

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, mulai dari politik, ekonomi, pendidikan, bisnis, hingga hiburan. Kemajuan teknologi informasi sejalan dengan ilmu pengetahuan yang berkembang saat ini. Ilmu pengetahuan menciptakan inovasi-inovasi yang bermanfaat bagi keberlangsungan hidup manusia (Magriyanti & Henri, 2020). Teknologi informasi memudahkan manusia untuk memperoleh informasi secara instan, yang bisa didapat hanya dengan dalam genggamannya saja. Perkembangan teknologi informasi juga memberikan kemudahan bagi instansi, perusahaan, jasa pelayanan, hingga pelaku usaha kecil untuk memperoleh informasi untuk riset pada bidang usaha mereka hingga proses pemasaran. Hal ini dapat dilakukan karena pemanfaatan teknologi informasi lebih efisien dan efektif dibanding dengan cara tradisional.

Internet merupakan fasilitas pendukung kemajuan teknologi informasi pada saat ini. Internet memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap perkembangan teknologi informasi. Perkembangan kedua teknologi ini melahirkan media baru yang dinamakan media sosial. Pengguna media sosial dapat memperoleh dan berbagi informasi di *platform* yang mereka gunakan secara mudah. Salah satu *platform* media sosial yang populer saat ini adalah Youtube. *Platform* media sosial Youtube berisi konten-konten audio visual yang dapat diakses oleh semua orang. Pengguna *platform* media sosial ini dapat mengakses konten berupa video klip, tutorial, musik, hiburan, berita, pembelajaran, dan lain-lain. Semua pengguna media sosial ini dapat berkarya dan mempublikasi karya apapun dengan mudah, dalam berkarya Youtube juga memberikan *benefit* berupa uang yang dapat dicairkan setelah melalui beberapa syarat, seperti akun sudah terverifikasi, memiliki 1000 *subscriber*, tidak melakukan *spamming*, dan sudah mendapatkan 4000 jam tayang dalam batas waktu yang telah ditentukan (Yasin, 2022). Dengan melihat fenomena yang

terjadi, penulis berinisiatif melakukan produksi konten yang dipublikasi dalam media sosial *Youtube*.



Gambar: 1.1 Konten Video di Internet yang Paling Banyak Ditonton di Skala Global (Kuartal 1 2022)

(sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/16/ini-jenis-konten-video-yang-paling-disukai-netizen-global>)

Munculnya media sosial di masyarakat tidak selalu dimanfaatkan dengan baik oleh penggunanya. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Kata Data, pengguna media sosial Youtube memiliki kecenderungan untuk menonton konten-konten yang bersifat ringan dan menghibur, seperti musik dan konten komedi. Dari data tersebut dapat kita ketahui perkembangan teknologi informasi ini tidak selalu dapat dimanfaatkan dengan baik oleh penggunanya, khususnya yang berhubungan dengan pendidikan (Rahman, 2022).

Keberhasilan sosial media sangat dipengaruhi oleh kreativitas yang dikembangkan oleh *production house*. Anagata Creative merupakan salah satu *Production House* yang memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk publikasi hasil karya-karyanya. *Channel* ini menyajikan karya berupa *feature*, *talkshow*, *web series*, dan *remake film*. Konten yang di produksi oleh Anagata Creative selalu berusaha untuk memasukkan unsur budaya dan pendidikan di dalamnya. Hal ini dilakukan agar penonton selalu mendapatkan pengetahuan baru dari konten yang mereka tonton. Salah satu konten yang ditonjolkan oleh Anagata Creative adalah program *Lingkar Pesona*. Program ini menghadirkan konten ilmu pengetahuan

sosial budaya yang disajikan secara menarik dan dapat menarik penonton untuk semua umur.

Anagata Creative melalui program Lingkar Pesona yang hadir di media sosial Youtube dan Instagram berupaya untuk menghadirkan konten-konten edukatif. Hal ini dilakukan atas kesadaran mengenai kondisi yang ada saat ini. Dalam program Lingkar Pesona, salah satu kontennya diciptakan untuk menyebarkan konten edukatif melalui video dokumenter yang dikemas secara menarik dan ringan namun tetap mengedepankan edukasi yang terkandung di setiap konten yang diproduksi. Penambahan efek-efek animasi atau *motion graphic* juga akan menambah variasi visual sehingga penonton tidak bosan dan hasil karya tidak monoton. *Motion graphic* juga berperan sebagai alat bantu visual, seperti saat videonya susah dipahami dan tidak memiliki daya tarik.

Paul Wells mendefinisikan dokumenter sebagai film non fiksi yang menggunakan *footage* yang diambil dari kenyataan, yang bisa diambil secara langsung seperti wawancara, statistik, dan lainnya. Salah satu program di Anagata Creative dalam "*Episode Kasongan*", program ini diproduksi dengan menarik karena menampilkan beberapa fakta unik tentang pariwisata, kuliner, budaya, sejarah dan lain sebagainya, serta video ini dikemas dalam waktu 35 menit 14 detik. Hal ini terlihat bagaimana peranan kameramen dalam mengemas video agar menarik dan dapat diterima masyarakat. Frank E. Beaver berpendapat dokumenter biasanya diambil dalam lokasi nyata, tanpa aktor dan terfokus pada subjek-subjek seperti informasi sejarah, ilmu pengetahuan, sosial dan lingkungan (Furstin, 2018). Karya Dokumenter di Indonesia memiliki perkembangan yang sangat pesat, salah satu pengembangan dokumenter televisi dikembangkan hingga kini adalah *expository* dokumenter. *Expository* dokumenter merupakan jenis dokumenter yang banyak menggunakan *voice over* dalam menyampaikan pesannya, dalam jenis ini biasanya dokumenter ditampilkan tanpa memperlihatkan komentator atau orang dibalik pengisi *voice over*. Anagata Creative mengemas konten dengan konsep dokumenter. Isi konten yang dimuat pada "*Episode Kasongan*" menceritakan kembali mengenai asal-usul terbentuknya Desa Wisata Kasongan, *footage* yang digunakan diambil langsung di lokasi dan koleksi milik narasumber.



Saat proses produksi diperlukan peran seorang kameramen yang berdiri tepat di belakang kamera, namun tak hanya sekedar *shot* dalam satu titik saja, kameramen juga harus memiliki kreativitas agar memperoleh *footage* dari sudut pandang yang mudah dimengerti oleh penonton. Kameramen akan mengikuti instruksi dari *shot list* yang telah disusun saat pra-produksi. Kreativitas seorang kameramen dapat dilihat dari salah satu teknik cara penggunaan *angle* dalam pengambilan video. Secara umum *angle* atau sudut kamera dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *high angle* adalah kamera melihat objek dalam *frame* yang berada dibawahnya, *straight on angle* adalah kamera melihat objek dalam *frame* secara lurus, dan *low angle* adalah kamera melihat objek dalam *frame* yang ada di atasnya. Pratista mengatakan penempatan sudut kamera yang tepat untuk menciptakan sesuatu yang dapat dipahami, dirasakan, dan menarik untuk ditonton untuk khalayak (Zariri, 2019).

Penulis ingin ikut berkreasi dengan menampilkan video dokumenter. Dalam hal ini, penulis akan menggunakan kreativitas dalam pembuatan video dokumenter, yaitu peranan kameramen dalam pemilihan *angle* saat memproduksi video dokumenter khususnya pada Desa Wisata Kasongan yang dijadikan sebagai objek dalam karya ini. Hal tersebut, dibutuhkan oleh objek sebagai sarana promosi pada media sosial karena objek wisata tersebut kurang diminati oleh remaja. Oleh karena itu, strategi kameramen dalam pengambilan gambar sangat diperlukan agar hasilnya dapat menarik masyarakat untuk mengetahui lebih jauh terkait desa wisata tersebut.

Dengan memahami permasalahan di atas, maka penulis ingin lebih memahami dalam kreativitas seorang kameramen dalam pemilihan *angle* saat memproduksi video dokumenter, yang mana video tersebut dapat tersampaikan oleh semua kalangan terutama bagi remaja agar lebih menghargai dan memahami budaya yang ada di sekitar kita pada zaman yang serba teknologi seperti sekarang ini.

## **1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Fokus Permasalahan**

Untuk memperjelas masalah yang akan dibahas agar tidak terjadi

pembahasan yang meluas, maka perlu dibuat suatu fokus permasalahan. Adapun fokus permasalahan yang akan dibahas pada penulisan ini yaitu penulis hanya memfokuskan pada lingkup “Penggunaan *Angle* Pada Pembuatan Program Siaran Televisi Sebagai Media Informasi di Desa Wisata Kasongan”.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penulisan ini adalah Bagaimana Penggunaan *Angle* Pada Pembuatan Program Siaran Televisi Sebagai Media Informasi di Desa Wisata Kasongan?

### **1.2.3 Tujuan Karya Video Dokumenter**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa video dokumenter ini diproduksi untuk mengajak masyarakat terutama bagi anak muda dalam melestarikan dan mempromosikan kekayaan budaya di Indonesia. Melalui penerapan teknik dalam penggunaan *angle* kamera diharapkan penonton tertarik dan dapat memahami isi pesan yang disampaikan oleh Anagata Creative dalam karya dokumenter ini.

## **1.3 Manfaat karya video dokumenter**

### **1.3.1 Manfaat Praktis**

Manfaat yang didapatkan mahasiswa terkait tentang wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam memproduksi video dokumenter.

1. Karya ini diharapkan dapat memotivasi dan mempromosikan kekayaan budaya yang ada di Indonesia, khususnya untuk kaum milenial.
2. Sebagai bahan informasi bagi penulis selanjutnya jika ingin membuat karya pada permasalahan yang sama.

### 1.3.2 Manfaat Akademis

Manfaat untuk bidang Ilmu Komunikasi khususnya film dan penyiaran.

1. Karya ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan serta menerapkan ilmu yang diterima penulis selama menjadi mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta
2. Karya ini bisa dijadikan sebagai pedoman bagi kameramen dalam produksi video dokumenter
3. Karya ini dilakukan sebagai tugas skripsi untuk memperoleh gelar sarjana (S1) jurusan Ilmu Komunikasi di Universitas Amikom Yogyakarta

