

PERANCANGAN VIDEO *FEATURE* JEJAK SEJARAH PENINGGALAN PERANG DUNIA KE II DI BIAK PAPUA

Maurids Yansip¹, Anthony Y.M. Tumimomor²

¹Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Satya Wacana

²Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Satya Wacana

¹yansipmaurids@gmail.com, ²ant.tumimomor@uksw.edu

ABSTRAK

Peristiwa perang dunia II yang terjadi di Pulau Biak Papua, meninggalkan berbagai jejak sejarah yang sampai saat ini masih bisa di kunjungi, salah satunya adalah Situs sejarah Gua Binsari, Gua Binsari merupakan saksi bisu dari dasyatnya dan keganasan perang saat itu, dimana di gua ini ribuan tentara Jepang meninggal dunia, akibat dibombardir oleh pihak Sekutu. Berdasarkan observasi yang dilakukan, informasi mengenai berbagai jejak sejarah perang dunia II yang terjadi di Biak masih sangat minim, sehingga perlu adanya media informasi berupa audio visual berbentuk video dokumenter dengan *genre feature*, sehingga mampu menceritakan mengenai kejadian yang sebenarnya. Dalam perancangan video *feature* ini menggunakan metode kualitatif serta menerapkan strategi Linier sehingga diharapkan dapat menghasilkan sebuah media informasi yang lebih detail, memiliki jelas konten dan dapat menarik masyarakat yang hendak mengetahui lebih dalam mengenai jejak sejarah perang dunia II yang terjadi di Pulau Biak, sekaligus memberikan pesan kepada masyarakat ataupun wisatawan yang mengunjungi situs tersebut untuk berperan serta menjaga dan melestarikan situs-situs bersejarah yang ada di Biak Papua.

Kata Kunci: *video feature, Gua Binsari, kualitatif, strategi linier*

ABSTRACT

World War II events that occurred on the island of Biak Papua, leaves many historical traces that are able to visit and access by people, one of them is the historical site of Binsari Cave, Binsari Cave is a silent witness of terribleness and war's ferocity, where thousands of Japanese soldiers died killed, because of bombarded by the Allies. Based on observations done, the information related of the history of World War II that occurred in Biak is still very minimal, therefore information medium in the form of audio-visual video such as documentaries with feature genres, is needed in order to narrate the actual fact of World War II happened. The design of the feature video uses qualitative method and Linear strategy so that it is expected to produce a more detailed information media, clear content and be able to attract people who are eager to know more about this historical event of World War II happened in Biak Island, as well as providing message to the public or tourists who visit the site to participate in maintaining and preserving historical sites in Biak Papua.

Keywords: *feature video, Binsari Cave, qualitative, Linear strategy*

PENDAHULUAN

Pulau Biak yang terletak di Teluk Cendrawasih Papua ini pernah menjadi saksi bisu terjadinya Perang Dunia Kedua, peperangan antara pihak Sekutu dengan tentara Jepang. Bukti dari peninggalan jejak perang di wilayah ini dapat dilihat dengan adanya beberapa peninggalan saat perang itu terjadi diantaranya alat-alat perang yang digunakan tentara Jepang dan tentara Sekutu, goa lima kamar yang di gunakan sebagai tempat penyimpanan logistik serta perawatan tentara Jepang yang terluka dan situs Gua Binsari atau yang sekarang dikenal sebagai Gua Jepang, merupakan salah satu tempat pertahanan tentara Jepang saat dipukul mundur oleh tentara Sekutu dan terdapat juga Monumen Perdamaian sebagai bukti Perang Dunia ke II yang terjadi di pulau Biak.

Berdasarkan dengan observasi yang dilakukan, didapat hasil bahwa jejak peninggalan sejarah perang ini masih dalam kondisi terawat, walaupun satu persatu ada yang hilang, entah itu dicuri atau di jual kepada kolektor barang antik. Dan sarana informasi yang tersedia di lokasi situs mengenai jejak sejarah ini masih minim, sehingga para pengunjung kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai seluk-beluk detail dari sejarah peninggalan perang dunia ke II di pulau Biak. Oleh sebab itu, perlu adanya media yang mampu menyampaikan informasi secara faktual dan terperinci dan tentunya menarik untuk disimak sesuai perkembangan jaman. Salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi dengan detail dan menarik adalah dengan media audio visual, dalam hal ini adalah video *feature* yang mengenalkan dan menjelaskan mengenai jejak peninggalan sejarah perang dunia ke II di Biak Numfor Provinsi Papua serta memiliki pesan atau ajakan untuk menjaga serta melestarikan kelangsungan situs bersejarah di Pulau Biak Numfor.

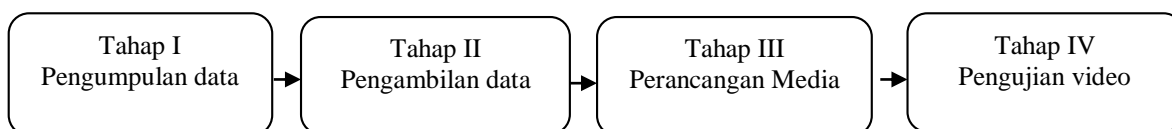
Media adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seorang ke orang lain yang tidak berada di hadapannya. media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi *audiens* pada materi video dan Fungsi afektif yaitu media audio dan visual yang mampu menggugah emosi dan sikap *audiens*.

Dokumenter adalah salah satu *genre* film yang memperlihatkan suatu cerita nyata pada lokasi sesungguhnya. Film dokumenter mengandung subjektifitas pembuatnya yakni berupa opini pembuat film tentang suatu keadaan tertentu sehingga dapat memperlihatkan realitas dan menciptakan suatu perubahan.[4] Salah satu *genre* dalam dokumenter adalah *genre feature*, *genre* ini berangkat dari tata cara jurnalisme cetak yang menggambarkan jenis laporan jurnalistik yang memberikan kebebasan bagi penulisnya untuk mengemas laporan dengan teknik pemaparan kreatif sehingga tulisan lebih nyaman dibaca dan tidak kaku.

METODE PENELITIAN

Metode dalam perancangan video *feature* jejak sejarah Gua Jepang di Biak Papua menggunakan metode yang bersifat kualitatif Menurut Saryono (2010), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif.

Strategi penelitian yang digunakan adalah strategi penelitian Linier yang bersifat searah. Perancangan video informasi dan penyelesaian dilakukan dengan menggunakan tahapan pertama untuk penyelesaian pengumpulan data dan diikuti dengan tahap-tahap selanjutnya, tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 strategi perancangan linier.



Gambar 1 Strategi perancangan linier

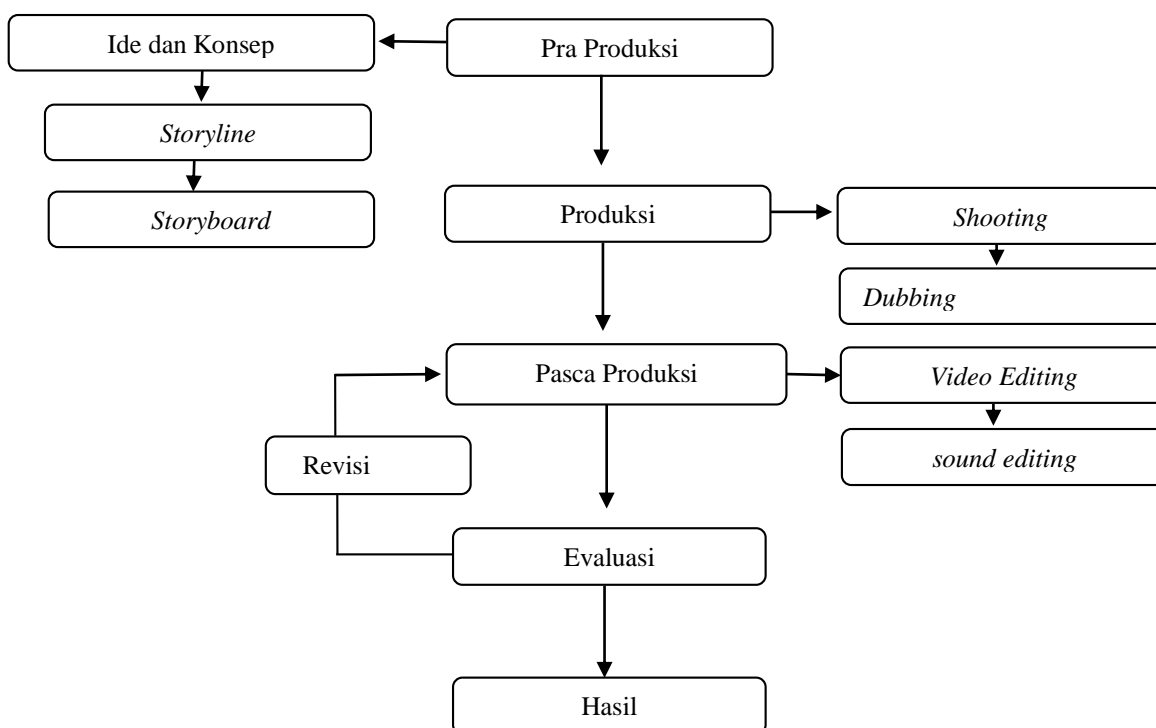
Sebagai tahap awal perancangan Video *Feature* Jejak Sejarah Peninggalan Perang Dunia ke II di Biak, Papua dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan strategi linier. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan dua jenis data yaitu data primer dan

sekunder. Pengumpulan data Primer dengan melakukan wawancara kepada pihak Dinas Pariwisata Biak dan juga kepada Bapak Yusuf, selaku pengelola Situs Gua Binsari/Gua Jepang. Dari hasil wawancara didapat data mengenai detail koleksi peninggalan, jumlah pengunjung situs setiap tahunnya, kondisi barang-barang peninggalan dan kisah sejarah perang dunia ke II.

Selain melakukan pengumpulan data primer, juga dilakukan pengumpulan data sekunder yang didapatkan dari berbagai sumber melalui studi pustaka, yaitu dengan membaca buku yang berkaitan dengan topik penelitian ini. Seperti dari buku mengenai film dokumenter dan *feature*, buku tentang sejarah perang dunia ke II, serta karya ilmiah yang memiliki kesamaan topik bahasan.

Setelah melakukan pengumpulan data primer dan data sekunder dilanjutkan dengan pengambilan data visual yaitu foto dan video sebagai bahan perancangan media audio visual yang menarik dengan menggunakan teknik sinemotografi, pengambilan foto dan video dilakukan di tempat atau situs bersejarah yaitu Gua Jepang dan Monumen Perdamaian perang dunia kedua.

Tahapan ketiga yaitu perancangan media atau video, pada tahapan ini data yang diperoleh dari setiap sumber akan diproses dan dianalisis kembali kemudian di rancangan sebagai sebuah data audio visual yang menarik untuk di tontonkan [8]. Tahapan perancangan video terdiri dari proses pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Bagan metode perancangan yang digunakan dalam tahapan ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Perancangan media

Pra produksi merupakan tahapan awal dalam sebuah perancangan video *feature* ini, dimana tahapan-tahapan yang terjadi dalam pra produksi meliputi *ide dan konsep*, *storyline*, *treatment* dan *storyboard*.

Ide dan konsep dari video *feature* ini adalah menceritakan mengenai jejak sejarah peninggalan perang dunia ke II yang terjadi di Pulau Biak yang meliputi benda-benda peninggalan sejarah, situs sejarah dan juga Monumen Perdamaian melalui video dokumenter

feature serta di beri narasi berupa *voice over narator* untuk menjelaskan berbagai informasi gambar yang muncul pada video ini. Film *Statement* merupakan sebuah hasil awal dari konsep perancangan video ini, *film statement* video ini adalah bagaimana menceritakan tentang jejak sejarah perang dunia ke II di Pulau Biak.

Setelah merumuskan *film statement* dilanjutkan dengan penulisan *storyline* sebagai sebuah cerita tentang situs-situs bersejarah pada masa perang dunia ke dua yang terjadi di Pulau Biak. Situs-situs bersejarah tersebut merupakan bukti dari sebuah perang dunia kedua yang terjadi di Pulau Biak yang kini menjadi sebuah objek wisata sejarah yang sangat menarik di karenakan situ-situs bersejarah itu merupakan satu-satunya tempat bersejarah yang tidak dimiliki oleh daerah lain. *Treatment* merupakan uraian kerangka ara deskriptif untuk sebuah penyusunan dalam bentuk gambar atau audio visual sehingga dapat memudahkan seseorang dalam pengambilan audio visual.

Scene 1: Intro, pengenalan daerah Biak meliputi pesisir pantai, tugu, budaya, hewan endemik dan aktifitas di pantai, (*extreme long shot - medium shot - panning*)

Scene 2: Pengenalan Pulau Biak melalui tugu, pantai hingga aktifitas masyarakat (*long shot - medium close up*)

Scene 3: Intro sejarah menceritakan kembali dari hasil dokumentasi *WWII Public Motion*, (*extreme long shot - medium shot*)

Scene 4: Pengenalan sisa-sisa peninggalan masa perang dunia kedua berupa alat-alat perang yang digunakan saat perang dunia kedua berlangsung, (*extreme long shot - medium shot*)

Scene 5: Menceritakan suasana alam menuju ke gua Jepang, (*long shot - medium shot*)


Scene 6: Gua Jepang, memperkenalkan objek wisata gua Jepang yang merupakan benteng pertahanan tentara Jepang, (*extreme long shot - medium shot - panning*)







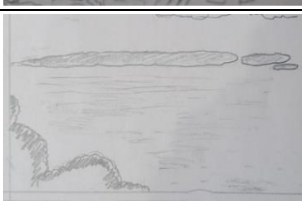
Scene 7: Monumen Perdamaian, menjelaskan tentang Monumen Perdamaian perang dunia kedua yang berada di Desa Mokmer dan Desa Paray, (*extreme long shot - medium shot - panning*)

Scene 8: Penutup /*ending*, berisi pesan untuk menjaga serta melestarikan objek wisata sejarah sebagai warisan sejarah yang harus di jaga bersama, (*panning*)

Storyboard merupakan sebuah kerangkain dari alur cerita yang di gambarkan dalam bentuk sketsa yang disusun secara berurutan dalam sebuah cerita sehingga ide dari sebuah cerita dapat tersampaikan dengan baik dan juga dapat memudahkan seseorang dalam pengambilan sebuah media audio visual [9]. Perancangan Tabel *Storyboard* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. *Storyboard Video Feature*

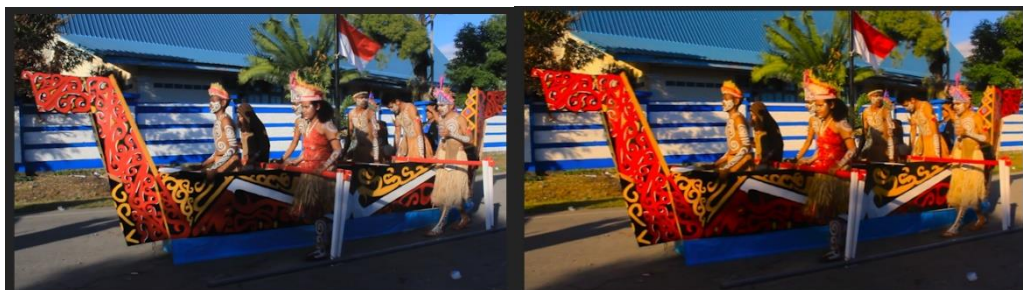
No	Scene	Camera	Instansi
1.		<i>Extreme long shot - medium shot - panning</i>	Intro

2.		<i>Long shot - medium close up</i>	Memperkenalkan Pulau Biak dan objek wisata yang ada di Pulau Biak
3.		<i>Extreme long shot - medium shot</i>	Intro Sejarah Perang Dunia II di Biak, yang berlangsung selama perang dunia kedua itu terjadi
4.		<i>Extreme long shot - medium shot</i>	Berisikan Situs peninggalan perang yang kini menjadi objek wisata di situs Gua Jepang
5.		<i>Long shot - Medium shot</i>	Menjelaskan arah masuk ke tempat wisata Gua Jepang
6.		<i>Extreme long shot - medium shot - panning</i>	Berisikan tentang Gua Gepang yang merupakan benteng pertahanan tentara Jepang pada masa perang dunia II di Biak
7.		<i>Extreme long shot - medium shot - panning</i>	Berisikan tentang Monumen Perdamaian perang dunia Kedua yang berada di Desa Mokmer dan Desa Paray
8.		<i>Panning</i>	Berisikan tentang pentingnya menjaga dan melestarikan sejarah peninggalan masa perang dunia kedua di Biak

Setelah melakukan tahapan pra produksi, berikutnya adalah sebuah proses pengambilan gambar yang sesuai dengan perencanaan sebelumnya. Proses ini merupakan tahapan dimana pengambilan semua materi berupa gambar, suara dan serta efek-efek visual. Pada proses produksi ini terdiri dari dua bagian yaitu *Shooting* dan *Dubbing*. *Shooting* adalah pengambilan audio visual sesuai dengan perancangan pra produksi sedangkan *Dubbing* merupakan perekaman suara yang di sesuaikan dengan narasi yang telah di rancang sebelumnya, dimana nantinya narasi ini akan membantu menyampaikan / menjelaskan setiap visual yang tampil dalam video.

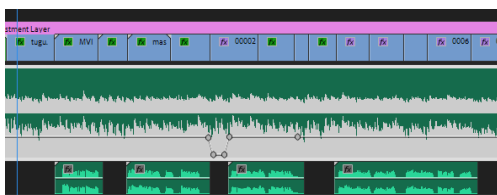
Pasca produksi adalah proses terakhir pembuatan video *feature* ini. Tahap ini dilakukan setelah tahap produksi audio visual selesai, aktivitas yang terjadi antara lain adalah *offline editing*, *online editing*, proses pemberian transisi, pemberian efek pada *still image* dan juga

pemberian *soundtrack*, hingga penambahan animasi. Proses pengeditan dilakukan dengan menggunakan *software editing video* dimana setiap bagian video di edit sesuai dengan perencanaan pada *storyline* yang telah dirancang sebelumnya. Pada proses pasca produksi ini, setelah mengalami *picture lock*, maka dilanjutkan dengan proses *grading*, proses *grading* adalah penambahan warna pada setiap video sehingga mempunyai warna yang seragam, jenis warna *grading* yang digunakan adalah warna-warna hangat/*warm*. Perbedaan video yang belum dan sudah di *grading* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Proses *Grading*

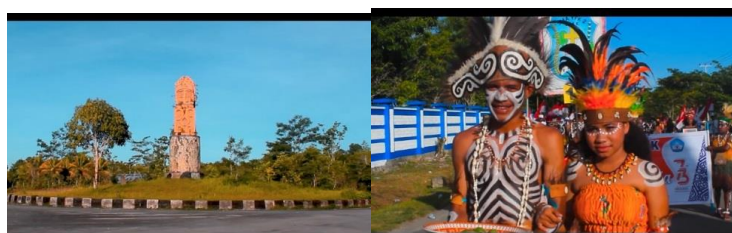
Sound editing pada proses ini dilakukan dengan mengedit setiap *sound* yang sebelum sudah di *dubbing* pada proses produksi. Pengeditan audio menggunakan *cut to cut*, setiap alur dari video di tambahkan audio yang sudah di *dubbing* sehingga video dapat tersampaikan dengan baik. Proses *sound editing* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. *Sound Editing*

PEMBAHASAN

Hasil Perancangan Video *Feature* Jejak Sejarah Peninggalan Perang Dunia ke II di Biak, Papua ini dapat digunakan sebagai media informasi wisata sejarah dan juga sebagai ajakan untuk menjaga serta melestarikan kelangsungan situs bersejarah di Pulau Biak Numfor. Intro Pada *scene 1* ini menampilkan pulau Biak dengan berbagai macam wisata yang ada di pulau Biak ini serta aktifitas anak-anak di pantai, pada *scene 1* ini juga di perkenalkan objek wisata sejarah perang dunia II yang berlangsung pada tahun 1943-1945. Tampilan *scene* ini dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 *Scene 1* Intro Pulau Biak

Scene 2 memperlihatkan pulau biak dengan objek wisatanya, pada *scene 2* ini memperkenalkan pulau Biak sebagai salah satu tempat wisata yang memiliki banyak objek wisata tidak hanya berupa pantai atau keindahan lainnya, tetapi juga memperkenalkan wisata yang unik yaitu Gua Jepang atau Gua Binsari, Gua ini merupakan sebuah objek wisata peninggalan perang dunia ke II dan beberapa dokumentasi masa perang dunia kedua, *Scene* ini dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. *Scene 2* Pulau Biak

Pada *scene 3*, merupakan dokumentasi sejarah Perang Dunia II berupa cuplikan video dan foto dari *WWII Public Domain* mengenai perang dunia kedua yang berlangsung di Biak. Potongan *scene* ini dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 *Scene 3* Sejarah Perang Dunia II

Scene 4 ini menjelaskan tentang berbagai peninggalan perang berupa Sejata, Mortir, Mobil perang serta peralatan perang yang di pergunakan saat masa perang dunia II berlangsung pada tahun 1943-1945 di Pulau Biak, potongan *scene* ini dapat dilihat Pada Gambar 8.



Gambar 8 *Scene 4* Situs peninggalan Perang Dunia II

Pada *scene 5* ini merupakan penjelasan mengenai jalan menuju tempat objek wisata Gua Jepang, dalam jalan menuju objek wisata Gua Jepang ini terdapat Makam penghormatan prajurit tentara Jepang, suasana menuju ke Gua Jepang ini dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9 Scene 5 Jalan ke Gua Jepang

Scene 6 akan menampilkan bentuk, suasana dan kondisi Gua Jepang yang merupakan benteng pertahanan serta tempat menyimpan logistik tentara Jepang yang kini menjadi salah satu objek wisata yang berada di pulau Biak. Perang dunia II yang terjadi ditempat ini begitu dasyat dan ganas, sekutu membombardir tempat ini dengan bom besar sehingga membuat lubang besar pada tanah dan menimbun hidup-hidup ribuan tentara Jepang. Potongan *scene* dapat dilihat pada gambar 10.

**Gambar 10** Scene 6 Gua Jepang

Scene 7, sebuah Monumen perang dunia kedua yang menjadi salah satu bangunan yang dibangun sebagai peringatan dan bukti atas kekejaman Perang Dunia II. Monumen ini dibangun persis dibibir pantai antara Desa Mokmer dan Desa Paray, yang menyisahkan cerita dan pesan untuk terus menjaga perdamaian, *scene 7* dapat dilihat pada Gambar 11.

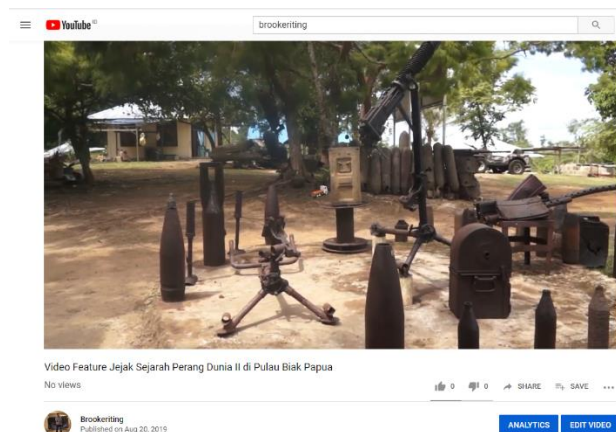
**Gambar 11** Scene 7 Monumen Perdamaian Perang Dunia II

Scene 8 merupakan *scene* penutup dari video *feature* jejak sejarah, berisikan pesan untuk menjaga dan melestarikan objek wisata sejarah yang sudah ada di Pulau Biak.

**Gambar 12** Scene 8 Penutup

Setelah proses perancangan video *feature* dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi ini selesai, maka Hasil akhir dari perancang video *feature* jejak sejarah peninggalan Perang Dunia Ke II di Pulau Biak dapat di aplikasikan dan dipasang di situs *website* resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pemerintah Kabupaten Biak Numfor sebagai salah satu sarana informasi sekaligus promosi objek wisata sejarah di Biak. Selain itu untuk memperluas penyebaran video *feature* ini ke masyarakat umum maka video ini juga akan di *upload* melalui media sosial seperti *Youtube*, serta sosial media lainnya sehingga informasi

mengenai objek wisata ini dapat memberikan informasi yang lebih detail, jelas dan lengkap kepada wisatawan lokal dan wisatawan manca negara mengenai jejak sejarah perang dunia II di Pulau Biak, Papua. Implementasi hasil perancangan di media sosial *yotube* dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13 Implementasikan *Video Feature* di media sosial *Youtube*

Setelah melewati berbagai evaluasi dan berbagai revisi video, maka dilakukan tahap terakhir dalam penelitian ini, yaitu melakukan pengujian video dengan pihak terkait serta praktisi di bidang videografer. Pengujian pertama dilakukan kepada Bapak Yusuf Rumaropen selaku pengelola situs Gua Binsari atau Gua Jepang, setelah mempertunjukkan video hasil dari keseluruhan perancangan *video feature* ini, didapatkan hasil bahwa informasi yang disampaikan sudah sesuai dengan kebenaran jejak sejarah yang terjadi di Biak, konten dari situs Gua Binsari juga sudah detail dan lengkap, dan menariknya lagi suara narator yang digunakan adalah orang lokal dengan dialek kental asli Papua. Untuk pesan yang ada pada video ini juga sudah tersampaikan dengan baik dan secara garis besar video yang dirancang sudah menarik dan dapat di pakai sebagai alternatif media informasi sekaligus promosi untuk berbagai situs sejarah yang terdapat di Pulau Biak, Papua.

Pengujian kedua dilakukan kepada praktisi videografer untuk menilai dari segi teknis video yang dirancang. Pengujian ini dilakukan kepada Bapak Yohanes A. W. Pranata S.Ds selaku praktisi Videografi, dan setelah menunjukan video dan melakukan wawancara maka didapat hasil bahwa video yang dirancang memiliki alur cerita yang baik, dan menginformasikan setiap materi/objek yang diambil dengan baik, pengambilan gambar juga sudah sesuai, baik dari segi komposisi, angle kamera dan pergerakan kamera sudah variatif walaupun masih terdapat beberapa gambar yang perlu diperbaiki dalam proses *editing offline* seperti *cut to cut* setiap rekaman/*footage* yang telalu panjang, dan untuk audio narasi sangat informatif dan juga menarik karena menggunakan bahasa ibu dari Papua. Sangat menarik untuk menginformasikan *video feature* ini kepada masyarakat yang aktif dalam menggunakan dialek Papua, namun disarankan menggunakan *subtitle* bahasa Indonesia dan perlu proses *balancing* antara audio narasi dan *backsong*. Secara keseluruhan hasil perancangan video ini sudah memenuhi standar dari sinematografi, serta dapat menarik minat untuk orang yang menontonnya

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan *Video Feature* Jejak Sejarah Perang Dunia II di dapat hasil bahwa perancangan *Video Feature* Jejak Sejarah Perang Dunia II sudah baik

dalam menyajikan informasi akan jejak sejarah perang dunia II yang terjadi di Pulau Biak, Papua. Pemilihan *genre* video juga sudah sesuai karna dapat menceritakan mengenai kejadian yang sebenar-benarnya terjadi di lapangan. Teknik *Cinematography* yang dipakai pada video juga sudah sesuai dan audio narasi yang digunakan dapat membangun suasana yang diharapkan, karna menggunakan dialek Papua sangat kental. Pesan untuk melestarikan berbagai peninggalan sejarah sudah tersampaikan dengan baik dan video *feature* ini dapat dimanfaatkan oleh Dinas terkait sebagai media informasi sekaligus promosi untuk berbagai situs sejarah yang terdapat di Pulau Biak, Papua.

DAFTAR PUSTAKA

- Smith, Robert Ross. 1953 The War in the Pacific. THE APPROACH TO THE PHILIPPINES, United States Army in World War II Series, Office of the Chief of Military History, Department of the Army, Washington, D.C.
- Rizki Utari, Dhani Ariatmanto, 2014 Perancangan Video Infografis P.T. BUMI ARTHA NUGRAHA sebagai media informasi dengan teknik motion graphic. AMIKOM YOGYAKARTA
- Peni Saraswati Herdini, Muhammad Arifudin Islam, Totok Haryadi dalam, 2015: Perancang video profil Sebagai Media Informasi Kunjungan kerjasama Internasional Universitas Dian Nuswantoro Semarang. Universitas Dian Nuswantoro, Semarang
- Kuntowijoyo. 1994. Metodologi Sejarah. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya
<https://travel.kompas.com/menelusuri-jejak-sejarah-perang-dunia-ii-di-biak/> Di akses pada tanggal 23 April 2018
<https://www.atobasahona.com/2016/07/pengertian-wisata-alam-dan-pariwisata.html> diakses pada tanggal 02 Mei 2018
- Bungaran A.S, Flores T, Rosramandha N, 2015: Sejarah pariwisata menuju perkembangan pariwisata Indonesia, Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Anonim 1989/1990 Museum di Indonesia, Depdikbud, Jakarta
- Suryanto. 2015. Pengantar Ilmu Komunikasi. Cetakan kesatu. Bandung: pustaka setia
- Pawit M. Yusuf. 2009. Ilmu informasi, komunikasi, dan keperputakaan. Jakarta: Bumi Aksara
- Pera Nurfathiyah, Armen Mara, Ratnawaty Siata, Aulia Farida dan Arollita. 2011: Pemanfaatan Video Sebagai Media Penyebaran Inovasi Pertanian.
<https://bahurrosyididuraisy.wordpress.com/research/sinematografi/> diakses pada tanggal 02 Mei 2018
<https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html/amp> diakses 02 Mei 2018