

PERKEMBANGAN *VIDEOGRAPHY* DARI ILMU HINGGA MENJADI SEBUAH *PROFESI*

Nicholaus Wayong Kabelen¹,

¹DKV/Institut Teknologi Bisnis Asia Malang

¹wayong@asia.ac.id

ABSTRAK

Bob Kiger menjelaskan bahwa videografi kegiatan membuat tayangan video secara pra produksi, produksi hingga pasca produksi sama dengan film. Letak perbedaan antara film dan videography secara teknis terletak pada alat yang digunakan serta bisa dianalisis dari media penayangan, jumlah *crew* yang terlibat dan budget yang digunakan saat pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar Menurut Sukiman (2012:187-188) menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Selain media cetak pada saat ini media internet mulai mendominasi, mudahnya mengakses data melalui handphone menyebabkan media elektro maupun media cetak melakukan terobosan baru dengan media yang sebelumnya dapat dinikmati hanya berlangganan koran ataupun melihat televisi sekarang dapat dibuka pada handphone atau gadget. *Video maker* juga sering sekali menciptakan jenis video baru sesuai dengan pemikiran secara kreatif serta eksperimen terhadap satu jenis video digabungkan dengan jenis video yang lain sehingga menjadi genre baru agar penonton semakin tertarik dan terus menonton tayangan video yang disajikan.

Kata Kunci: *video, make, Vlog dan, You Tube.*

ABSTRACT

Bob Kiger explained that videography is the activity of making video shows in pre-production, production and post-production the same as films. The location of the difference between film and videography technically lies in the tools used and the analysis bias of the media, the number of crew involved and the budget used during pre-production, production and post-production. Audio-visual media is one of the media that can be used in listening learning. This media can increase students' interest in learning because students can listen and see pictures. According to Sukiman (2012: 187-188), learning video media is a set of components or media that is able to display images at the same time. Print media at this time internet media is starting to dominate, easy access to data via mobile phones causes electrical media and print media to be new breakthroughs with media that previously could be enjoyed only by subscribing or watching television can now be opened on mobile phones or gadgets. Video makers also often create new types of videos according to creative thinking and experimentation with one type of video combined with other types of videos so that it becomes a new genre so that viewers are more interested and continue to watch the video shows that are presented.

Keywords: *Video, Maker, Vlog And, You Tube.*

PENDAHULUAN

Awal mula perkembangan film didunia sejak ditemukan cara merekam gambar menjadi sebuah video Foto pertama dibuat pada tahun 1826 selama 8 jam Louis Jacques mande Daquerre merupakan bapak fotografi dunia (1837), sehingga pada jaman tersebut semua orang berlomba lomba untuk mengembangkan fotografi menjadi tayangan video salah satunya Bob Kiger. Bob Kiger merupakan seorang sarjana lulusan Rochester Institute of Technology dengan predikat nilai sangat memuaskan (*cum laude*). Setelah selesai menjadi sarjana Bob Kiger mengembangkan ilmu fotografi dan menerapkan beberapa unsur ilmu foto menjadi komposisi didalam video. Pada perkembangan karier secara professional videographer Bob Kiger mencetuskan ilmu baru dan dimasukan kedalam teori

pengambilan gambar serta diterapkan oleh sineas videography hingga sekarang, teori pengambilan gambar Bob Kiger diberi nama (*Point of View Videography*).

Bob Kiger menjelaskan bahwa videografi kegiatan membuat tayangan video secara pra produksi, produksi hingga pasca produksi sama dengan film. Letak perbedaan antara film dan *videography* secara teknis terletak pada alat yang digunakan serta bias dianalisis dari media penayangan, jumlah crew yang terlibat dan budget yang digunakan saat pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Seperti contoh alat untuk merekam film menggunakan kamera khusus contoh Arri Alexa XT, kamera jenis ini digunakan standart dalam industri perfilman amerika atau Hollywood. ukuran sensornya mencapai dari Alexa 65 (35mm), kamera ini dapat merekam di slow-speed 120fps



Gambar 1. Contoh Arri Alexa XT

selain dari segi teknis pada alat yang digunakan antara video dan film, hal ini lain dapat dianalisis perbedaan antara film dan video dari segi media penayangan bahwa film ditayangkan pada layar bioskop secara segi resolusi dan lebar layar juga berbeda dengan video. Untuk media video layar yang digunakan tergolong kecil karena diakses melalui tablet, hand phone, televisi laptop maupun pc. Untuk film hanya bisa diakses melalui layar bioskop dengan resolusi proyektor kualitas bentang 4k (3.840 x 2.160 Pixel) sedangkan layar bioskop rata-rata Standar layar IMAX 22 meter lebar dan 16 meter panjang (72,6 x 52,8 kaki).



Gambar 2. Contoh Media Film (Layar Lebar)

Dalam perkembangannya kamera DSLR yang biasa disebut dengan digital single lensa reflector mengembangkan jenis kamera tipe terbaru Canon EOS C 500 Mark 2, jenis kamera ini menjawab tantangan dari perkembangan film dan video yang bersaing secara ketat. Kamera DSLR tipe tersebut mampu bersaing dengan kamera video profesional

yang digunakan standart perfileman seperti Arri Alexa XT, kamera Canon EOS C 500 Mark 2 memiliki kemampuan sensor 35 mm, serta resolusi gambar 4K dan masih banyak keunggulan lainnya. Dengan body yang lebih ramping dan kecil sangat mendukung para video maker menciptakan tayangan video atau film berkualitas baik serta kamera tersebut dapat dipindahkan dan dioperasikan secara efektif.



Gambar 2. Contoh Media Film (Layar Lebar)

Bob Kiger mengartikan videografi sebagai sebuah kegiatan produksi serupa film dengan menggunakan alat rekam gambar dan teknik pascaproduksi elektronik. Secara teknis, perbedaan antara film dan video terletak pada jenis media rekamnya. Film menggunakan alat rekam yang disebut “*film stock*” atau gulungan film, sedangkan video menggunakan “*tape*” (pita rekam elektronik). Pita elektronik tersebut merekam gambar diam berupa frame, dengan jumlah ratusan, ribuan, hingga jutaan. *Frame* tersebut dibaca dalam susunan yang teratur dengan kecepatan tertentu sehingga dapat menghasilkan gambar bergerak. Satuan gambar tersebut biasa juga dikenal dengan istilah *Frame Rate*, dalam hitungan *frame per second (FPS)*.

PEMBAHASAN

Video merupakan rekaman gambar hidup atau program televise untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video -vidivisium* yang artinya melihat (mempunyai daya pengelihat); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera pengelihat. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar Menurut Sukiman (2012:187-188) menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

Perbedaan antara film dan video dari segi teknis produksi dan pasca produksi terletak pada alat pengambilan gambar serta media yang digunakan saat menampilkan karya video. Meskipun banyak persamaan dalam pra produksi seperti pembuatan konsep naskah hingga story board, karena video memiliki peralatan lebih simple daripada film dan media sangat beragam dari segi online maupun on-line maka perkembangan genre video lebih

cepat berkembang serta dari jumlah tayangan video lebih banyak dan lebih cepat daripada film.

Perbedaan dari segi budget atau pembiayaan antara film dan video, tentu saja sangat berbeda sekali yang nampak jelas dari segi pembiayaan antara video dan film. Untuk film dari segi pembuatan menghabiskan biaya yang cukup besar saat pra produksi seperti dalam pembuatan naskah. Seorang penulis naskah wajib mendalami naskah dengan cara observasi, hunting lokasi, hingga mendalami subjek dengan waktu yang cukup panjang sehingga kualitas naskah akan diuji dari aspek tersebut. Dari segi produksi biaya yang dikeluarkan sangat besar dari pembayaran artis, lokasi, crew, alat dan lain sebagainya. Produser wajib menghitung segala pengeluaran yang akan dilakukan agar film yang diproduksi dapat berjalan dengan lancar serta menghasilkan kualitas video yang baik sesuai dengan naskah. Pada tahap pasca produksi menghabiskan budget besar dikarenakan tahap editing video, mixing audio melalui beberapa tahapan yang cukup panjang serta bersinggungan dengan crew professional film agar menghasilkan gambar dan audio yang baik sesuai arahan sutradara produser yang mengacu pada naskah yang sudah dibuat.

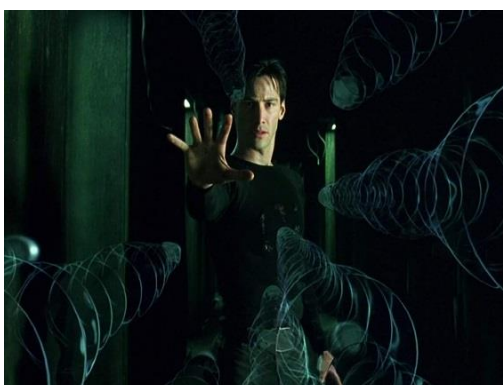
Dalam pembuatan video berbeda dengan film dari segi pra produksi, produksi hingga pasca seorang video maker bisa menyiasati dan mengatur agar budget produksi dapat dikeluarkan seminimalis mungkin, dalam tahap pembuatan naskah seorang video maker bisa melaksanakan observasi dan hunting lokasi bersama-sama dengan produksi pengambilan gambar. Dari segi editing seorang video maker cukup melakukan edit video sendiri ataupun bekerjasama dengan satu editor saja untuk mengurangi budget pembayaran editor. Hal yang menarik dalam pembuatan video dari segi budget, seorang video maker bisa menyiasati pengeluaran seminim mungkin tanpa terpengaruh pihak produser ataupun lainnya sehingga produksi bisa dilakukan sebaik mungkin dengan budget seminimal mungkin

Tabel 1. Perbedaan Film dan Video dari Crew Pra Produksi, Produksi Hingga Pasca Produksi Serta Budgeting.

No		Film	Video
1	Crew	Produser Asisten produser Sutradara Asisten sutradara Unit Manager DOC/ Direct Of Casting DOP/ Kameramen Lighting Audio Art Director/ Artistik Make up Technical Director	Produser Sutradara Editor
2	Pra Produksi	1.Menggali Ide 2.Riset data untuk membuat konsep/naskah 3. Penulisan Naskah 4.Membuat Skenario/Shooting List/Shooting Script 5.Menentukan lokasi objek shooting/hunting lokasi 6.Mempersiapkan Crew / kerabat kerja	1. Menggali Ide 2.Riset data untuk membuat konsep/naskah 3. Penulisan Naskah 4.Membuat Skenario / Shooting List / Shooting Script

		7.Rapat Produksi yang diikuti semua crew. 8.Latihan bersama para pemeran/artis, jika diperlukan 9. Menentukan pemeran atau pelaku	
3	Produksi	Set Lokasi Set Lighting Set Artistik Set Kamera Set Audio In frame talent Take/Shot Move Location	Set Kamea Set Lighting Set Artistik Blocking Talent Take Shot
4	Pasca Produksi	Transfer Data Menata Footage Edit Off-Line Edit On-line Edit Audio Edit Warna Efek transisi Edit text Render	Transfer Data Menata Footage Edit Off-Line Edit On-line Edit Audio Edit Warna Efek transisi Edit text Render
5	Budget	Mahal Alat yang digunakan Serta Melibatkan Crew Banyak	Murah Alat lebih minimalis Serta Melibatkan Crew Sedikit

Dalam tahap pasca produksi atau biasa disebut editing seorang sutradara dapat menyiasati frame agar video dapat diterima penonton dengan baik. Seperti adegan dalam film bergenre action seorang editor berupaya menambah efek dramatik adegan dengan cara memperlambat waktu atau mempercepat waktu sesuai dengan naskah yang sudah dibuat



Gambar 4. Contoh Salah Satu Adegan Edit FPS (Slow Motion)

Sebutan untuk pembuat video yang kita kenal dengan istilah Video maker berlomba-lomba menggabungkan berbagai macam teknis pengambilan gambar, editing hingga mengkombinasi genre agar menghasilkan tayangan baru agar penonton terus melihat tayangan yang sudah dibuat secara terus-menerus dan menemukan pengalaman baru dengan melihat tayangan video. Selain perkembangan pada media video belakangan ini perkembangan media seperti media radio, televisi dan internet juga ikut berkembang beriringan agar memudahkan masyarakat dalam mendapatkan berbagai macam informasi

dengan efektif dan praktis mengikuti teknologi serta perkembangan zaman. Perkembangan media massa sekarang ini menjadi kebutuhan utama dalam kegiatan masyarakat.

Secara teori, media massa memiliki tujuan memberikan informasi seluas mungkin secara benar dengan menerapkan pedoman efektif dan efisien kepada semua masyarakat (Sobur, 2004;114). Media internet untuk saat ini mulai menguasai dan mendominasi, kemudahan akses sumber data menggunakan handphone mengakibatkan media cetak hingga elektro seperti koran radio dan televisi berlomba melakukan terobosan baru, pada era sebelumnya media cetak dan elektro hanya dapat dinikmati jika berlangganan serta membayar setiap hari atau bulan dan perkembangan sekarang sangat mudah dibuka dengan gadget atau handphone menggunakan akses internet.

Dalam media audio visual tugas video memberi gambaran objek bergerak secara berurutan kemudian frame menampilkan atau memproyeksikan menggunakan lensa proyektor. Hasil dari pergerakan frame by frame secara mekanis menghasilkan tampilan pada layar nampak hidup. Tugas peranan video selanjutnya memberi paparan serta menjelaskan konsep rumit, serta mengajarkan keterampilan, memberi efek durasi video menjadi panjang ataupun singkat serta memengaruhi sikap bagi penonton (Arsyad 2011 : 49). Beberapa alat video juga memberikan efek serta pengaruh berbeda terhadap film yang disajikan, peralatan pembuatan video berkembang secara cepat. Perusahaan pembuat alat video juga berkembang mengikuti tuntutan video maker agar semakin mudah menayangkan konten video. Menurut perkembangan alat video saat ini semakin kecil dan praktis, namun aspek kecanggihan operasional serta resolusi dan hasil gambar tidak diragukan lagi semakin jernih dan detail. Banyak sekali action kamera yang beredar dipasaran serta alat pendukung bagi video maker pemula dan juga professional, seperti kamera DSLR, Mirrolles, Go-pro, Drown, Stabilizer, Slider, dan seterusnya.



Gambar 3. Kamera Digital Untuk Video

Media yang menjadi favorit menurut lembaga survey APJII pada 2016 di atas juga menunjukkan urutan jumlah pengguna internet berdasarkan usia, yaitu pengguna berusia 35- 44 tahun sebanyak 29,2 %, pengguna berusia 25-34 tahun sebanyak 24,4%, pengguna berusia 10-24 tahun sebanyak 18,4%, pengguna yang berusia 45-54 tahun sebanyak 18%, dan pengguna berusia 55 tahun ke atas sebanyak 10% (APJII, 2016, h. 7).

Dari hasil data diatas bisa disimpulkan untuk segmentasi remaja hingga tua lebih tertarik mengakses internet untuk mendapatkan informasi daripada membaca koran maupun menonton televisi. Hal ini menjadi peluang seorang video maker untuk menciptakan

berbagai karya videografi seperti, *video Vlog*, *video promosi*, *short movie*, *company profile* manapun jenis video yang lainnya untuk menarik perhatian para pengguna media sosial.

Dalam perkembangan videografi kali ini banyak sekali para video maker atau pencipta video berlomba-lomba menyajikan video dengan berbagai macam genre dan beberapa juga mencampur beberapa genre video untuk menghasilkan nuansa baru dari video yang disajikan ke permisa. Pengetahuan tentang video sangat dibutuhkan, untuk itu sebelum kita mulai membuat video alangkah baiknya mulai mengenali berbagai macam genre video beserta fungsinya agar video yang diciptakan dapat dibuat secara maksimal. Dikarenakan setiap jenis video memiliki ciri-ciri berbeda-beda dalam perancangan pembuatan naskah setidaknya seorang videomaker mengenali video yang menjadi referensi.

Video maker juga sering sekali menciptakan jenis video baru sesuai dengan pemikiran secara kreatif serta eksperimen terhadap satu jenis video digabungkan dengan jenis video yang lain sehingga menjadi genre baru agar penonton semakin tertarik dan terus menonton tayangan video yang disajikan, perkembangan genre tidak bisa dibendung dikarenakan media publikasi sangat mudah sekali diakses sehingga video maker berlomba-lomba menciptakan hal baru untuk ditampilkan pada media publikasi online seperti media You Tube.



Gambar 5. Contoh Salah Satu Vloger Publikasi You Tube

Banyak sekali para video maker atau creator videography hanya mengaplikasikan 1 ilmu dalam video kemudian mereka kembangkan menjadi konten secara kreatif untuk menghasilkan viewer sehingga bias mendapatkan keuntungan dari pihak pengiklan dan juga media sosial yang dijadikan media publikasi. Seperti konten kreatif Vlog mengambil ilmu angle kamera subjektif angle kamera subjektif. Merujuk pada Mascelli (2010, 6), angle kamera subjektif adalah pengambilan gambar dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton dalam hal ini ditempatkan di dalam video, baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seorang pemain dalam video dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya.



Gambar 6. Angle kamera subjektif tutorial edit video**KESIMPULAN**

Secara garis besar dapat diartikan bahwa video adalah media audio visual yang diperuntukan merekam suatu momen atau kejadian yang dirangkum dalam sebuah sajian gambar dan suara. Kemudian dilakukan editing agar dapat dinikmati serta dapat disimpan menjadi file tertentu agar kemudian hari dapat dinikmati kembali sebagai sebuah kenangan ataupun sebagai bahan kajian untuk mempelajari apa yang pernah terjadi.

Video memiliki dapat memberikan informasi serta menggambarkan suatu kejadian secara cepat dan langsung dan juga dapat mengajarkan keterampilan seperti video VLOG yang populer saat ini seperti pada media sosial berbasis video You Tube, video juga dapat menyingkat dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap seperti beberapa video Viral, Dokumenter Konspirasi. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan minat penonton. dimana tayangan yang ditampilkan oleh media video dapat menarik gairah rangsang seseorang untuk menyimak lebih dalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. (2004). Semiotika Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Ayala, F.J. and Kiger, J.A. (1984). Modern Genetics. 2nd ed. Menlo Park: The
Mascelli, Joseph V, terj. 2010. The Five C'S Cinematography. Motion Picture Filming
Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematografi). Jakarta. FFTV IKJ
Morissan. 2005. Media Penyiaran, Strategi Mengelola Radio dan Televisi. Tangerang :
Ramdina Prakasa.
Benjamin/Cunning Publ.Co.,Inc
Sukiman.2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: pedajogja

Sumber Online :

- https://www.google.com/search?q=tutorial+Vloger&tbm=isch&ved=2ahUKEwifxbX_qdzxAhUQQ30KHSRvAt4Q2-cCegQIABAA&sq=video+tutorial+editor&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjE- (diakses tanggal 12 Juli 2021)
<https://www.google.com/search?q=video+tutorial+editor&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjE-> (diakses tanggal 12 Juli 2021)
<https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016> (diakses tanggal 12 Juli 2021)
<https://www.google.com/search?q=film+matrix&source> (diakses tanggal 15 Juli 2021)
<https://eps-production.com/5-kamera-sinema-yang-sering-digunakan-untuk-pembuatan-film-hollywood/> (diakses tanggal 22 Juli 2021)
<https://www.google.com/search?q=layar+bioskop+imax&tbm> (diakses tanggal 22 Juli 2021)
<https://www.google.com/search?q=macam+macam+kamera&source> (diakses tanggal 22 Juli 2021)