

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN BAHASA GAMBAR PADA VIDEO MELALUI PENUGASAN DENGAN KATA KUNCI PADA MAHASISWA D4 KOMPUTER MULTIMEDIA

Guruh Nusantara ¹⁾

1) Program Studi / Jurusan D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya, email: guruh@stikom.edu

Abstract: This research study about how to improve the quality of visual language use in the making of video on D4 Komputer Multimedia students at STIKOM Surabaya. Researchers will use action research style with keyword-based assignment method. for students were forced to use appropriate visual language. Research is divided into 3 cycles, in each cycle there is a task to make a video based on a keyword. Data collected with quantitative methods using a poll of 25 respondents covering various aspects of a good video. If the average of the results of the poll are worth over 70 then the keyword-based assignment method is said to be successful.

Keywords: visual language, keyword-based assignment method, video making.

Mahasiswa STIKOM Surabaya bisa dianggap tercukupi dalam hal fasilitas dalam pembuatan sebuah karya video. Ilmu yang diajarkan secara teori juga sudah dinilai cukup komprehensif, akan tetapi dalam kenyataannya pencapaian prestasi dibidang video dari mahasiswa STIKOM Surabaya belum bisa mengungguli mahasiswa dari universitas lain.

Metode pengajaran yang lama lebih ditekankan pada bagaimana menciptakan sebuah tampilan video yang baik dan benar secara teknis, yaitu komposisi, warna, penggunaan ukuran-ukuran shot dan pergerakan kamera serta suara yang baik.

Pesan yang terkandung didalamnya tidak terlalu diprioritaskan dalam pengajaran sebelumnya. Hal ini menyebabkan mahasiswa akhirnya melupakan pentingnya pemilihan bahasa gambar yang tepat agar pesan yang terkandung sampai pada penonton.

Hal ini dikuatkan dalam buku *Bikin Film Indie itu Mudah !*, M. Bayu Widagdo, menuliskan bahwa komunikasi yang tercipta melalui media film hanya berjalan satu arah yakni kepada komunikan atau penonton. Disebutkan juga oleh Heru Effency dalam bukunya *Mari Membuat Film, Panduan Menjadi Produser* mengatakan untuk menyampaikan amanat film tersebut, dibutuhkan suatu media.

Oleh karena itu, terdapat 3 faktor utama yang mendasari bahasa film yaitu :

1. Gambar
2. Suara
3. Keterbatasan Waktu

Bahasa gambar dalam karya film berfungsi sebagai sarana utama. Oleh karena itu, andalkan terlebih dahulu kemampuan penyampaian melalui media gambar tersebut untuk menanamkan informasi. (Baskin, 2003). Gambar menjadi daya tarik tersendiri di luar alur cerita. Tak mustahil bila pemain yang bagus lebih bisa mempertajam atau menarik perhatian penonton, disamping set, properti, dan tata cahaya yang mempesona sebagai pendukung suasana/mood. (Widagdo, 2007)

Dengan melatih mahasiswa memulai sebuah karya video dengan kata kunci dalam setiap karya videonya, mahasiswa mau tidak mau akan memastikan bahwa semua elemen yang digunakan dalam pembuatan karyanya mengacu pada kata kunci yang diberikan. Sehingga diharapkan akan tercipta karya dengan bahasa gambar yang baik dan sesuai dengan kata kunci yang dalam hal ini sebagai pesan yang ingin disampaikan

Keberhasilan tindakan ini akan dinilai dari penugasan pembuatan karya video berbasis kata kunci. Video dari 3 penugasan akan ditampilkan di muka responden minimal 25 orang. Apabila persepsi dari responden mencapai nilai rata-rata 70% mengacu baik maka tindakan ini bisa dikatakan berhasil dan tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan penggunaan bahasa gambar dalam pembuatan video pada mahasiswa D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya tercapai.

METODE PENELITIAN

Sejalan dengan pemfokusan dan latar alaminya yang berwujud aktivitas didalam kelas, rancangan penelitian tindakan yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas. Adapun yang dimaksud dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research*, yaitu satu *action research* yang dilakukan di kelas. Dari segi semantik (arti kata) *action research* diterjemahkan menjadi penelitian tindakan. Carr dan Kemmis (McNiff, J, 1991, p.2) mendefisikan *action research* sebagai berikut : *Action research is a form of self – reflective enquiry undertaken by participants (teachers, students or principals, for example) in social (including educational) situations in order to improve the rationality and justice of (a) their own social or educational practices, (b) their understanding of these practices, and the situations (and institutions) in which the practices are carried out.*

Berdasarkan pendekatan dan rancangan penelitian tindakan kelas yang akan diterapkan, prosedur dan langkah-langkah penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip dasar penelitian tindakan. Oleh karena itu model rancangan penelitian tindakan kelas yang akan digunakan adalah model siklus sebagaimana dikemukakan lewin dan dikembangkan oleh Elliot (Elliot 1991 : 71). Secara umum model siklus ini meliputi (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, (4) analisis dan refleksi.

SUBYEK DAN TEMPAT

Subyek adalah mahasiswa semester 5 D4 Komputer Multimedia yang bertempat STIKOM Surabaya

SIKLUS 1

Perencanaan

Pada minggu ke-6 mahasiswa dipastikan telah mendapatkan teori tentang pergerakan kamera, dasar-dasar shot, dramatisasi cerita. Pada saat ini mahasiswa diberi penugasan untuk mulai membuat video pertama yang berdasar pada suatu kata kunci.

Kata kunci tersebut adalah 'jauh/dekat'. Kata kunci ini mewakili kata jarak, sehingga diharapkan mahasiswa pada minggu ini mengaplikasikan bahasa gambar yang mengacu pada sifat terutama lokasi.

Mahasiswa dikelas dibagi menjadi 2 kelompok dimana masing-masing kelompok harus bisa manage sebuah produksi pembuatan video mulai pra sampai pasca produksi.

Pelaksanaan

Tugas produksi dilakukan selama seminggu diluar jam perkuliahan. Dan dilakukan review hasil film pada minggu ke-7 untuk digunakan memperbaiki hasil tugas diminggu ke-7. Pada saat mereview hasil film dimainkan didepan 25 responden untuk mendapatkan data awalan.

Sasaran

- Mahasiswa mencoba produksi video mulai dari pra sampai pasca untuk pertama kalinya.
- Mahasiswa mempunyai pertanyaan dari kesulitan-kesulitan yang dialami ketika produksi.

SIKLUS 2

Perencanaan

Tugas produksi yang dilakukan pada minggu ke-7 menggunakan kata kunci 'hitam/putih'. Kata kunci ini mewakili kata ganti warna, sehingga diharapkan mahasiswa pada minggu ini mengaplikasikan bahasa gambar yang mengacu pada kata warna.

Pelaksanaan

Tugas produksi dilakukan selama seminggu diluar jam perkuliahan. Dan dilakukan review hasil film pada minggu ke-8 untuk digunakan memperbaiki hasil tugas diminggu ke-8. Pada saat mereview hasil film dimainkan didepan 25 responden yang sama untuk mendapatkan data tambahan dan untuk dievaluasi untuk menentukan tindakan guna mendapatkan data akhir.

Sasaran

- Mahasiswa mencoba produksi video mulai dari pra sampai pasca untuk kedua kalinya.
- Mahasiswa mempunyai pertanyaan yang lebih mendalam dari kesulitan-kesulitan yang dialami ketika produksi ke-2

SIKLUS 3

Perencanaan

Tugas produksi yang dilakukan pada minggu ke-8 menggunakan kata kunci 'masa depan/masalalu'. Kata kunci yang dipilih adalah kata kunci yang berkaitan dengan waktu, dengan begitu diharapkan secara tidak langsung mahasiswa mengaplikasikan simbol-simbol bahasa gambar tentang waktu.

Pelaksanaan

Tugas produksi dilakukan selama seminggu diluar jam perkuliahan. Dan dilakukan review hasil film pada minggu ke-9 untuk digunakan memperbaiki hasil diminggu ke-9. Pada saat mereview hasil film dimainkan didepan 25 responden yang sama untuk mendapatkan data akhir dan dihitung apakah capaian sesuai dengan target.

SASARAN

- Mahasiswa mampu produksi video mulai dari pra sampai pasca dengan baik
- Mahasiswa mampu memahami tentang pentingnya bahasa film.
- Mahasiswa mampu mengaplikasikan bahasa film dengan baik dalam film.

REFLEKSI

Refleksi dilakukan untuk mencatat semua temuan baik kelebihan maupun kekurangan yang terdapat pada siklus yang telah dilaksanakan dan kemudian disempurnakan di siklus berikutnya.

Refleksi didapat dari menyebar kuisisioner yang berisi tentang 8 aspek yang digunakan dalam menentukan bagus tidaknya sebuah film, yaitu 1) Alur cerita, 2) Pesan yang disampaikan, 3) Aktor / Aktris, 4) Efisiensi Adegan, 5) Pencahayaan, 6) Komposisi, 7) Penataan scene, 8) Kesesuaian kata kunci.

TOLAK UKUR KEBERHASILAN

Kebhasilan tindakan ini akan dinilai dari penugasan pembuatan karya video berbasis kata kunci. Video dari 3 penugasan akan ditampilkan di muka responden minimal 25 orang. Apabila persepsi dari responden mencapai nilai rata-rata 70% mengacu baik maka tindakan ini bisa dikatakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Setelah mahasiswa mendapatkan teori tentang dasar-dasar shot dan pergerakan kamera serta penjelasan tentang tugas membuat film berdasarkan kata kunci. Kata kunci yang digunakan adalah jauh/dekat. Mahasiswa membuat film untuk dijadikan sebagai data awal kemampuan mereka. Dari hasil film yang mereka buat didapat hasil quisioner sebagai berikut

Dilihat dari data awal maka terlihat pada kelompok 1 dan 2 dari segi teknis rata-rata baik akan tetapi dari segi penyampaian pesan dan kesesuaian dengan kata kunci digolongkan rendah. Sedangkan kelompok 3 dinilai cukup baik akan tetapi dari sisi pencahayaan masih kurang.

Melihat permasalahan diatas disinyalir karena salahnya penekanan bahasa gambar pada film yang dibuat. Alur cerita dalam film kurang diperhatikan dan turunan dari kata kuncinya kurang dieksplorasi.

Siklus 2

Setelah mendapatkan koreksi dari siklus 1, mahasiswa diberi tugas lagi menggunakan kata kunci hitam/putih. Dari quisioner yang didapat dari pemutaran film yang kedua akan didapat data setengah matang yang akan dikoreksi kembali untuk siklus 3.

Setelah diberi pengarahan dari siklus 1, semua kelompok mengalami peningkatan dari sisi alur cerita dan kesesuaian dengan kata kunci, akan tetapi pada kelompok 1 dan 2 mengalami penurunan dari segi teknis. Hal ini disinyalir karena terlalu takut pesan tidak tersampaikan, mereka melupakan variasi shot dan variasi pergerakan kamera serta komposisi. Maka berdasar hal ini mahasiswa disentuh kembali dari sisi teknis lebih mendalam dan aplikatif di lapangan.

Siklus 3

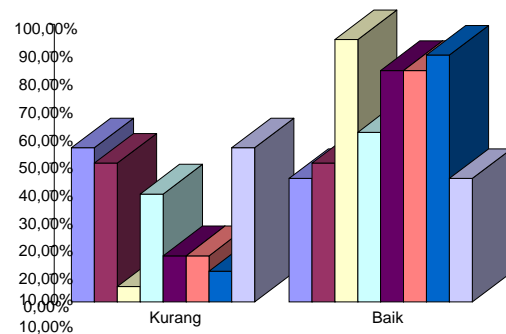
Pada siklus 3 mahasiswa diberi pengarahan bahwa teknis dan konsep haruslah tetap dijaga keseimbangannya. Keduanya merupakan bagian dari film yang tidak bisa ditinggalkan. Kata kunci yang diberikan pada siklus 3 adalah masa depan / masa lalu. Dan hasil quisioner bisa dilihat di tabel diatas adalah semua kelompok mengalami peningkatan dari sisi konsep dalam hal ini alur cerita dan kesesuaian dengan kata kunci, tetapi masih menjaga hasil teknis yang cukup bagus. Nilai terbaik diraih oleh kelompok 3, dimana hampir setiap lini mendapat nilai baik. Kekurangan yang menghalangi kelompok 1 dan 2 adalah lemahnya dalam kemampuan editing video dan kurangnya jam terbang dalam pembuatan film bersama.

PEMBAHASAN

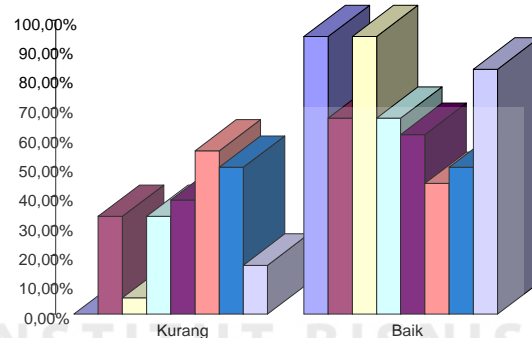
Dari kelompok satu bisa dilihat peningkatan masing-masing indikator pencapaian dari kata kunci pertama (dekat/jauh), kata kunci kedua (hitam/putih) sampai kata kunciterakhir (masa depan/ masa lalu). Pada kelompok 1 didapat rata-rata nilai quisionernya adalah 74,31 dimana hal ini berarti metode ini dinilai

berhasil, meski dari sisi pencahayaan mereka masih perlu perbaikan dalam pengaplikasiannya.

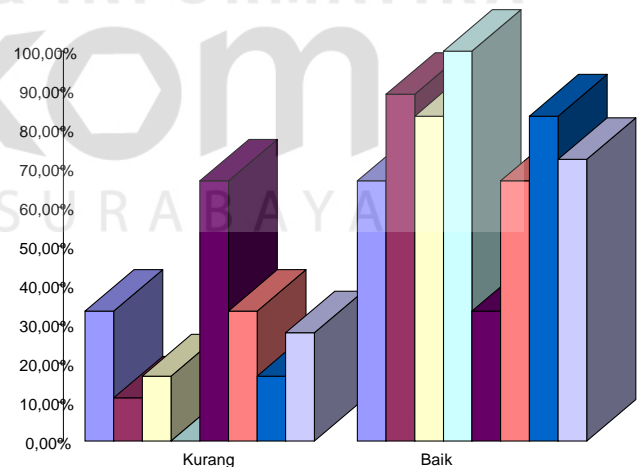
Kelompok 1 Kata Kunci Dekat/Jauh



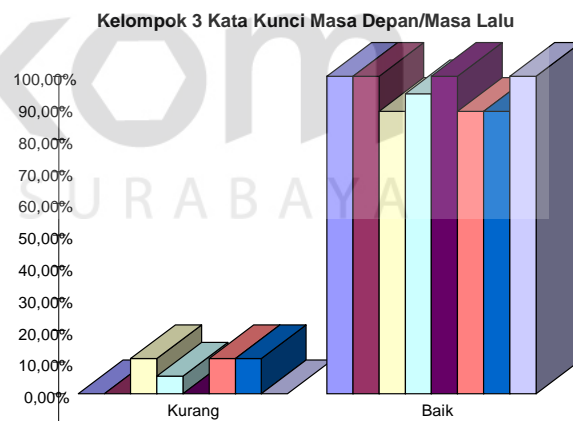
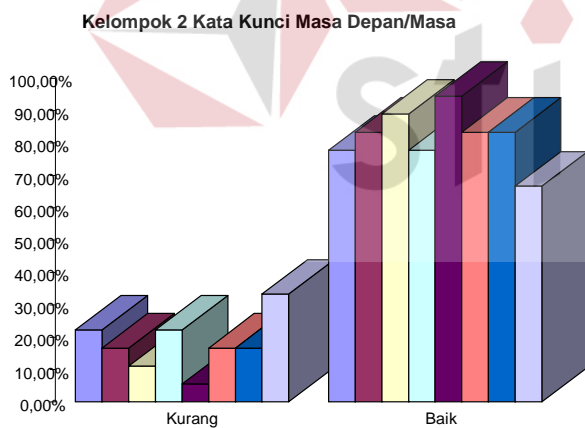
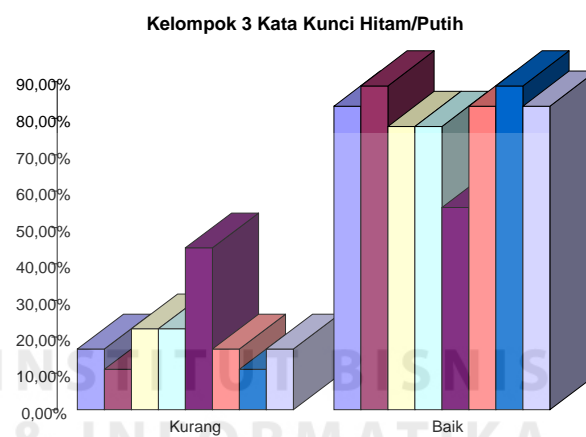
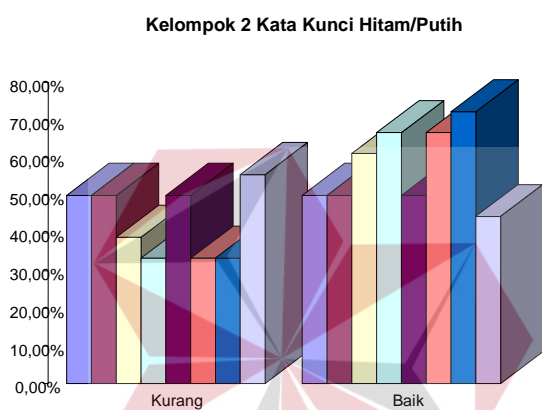
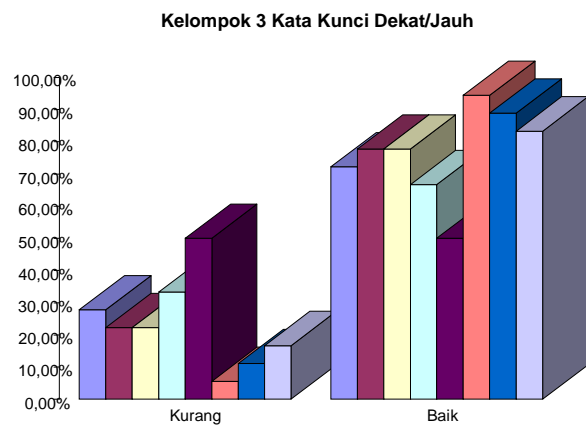
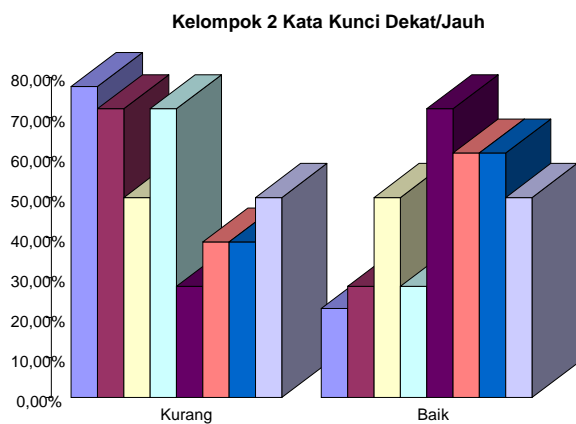
Kelompok 1 Kata Kunci Hitam/Putih



Kelompok 1 Kata Kunci Masa Depan/Masa Lalu



Grafik 1 Hasil Quisioner Kelompok 1



Grafik 2 Hasil Quisioner Kelompok 2

Grafik Hasil Quisioner Kelompok 3

Kelompok 2 adalah kelompok yang paling kelihatan peningkatannya meski hasil akhirnya tidak sebagus kelompok 3. Dari kata kunci pertama kelompok ini paling kurang dari banyak lini. Pada kata kunci kedua film yang dihasilkan menjadi film yang seimbang dalam artian prosentasi kurang baik dan baiknya merata. Pada kata kunci ketiga hasil yang didapat menjadi baik. Rata-rata nilai hasil quesioner pada kelompok 2 pada kata kunci ketiga adalah 81,94.

Dari nilai quisioner didapat bahwa pencahayaan yang dilakukan oleh kelompok ini mendapat nilai kurang yang cukup tinggi. Tetapi setelah melakukan model tugas dengan berbasis kata kunci, dari kata kunci pertama dan ketiga, kelompok ini mengalami peningkatan bahkan beberapa indikator mencapai 100% termasuk pencahayaan yang awalnya kurang. Rata-rata nilai indikator quisioner pada kelompok 3 di film kata kunci ketiga ini adalah nilai tertinggi diantara 2 kelompok lainnya, yaitu 95,14. Berarti bisa dikatakan pada kelompok ini model penugasan berbasis kata kunci berhasil untuk mendongkrak hasil akhir dalam pembuatan filmnya.

KESIMPULAN

Semua kelompok berhasil mencapai target indikator keberhasilan, sehingga dapat disimpulkan penugasan dengan berbasis kata kunci ini mampu meningkatkan kemampuan penggunaan bahasa gambar yang tadinya kurang. Akan tetapi pada prakteknya proses penugasan ini mahasiswa harus kembali diingatkan dan dibimbing agar tidak melupakan hal-hal teknis. Karena kecenderungan apabila pengajaran terlalu dipusatkan pada konsep, mahasiswa melupakan dan mengabaikan hal teknis.

DAFTAR RUJUKAN

- Baskin, Askurifai. 2003. *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Bandung: Penerbit Katarsis
- Effency, Heru. 2002. *Mari Membuat Film, Panduan Menjadi Produser*. Jakarta: Pustaka Konfiden
- Elliott, J. 1991. *Action Research For Educational Change*. Philadelphia: Open University Press
- McNiff, J. 1991. *Action Research: Principles and Practice*. London: Mamillan
- Widagdo, Bayu. Gora, Winastawan. 2007. *Bikin Film Indie Itu Mudah !*. Yogyakarta: Penerbit Andi