dapat divisualkan.

#### **Visual**

Visual menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu hal yang dapat dilihat dengan mata. Visual dapat dikatakan menjadi bahasa visual bila sebuah benda atau hal memiliki pengertian yang dapat dimengerti oleh sesama manusia. Beberapa hal harus diperhatikan dalam penggunaan bahasa visual karena dapat saja suatu benda atau hal memiliki arti yang berbeda pada suatu tempat dengan tempat lainnya. Maka, bahasa visual terbagi menjadi tiga tingkat, yaitu universal yang dapat diterima dalam semua kalangan dan memiliki pengertian yang sama. Lokal atau sektoral yaitu pada saat suatu gambar atau hal pada satu lokasi memiliki pengertian yang berbeda dengan pengertian yang ada di lokasi lainnya. Bahasa visual yang bersifat personal, yaitu pengertian pada suatu hal yang hanya berlaku pada diri sendiri atau pembuat film itu sendiri.

Sebuah visual yang baik harus memiliki syarat berikut ini :

*Visible* (mudah dilihat).

*Interesting* (menarik).

*Simple* (sederhana).

*Useful* (berguna).

*Accurate* (akurat).

*Legitimate* (logis).

*Structured* (terstruktur).

#### **Audio**

Audio dalam film tidak hanya berpusat pada dialog, tetapi efek suara, *background music* juga menjadi bagian dari audio dalam film. Efek suara dan *background music* menjadi pendukung dalam membangun suasana yang ingin ditampilkan atau emosi yang ingin dibangkitkan pada penonton.

Audio juga dapat berfungsi sebagai pembentuk ruang, dikatakan sebagai pembentuk ruang karena dengan efek suara pendukung seperti suara deburan ombak

yang berarti dekat dengan pantai atau suara motor atau mobil dan keramaian yang menunjukkan pusat perkotaan atau tempat yang ramai. Audio juga dapat sebagai pembentuk waktu, dengan gambar yang ditampilkan suatu desa di malam hari dan terdengar suara ayam berkokok maka penonton dapat berasumsi pada saat itu sekitar jam tiga pagi. Selain itu, audio juga berperan sebagai pembentuk suasana dan dramatisasi.

### Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia video adalah rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar diam yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate.

### Video Sebagai Media Pembelajaran

Penunjang pembelajaran dapat melalui berbagai media, salah satunya media video atau audio visual. Media ini dianggap lebih mudah bagi siswa untuk memahami informasi yang diberikan karena media ini memiliki keunggulan dalam unsur yang ada. Video menggunakan dua unsur yaitu unsur visual atau gambar dan unsur audio atau suara sekaligus. Media video ini memiliki beberapa kelebihan yaitu :

1. Menyampaikan informasi atau materi secara realistis, sehingga mempermudah siswa untuk memahami informasi.
2. Dapat dilihat kapanpun dan dimanapun. Dapat diulang-ulang.
3. Gerakan atau situasi yang pada kondisi *real*-nya terlalu cepat, dapat diperlihatkan dalam gerakan lambat pada video.
4. Kamera dapat mengamati lebih dekat dengan objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya.
5. Memperjelas hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistic.
6. Berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas mahasiswa dalam mengekspresikan gagasannya.

Video juga dapat dimanfaatkan untuk semua topik, tipe pembelajaran, dan setiap ranah yaitu, ranah kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Dalam ranah kognitif, mahasiswa dapat mengobservasi kejadian masa lalu karena adanya unsur warna, suara dan gerak yang membuat karakter dalam video lebih hidup. Ranah afektif, memperkuat sisi emosi dan penyikapian mahasiswa terhadap video itu. Membuat mereka tertawa, menangis, dan menggiring kepada penyikapian seperti menolak ketidakadilan dan lainnya. Pada ranah psikomotorik, video dapat menunjukkan bagaimana suatu hal bekerja. Dan pada ranah interpersonal, video memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk dapat

mendiskusikan materi yang telah disampaikan bersama-sama.

### Analisis Data

Berdasarkan data yang telah didapat analisa data menggunakan pendekatan 5W1H (*What, Where, When, Why, Who* dan *How*). Dimana menjabarkan secara rinci data itu sendiri sebagai berikut:

*What* : Materi secara teori yang didapat mahasiswa kurang dapat diterapkan dalam praktek karena kurangnya pemahaman.

*When* : Mahasiswa mengembangkan teori yang didapat pada saat jam studio dan praktek dalam pengerjaan tugas yang diberikan.

*Where* : Mahasiswa mendapatkan materi pada jam perkuliahan dan mengerjakan praktek pada jam studio. Praktek dapat dilakukan disekitar Petra maupun luar Petra.

*Why* : Kurangnya fasilitas yang ada dan juga kurangnya jam perkuliahan yang ada. Dan terdapat mata kuliah lainnya sehingga tidak dapat maksimal di mata kuliah audio visual.

*Who* : Mahasiswa DKV Universitas Kristen Petra yang sedang mengikuti dan yang telah mengikuti perkuliahan audio visual.

*How* : Mahasiswa terhadap teori menganggap sudah cukup jelas, hanya saja pada saat mahasiswa harus menerapkan pada prakteknya kurang maksimal karena kurang adanya bimbingan dan pengarahan yang cukup.

### Simpulan

Berdasarkan data yang didapat, materi yang telah disampaikan secara teori sudah cukup jelas dan lengkap. Pada proses menerapkan materi yang didapat kedalam prakteknya, mahasiswa mengalami kesulitan karena mereka kurang paham betul bagaimana teknik pengambilan gambar dan bagaimana pemilihan tipe-tipe shot yang sebaiknya diterapkan pada produksi untuk mendapatkan hasil yang lebih dramatis. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa kurang memahami bagaimana pemindahan bahasa *script* ke bahasa visual untuk lebih mendapatkan suasana dan karakter yang lebih kuat. Mahasiswa juga mengalami kesulitan dalam teknik pengambilan gambar sehingga pada saat tipe *shot* yang diinginkan susah untuk mengambalnya, mahasiswa memilih untuk merubah dan membuat karakter yang ingin ditonjolkan kurang menonjol, menyebabkan kurang dapat membawa emosi atau perasaan penontonnya.

## Usulan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang dapat diberikan salah satunya dengan cara membuat sebuah video tutorial yang membahas tentang bagaimana teknik yang perlu diperhatikan dalam memvisualisasikan naskah yang dimiliki. Menggunakan video pembelajaran sebagai pemecahan masalah ini dipilih karena, menurut penelitian kebanyakan manusia lebih mudah memahami suatu hal ketika manusia dapat melihat dan mempraktekkannya secara langsung. Video ini akan memberikan gambaran bagaimana teknik dan hasil yang dapat dihasilkan dengan menggunakan teknik tersebut. Video ini juga menjadi pemecahan masalah karena video ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh mahasiswa karena dibagikan dalam media sosial.

## Perancangan

### Judul Program

Judul program dari video pembelajaran ini adalah teknik dalam memvisualisasi naskah. Teknik yang dimaksud merupakan pengertian terhadap penggunaan dalam sinematografi sebuah film. Teknik tersebut dibagi menjadi tiga subpokok pembahasan yaitu, *shot composition*, *camera movement*, dan *lighting*.

### Pesan yang Ingin Disampaikan

Video pembelajaran ini ingin menyampaikan informasi tentang materi mata kuliah audio visual terkait teknik mewujudkan naskah ke dalam bahasa visual agar mendapatkan gambar yang mampu untuk menghidupkan naskah yang ada. Pembahasan yang ingin disampaikan dalam mengkomposisikan gambar untuk mendapatkan komposisi gambar yang menarik sehingga tidak membuat kesalahan dengan adanya ruang-ruang kosong yang tidak diperlukan dan dapat membantu menyampaikan cerita secara visual. Pembahasan tentang pergerakan kamera dalam teknik dan efek yang dapat dihasilkan dengan pergerakan yang berbeda akan menghasilkan kesan yang berbeda pada adegan yang terjadi. Dan terakhir tentang pencahayaan dalam pengambilan gambar. Pencahayaan merupakan hal yang sangat penting dalam film, karena dengan cahaya dapat membuat suasana lebih terasa hidup atau nyata, baik itu suasana yang mencekam, senang atau sedih.

### Sasaran Program

Target audiens dari video pembelajaran ini merupakan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Kristen Petra yang

mengikuti mata kuliah Audio Visual Dua pada semester 6.

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Usia : 20-22 Tahun

Behavioral : Memahami teori yang diajarkan pada kelas, tetapi kurang paham dalam memvisualisasikan naskah yang dimiliki.

### Strategi Kreatif

Video pembelajaran Teknik dalam Memvisualisasi naskah ini membahas secara singkat dan padat mengenai masalah teknik atau prinsip yang perlu diperhatikan dalam memvisualisasi naskah. Materi yang disampaikan dibagi menjadi tiga subbab untuk memudahkan pemahaman mahasiswa agar tidak tercampur antara materi yang satu dengan yang lainnya. Berikut adalah strategi visualisasi video pembelajaran Teknik dalam Memvisualisasi naskah :

- Menampilkan secara singkat isi dari video yang ingin disampaikan dengan tampilan yang menarik agar penonton tertarik menontonnya.
- Menyampaikan pengenalan tentang materi yang akan disampaikan.
- Menyampaikan pokok materi dan pada materi terbagi dalam tiap-tiap bagian beserta contohnya.

Produksi video pembelajaran ini menitikberatkan pada tahap produksi, terutama dalam memberikan contoh hasil dari efek atau kesan yang ditimbulkan dari materi yang disampaikan. Pada tahap pasca produksi mendukung dalam hal grafis dan penataan urutan materi yang disampaikan agar lebih teratur.

### Proses Kreatif

Proses kreatif dalam perancangan video pembelajaran ini dibagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut :

- Penulisan dan Pengembangan Skenario  
Langkah paling awal yang dilakukan adalah mewawancarai pengajar dari mata kuliah Audio Visual di Universitas Kristen Petra, setelah mendapatkan materi atau SAP dari materi yang akan disampaikan ke mahasiswa melihat apa yang menjadi permasalahan yang dialami mahasiswa dalam memahami materi dan pengaplikasian ke prakteknya dengan cara mewawancarai mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah Audio Visual dan mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah Audio Visual. Dari data yang didapat selanjutnya menentukan materi yang sebaiknya disampaikan dan membaca buku atau melihat sumber lainnya yang membahas tentang materi yang akan disampaikan. Data yang didapat disaring, dan pembahasannya difokuskan pada materi tentang teknik dalam memvisualisasi naskah dan pada materi tersebut terbagi menjadi tiga subbab yaitu komposisi gambar, pergerakan kamera dan pencahayaan. Kemudian dilakukan penulisan *storyline* dan selanjutnya dikembangkan menjadi *treatment* dengan memperhatikan pemahaman sasaran penonton berkaitan dengan tema yang

diangkat. *Treatment* ini selanjutnya dikembangkan menjadi *script* dan *storyboard*.

b. Pra-produksi

Materi yang didapat disaring lagi agar materi yang diampaikan lebih singkat tapi padat. Setelah menentukan materi yang didapat dan membuat *script* menentukan lokasi, talent dan properti yang digunakan. Pada saat yang bersamaan juga menyiapkan tim produksi dan peralatan yang diperlukan.

c. Produksi

Melaksanakan pengambilan gambar dan suara sesuai dengan skenario yang sudah dibuat sebelumnya.

d. Paska produksi

Pada paska produksi ini menata susunan materi yang akan disampaikan dan dengan penambahan grafis untuk agar lebih menarik dan tidak membosankan. Setelah menata visual langkah selanjutnya memberi ilustrasi musik dan memasukkan narasi dan mengatur *timing* agar sesuai antara narasi dengan visualnya.

e. Distribusi

Distribusi video pembelajaran ini diunggah pada media sosial *youtube* untuk memudahkan mahasiswa mengakses video tersebut dimana saja dan kapan saja selama tersambung dengan internet.

### Sinopsis

Video pembelajaran ini berisi tentang beberapa hal yang menjadi pedoman dasar dalam proses pembuatan film untuk dapat membangun suasana atau *mood* dan karakter dalam film. Beberapa diantaranya tentang *basic composition*, *camera movement* dan *lighting*. *Basic composition* berisi tentang aturan dasar untuk mendapatkan komposisi yang tepat dan menarik untuk dapat memvisualisasikan karakter atau suasana yang terjadi pada naskah, diantaranya seperti *shot size*, *shot angle*, *the rule of third*, *head room* dan *lead room*, *balance*, dan *depth of field*. Lalu pada *camera movement* atau pergerakan kamera menjelaskan tentang gerak-gerak kamera dan bagaimana kesan atau efek yang ditampilkan dalam film. *Lighting* lebih berpusat pada penjelasan tentang *three point lighting* dan bagaimana pencahayaan dapat mempengaruhi dalam memvisualisasi naskah.

### Narasi

#### *Shot Composition*

Dalam setiap pengambilan gambar terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, beberapa diantaranya *shot size* yang digunakan dan penempatan *angle* yang tepat untuk mendapatkan gambar yang baik. Berikut

adalah *Basic Composition* untuk mengkomposisikan subjek atau objek dalam satu *frame*.

*Shot size* adalah ukuran objek atau subjek yang terlihat dalam satu *frame*. Dalam sebuah film, *extreme long shot* biasa digunakan untuk menunjukkan waktu, suasana, dan tempat yang sedang terjadi. Selanjutnya adalah *long shot*, tipe *shot* ini juga menunjukkan situasi disekitar subjek, tetapi dalam *shot* ini lebih terlihat jelas bagaimana subjek berinteraksi dengan sekitarnya. Secara umum, subjek terlihat utuh dari ujung kepala hingga kaki, *medium shot* biasanya digunakan dalam adegan percakapan antar dua orang atau lebih dalam satu *frame*. Secara umum, subjek terlihat dari pinggang hingga kepala. *Close up* menunjukkan detail dari ekspresi yang ditunjukkan oleh subjek. Batasan subjek terlihat dalam *frame* adalah dari ujung kepala hingga dada. *Extreme close up* menunjukkan detail-detail interaksi tokoh, tidak hanya tokoh, tetapi objek atau hal lain yang penting dan berhubungan dalam sebuah *scene*. Semakin dekat kita dengan subjek, penonton akan merasa lebih dekat atau menyatu dengan subjek atau film.

Selanjutnya, untuk mendapatkan *angle* yang tepat, bukan dari dimana objek berdiri, tetapi dimana peletakkan kameranya. Dalam realitas, mata kita melihat bentuk secara tiga dimensi, sedangkan pada video atau gambar terlihat secara dua dimensi. Maka dari itu, saat pengambilan gambar diperkukan komposisi yang membuat gambar terlihat berdimensi. Yang dimaksud berdimensi adalah, terlihat jelas antara *foreground*, *midground*, dan *backgroundnya*. Hindari pengambilan gambar yang *flat*. Kecuali jika ingin menampilkan kesan kesepian atau kesendirian.

*Angle* juga dapat menyampaikan karakter dari subjek, seperti *high angle* yang diambil dari atas subjek, membuat subjek terlihat lemah, atau *low angle*, melihat dari bawah membuat subjek terlihat lebih kuat, dominan atau berkuasa. Dan juga *dutch angle*, pengambilan gambar miring secara diagonal, membuat *scene* lebih tegang membuat penonton menjadi khawatir atau gelisah.

Contohnya dapat dilihat jika pada naskah ingin menunjukkan *scene* dimana seorang anak sedang *bully* oleh anak yang lainnya, baik adanya jika pada anak yang *bully* diambil dari *high angle* untuk menunjukkan kesan bahwa anak tersebut adalah anak yang lemah dan dikombinasikan dengan *close up shot* atau *medium shot*, agar dapat terlihat lebih jelas bagaimana ekspresi atau interaksi yang terjadi. Sedangkan pada anak yang *bully* diambil dengan sudut *low angle*, menimbulkan kesan lebih dominan dan kuat dan juga, bila pada adegan yang menunjukkan keadaan tokoh sedang terpojok atau dalam bahaya diambil dari sudut *dutch angle* akan menambah ketegangan suasana pada *scene* tersebut.

*The rule of third* merupakan aturan dasar yang selalu digunakan dalam mengkomposisikan subjek atau objek dalam satu *frame*. Yang dimaksud *rule of third* adalah membagi *frame* menjadi sembilan bagian yang sama dengan dua garis vertikal dan dua garis horisontal. Lalu meletakkan subjek atau objek pada garis atau titik-titik berikut. Peletakkan objek atau subjek tidak hanya asal menempatkan, tetapi juga perlu memperhatikan *head room* dan *lead room*. *Head room* adalah ruang antara ujung kepala subjek dengan *frame*. Sedangkan *lead room* adalah ruang dari arah pandang tokoh. Jika terlalu banyak *head room* akan menghilangkan detail-detail yang ada pada subjek, dan jika terlalu sedikit juga membuat gambar tidak menarik. Dan pada *lead room*, jika terlalu sempit penonton tidak tahu apa yang sedang dilakukan oleh subjek. Jadi harus seimbang atau *balance*.

Berbicara soal *balance*, *balance* mempengaruhi arah perhatian mata penonton. Jika pada salah satu sisi lebih berisi, maka mata penonton dipaksa untuk melihat ke arah sisi yang lebih berisi. *Balancing* tidak hanya pada jumlah, tetapi perbedaan bentuk, warna, ukuran dan lainnya yang lebih menonjol akan mengarahkan mata penonton ke subjek atau objek tersebut.

Untuk mengarahkan mata penonton ke objek atau subjek yang diinginkan dapat dengan cara memainkan fokus atau *depth of field*. Seperti yang terlihat pada gambar. Pada bagian yang ingin ditunjukkan lebih fokus sedang yang lainnya *out of focus*.

Nah, ini adalah beberapa dasar dari komposisi gambar yaitu *shot size*, *shot angle*, *rule of third*, *lead room* dan *head room*, *balance* dan *depth of field*. Dengan *basic* ini semoga dapat membantu, tetapi kembali lagi ke kreativitas dari sutradaranya.

### *Camera Movement*

*Camera Movement* atau pergerakan kamera membantu sutradara untuk mengekspresikan emosi atau suasana yang ingin disampaikan ke penonton dari *script* yang ada. Penggunaan *camera movement* yang tepat pada sebuah *scene* dapat menambah emosional dari *scene* tersebut dan membuat penonton ikut terhanyut dalam film. Tentu saja, faktor seperti aktor, pakaian, lokasi dan pencahayaan juga berpengaruh dalam membangun suasana, tetapi *camera movement* juga termasuk faktor yang mempengaruhi.

Sekarang mari lihat beberapa pergerakan kamera, pertama-tama yaitu, *pan* dan *tilt*. *Pan* atau *panning* adalah gerakan dimana kamera diam dan hanya lensa yang bergerak ke kiri atau ke kanan. Seperti yang dapat dilihat pada gambar. Sama halnya dengan *tilt*, hanya saja pada *tilt*, bergerak ke atas atau ke bawah.

*Pendant tilt*, adalah gerakan yang paling sering digunakan, biasanya untuk mengikuti gerak subjek dan memunculkan objek atau subjek yang awalnya tidak ada pada *frame*, sehingga memberi kesan kejut ke penonton.

Selanjutnya adalah *dolly*. Gerakan kamera dengan kamera ikut bergerak mendekati atau menjauhi subjek, seperti yang dapat dilihat pada gambar disebut sebagai *dolly*. *Dolly in* atau gerakan mendekati subjek membuat suasana terkesan intens dan tegang. Sedangkan *dolly out*, memberi kesan kehilangan, terabaikan atau realisasi akan suatu hal yang sedang terjadi pada subjek.

Lalu *tracking*, *tracking* hampir sama dengan *dolly* hanya saja gerak kamera ke kiri atau ke kanan. Biasanya *tracking* digunakan untuk mengikuti gerak subjek yang cepat seperti lari. *Tracking* juga dapat mengatur jalannya film. Maksudnya saat dimana keadaan sedang intens atau tempo yang cepat, dengan *tracking* dapat meredam tempo tersebut.

Sekarang beranjak dari *tracking* dan *dolly* ke *steadycam*. *Steadycam* membuat gerakan yang bebas, mengajak penonton ikut merasakan yang dirasakan oleh tokoh tersebut. *Steadycam* menghasilkan gambar yang lebih *smooth* dibanding dengan *handheld*. Pada *handheld*, gerakan kamera menimbulkan kesan *shaky*. Sedangkan pada *steadycam* lebih halus lebih *smooth*.

Selanjutnya, *crane*. *Crane* adalah gerakan kamera dengan bantuan alat untuk mendapatkan gambar dari tempat yang tidak dapat dijangkau manusia. Gerakan *Crane down* atau gerakan kamera dari *high angle* turun mendekati tokoh menimbulkan kesan ke penonton ikut masuk ke dalam dunia sang tokoh pada *scene* tersebut. Sedangkan jika kamera bergerak sebaliknya menimbulkan kesan sesosok tokoh menjadi kecil dan menunjukna seberapa besar rintangan yang menghadang tokoh. Kamera bergerak dari *high angle* ke *low angle* dengan *shot size medium close up* atau *close up* memperkuat karakter dari tokoh tersebut dan membuat tokoh terlihat kuat dan ditakuti. *Crane* membutuhkan beberapa waktu untuk memasang, karena terdiri dari banyak bagian untuk menjadi satu bagian.

Penggunaan *camera movement* yang tepat merupakan yang paling baik untuk menambah kesan dramatis dalam satu *scene*. Maka dari itu, mengetahui dan memahami bagaimana dan kapan untuk menggunakan *dolly*, *crane*, *steadycam*, dan *tripod* dalam cerita akan membuat film lebih menarik dan meningkatkan emosional yang dirasakan.

### *Three Point Lighting*

*Three point lighting*. *Key light*, *fill light*, dan *back light* merupakan dasar dari *lighting*. Ketika anda telah memahami prinsip dasarnya, anda dapat menentukan untuk menggunakan pencahayaan yang tepat sehingga dapat menambah suasana atau *mood* dalam film dan memperkuat karakter dari cerita. Nah, sekarang mari kita lihat bagaimana fungsi dan efek yang dihasilkan dapat mempengaruhi suasana dan karakter dalam film.

Pertama-tama yaitu *key light*, *key light* merupakan cahaya yang paling penting dan paling kuat diantara cahaya lainnya. Pencahayaan dari *key light* menghasilkan gambar dengan kontras yang tinggi atau *high contrast* sehingga memberi kesan suasana yang intens, dramatis atau misterius seperti yang dapat dilihat pada gambar. Pencahayaan seperti ini dapat dilakukan dengan cara menambahkan *barndoor* pada lampu agar cahaya lebih terarah ke tokoh. Pencahayaan seperti ini disebut *low key lighting*.

Tetapi dapat dilihat, pada *background* dengan tokoh terlihat seperti menyatu. Untuk membuat tokoh lebih menonjol dari *background*nya dapat dengan cara memberi *back light*. *Back light* merupakan cahaya yang diletakkan di belakang tokoh sehingga memberi efek pada tokoh seperti dikelilingi oleh cahaya seperti yang dapat dilihat pada gambar. Cahaya tersebut disebut *rim light*. *Back light* tidak hanya berfungsi sebagai pemisah tokoh dengan *background*, tetapi juga dapat membuat karakter yang mengancam, seperti pada gambar.

Selanjutnya adalah *fill light*. Disebut sebagai *fill light* karena fungsinya sebagai pengisi cahaya pada bayangan yang dihasilkan *key light* sehingga menghasilkan gambar dengan kontras yang rendah atau *low contrast*. Dengan penambahan *fill light* akan memberi kesan suasana yang lebih ceria. Posisi *fill light* diletakkan lebih jauh dari *key light* atau memantulkan cahaya ke langit-langit atau dinding. Pencahayaan seperti ini disebut *high key lighting*.

Mungkin agak membingungkan pada bagian *high contrasts* disebut *low key lighting* dan pada *low contrast* disebut *high key lighting*. Maka untuk memudahkan mengingat ganti semua *key* pada *low key lighting* dan *high key lighting* dengan *fill*, sehingga pada *high kontras* atau dimana keadaan tidak ada atau rendah *fill light*nya menjadi *low fill lighting*. Sama halnya dengan *low contrast*, dimana *fill light*nya tinggi atau *high fill* menjadi *high fill lighting*.

Nah, dengan mengetahui fungsi dan efek yang dihasilkan oleh *key light*, *fill light* dan *back light* dapat membantu dalam menyampaikan suasana dan karakter dari cerita kedalam bahasa visual.

## Konsep Kreatif

Tiap-tiap video pembelajaran dibuka dengan *opening* judul terlebih dahulu, lalu masuk ke *opening video*. *Opening video* menunjukkan keseluruhan isi video secara singkat dan dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian penonton. Setelah *opening video* masuk ke *opening title* dan dilanjutkan dengan narasi yang menyampaikan tentang pengenalan secara luas dari materi yang akan disampaikan. Narasi berikutnya masuk ke pokok materi yang ingin disampaikan tiap materi dipisahkan menurut bagian-bagian sehingga lebih mudah dipahami dan tidak tercampur antara materi satu dengan yang lainnya. Selanjutnya setelah menyampaikan materi, narasi mengenai *review* sedikit tentang materi yang disampaikan sebelumnya

## Konsep Visual

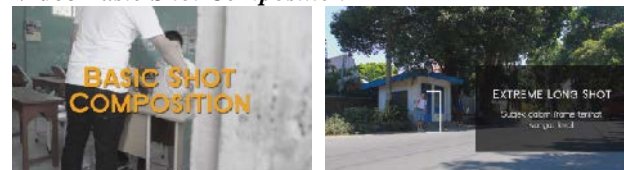
Visualisasi dalam video pembelajaran ini menyatukan video-video yang sudah diambil pada produksi dan diurutkan sesuai dengan *storyboard* atau *script*.

Warna dalam video pembelajaran ini terbagi menjadi duabagian dimana pada saat video menunjukkan tentang teknik atau cara warna yang dipakai lebih cerah atau lebih natural, sedangkan pada saat video menunjukkan contohnya warnanya diubah sesuai dengan cerita atau genre untuk membedakan antara materi dengan contohnya.

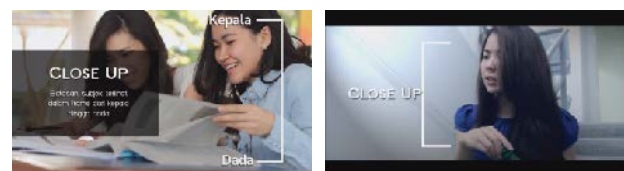
Karena video ini merupakan video pembelajaran maka pada tiap adegan diberikan tulisan penjelasan tentang materi yang disampaikan sehingga penonton dapat melihat langsung dan dibantu dengan audio atau narasi.

## Karya Akhir

### Video Basic Shot Composition

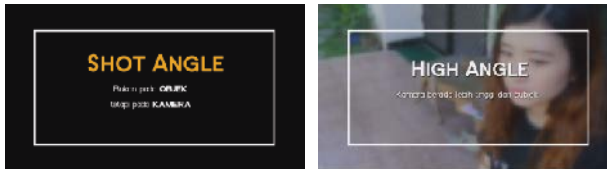


Gambar 1. Preview 1

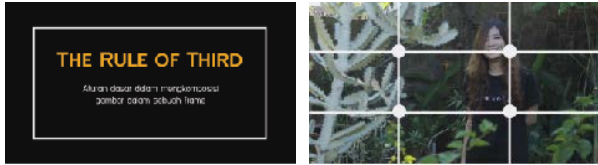


Gambar 2. Preview 2

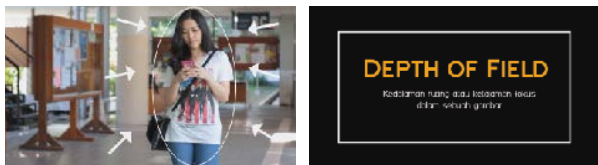




Gambar 3.Preview 3

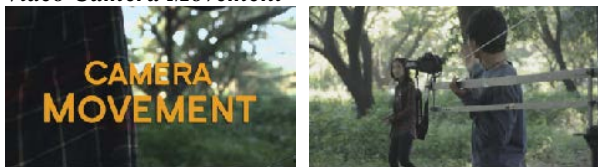


Gambar 4.Preview 4

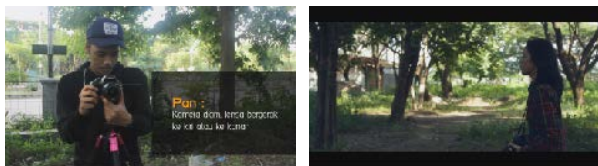


Gambar 5.Preview 5

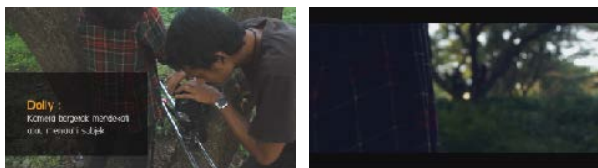
**Video Camera Movement**



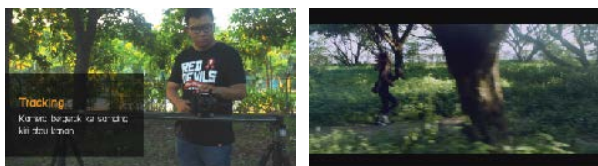
Gambar 6.Preview 1



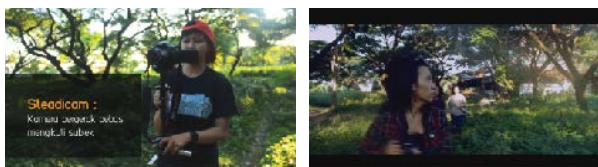
Gambar 7.Preview 2



Gambar 8.Preview 3

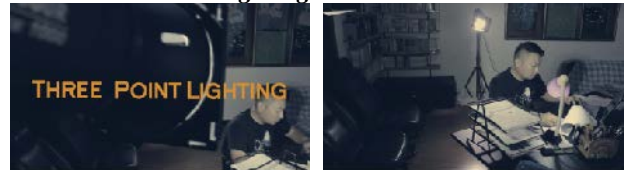


Gambar 9.Preview 4



Gambar 10.Preview 5

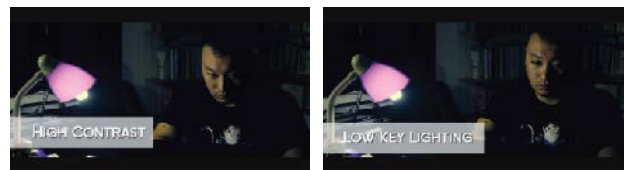
**Video Three Point Lighting**



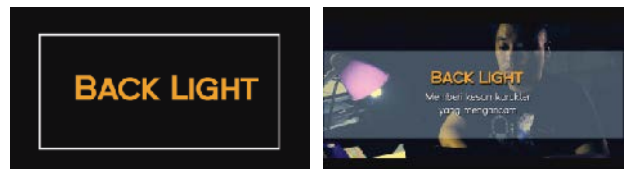
Gambar 11.Preview 1



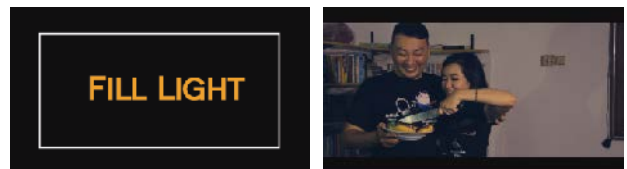
Gambar 12.Preview 2



Gambar 13.Preview 3



Gambar 14.Preview 4



Gambar 15.Preview 5

**Media Pendukung**

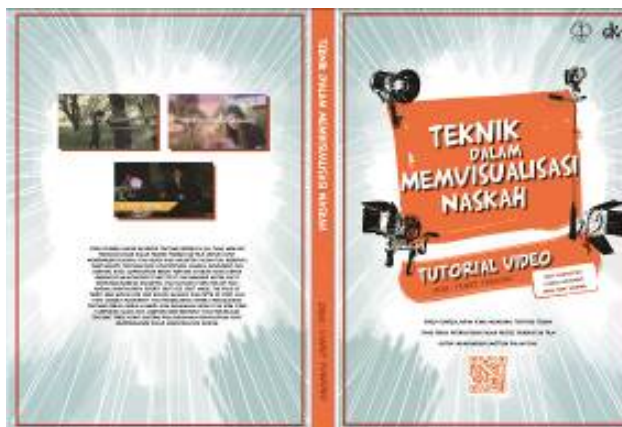
Media utama video pembelajaran ini berupa video. Media pendukungnya antara lain adalah Poster, buku produksi, DVD, dan Katalog. Media pendukung ini bersifat promosi, mengarahkan penonton kepada media utama. Secara visual, media pendukung menyesuaikan dengan film. Antara media pendukung yang satu dan yang lain, menggunakan visual yang serupa.



Gambar 16. Poster



Gambar 18. DVD



Gambar 17. Cover DVD



Gambar 19. Katalog bagian dalam



Gambar 19. Katalog bagian luar



Gambar 20. Cover buku produksi

## Kesimpulan

Mata kuliah Audio Visual 2 merupakan mata kuliah pendukung pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra. Waktu yang diberikan untuk penyampaian materi pada mata kuliah ini sangat terbatas karena mata kuliah ini hanya mata kuliah pendukung sehingga, banyak mahasiswa kurang dapat memahami dalam penerapan materi atau teori ke praktek atau produksi. Terutama pada memvisualisasikan bahasa naskah ke bahasa visual.

Karena keterbatasan waktu yang diberikan, menyebabkan tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi secara teori tidak seimbang dengan pemahaman dalam mempraktekkan teori atau pengetahuan yang mereka dapatkan pada saat kelas sehingga, hasil yang mereka buat kurang dapat membawa suasana yang ingin mereka sampaikan ke penonton. Maka dari permasalahan tersebut dibuat media pendukung berupa video pembelajaran. Pemilihan media pendukung berupa video dipilih karena penggabungan antara audio beserta visual memudahkan dalam menjelaskan materi yang ada. Audio dapat membantu dalam menjelaskan bagian yang tidak dapat digambarkan secara visual dan begitu juga sebaliknya.

Video pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu dan menjadi panduan mahasiswa pada saat

memvisualkan naskah yang mereka miliki. Video ini membahas tentang teknik yang perlu diperhatikan dalam memvisualisasikan naskah dan terbagi dalam tiga subpokok bahasan yaitu *shot composition*, pergerakan kameradan pencahayaan.

Video pembelajaran ini dapat menjadi salah satu solusi pemecahan masalah dalam kesusahan yang dialami mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual dalam pemahaman teknik yang perlu diperhatikan dalam memvisualisasikan naskah. Dikemas dalam tiga video yang tiap videonya menjelaskan subpokok bahasan secara singkat dan padat. Video ini tidak hanya memberi pengertian secara teknik saja, tetapi juga memberikan contoh-contoh suasana atau *mood* yang dihasilkan dengan penggunaan teknik yang diberikan. Video ini diunggah ke media sosial *youtube* untuk memudahkan mahasiswa dalam mengakses video ini kapan saja dan dimana saja selama terdapat jaringan internet.

## Ucapan Terima Kasih

Perancang menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini sangatlah sulit bagi perancang untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Maka pada kesempatan ini perkenankanlah penyampaian terima kasih kepada:

1. Aristarchus Pranayama, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan perancangan.
2. Dr. Deny Tri Ardianto S.Sn., Dipl.Art sebagai pembimbing utama dan Erandaru, ST., M.Sc selaku pembimbing kedua yang telah memberikan banyak masukan, bimbingan dari awal pembuatan laporan dan perancangan tersebut hingga selesai.
3. Hen Dian Yudani, S.T.,M.Ds dan Drs. Martinus Suparwoto, M.Sn. selaku tim pengajar dalam mata kuliah Audio Visual yang telah banyak membantu dalam mendapatkan data dan dukungan dalam tugas akhir ini.
4. Semua anggota keluarga yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir, baik spiritual dan material.
5. Rukun *Production*, Centurion Production, Gee Baktiar, Wenny, Wulan Wu dan Mintjie Ong yang telah membantu dalam proses perancangan *video* pembelajaran.
6. Teman – teman lainnya yang telah mendukung dalam doa serta membantu memberikan saran – saran dalam perancangan *video* pembelajaran.
7. Pengurus perpustakaan yang telah menyediakan sarana kepustakaan.
8. Rungkut Camera Shop dan Puzzle studio yang telah menyewakan peralatan *shooting*.

## Daftar Referensi

- Dony, Kusen. "Bahasa Suara." *filmpelajar.com, belajar bersama, berbagi & silaturahmi*. 2009. Diakses 28 Februari 2015. <<http://www.filmpelajar.com/tutorial/bahasa-suara>>.
- Dony, Kusen. "Bahasa Visual." *filmpelajar.com, belajar bersama, berbagi & silaturahmi*. 2009. Diakses 28 Februari 2015. <<http://www.filmpelajar.com/tutorial/bahasa-visual>>.
- Mamer, Bruce. *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image / Edition 5*. Cengage Learning, 2008.
- Supriyono, Rakhmat. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. 2010. Yogyakarta: ANDI.
- Wijanarko, Lizard. "Desain Komunikasi Visual" *ADS*. 2009-2015. Diakses 27 Februari 2015. <<http://www.aahidesain.com/desain-komunikasi-visual.html>>.
- "Audiovisual." *Wikipedia, Ensiklopedia Bebas*. 3 Maret 2015. Wikipedia Foundation. Diakses 17 Februari 2015. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Audiovisual>>.
- "Desain komunikasi visual." *Wikipedia, Ensiklopedia Bebas*. 16 Juni 2013. Wikipedia Foundation. Diakses 17 Februari 2015. <[http://id.wikipedia.org/wiki/Desain\\_komunikasi\\_visual](http://id.wikipedia.org/wiki/Desain_komunikasi_visual)>.
- "Direktori Desain Komunikasi Visual (Program Studi/Prodi)." *Institut Teknologi Bandung*. 2013. Institut Teknologi Bandung. Diakses 27 Februari 2015. <<http://www.itb.ac.id/directory/163>>.
- "Video Sebagai Media Pembelajaran." *BPP Bagian Pengembangan Pembelajaran*. (2013). Telkom University. Diakses pada tanggal 17 Februari 2015. <<http://lsd.telkomuniversity.ac.id/video-sebagai-media-pembelajaran/>>.