

Pengembangan Video Dokumenter (Kegiatan Mahasiswa) Di Lingkungan Informatika Universitas Mulawarman

Fajar Ramadhan*¹, Edy Budiman²,

Muhammad Bambang Firdaus³, Anton Prafanto⁴

^{1,2,3} Informatika, Universitas Mulawarman, Samarinda

e-mail: *¹fajar21ramadhan@gmail.com, ²edybudiman.unmul@gmail.com,

³ bambangf@fkti.unmul.ac.id, ⁴antonprafanto@fkti.unmul.ac.id

Abstrak

Video Dokumenter merupakan salah satu media informasi elektronik untuk menyampaikan informasi sebuah instansi maupun institusi, karena penyampaian informasi melalui video dokumenter lebih mudah menarik perhatian. Dengan video dokumenter semua informasi dapat dengan mudah dicerna oleh semua kalangan masyarakat karna memanfaatkan Multimedia. Instansi Pendidikan Program Studi Informatika di Universitas Mulawarman (UNMUL) merupakan salah satu institusi yang menerapkan penggunaan Ilmu Komputer serta Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada kegiatan belajar mengajar. Video dokumenter dapat menjadi sebuah media penyampaian kepada masyarakat untuk lebih mengetahui informatika serta mengetahui kegiatan-kegiatan apa saja yang dilakukan mahasiswa/i. Video wawancara dengan salah satu dosen informatika dan beberapa kegiatan mahasiswa/i demi mendukung penjelasan tentang kegiatan-kegiatan yang ada di informatika. Dalam memproduksi sebuah video dokumenter hendaklah terlebih dahulu mempersiapkan Tahapan Produksi yang benar dan memperlihatkan setiap detail tahapan yang akan dibuat dimulai dari tahap Pra Produksi, Tahap Produksi dan tahap pasca Produksi. Dan hasil dari pembuatan video dokumenter ini nantinya akan diserahkan kepada Universitas Mulawarman untuk digunakan sebagai media sosialisasi ke publik.

Kata Kunci—Video Dokumenter, Kegiatan Mahasiswa/i

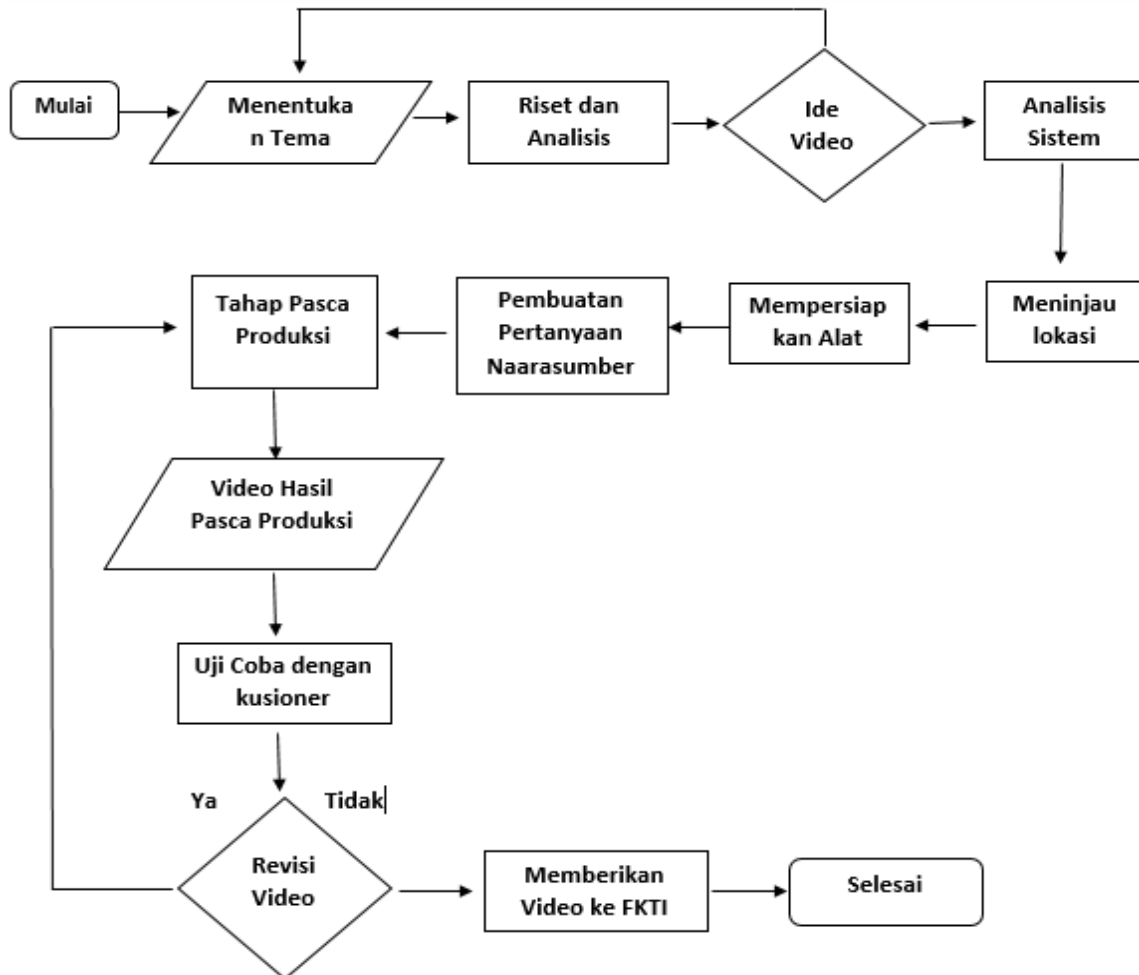
1. PENDAHULUAN

Video dokumenter merupakan salah satu *genre* video yang menggambarkan kehidupan nyata sebagai materi dasar, disusun oleh seniman dan ahlinya dengan berbagai macam keputusan mengenai apa yang mau diceritakan ke target *audience*, dan dengan tujuan apa [1][2]. Kejujuran keakurasian, dan tanggung jawab dri materi merupakan hal yang terpenting sebagai tolak ukur kualitas dokumenter [3][4]. Media informasi yang baik memiliki penyampaian yang luas dan tepat disertai dengan tampilan visual atau gambar-gambar yang lebih memperjelas sebuah informasi dan hal-hal penting untuk disajikan kepada masyarakat [5][6][7]. Informasi tersebut dapat disampaikan salah satunya melalui media informasi berupa video yang dapat dilihat dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari, karena didalamnya terdapat proses penyampaian pesan informasi kepada penerimanya [8][9][10]. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mencoba melakukan penelitian mengenai dokumenter dengan judul “Pengembangan Video Dokumenter (Kegiatan Mahasiswa) di Lingkungan informatika Universitas Mulawarman” Maka dari itu, penulis berharap video yang dihasilkan dapat bermanfaat untuk pihak fakultas dalam mempromosikan Informatika.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Analisis

Adapun kerangka kerja yang digunakan berdasarkan Bagan Alir (*Flowchart*) untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Bagan Alir Kerangka Kerja

2.2 Tahapan Pra Produksi

1. Ide Video

Video dokumenter dapat menjadi sebuah media penyampaian kepada masyarakat untuk lebih mengetahui informatika serta mengetahui kegiatan-kegiatan apa saja yang dilakukan mahasiswa, Dalam penelitian ini, penulis mencoba menyajikan tampilan secara visual seperti video dokumenter tentang informasi berupa hal-hal apa saja yang dapat mempromosikan informatika, sekaligus mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan oleh mahasiswa, sehingga masyarakat atau mahasiswa-mahasiswa yang baru bergabung di Informatika mendapatkan gambaran kegiatan apa saja yang akan dilakukan.

2. Sinopsis

Video dokumenter ini menceritakan tentang kegiatan Akademik dan Non Akademik yang terjadi di lingkungan informatika. Wujud kegiatan tersebut tercermin dalam beberapa aspek yang terkandung di dalamnya, diantaranya kegiatan akademik seperti pembelajaran di dalam

perkuliahan dan diluar perkuliahan dan non akademik mahasiswa seperti kegiatan dalam komunitas IT dan organisasi mahasiswa. Aspek tersebut menjadi sebuah kebiasaan yang menarik dan positif dilingkungan fakultas. Dalam video dokumenter ini ditampilkan gambar-gambar dan video yang mendukung judul di atas guna memvisualkan segala kegiatan yang berlangsung.

3. Riset

Riset adalah mengumpulkan data atau informasi melalui observasi mendalam mengenai subjek, peristiwa, dan lokasi sesuai tema yang akan diketegahkan. Riset bisa dilak ukan oleh tim riset khusus atau dilakukan sendiri oleh penulis naskah merangkap sutradara. Riset untuk dokumenter dilakukan pada sumber data informasi, yang umumnya terdiri dari beberapa macam yaitu:

- a. Data Tulisan, majalah, dan surat kabar
- b. Data visual : foto, video, lukisan, dan poster
- c. Data suara: bunyi-bunyian, music, dan lagu
- d. Data mengenai subjek, narasumber, dan informasi
- e. Data lokasi: tempat kejadian/peristiwa

Penulis melakukan riset pustaka atau literature yaitu penggalian informasi melalui berbagai bahan baca baik koran, majalah, buku-buku, dan informasi dari internet. Kemudian penulis melakukan riset lokasi, penggalian informasi langsung ditempat lokasi agar penulis paham akan geografi, gemografi, budaya, serta adat istiadat yang akan penulis angkat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan kerangka pemikiran dalam penelitian ini, semua proses langka kerja dikerjakan sesuai apa yang telah digambarkan dalam diagram kerangka pemikiran. Dengan dibuatya diagram kerangka pemikiran dapat mempermudah dan membantu langkah kerja proses tahapan dalam penelitian ini. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk membantu menyampaikan informasi mengenai informatika serta mengetahui kegiatan-kegiatan apa saja yang dilakukan mahasiswa di lingkungan informatika Universitas Mulawarman sehingga menghasilkan suatu pemubuatan video dokumenter dan hasil sebagi berikut :

3.1 Shooting Time Line



Gambar 2 Shooting Timeline

Pada Gambar 1 Pada proses produksi yaitu tahap pengambilan gambar dimulai pada tanggal 11 September 2018 dengan pengambilan gambar panorama lingkungan informatika. Kemudian dilanjutkan kembali pada tanggal 12 sampai tanggal 20 September 2018 dengan pengambilan gambar kegiatan-kegiatan yang dilakukan mahasiswa/i selama berada di lingkungan kampus informatika.

Sekiranya cukup dalam tahap pengambilan gambar kegiatan mahasiswa, selanjutnya peneliti melanjutkan proses produksi yaitu tahap wawancara kepada beberapa mahasiswa informatika sebagai narasumber. Wawancara pertama dilakukan pada tanggal 21 September 2018 kepada saudara Hafiz Dzaki sebagai narasumber dan pada tanggal 25 & 26 September 2018 peneliti juga melakukan wawancara kepada Fahmi Akbar dan Asdar Zulkiawan sebagai narasumber yang dalam pembuatan video dokumenter.

Selanjutnya adalah proses hari terakhir dalam pengumpulan data dalam video dokumenter ini, yang dilakukan pada tanggal 28 September 2018 peneliti melakukan wawancara kepada beberapa dosen informatika, yang pertama peneliti mewawancarai ibu Novianti Puspitasari, S.Kom,M.Eng, dan yang kedua peneliti mewawancarai Ibu Masnah Wati, S.Si,M.T selaku dosen informatika.

3.2 Pembahasan

Tampilan Pembuka adalah tampilan pertama kali dilihat pada saat video diputar sebagai pembukaan. Tampilan pembuka dalam video dokumenter ini adalah munculnya logo Universitas Mulawarman dan Maskot Universitas Mulawarman. tampilan ini dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 3 Tampilan Pembuka Video Dokumenter



Gambar 4 Tampilan Pembuka Video Dokumenter

Tampilan isi berisi tampilan pemandangan Universitas Mulawarman dan informatika dengan pengambilan gambar dari *view* pandangan dari luar ruangan menggunakan drone yang diiringi musik *backsound*.

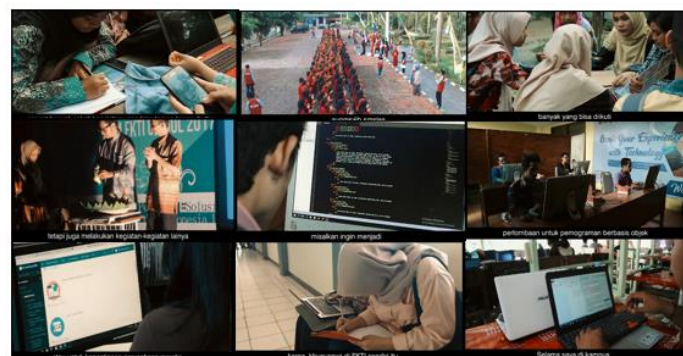


Gambar 5 Tampilan hasil wawancara narasumber.

Proses wawancara yang penulis lakukan adalah sebagai bentuk lain pengumpulan data yang langsung penulis dapatkan dengan cara memberikan pertanyaan kepada narasumber yang telah penulis persiapkan. Pada proses wawancara berlangsung penulis sama sekali tidak melakukan settingan pada semua narasumber, baik itu settingan jawaban. Penulis ingin memberikan kebebasan pada narasumber untuk bercerita dan memberikan informasi secara mendalam.

Pada scene ini memperlihatkan wawancara narasumber Hafiz Dzaki, Fahmi Akbar, Asdar Zulkiawan yang menjelaskan secara singkat motif narasumber mengapa memilih Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, dan kegiatan-kegiatan apa saja yang dapat dilakukan selama kuliah di Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman, dan wawancara salah satu dosen informatika yang menjelaskan kegiatan-kegiatan yang dapat di ikuti oleh mahasiswa-mahasiswa saat berada di informatika. Adapun Teknik pengambilan gambar ini menggunakan teknik *Close up* sehingga penonton dapat meihat ekspresi narasumber dalam menyampaikan pesan yang disampaikan. Kemudian pada video trailer ini juga terdapat *subtitle* agar mempermudah penonton terutama kaum disabilitas agar mempermudah untuk memahami isi dari video dokumenter ini.

Adapun hambatan yang di dapat dalam wawancara ini adalah Narasumber yang berhalangan hadir melakukan wawancara pada hari yang sudah ditentukan, pada saat shooting wawancara terdapat banyak noise seperti suara kendaraan yang lewat dan beberapa gangguan suara lainnya yang membuat konsentrasi narasumber terganggu. Jadi solusi pada hambatan diatas adalah peneliti mengatur ulang jadwal wawancara dengan narasumber sesuai dengan hari yang telah ditentukan oleh narasumbernya serta peneliti juga melakukan pengambilan gambar secara berulang untuk meminimalisir gangguan suara selama proses wawancara berlangsung.



Gambar 6 Tampilan Scene Singkat Kegiatan Mahasiswa

Pada gambar diatas dijelaskan beberapa isi video yang menampilkan potongan scene kegiatan-kegiatan mahasiswa/i untuk mengisi gambaran ilustrasi kegiatan-kegiatan yang

dilakukan oleh mahasiswa/i selama berada di lingkungan kampus, dengan diiringi suara narasumber dan *background* musik video. Pengambilan gambar ini menggunakan *medium shoot*, *eye angel* dan *close up* dengan menggunakan *shot* ketiganya penonton dapat melihat suasana kegiatan-kegiatan yang dilakukan mahasiswa/i, dan mengerti isi informasi yang disampaikan.

Pada bagian penutup video dokumenter ini penulis ingin menyajikan tampilan-tampilan pemandangan informatika dan Universitas mulawarman dengan menggunakan drone. Agar penonton dapat melihat suasana informatika dan Universitas Mulawarman dari ketinggian, Adapun gambar-gambar drone yang di tampilkan didapatkan dari Youtube chanel Sinematik Ftik.



Gambar 7 Tampilan Penutup

Untuk produksi ini sendiri penulis juga mendapatkan beberapa data dokumentasi kegiatan-kegiatan yang ada di lingkungan informatika melalui Badan Eksekutif Mahasiswa.

3.3 Pengujian Kuesioner

Pengujian video dokumenter Kegiatan Mahasiswa di lingkungan informatika Universitas Mulawarman dengan menggunakan media kuesioner dan melibatkan 50 orang responden. Adapun hasil dari jawaban 38 responden tentang kusioner ini, maka dapat disimpulkan rata-rata sebagai berikut :

Kuesioner I

SP = Sangat Penting **P** = Penting **TP** = Tidak Penting

Pertanyaan	SP	P	TP	Total
1	27	23	0	50
Presenstase Jawaban	54%	46%	0%	100%
2	26	24	0	50
Presenstase Jawaban	52%	48%	0%	100%
3	25	25	0	50
Presenstase Jawaban	50%	50%	0%	100%
4	27	23	0	50
Presenstase Jawaban	54%	46%	0%	100%
5	28	21	1	50

Presenstase Jawaban	56%	42%	1%	100%
---------------------	-----	-----	----	------

Kuesioner II

1 = Sangat Buruk 2 = Buruk 3 = Cukup 4 = Baik 5 = Sangat Baik

Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1	0	0	8	27	15	50
Presenstase Jawaban	0%	0%	16%	54%	30%	100%
2	0	1	3	29	17	50
Presenstase Jawaban	0%	2%	6%	58%	34%	100%
3	0	1	9	21	19	50
Presenstase Jawaban	0%	2%	18%	42%	38%	100%
4	0	1	5	28	16	50
Presenstase Jawaban	0%	2%	10%	56%	32%	100%
5	0	0	10	21	19	50
Presenstase Jawaban	0%	0%	20%	42%	38%	100%

Kuesioner III

1 = Sangat Buruk 2 = Buruk 3 = Cukup 4 = Baik 5 = Sangat Baik

Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1	0	2	8	28	12	50
Presenstase Jawaban	0%	0%	16%	56%	24%	100%
2	0	0	8	23	18	50
Presenstase Jawaban	0%	0%	16%	46%	36%	100%
3	0	2	9	24	15	50
Presenstase Jawaban	0%	4%	18%	48%	30%	100%
4	0	1	10	20	19	50
Presenstase Jawaban	0%	2%	20%	40%	38%	100%
5	0	0	8	22	20	50
Presenstase Jawaban	0%	0%	16%	44%	40%	100%

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang terlampir, didapatkan kesimpulan bahwa dari 50 responden 28 orang meilih video dokumenter jauh lebih penting dibandingkan dengan brosur maupun media cetak lainnya dan 21 orang menjawab penting. Pada video ini penyampaian informasi tentang kegiatan yang ada di informatika Universitas Mulawarman dinilai baik oleh 27 orang responden dan dinilai sangat baik oleh 15 orang responden, serta pesan yang ditangkap dari video dokumenter dinilai baik oleh 40 orang. Kegiatan yang ada di dalam video dokumenter tersebut sudah tersampaikan dengan jelas dan dinilai baik oleh 21 orang responden dan dinilai sangat baik oleh 19 orang responden. Sedangkan pada bagian teknik pengambilan dan editing, visualisasi dari video dokumenter dinilai baik oleh 40 orang responden, kualitas pencahayaan dinilai baik oleh 41 orang responden, kejelasan suara dinilai baik oleh 39 orang, backsound dari

video dokumenter dinilai baik oleh 39 orang dan 10 orang responden menjawab cukup dan transisi dari scene satu ke scene yang lainnya dinilai baik oleh 42 orang responden dan 8 orang responden menjawab cukup.

4. KESIMPULAN

Video dokumenter merupakan salah satu dokumentasi yang di olah secara kreatif yang merupakan salah satu media komunikasi modern dengan menampilkan penggabungan gambar bergerak dan suara, sehingga terget audience dapat mengetahui lebih jelas informasi yang disampaikan dan juga bertujuan untuk mempengaruhi penontonya. Oleh sebab itu dipilih media video dokumenter untuk memberikan informasi yang baik

Bedasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, video dokumenter yang dirancang telah dapat memberikan informasi kepada calon mahasiswa/i dan masyarakat luas mengenai kegiatan-kegiatan yang dilakukan mahasiswa/i selama berada di lingkungan informatika. Dan dalam pembuatan video dokumenter kegiatan mahasiswa di lingkungan Informatika Univeristas Mulawarman juga menjadi salah satu upaya mempromosikan Informatika secara meluas, dan hasil video dokumenter ini akan di upload melalui sosial media youtube agar video dokumenter ini dapat dilihat oleh masyarakat luas. Dalam pembuatan video dokumenter ini hasil pengujian dari kualitas video yang telah dirancang sudah menarik karena didukung oleh unsur Tahapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang sesuai dan editing transisi scane ke scane yang sesuai, begitu juga narasi (voice) yang tedengar jelas. Perancangan video ini dapat menjadi salah satu media informasi yang bisa dipergunakan oleh dinas terkait.

5. SARAN

Adapun saran yang dapat disampaikan untuk pengembangan video dokumenter diharapkan dalam pembuatan video dokumenter, harus melakukan survey terlebih dahulu agar data-data yang di dapatkan sesuai dengan keadaan yang benar-benar terjadi sehingga cerita dalam video dokumenter yang akan dibuat sesuai dengan kenyataan. Selain survey dilapangan juga diperlukan studi pustaka untuk mendukung data yang sudah didapatkan dilokasi tersebut. Dalam pengambilan video maupun suara disarankan menggunakan alat-alat yang dapat menunjang kualitas video itu sendiri, seperti Tripot, Lighting serta Microphone external agar dalam proses pengumpulan data video menghasilkan hasil yang baik.

Untuk memproduksi sebuah video diperlukan kemajuan sumber daya yang kreatif serta pemahaman penguasaan teknik pengambilan gambar dan memiliki ide- kreatif dalam proses editing agar lebih memperindah video nantinya. Penjadwalan pengambilan gambar sangat penting agar tidak terjadi halangan pada saat *shooting* berlangsung. Bila perlu dalam pengambilan gambar video dikejakan secara kelompok agar pembuatan video profile tidak memakan banyak waktu. Pemberian efek saat proses editing harus diperhatikan dengan baik agar efek yang diberikan sesuai dengan keadaan yang sedang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Tejawati, E. K. Pradana, M. B. Firdaus, F. Suandi, L. Lathifah, and M. K. Anam, "Pengembangan Video Dokumenter 'Wanita Dan Informatika' Di Lingkungan Fkti Universitas Mulawarman," *J. Inform. dan Rekayasa Elektron.*, vol. 2, no. 2, p. 72, 2019, doi: 10.36595/jire.v2i2.121.
 - [2] U. Erniasih and S. E. Pramono, "Perbedaan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Video Edukasi dan Media Video Dokumenter pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 12 Semarang Tahun Ajarah 2017 / 2018," vol. 6, no. 2, pp. 162–171, 2018.
 - [3] I. K. E. Pranata, I. G. P. Sindu, and I. M. Putrama, "Film Dokumenter Seni Lukis Wayang Kamasan Klungkung Bali," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 2, p. 142, 2019, doi: 10.23887/janapati.v8i2.17757.
-

-
- [4] Nurhana, "Pengembangan media ajar video dokumenter pada materi daerah aliran sungai dan konservasi airtanah pada siswa kelas x di sma negeri 1 comal pematang," 2019.
- [5] A. Tejawati, M. B. Saputra, M. B. Firdaus, S. Fadli, F. Suandi, and M. K. Anam, "Media Promosi Penangkaran Rusa Sambar (Rusa Unicolor) Sebagai Ekowisata Di Penajam Paser Utara Berbasis Virtual Reality," *J. Inform. dan Rekayasa Elektron.*, vol. 2, no. 2, p. 52, 2019, doi: 10.36595/jire.v2i2.118.
- [6] I. N. A. F. Setiawan, I. N. W. Adnyana, K. R. Winatha, and I. N. Y. Trisemarawim, "Film Dokumenter Eksistensi Tarian Dan Kesenian Sakral Wayang Wong Desa Adat Sidan," *J. Desain Komun. Vis. Multimed. Vol.*, vol. 05, no. 02, pp. 251–264, 2019.
- [7] M. B. Firdaus, E. Budiman, M. F. Anshori, J. Teknologi, and U. Mulawarman, "Evaluasi Skema Panduan Game Berbasis Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena," *JURTI Univ. Mulawarman*, vol. 4, no. 1, p. 36, 2020.
- [8] R. P. Tenda and D. K. Soedarsono, "Film Dokumenter 'Visit of South Sulawesi,'" *e-Proceeding Manag.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2018.
- [9] I. R. O. Robin, I. G. P. Sindu, and I. G. M. Darmawiguna, "Film Dokumenter Anak Agung Pandji Tisna 'Jejak Pujangga Pionir Lovina,'" *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 70, 2019, doi: 10.23887/janapati.v8i1.17002.
- [10] A. N. Afyuddin, I. Arwani, and T. Afirianto, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Media Informasi Wisata Suroboyo Carnival Berbasis Augmented Reality," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 8, pp. 2307–2316, 2018.
-