

# Video Dokumenter SMA Negeri 1 Kakas menggunakan Teknik Pengambilan Cinematic

Marshell R. Kotambunan<sup>1</sup>, Olivia Eunike Selvie Liando<sup>2</sup>, Johan Reimon Batmetan<sup>3</sup>

Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

Correspondent Author :

[marselacel555@gmail.com](mailto:marselacel555@gmail.com)

*Abstract — Video documentary becomes an important medium in capturing history and school life. This study aims to reveal how cinematic taking techniques are used in making documentary video about SMA Negeri 1 Kakas. One of the government agencies engaged in education does not yet have a means to provide a picture of the state of the school. It is hoped that by making this documentary video more easily get all information and have an overview of the state of the school. The purpose of making this research is to help the school how to promote and provide information on the situation of the school to the wider community but in a more creative and effective way of research about this documentary video is made as a media for promoting, introducing and conveying information to students who will enter into Certain schools. This author uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method which has 6 stages. Where the combination of elements of image, text and sound will further increase the interest of the community that can be used in conveying information. Data collection is done using observation and interviews. Documentary video results have been applied in schools, with that it has been proven that students can clearly know a few things about schools using the school documentary video applied*

*Keywords: MDLC, Documentary Video, Cinematic*

Abstrak — Dokumenter video menjadi media yang penting dalam mengabadikan sejarah dan kehidupan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana teknik pengambilan cinematic digunakan dalam pembuatan video dokumenter tentang SMA Negeri 1 Kakas. salah satu instansi pemerintahan yang bergerak di bidang pendidikan belum memiliki sarana untuk memberikan gambaran keadaan sekolah kepada masyarakat. Diharapkan dengan dibuatnya video dokumenter ini masyarakat lebih dengan mudah mendapatkan semua informasi dan memiliki gambaran mengenai keadaan sekolah. Tujuan dibuatnya penelitian ini adalah untuk membantu pihak sekolah bagaimana caranya mempromosikan dan memberikan informasi keadaan sekolah kepada masyarakat luas tetapi dengan cara yang lebih kreatif dan tetap efektif. Penelitian tentang video dokumenter ini dibuat sebagai media promosi, memperkenalkan dan menyampaikan informasi kepada peserta didik yang akan masuk ke Sekolah tertentu.

Penulis ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang memiliki 6 tahapan. dimana penggabungan unsur-unsur gambar, teks dan suara akan lebih meningkatkan ketertarikan masyarakat yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan wawancara. Hasil video dokumenter telah diterapkan di Sekolah, dengan itu telah terbukti bahwa Peserta didik dapat dengan jelas mengetahui beberapa hal tentang sekolah dengan menggunakan Video Dokumenter Sekolah yang diterapkan

Kata kunci : MDLC, Video Dokumenter, cinematic

## I. PENDAHULUAN

Dalam era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi dalam pembuatan video dokumenter semakin berkembang pesat. Salah satu teknik yang banyak digunakan adalah teknik pengambilan cinematic. Teknik ini memberikan kesan visual yang menarik dan artistik dalam sebuah video dokumenter. Salah satu contoh penggunaan teknik ini adalah dalam membuat video dokumenter SMA Negeri 1 Kakas.

Perlu kita ketahui juga bahwa dengan adanya teknologi segala aktivitas bisa berjalan dengan mudah dan praktis sehingga membantu segala kegiatan kita kedepannya. Perkembangan Multimedia pada masa sekarang ini memiliki peran yang sangat besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan dan perindustrian.

media video telah menjadi alat yang sangat efektif dalam dunia pendidikan. Video dokumenter khususnya, berfungsi tidak hanya sebagai media penyampaian informasi yang efisien, tetapi juga sebagai sarana untuk mendokumentasikan realitas sosial, budaya, dan pendidikan secara lebih mendalam dan inspiratif. Video dokumenter mampu menyampaikan pesan dan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan dengan media tekstual konvensional.

Oleh karena itu, penggunaannya di lingkungan pendidikan, termasuk di sekolah-sekolah, menjadi semakin penting untuk meningkatkan proses pembelajaran dan mendokumentasikan kegiatan sekolah.

Dokumentasi kegiatan ini dalam bentuk video tidak hanya penting untuk catatan sejarah sekolah, tetapi juga untuk memperlihatkan kepada dunia luar kualitas dan potensi siswa serta budaya yang ada di SMA Negeri 1 Kakas.

SMA Negeri 1 Kakas merupakan salah satu sekolah menengah atas yang memiliki potensi dan prestasi yang patut diperhitungkan. Dengan menggunakan teknik pengambilan cinematic dalam pembuatan video dokumenter, diharapkan dapat memberikan kesan yang lebih mendalam dan menarik bagi penonton. Hal ini juga dapat menjadi sarana promosi yang efektif untuk memperkenalkan potensi sekolah kepada masyarakat luas.

Saat ini SMA Negeri 1 Kakas belum memiliki video dokumenter. Sehingga butuh pihak lain yang dapat memberi bantuan untuk membuat media promosi yang mampu menarik minat calon siswa atau orang tua siswa. Dengan adanya video dokumenter SMA Negeri 1 Kakas diharapkan semakin banyak menarik calon siswa untuk bersekolah di SMA Negeri 1 Kakas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk membuat suatu penelitian video Atas dasar tersebut Skripsi penelitian ini berjudul “Video Dokumenter SMA Negeri 1 Kakas Menggunakan Teknik Cinematic”.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Deskripsi teori

#### 1. Pengertian video

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menara ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps (frame per second). Karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai frame rate maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan.

Video itu sendiri berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti *vi* dan *deo* yang ketika dijabarkan menjadi *viz* visual dan *deo* = audio. Visual berarti gambar dan audio yang berarti suara. Video berarti sebuah media yang bisa menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan.

#### 2. Promosi

Promosi adalah proses mengkomunikasikan informasi yang bermanfaat tentang suatu perusahaan atau produk untuk mempengaruhi pembeli potensial. Sedangkan tujuan promosi yaitu untuk membantu mencapai tujuan pemasaran dan tujuan perusahaan secara lebih luas Evelina (2013). Promosi diupayakan dan perlu dipertimbangkan media yang akan digunakan dalam segi efektif, efisiensi dan kepuasan audience, promosi adalah kegiatan memberitahukan, menyampaikan informasi suatu produk atau jasa kepada masyarakat dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya Yodi Oktavianus (2019).

#### 3. Low angle

Pengambilan gambar pada sudut ini dilakukan dengan menempatkan kamera dibawah mata aktor atau subjek. Sudut yang rendah menjadikan karakter terlihat lebih agresif atau tidak menyenangkan.

#### A. High angle

Pengambilan gambar pada posisi high angle dilakukan dengan cara menempatkan kamera berada diatas subjek. Posisi ini merepresentasikan karekter terlihat lemah, patuh, atau ketakutan.

#### B. Point of view (POV)

Pengambilan gambar pada sudut point of view adalah sudut dimana kamera dipoisikan sebagai mata karakter. POV biasa didahului dengan adegan close up pada mata karakter.

#### C. Camera Move (Pergerakan kamera)

Walaupun gerakan pada kamera sering sekali diterapkan untuk menambah dinamika pada pengambilan gambar, Berikut beberapa jenis pergerakan Kamera yang sering digunakan pada pengambilan video:

#### D. Pan

Pan camera move yaitu kamera diarahkan kesamping sepanjang garis lurus tanpa memindahkan posisi kamera tersebut. Keadaan ini dapat didukung oleh tripod agar gambar yang dihasilkan lebih stabil. Panning biasanya digunakan pada saat pengambilan gambar objek bergerak seperti mobil yang sedang berjalan atau menyajikan pemandangan yang lebih luas seperti tebing atau hamparan sawah.

#### E. Tilt

Tilt mengacu pada pergerakan naik tau turun tanpa mengubah posisi dari kamera, sama halnya seperti dengan pan, pengambilang gambar ini dapat didukung dengan penggunaan tripod untuk menghasilkan gambar yang lebih stabil. Tilt camera move biasa digunakan untuk menampilkan objek vertical seperti bangunan-bangunan tinggi atau seseorang.

#### F. Dolly

Dolly camera moving merupakan pergerakan kamera maju atau mundur pada saat pengambilan gambar. Dolly camera moving biasa digunakan pada saat pengambilan gambar benda bergerak menjauh atau mendekati kamera. Track Track camera moving memiliki kesamaan dengan dolly camera moving, hanya saja kamera mengikuti objek bergerak kesamping, yaitu menempatkan kamera sejajar dengan objek.

#### G. Track

Track camera moving memiliki kesamaan dengan dolly camera moving, hanya saja kamera mengikuti objek bergerak kesamping, yaitu menempatkan kamera sejajar dengan objek.

#### H. Pedestal

Pada pedestal camera moving, kamera akan diangkat atau diturunkan pada saat pengambilan gambar.

#### I. Zoom

Berbeda dengan dolly camera moving, pengambilan gambar menggunakan dengan cara zooming, pengambilan gambar dengan teknik zoom tidak membutuhkan

---

pergerakan pada kamera, hanya saya dengan memperbesar atau memperkecil lensa pada kamera. Terdapat dua jenis zoom yaitu zoom in dan zoom out. Zoom in mengubah panjang fokus mendekati objek, sedangkan zoom out fokus kamera menjauhi objek sehingga membuatnya lebih kecil.

#### J. Dolly counter zoom

Dolly counter zoom merupakan jenis teknik pengambilan gambar yang langka dan memiliki efek gaya yang lebih bagus. Untuk mendapatkannya kamera harus lebih dekat atau lebih jauh dari subjek saat zooming dilakukan, akibatnya ukuran objek tetap sama.

#### 4. *capcut*

Capcut merupakan aplikasi yang digunakan untuk edit video pada Android yang dikembangkan oleh Bytendance Pte. Ltd. Capcut dulunya memiliki nama Viamaker. Namun setelah beberapa waktu, Bytendance Pte. Ltd memutuskan untuk mengganti nama Capcut.

Capcut menjadi salah satu aplikasi edit video paling favorit untuk banyak orang, karena menawarkan berbagai fitur gratis dan berbagai effect. Sehingga konten yang dihasilkan melalui aplikasi ini sangat bagus dan lebih menarik. Selain itu, aplikasi Capcut juga mudah untuk dipahami. Bahkan aplikasi ini menjadi salah satu aplikasi terpopuler di Google Play Store, karena banyak pengguna yang sudah mendownload dan menggunakan aplikasi Capcut.

#### 5. Filem documenter

Istilah dokumenter dari Kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti dokumentasi (2002:272). Sedangkan tokoh-tokoh film dunia semisal Jhon Grierson yang mengkritisi film dokumenter pertama karya Robert Flatherty berjudul *Moana* pada tahun 1926 mengatakan “karya film dokumenter merupakan sebuah laporan aktual yang kreatif”. Istilah tersebut kemudian berkembang dan ditambahkan oleh Rosalind C. Morris yang mengatakan film dokumenter berdasar pada nilai kebenaran dan faktualitasnya. (Apip, 2012) Dokumenter adalah program informasi yang bertujuan untuk pembelajaran dan pendidikan, namun disajikan dengan menarik. Misalnya program dokumenter yang menceritakan mengenai suatu tempat, kehidupan atau sejarah seorang tokoh atau kehidupan hewan dipadang rumput dan sebagainya

#### 6. istilah dalam edditig video

- Clip : Suatu bagian dari video yang berupa file-file, dapat berupa klip, animasi, klip audio, klip gambar, baik yang sudah di edit maupun belum.
- Capture : proses menangkap atau merekam film melalui alat perekam video seperti handycam, videotape atau CD player guna dimasukkan ke dalam hardisk komputer yang kemudian akan di edit.
- Composite video : tipe video dengan crhominance (color saturation) dan luminance(intensity) tergabung jadi satu. Dan kualitasnya lebih rendah dari S-Video.
- Editing : adalah sebuah proses menggabungkan suatu

video, memberi transisi, dan efek-efek tertentu sesuai keinginan editor, mengatur tatanan file klip supaya terlihat baik.

- Still Image : Sebuah gambar tunggal dapat berupa bitmap photo atau gambar vector yang terdiri dari garis yang tidak bergerak atau tidak mengalami pergerakan.
- Motion : Suatu proses pergerakan suatu file klip video atau still image menurut alur yang sudah kita buat atau mengambil motion dari persediaan yang ada.
- Tittle : Suatu kata atau kalimat yang bergerak atau tidak bergerak yang terdapat pada awal sebuah film maupun akhir film yang mendeskripsikan film tersebut.
- Dubbing : Yaitu proses penggantian atau pengisian suara pada sebuah klip suara pada file klip video.
- Transition : Suatu pergantian pergerakan frame yang satu ke frame lain dengan menggunakan efek transisi supaya tidak terlihat kasar pada saat berganti klip satu ke klip selanjutnya.
- Music Track : tempat untuk meletakkan file musik untuk background musik pada sebuah klip video.
- Durasi : Batas waktu dan panjang waktu suatu film berdasarkan hitungan hour, minutes, second dan frame.
- Transparency : Suatu layer dari klip video yang transparan agar dapat melihat klip video yang berada di belakang klip tersebut.
- Kompresi : mengubah dan memperkecil suatu ukuran video yang bertujuan mengurangi kapasitas hardisk dan walaupun hasilnya akan lebih rendah dari file asli
- Preview : Melihat hasil file video yang telah kita edit.
- Render : Suatu proses eksporting file klip yang telah di edit dan disimpan ke dalam hardisk komputer maupun di CD/DVD
- Title Safe : Area dimana kita harus meletakkan title kita dalam layar tampilan agar dapat dilihat dalam layar output kita, yang dalam hal ini adalah layar televisi. Biasanya kita membut title yang dalam komputer terdapat di tengah klip, akan tetapi ada kasus juga, setelah di putar dalam layar televisi title tersebut melebar dan terpotong.
- Codec : kata lain untuk Code/Decode untuk mengompres suatu file video.
- Decible (DB) : Suatu unit pengukuran untuk menentukan ukuran suara berdasarkan angka
- Gamma : Untuk menentukan terang atau gelapnya suatu file dan untuk mengoreksi antara file yang asli sebelum di output maupun sesudah di output agar file yang sudah jadi mirip dengan file sumber.
- Plug In : Suatu fitur tambahan pada sebuah video editor yang bertujuan untuk mengisikan sebuah elemen baru kedalam database video editor tersebut agar bisa diterapkan pada timeline.

- Frame Rate : penghitungan kecepatan suatu gambar tunggal dalam satuan detik. Frame rate yang tinggi akan menghasilkan kualitas gambar yang bagus.
- Clip Board : suatu ruang untuk menyimpan sementara suatu file yang diberi perintah copy atau cut yang kemudian akan di paste ke dalam media lain.
- Aliasing : Suatu jenis distorsi pada suatu rekaman digital dengan frekuensi tinggi dengan kualitas rendah. Dalam suatu film kita sering melihat mobil yang melaju kencang dengan roda mobil yang berputar cepat, maka dalam pandangan kita roda tersebut berputar perlahan kebelakang.
- Drag and Drop : Suatu perintah pada mouse dengan menahan tombol pada mouse dan menggerakannya (drag) ketempat yang kita inginkan, lalu (drop) meletakkannya dengan melepas tombol pada mouse.
- Cut : Memotong adegan pada klip yang tidak kita inginkan.
- Fade In : Image atau audio yang perlahan-lahan dan halus. Dalam klip video gambar pada video tersebut dimulai dengan warna hitam lalu perlahan-lahan masuk ke frame awal. Sedangkan pada klip audio, suara pada awalnya rendah dan kemudian meninggi.
- Fade Out : Image atau audio yang perlahan-lahan menghilang. Dalam klip video, frame akan tampak kabur dan perlahan menghilang. Dalam klip audio, suara perlahan menurun dan menghilang.

#### 7. Story board

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah. Dalam proses produksi, storyboard menjadi acuan tim produksi dalam melaksanakan tugasnya. Dalam storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa storyboard merupakan bagian penting dalam proses produksi.

#### 8. SMA Negeri 1 Kakas

SMA Negeri 1 Kakas berdiri pada tahun 1983. Sekolah ini mulanya menempati Gedung SMA Negeri 1 Langowan dan merupakan filial dari SMA Negeri 1 Langowan. SMA Negeri 1 Kakas dipindahkan ke lokasi yang beralamat di JL. Raya, Talikuran, Kec. Kakas Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara dengan memiliki 2 luas tanah 1754 m<sup>2</sup> dan 14679 m<sup>2</sup> hingga saat ini. SMA Negeri 1 Kakas berstatus negeri dan memiliki akreditasi "A". SMA Negeri 1 Kakas telah berdiri hampir 39 tahun dan terus berkembang dengan periode kepemimpinan sekolah.

SMA Negei 1 Kakas memiliki tenaga kerja berjumlah 60 terdiri dari 23 guru PNS 11, guru THL 2, THL tenaga administrasi 2, THL satuan keamanan 2, pegawai 1, ASN 7, guru honorer 11, tenaga administrai honorer 3. SMA Negeri 1 Kakas memiliki jumlah siswa berjumlah 468 terdiri dari 3 tingkatan yaitu tingkat 10, 11, dan 12. Kelas

tingkat 10 memiliki 130 siswa, kelas tingkat 11 memiliki 145 siswa dan kelas tingkat 12 memiliki 193 siswa, dan memiliki 3 jurusan yaitu IPA, IPS dan Bahasa.

#### B. Penelitian yang relevan

Laporan skripsi yang ditulis oleh Rafif Tri Widiarso di tahun 2014 berjudul "Perancangan Media Video Profile Penunjang Informasi Pada SMK Negeri 2 Kota Tangerang". Dalam laporan tersebut, dijelaskan bahwa untuk meningkatkan dan menunjang kegiatan promosi dan informasi maka dibuat video profile yang digunakan dalam pameran dan sebagai media dalam membantu dan memudahkan petugas penerimaan siswa/i baru dalam memberikan informasi mengenai SMK Negeri 2 Kota Tangerang yang berisikan tentang fasilitas, keunggulan, sistem pembelajaran, kualitas pengajar, presentasi, kegiatan ekstrakurikuler dan program jurusan. Media video profile SMK Negeri 2 Kota Tangerang bertujuan untuk mempermudah pihak sekolah untuk menyampaikan informasi mengenai SMK Negeri 2 Kota Tangerang kepada masyarakat luas.

Penelitian yang dilakukan oleh Surya Parulian Halim, dkk di tahun 2014 yang berjudul "Perancangan Video Profile Potensi Wisata Kabupaten Pati". Dalam penelitian tersebut, dijelaskan tentang media video profile yang menarik dan interaktif untuk digunakan dalam promosi wisata di Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Isnaini ditahun 2015 berjudul "Perancangan Media Video Profile Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Pada SMK Kesehatan Letris Indonesia" membahas tentang promosi melalui video profile dapat memberikan informasi yang lengkap dan detail mengenai ruang lingkup sekolah, keunggulan dan sekaligus sebagai aset sekolah SMK Kesehatan Letris Indonesia, sehingga mampu menjawab kebutuhan audience akan informasi mengenai sekolah tersebut.

penelitian yang dilakukan oleh Adin Taufika di tahun 2013 dengan judul "Pembuatan Video Company Profile Berbasis Multimedia Di Hotel Taman Sari Karanganyar Kabupaten Karanganyar". Dalam penelitian tersebut, membahas tentang media video profile yang akan digunakan oleh Hotel Taman Sari Karanganyar. Melalui pembuatan video profil ini diharapkan masyarakat dapat mengetahui informasi gambaran umum tentang fasilitas - fasilitas dan pelayanan yang dimiliki Hotel Taman Sari Karanganyar.

Café 89 Degrees Coffee & Roastery agar di sukai kalangan remaja untuk bisa bersantai di café, selain itu juga untuk meningkatkan penjualan. dengan adanya video company profile bisa membantu usaha UMKM ke pada masyarakat.

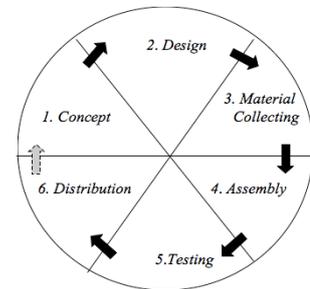
### III. METODE PENELITIAN

#### A. Tempat dan Waktu Penelitian

SMA Negeri 1 Kakas, Kabupaten Minahasa Provinsi Sulawesi Utara. Penelitian ini akan di laksanakan mulai pada bulan Januari 2023 sampai dengan bulan Maret 2024.

#### B. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle), dimana metode ini memiliki 6 tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Dimana penggabungan unsur-unsur gambar, teks dan suara akan lebih meningkatkan ketertarikan calon siswa atau orang tua siswa mengenai sekolah dalam bentuk video dokumenter sehingga dapat dibuat dapat dimanfaatkan untuk layanan informasi kepada masyarakat.



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle

disusun sesuai desain. Proses ini sangat dibutuhkan kemampuan Adapun penjelasan dari tahap-tahap dari MDLC adalah sebagai berikut:

##### 1. *Concept*

yaitu merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.

##### 2. *Design*

yaitu dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.

##### 3. *Material collecting*

yaitu proses untuk mengumpulkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.

##### 4. *Assembly*

Materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan dari ahli agar mendapat hasil yang baik.

##### 5. *Testing*

setelah hasil dari proyek multimedia jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pembelajaran secara minor. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara massal

##### 6. *Distribution*

yaitu tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Multimedia perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasnya, apakah melalui CD/DVD, upload, ataupun media yang lain.

#### C. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah pengamatan, wawancara dan studi pustaka. Studi pustaka merupakan metode dengan mengumpulkan, mengidentifikasi serta mengolah data tertulis berbentuk buku-buku yang relevan. Pengamatan yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati, menganalisa sekolah yang ingin dibuat. Wawancara (interview) yaitu proses tanya-jawab pada seseorang yang berwenang dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka.

##### a) Pengamatan

Pengamatan yang peneliti amati mengenai masalah apa saja yang terdapat pada SMA Negeri 1 Kakas dan hasil yang peneliti dapatkan yaitu berkurangnya siswa dan yang mendaftar di sekolah tersebut.

##### b) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada kepala sekolah atau perwakilan guru SMA Negeri 1Kakas. Teknik wawancara dilakukan dengan menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber mengenai apa yang dibutuhkan pada lokasi penelitian.

##### c) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari teori-teori objek yang diperoleh dari buku, jurnal, skripsi serta hasil penelitian lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

##### d) Kuesioner

Menurut Sugiyono (2015) angket atau kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket atau kuesioner dibuat dengan menggunakan bentuk checklist, bentuk ini dipilih dengan alasan kerapian selanjutnya kuesioner akan diberikan kepada beberapa responden dan setelah mendapatkan penilaian akan dihitung hasilnya menggunakan skala likert

#### D. Alat dan bahan

Alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

##### a. Hardware

- b. Laptop Acer Aspire E5-473G
- c. Handphone Poco X3 Pro
- d. Tripod & Gimbar
- e. SSD
- f. Software
- g. Capcut
- h. Canva

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### A. Concept

Pembuatan concept dimulai dengan bertemu dengan Pihak sekolah secara langsung melalui tatap muka untuk membahas yaitu membuat video dokumenter sekolah yang kedepannya akan digunakan sebagai media pengenalan Sekolah maupun sebagai media promosi Sekolah untuk masyarakat luas. Nara sumber dalam video dokumenter yaitu kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, wakil kepala bidang kesiswaan, wakil kepala sekolah bidang HUMAS dan siswa. Serta memperkenalkan secara jelas visi Sekolah, Fasilitas Sekolah, dan juga penampakan gedung Sekolah.

##### B. Design

Design yaitu dimana penulis menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan. Langkah awal yang dilakukan dalam design adalah pembuatan storyboard. awal pada tahapan concept yang kemudian akan pada tahapan selanjutnya.

Tabel 1. *storyboard*

no	Gambar	durasi	keterangan
1		00:00-00:27	Opening video Pemandangan danau Tondano
2		00:38-00:42	Perjalanan masuk ke sekolah SMA Negeri 1 Kakas
3		01:29-01:55	kepala sekolah memberikan salam pembuka

4		01:56-03:44	Wakil kepala sekolah Bidang kurikulum menjelaskan tentang jumlah siswa dan kurikulum yang digunakan
5		03:45-04:33	Wakil kepala sekolah Bidang hubungan Masyarakat menjelaskan prestasi yang ada disekolah
6		05:01-06:32	Wakil kepala sekolah Bidang Kesiswaan Menjelaskan kegiatan yang ada di sekolah
7		06:51-07:39	wakil Kepala sekolah bidang kurikulum menjelaskan jumlah tenaga kerja disekolah
8		07:40-09:39	Kepala sekolah (periode 2017-2023) visi misi Menjelaskan sekolah
9		09:56-12:09	menampilkan fasilitas yang ada di sekolah.

10		01:35-02:10	menampilkan pendapat siswa tentang pengalaman disekolah
11		13:57-14:20	Kepala sekolah (periode 2017-2023) memberi kalimat penutup untuk video dokumenter

a. Perangkat yang digunakan

Perangkat keras (Hardware) yang digunakan dalam pembuatan video adalah :

Tabel 2. Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat Keras	Spesifikasi
Processor	Processor Intel Core i3-4005U CPU 1.70GHz
Memory	Memory 8GB DDR4
Hardisk	Storage 512GB SSD
Graphic Card	NVIDIA GeForce 920M 2 GB

b. Peralatan yang digunakan

Untuk Live Shoot dalam pembuatan video ini adalah :

Tabel 3. Peralatan Pengambilan Video

Perangkat Keras	Fungsi
Poco X3 Pro	Untuk Pengambilan <i>Video</i>
Tripod	Sebagai tempat berdirinya kamera
Gimbal	Sebagai alat untuk membantu pergerakan kamera

c. Perangkat lunak (Software)

Yang digunakan dalam pembuatan video adalah :

Tabel 4. Perangkat Lunak (software)

Perangkat Lunak	Fungsi
Windows 10 Home	Sistem Operasi
Capcut	Pengeditan <i>Video</i>

C. Pengumpulan Materi (Material Collecting)

Material collecting adalah pengumpulan materi atau bahan yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyek yang akan dibuat. Bahan yang dikumpulkan dalam hal ini adalah video, audio dan gambar pendukung yaitu logo yang akan digunakan sebagai watermark. Pengumpulan materi atau bahan dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Pengumpulan Materi dan Bahan

Bahan gambar		
Bahan	Sumber	Format
	<a href="https://www.facebook.com/photo/?fbid=162644626423641&amp;set=a.162644596423644&amp;locale=id_ID">https://www.facebook.com/photo/?fbid=162644626423641&amp;set=a.162644596423644&amp;locale=id_ID</a>	PNG
	<a href="https://www.cleanpng.com/png-red-maroon-rectangle-label-696841/">https://www.cleanpng.com/png-red-maroon-rectangle-label-696841/</a>	PNG
	<a href="https://images.app.goo.gl/1kNg8MyWUF5Td2p68">https://images.app.goo.gl/1kNg8MyWUF5Td2p68</a>	PNG
	<a href="https://images.app.goo.gl/T1ft88p8wGvWSgW49">https://images.app.goo.gl/T1ft88p8wGvWSgW49</a>	PNG
	Dokumen Sekolah	Jpeg
	Dokumen Sekolah	Jpeg

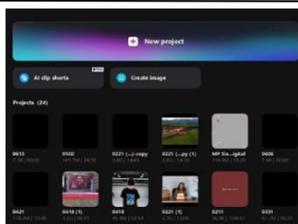
	Dokumen Sekolah	Jpeg
	Dokumen Sekolah	Jpeg
Bahan video		
	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=nFlmSqmRdXI&amp;pp=ygUSdmldyBkYW5hdSB0b25kYW5v">https://www.youtube.com/watch?v=nFlmSqmRdXI&amp;pp=ygUSdmldyBkYW5hdSB0b25kYW5v</a>	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4

	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4

	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4

	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4
	HP Poco X3 Pro	Mp4

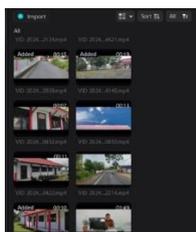




Gambar 5. Pembuatan Project

- Melakukan import file

Pilih menu file kemudian import klik pada bagian file dan pilih semua file yang akan dimasukkan, baik gambar, video dan file suara dubbing serta backsound. Untuk mempermudah, rapikan dengan membuat beberapa folder terpisah antara video dan voice over.



Gambar 6. Hasil Import File

- Menyusun timeline

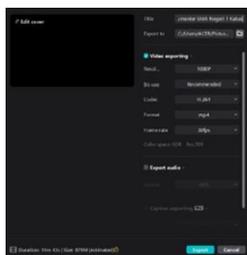
Setelah semua video, logo, voice over dan lagu latar yang diperlukan melalui proses import ke dalam project maka dilakukan pengaturan urutan scene dengan memasukan video sesuai dengan urutan yang telah ditentukan.



Gambar 7. Menyusun Timeline

- Rendering

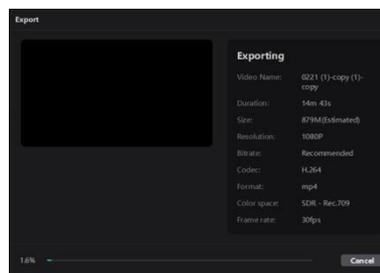
Tahap ini dilakukan dengan cara melakukan proses export melalui menu file hal ini dilakukan karena melalui encoder hasil output video dapat lebih disesuaikan.



Gambar 8. Tampilan Export Capcut

Proses selanjutnya adalah dengan masuk pada menu export setting, pada menu ini terdapat berbagai pilihan menu dan jenis output yang lebih banyak.

Dalam export setting ada lebih banyak format yang bisa dipilih guna mengurangi ukuran file yang terlalu besar. untuk export video documenter menggunakan format Mp4 resolusi 1920x1080 dan frame rate 60 fps setelah selesai dengan menu export setting kemudian ok maka akan muncul proses rendering video.



Gambar 9. Proses Rendering Video

E. Peengujian (Testing)

Pengujian yang dilakukan adalah guna mengetahui respon tingkat kelayakan video promosi yang telah dibuat.

a) Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan memberikan kepada 10 orang dengan jumlah pernyataan responden sebanyak 5 pertanyaan dalam kuesioner yang diberikan:

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono,2015). Dalam penghitungan skor kuesioner responden diberikan pilihan penelitian yaitu Sangat Setuju (ST), Setuju (S), Ragu – ragu (RG), Tidak Setuju (ST).

Tabel 6. Skor Kuesioner Responden

No	Pernyataan	Penilaian				
		SL	L	C	TL	STL
1	Video ini mampu membuat masyarakat untuk tertarik terhadap SMA Negeri 1 Kakas					
2	Video memberikan informasi yang jelas					
3	Video ini menarik dari segi audio					
4	Video ini menarik dari segi transisi					
5	Video layak dijadikan media bantu promosi					

Sangat Tidak Setuju (STS), terdapat 5 aspek dalam penelitian yang akan diajukan kepada setiap responden kemudian dihitung menggunakan skala likert.

Tabel 7. Skala Jawaban

Skala	Skor
SL (Sangat Layak)	5
L (Layak)	4
C (Cukup)	3
TL (Tidak Layak)	2
STL (Sangat Tidak layak)	1

Setelah mengetahui skor untuk setiap skala maka langkah berikutnya adalah dengan menentukan jumlah skor ideal (kriterium), menggunakan rumus:  
 $K = \text{Skor tertinggi skala} \times \text{Total responden}$   
 $K = 5 \times 10 = 50$

Setelah ditentukan skor ideal yaitu 50 kemudian akan dihitung jumlah skor dari masing masing pernyataan dengan rumus:  
 Jumlah skor =  $T \times Ps$   
 $T = \text{Total responden}$   
 $Ps = \text{Pilihan skor}$

Dengan teknik pengumpulan data angket, instrumen yang telah diberikan kepada 10 orang Responden dihasilkan data pada table 7.

Tabel 8. Pengumpulan Data Angket

No	Pernyataan					
		SL	L	C	TL	SL
1	Video ini mampu membuat masyarakat untuk tertarik terhadap SMA Negeri 1 Kakas	8	2	0	0	0
2	Video memberikan informasi yang jelas	8	1	1	0	0
3	Video ini menarik dari segi audio	9	1	0	0	0
4	Video ini menarik dari segi transisi	8	2	0	0	0
5	Video layak dijadikan media bantu promosi	8	2	0	0	0

Berdasarkan Tabel hasil responden, dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Pernyataan nomor 1

Total responden yang menjawab Sangat Layak (SL) berjumlah 8 orang, Layak (L) berjumlah 2 orang, Cukup (C) berjumlah 0 orang, Tidak Layak (TL) berjumlah 0 orang, Sangat Tidak Layak (STL) berjumlah 0 orang.

Sehingga jumlah skor dihitung sebagai berikut:

- a) Sangat Setuju (SS) =  $8 \times 5 = 40$
- b) Setuju (S) =  $1 \times 4 = 4$
- c) Ragu – ragu (RG) =  $1 \times 3 = 3$
- d) Tidak Setuju (TS) =  $0 \times 2 = 0$
- e) Sangat Tidak Setuju (STS) =  $0 \times 1 = 0$
- Total skor = 47

Dari penjabaran diatas maka dapat ditentukan persentase atau indeks dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Indeks (\%)} &= (\text{Total skor:K}) \times 100\% \\ &= (48:50) \times 100\% \\ &= 96\% \end{aligned}$$

- Pernyataan nomor 2

Total responden yang menjawab Sangat Layak (SL) berjumlah 8 orang, Layak (L) berjumlah 2 orang, Cukup (C) berjumlah 0 orang, Tidak Layak (TL) berjumlah 0 orang, Sangat Tidak Layak (STL) berjumlah 0 orang.

Sehingga jumlah skor dihitung sebagai berikut:

- a) Sangat Layak (SS) =  $9 \times 5 = 45$
- b) Layak (S) =  $1 \times 4 = 4$
- c) Cukup (C) =  $1 \times 3 = 3$
- d) Tidak Layak (TL) =  $0 \times 2 = 0$
- e) Sangat Tidak Layak (STL) =  $0 \times 1 = 0$
- Total skor = 49

Dari penjabaran diatas maka dapat ditentukan persentase atau indeks dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Indeks (\%)} &= (\text{Total skor:K}) \times 100\% \\ &= (47:50) \times 100\% \\ &= 94\% \end{aligned}$$

- Pernyataan nomor 3

Total responden yang menjawab Sangat Layak (SL) berjumlah 8 orang, Layak (L) berjumlah 2 orang, Cukup (C) berjumlah 0 orang, Tidak Layak (TL) berjumlah 0 orang, Sangat Tidak Layak (STL) berjumlah 0 orang.

Sehingga jumlah skor dihitung sebagai berikut :

- a) Sangat Layak (SL) =  $9 \times 5 = 45$
- b) Layak (S) =  $1 \times 4 = 4$
- c) Cukup (C) =  $0 \times 3 = 0$
- d) Tidak Layak (TS) =  $0 \times 2 = 0$
- e) Sangat Tidak Layak (STL) =  $0 \times 1 = 0$
- Total skor = 49

Dari penjabaran diatas maka dapat ditentukan persentase atau indeks dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Indeks (\%)} &= (\text{Total skor:K}) \times 100\% \\ &= (49:50) \times 100\% \\ &= 98\% \end{aligned}$$

- Pernyataan nomor 4

Total responden yang menjawab Sangat Layak (SL) berjumlah 8 orang, Layak (L) berjumlah 2 orang, Cukup (C) berjumlah 0 orang, Tidak Layak (TL) berjumlah 0 orang, Sangat Tidak Layak (STL) berjumlah 0 orang.

Sehingga jumlah skor dihitung sebagai berikut:

- a) Sangat Layak (SL) =  $8 \times 5 = 40$
- b) Layak (S) =  $2 \times 4 = 8$
- c) Cukup (C) =  $0 \times 3 = 0$
- d) Tidak Layak (TS) =  $0 \times 2 = 0$
- e) Sangat Tidak Layak (STL) =  $0 \times 1 = 0$
- Total skor = 48

Dari penjabaran diatas maka dapat ditentukan persentase atau indeks dengan rumus:

$$\text{Indeks (\%)} = (\text{Total skor : K}) \times 100\%$$

$$= (48 : 50) \times 100 \% \\ = 96 \%$$

• Pernyataan nomor 5

Total responden yang menjawab Sangat Layak (SL) berjumlah 8 orang, Layak (L) berjumlah 2 orang, Cukup (C) berjumlah 0 orang, Tidak Layak (TL) berjumlah 0 orang, Sangat Tidak Layak (STL) berjumlah 0 orang.

Sehingga jumlah skor dihitung sebagai berikut:

- a) Sangat Layak (SL) =  $8 \times 5 = 40$
  - b) Layak (S) =  $2 \times 4 = 8$
  - c) Cukup (C) =  $0 \times 3 = 0$
  - d) Tidak Layak (TS) =  $0 \times 2 = 0$
  - e) Sangat Tidak Layak (STL) =  $0 \times 1 = 0$
- Total skor = 48

Dari penjabaran diatas maka dapat ditentukan persentase atau indeks dengan rumus:

$$\text{Indeks (\%)} = (\text{Total skor : K}) \times 100\% \\ = (48 : 50) \times 100 \% \\ = 96 \%$$

Setelah menghitung indeks dari masing – masing pernyataan maka diperlukan interpretasi skor berdasarkan interval atau jarak yang bisa ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Interval} = 100:\text{Jumlah Skala} \\ = 100:5 \\ = 20$$

Sehingga didapatkan nilai interval sama dengan 20, dengan penjabaran sebagai berikut:

- 1)Interval 0% - 20% = Sangat Tidak Layak
- 2)Interval 21% - 40% = Tidak Layak
- 3)Interval 41% - 60% = Cukup
- 4)Interval 61% - 80% = Layak
- 5)Interval 81% - 100% = Sangat Layak

Setelah ditentukan persentase interval seperti diatas maka bisa diketahui bahwa

Tabel 9. Hasil Pengujian

Pernyataan Ke -	Indeks	Kategori
1	96%	Sangat Setuju
2	94%	Sangat Setuju
3	98%	Sangat Setuju
4	96%	Sangat Setuju
5	96%	Sangat Setuju

Dari tabel hasil pengujian di atas dapat dihitung indeks tingkat persetujuan pada video yang telah dibuat dengan rumus:  $(96\%+94\%+98\%+96\%+96):5 = 96\%$

Jadi, dapat disimpulkan bahwa 96,4% adalah tingkat persetujuan responden dengan kelayakan video.

F. Distribution

Setelah tahap pengujian atau testing telah selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah pendistribusian. Pada tahap ini video dokumenter yang telah dibuat akan

disimpan pada Laptop dalam format “.mp4”, kemudian akan diserahkan langsung kepihak SMA Negeri 1 Kakas.

B. Pembahasan

Hasil yang telah dicapai dalam pengerjaan proyek ini adalah video dokumenter yang berdurasi 14 menit 50 detik, video terdiri dari fasilitas-fasilitas, Visi sekolah, alamat Sekolah, dan video bangunan sekolah.

Dalam proses pembuatan video profil perusahaan untuk SMA Negeri 1 Kakas, penulis lebih mengarah ke pengambilan video, suara, gambar dan editing video. Hasil dari pembuatan video Dokumenter menciptakan daya Tarik kepada SMA Negeri 1 Kakas yang mana memiliki identitas sekolah dalam bentuk video.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat di simpulkan bahwa melalui dibuatnya Video Dokumenter SMA Negeri 1 Kakas maka pihak sekolah akan bisa memberikan penjelasan tentang situasi dan keadaan SMA Negeri 1 Kakas melalui media digital dan bisa mempromosikan sekolah kepada masyarakat. Dengan selesainya pembuatan video dokumenter ini kini SMA Negeri 1 Kakas sudah mempunyai media promosi yang dapat disebar dengan mudah salah satunya bisa melalui jejaring media sosial yang ada pada saat ini.

VI. DAFTAR ACUAN

Andreas, Dhimas. 2013. Cara Merancang Story Board Untuk Animasi Keren. Yogyakarta: Taka.

Apip, 2012. Pengetahuan Film Dokumenter, Bandung: Prodi TV&Film-STSI Press 2012. Bab VII Hal 49.

Arifah suryaningsih, S., MBA, & Ardi Kurniawan, S. (2019). *Teknik Pengolahan Audio Video*. Jakarta: PT Gramedia Widiarsana Indonesia.

Asfihan. (2022, July 13). *Pengertian Smartphone*. Retrieved from Ruangpengetahuan.co.id:<https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-smartphone/>

Evelina, N. W. (2013). *Pengaruh citra merek, kualitas produk, harga dan promosi terhadap keputusan pembelian kartu perdana telkomflexy (study kasus di Kecamatan Kota Kudus Kabupaten Kudus)*, 203-213.

Gabriel. (2022). *19 Pengambilan Gambar dalam fotografi*. Retrieved from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/teknik-pengambilan-gambar/>

Istianah, W. N. (2016, Desember 16). *Mencoba Video Editor Kekinian "Wondershare Filmora"*. Retrieved from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/wakhidanuristianah/5864e652567b611a062f4dd4/mencoba-editor-video-kekinian-wondershare-filmora>

Pengembangan Profil Perusahaan Menggunakan Teknik Dubbing di SMK. (2022). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 229.

- 
- Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka. <https://naikpangkat.com/media-pembelajaran-menarik-dengan-aplikasi-capcut/>
- Sleman: <https://sakakominfosleman.or.id/2021/02/15/13-jenis-teknik-pengambilan-video-yang-wajib-diketahui/>
- Stackpath. (2022). *Tahap Produksi Film*. Retrieved from studioantelope.com: <https://studioantelope.com/tahap-produksi-film/>
- Superpixel. (2022, 03 22). *Yuk cari Tahu Apa Itu Video Dokumenter*. Retrieved from Superpixel:
- Wijaya, R. (2022, November 16). *Mengenal Tools dan Fungsi Aplikasi Capcut*. Retrieved from NaikPangkat.com:
- Ranadhani.K. (2021, 02 15). *Jenis Pengambilan Video yang Wajib Diketahui*. Retrieved from Saka Kominfo
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*.