



## BAB II

### KERANGKA KONSEP DAN LITERATUR

#### 2.1. Referensi Karya Project Terdahulu

Proyek rekap video dirancang dengan mengambil inspirasi dari berbagai sumber karya proyek sejenis yang telah ada sebelumnya. Pemilihan proyek-proyek terdahulu sebagai referensi didasarkan pada persamaan jenis dan signifikansi pengambilan gambar dengan video yang sedang dibuat, khususnya Rekap Video *Event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023. Tim penulis mengacu pada berbagai proyek terdahulu sebagai panduan dalam proses pembuatan rekap video ini.

##### 2.1.1. Rekap Video “ARCH:ID 2023 Video Recap (4 Days *Event*)”

Referensi video pertama yang Penulis gunakan adalah rekap video dari ARCH:ID. Dalam video ini menunjukkan teknik pengambilan gambar yang sangat beragam, seperti *live shot*, *medium shot*, *long shot*, *full shot*, *one shot*, *group shot*, dan *timelapse*. Aktifitas pada rekap video tersebut juga menunjukkan keselarasan dengan *event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023, yang dimana mayoritas kegiatan berlangsung didalam ruangan, tetapi Penulis tidak menjadikan pengambilan gambar sebagai acuan, melainkan teknik *editing* lah yang menjadi acuan (ARCH:ID, 2023).

Rekap video tersebut juga menggambarkan dengan baik aktifitas pameran arsitektur yang diselenggarakan oleh Ikatan Arsitek Indonesia, *event* tersebut berlangsung selama empat hari, kegiatan yang dilakukan meliputi seminar, workshop dan rapat. Hal ini sesuai dengan *event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023, pada hari pertama dan kedua dimana kegiatan berlangsung di Gedung Merdeka, Bandung.



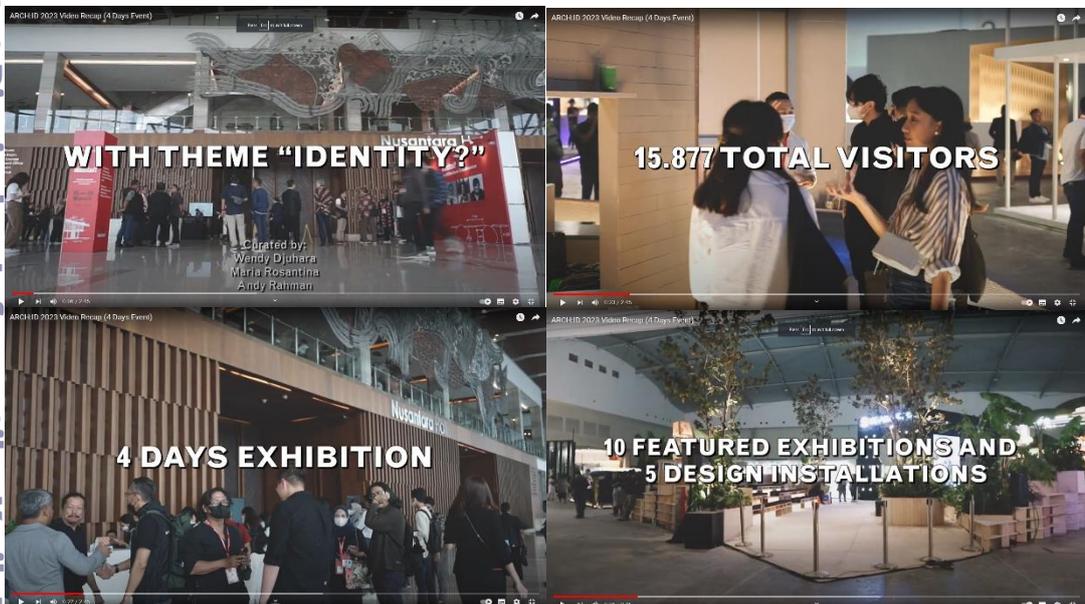
Dalam pengemasannya, video ini memberikan keterangan informasi yang menggambarkan dengan jelas aktifitas *event* tersebut, seperti hari penyelenggaraan, total pengunjung, jumlah proyek masa depan, jumlah kolaborasi design arsitektur serta informasi singkat, sederhana dan detail yang dipampangkan di setiap *scene* nya, sehingga gambar yang dipampangkan memiliki terangan yang jelas.

Penambahan *text* video ini tentunya memiliki manfaat, salah satunya meningkatkan aksesibilitas. Teks yang akurat pada video memberikan aksesibilitas bagi orang-orang dengan kemampuan belajar dan kekuatan bahasa yang berbeda, hal ini memberikan kesempatan yang sama untuk memahami konten pada tingkat orang-orang di sekitar (*audience*). Teks membantu menjembatani kesenjangan pemahaman bagi pelajar *visual* yang sulit fokus saat mendengarkan seseorang berbicara atau memperhatikan isi konten (Transkriptor, 2022).

**Gambar 2 1**

**Rekap video “ARCH:ID 2023 Video Recap (4 Days Event)”**

**Sumber : Youtube**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



### 2.1.2. Rekap Video “TNW Conference 2022 | The official aftermovie”

Referensi video kedua Penulis memilih video dari *The Next Web* (TNW) yang melakukan pameran bisnis start up yang diselenggarakan di Ukraina dan dihadiri oleh 97 negara, 350 investor, 200 startup, 200 pembicara dan 10.000 partisipan. *Event* ini berlangsung selama dua hari, yakni tanggal 16 dan 17 Juni 2022, video rekap dari *event* ini dipublikasikan pada tanggal 8 Juli 2022. (TNW, 2022)

Penulis tertarik untuk menggunakan tone warna seperti rekap video tersebut yaitu *tone warm* (hangat) dan *soft* (lembut), yang dimana bisa dikatakan warna dari *tone* tersebut seperti warna natural namun bersifat hangat seperti penggunaan cahaya yang minim. Tone warna ini juga menampilkan sifat harmonis, tenang, tetapi juga memberikan kesan *cheerful, happy, dan peacefull* untuk memanjakan mata penonton.

Penggunaan *color grading* dengan tone warna warm dan soft, dapat didasarkan pada beberapa alasan yang mempengaruhi persepsi dan pengalaman penonton, seperti menciptakan atmosfer hangat dan ramah, tone warna hangat, seperti oranye, merah, dan kuning, secara psikologis dapat menciptakan atmosfer yang hangat, ramah, dan menyenangkan. Ini dapat memberikan kesan positif dan membuat penonton merasa nyaman (Merry, 2023).

Penulis ingin memberikan sentuhan kehangatan dan kesan tradisional. Warna hangat sering dikaitkan dengan nuansa tradisional, dan penggunaan tone soft dapat menambahkan elemen kelembutan pada gambar. Ini bisa efektif untuk menyampaikan pesan atau tema yang berkaitan dengan nilai-nilai klasik atau tradisional.

Hak cipta IBIKKG (Institusi Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie) Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Pemahaman tentang *color grading* dan *color correction* sering kali keliru.

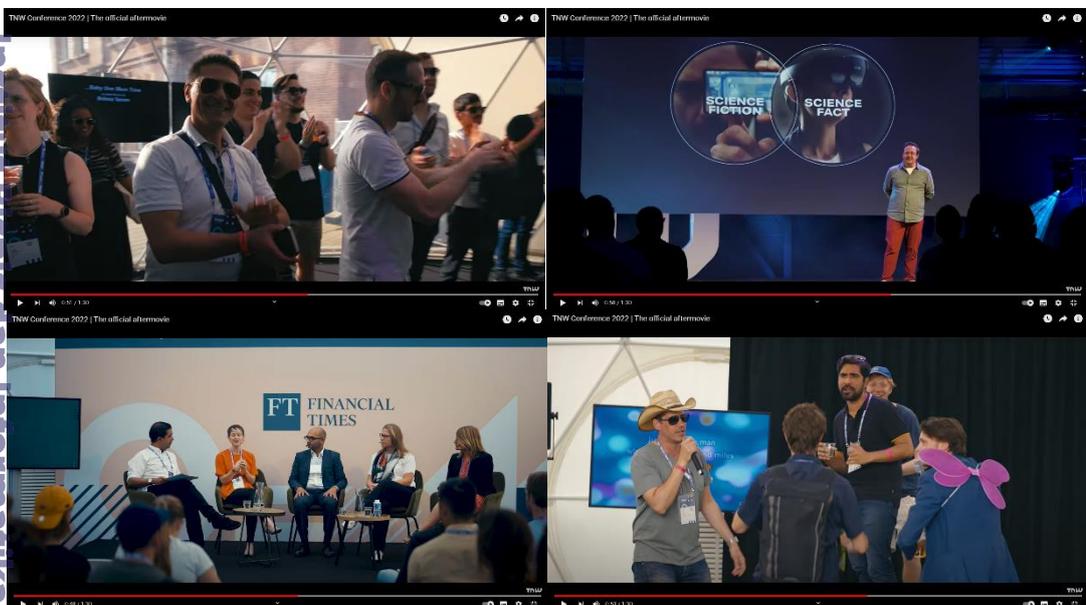
Meskipun serupa, keduanya memiliki arti yang berbeda. *Color correction*, atau koreksi warna, dalam konteks Bahasa Indonesia mengacu pada teknik memperbaiki kualitas warna pada gambar atau video, termasuk penyesuaian paparan atau *exposure*, keseimbangan warna putih atau white balance, kebisingan ISO, dan kontras. Dengan mengatur elemen-elemen tersebut secara lebih baik, gambar akan terlihat lebih menarik. (Monster Studio, 2022).

Hal ini cukup berbeda dengan *color grading* dimana editor akan mengatur warna dasar demi penyampaian emosi dan suasana film yang lebih efektif. Beberapa elemen yang dikelola mencakup shot matching, menghilangkan topeng berbentuk obyek, dan rupa sinematik (siang ke malam hari, di bawah air, kilas balik, dan lainnya).

### Gambar 2 2

Rekap video “TNW Conference 2022 | The official aftermovie”

Sumber : Youtube



INSTRUT BISNIS dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





### 2.1.3. Rekap Video “ OTC Asia 2022 Post Event Highlights”

Rekap video ketiga yang Penulis gunakan sebagai referensi karya adalah karya dari event *Offshore Technology Conference (OTC)*, event ini diselenggarakan di Kuala Lumpur, Malaysia pada 22 sampai 25 Maret 2022. Event ini mengadakan pameran teknologi yang akan mewarnai dunia masa depan, seperti robot anjing, drone pengantar paket, robot dengan kecerdasan manusia dan masih banyak lagi (OTC 2022).

Video ini menunjukkan teknik pengambilan gambar yang sangat beragam, seperti *medium shot*, *long shot*, *close up*, *one shot*, *group shot*, *timelapse* dan *follow shot*. Alur rekap video tersebut juga menunjukkan keselarasan dengan event Konferensi Generasi Emas Asean 2023, yang dimana mayoritas kegiatan berlangsung didalam ruangan, hal ini menjadi acuan bagi penulis dalam pengambilan gambar.

Pada dasarnya Penulis tertarik untuk mengambil beberapa konsep pengambilan gambar seperti video tersebut, dimana kegiatan dalam ruangan tergambar dengan jelas, terutama cara pengambilan gambar *follow pembicara* dan *audience*. Terbukti dalam hasil video rekap Penulis menggunakan teknik *live shot*, *medium shot*, *long shot*, *full shot*, *one shot*, *group shot*, *timelapse* dan *follow shot* yang terinspirasi dari rekap video OTC tersebut.

Penulis tertarik untuk mengambil beberapa *scene* adegan dan Teknik pengambilan gambar yang terdapat di rekap video tersebut. Seperti, teknik pengambilan gambar *movement*, yang menghasilkan gambar bergerak kearah kanan, kiri, atas, bawah, depan dan belakang, kamera *movement* ini bertujuan memberikan nilai tersendiri dari video dan menambah kesan sinematik.

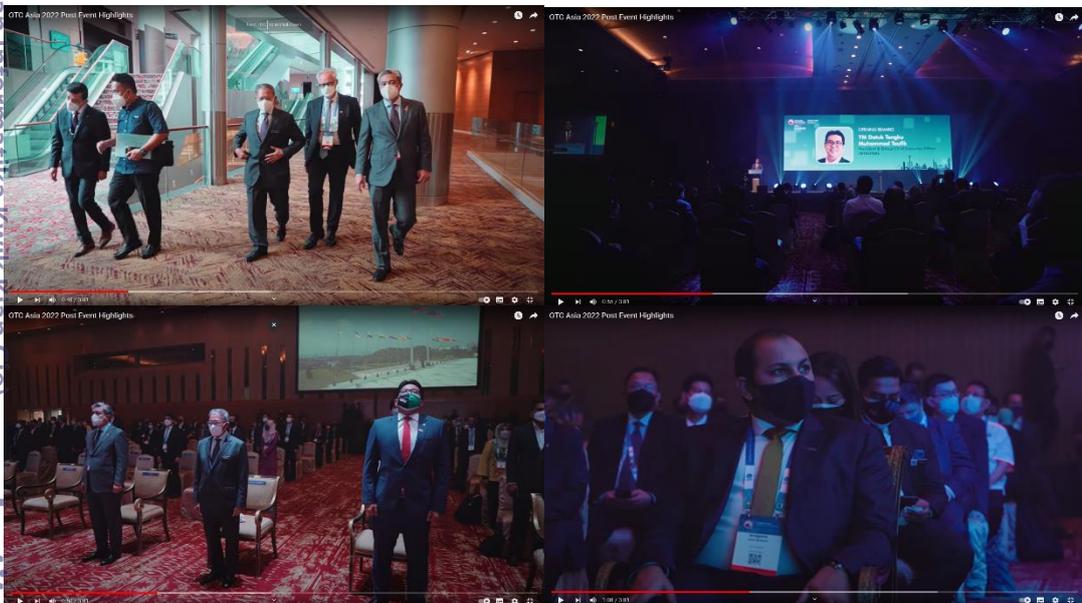
Hak cipta dilindungi Undang-undang. Dilarang menyalin atau menyalin sebagian dari tulisan ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber. Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Scene pembicara saat kegiatan seminar juga menjadi referensi penulis saat proses pengambilan gambar, seperti saat berbicara, penyampaian materi, aktifitas pemberian piagam dan moment moment yang dilakukan *audience* saat mendengarkan pemaparan materi pembicara, selama kegiatan berlangsung, bermodalkan *rundown* acara yang dibuat, penulis selalu siap dan sigap dalam mengabadikan setiap aktifitas yang dilakukan baik pembicara maupun *audience*.

**Gambar 2 3**  
**Rekap Video “ OTC Asia 2022 Post Event Highlights”**  
**Sumber : Youtube**



**2.1.4 Musik Video “Rhodes1s - Kita Satu Kita Rhodes1s”**

Video keempat yang Penulis jadikan referensi adalah karya dari akun Youtube Rhodes1s, karya ini merupakan musik video yang diciptakan untuk memulai masa OJT (On the Job Training) dari mahasiswa. Pada scene awal video ini menampilkan seorang mahasiswa yang sedang merapihkan barang-barang, lalu scene berpindah menuju loker saat itu pemeran tidak sengaja menjatuhkan sebuah buku, lalu scene masuk ke bagian inti video.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Ha Ciping Diilindungi Undang-Undang

1. Ditaring mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Musik video tersebut menjadikan inspirasi bagi penulis untuk membuat inovasi rekam video yang belum pernah ada sebelumnya, yaitu skenario seakan memasuki dunia lain. Inovasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi penonton dalam menyaksikan karya rekam video yang penulis ciptakan serta menjadi pemicu untuk karya rekam video event Konferensi Generasi Emas Asean kedepannya.

Dalam pengemasannya, penulis membungkus rekam video tersebut dengan menciptakan nuansa misterius yang mandalam untuk memicu rasa penasaran penonton, sekaligus penambahan elemen musik yang sesuai dengan pengambilan gambar. Dengan begitu, akan muncul respons emosional secara alami ketika melihat hasil pengambilan gambar dengan nuansa tersebut.

#### Gambar 2 4

#### Musik Video “Rhodes1s – Kita Satu Kita Rhodes1a”



Sumber : Youtube

#### 2.1.5 Rekam Video “Dubai Diamond Conference 2022 - Event Highlights”

Referensi rekam video yang kelima adalah video dari *Dubai Multi Commodities Center* (DMCC) yakni zona perdagangan bebas terbesar di UEA yang terletak di distrik Jumeirah Lake Towers, Dubai. Kegiatan yang terdapat pada video tersebut menggambarkan aktifitas kegiatan seminar yang dilakukan oleh petinggi dari negara Uni Emirat Arab (DMCC, 2022).

1. Hak cipta dilindungi Undang-undang. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Penulis menjadikan video tersebut sebagai referensi karena terdapat pengambilan gambar dengan menggunakan perangkat drone, yang dimana penulis sangat terinspirasi untuk menggunakan footage drone yang ada. Drone memungkinkan penulis untuk mendapatkan perspektif yang unik dan tidak dapat diakses dengan mudah dari darat dan tentunya memberikan pandangan keseluruhan dari jarak atas dan menyeluruh. (Jakarta School of Photography, 2020)

### Gambar 2 5

#### Rekap Video “Dubai Diamond Conference 2022 - Event Highlights”

Sumber : Youtube



Dari referensi yang sudah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan penulis ingin mengadopsi teknik pengambilan gambar sekaligus *editing* yang tercermin pada setiap rekap video tersebut. Mayoritas penulis mengadopsi *scene* serupa, dimana setiap referensi rekap video mengandung unsur cinematic dan yang pasti bertemakan rekap video *event*.

Dalam pemilihan referensi video tentunya penulis tidak sembarangan dalam memilih dan memilah, penulis melakukan research melalui *platform* Youtube dengan mencari kata kunci “recap video *event*”, mesin pencari menampilkan ratusan rekap video. Hal utama yang penulis perhatikan adalah latar tempat yang



terdapat di dalam ruangan, karena dominan aktifitas selama *event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023 terdapat di dalam ruangan.

Dalam pengambilan gambar, penulis juga banyak terinspirasi dari lima video diatas yang dimana teknik pengambilan gambar menggunakan *movement* kamera, tujuan dari penggunaan teknik tersebut untuk mengarahkan perhatian penonton ke subjek atau elemen tertentu dalam frame. Gerakan kamera yang tepat dapat memandu mata penonton dan menyoroti elemen kunci dalam suatu adegan.

Selain itu, Gerakan kamera dapat digunakan untuk menekankan atau merubah emosi dan mood dalam adegan. Misalnya, *zoom* in atau tracking shot yang lambat dapat menciptakan suasana mencekam atau membangun ketegangan, sementara gerakan cepat dapat memberikan nuansa kegembiraan.

Salah satu contoh nyata pada hasil karya penulis dalam impementasinya yakni dengan menggunakan teknik *movement* kamera disetiap *scene* yang tampilkan dari awal hingga akhir. Tidak lupa penulis juga membangun suasana dari video tersebut dengan menggunakan backsound pengisi yang beragam.

Penggunaan backsound yang beragam pada hasil karya video penulis bertujuan untuk membangun suasana rekap video agar menjadi lebih menarik. Penulis menemukan bahwa mayoritas karya rekap video pada *platform* Youtube terkesan datar atau monoton, maka dalam pengimplementasian nya penulis menyesuaikan *scene* dengan sound yang digunakan agar *audience* dapat merasakan euphoria moment yang ditayangkan.

Semua referensi video yang penulis gunakan bertema *event*, walau memiliki tema yang sama, dalam pengemasannya penulis memiliki keunikan dari karya sebelumnya (terdahulu) dimana penggunaan sound dan moment yang beragam

dan selaras, berbeda dengan rekap video umumnya yang menggunakan *backsong* yang sama dari awal hingga akhir video. Dengan *scene* yang terus berganti, ditambah sound yang mendukung diharapkan suasana yang tergambar pada video dapat lebih berkesan.

Pengambilan gambar pada hasil karya video penulis tidak hanya memfokuskan kegiatan yang dilakukan pembicara dan hadirin yang ikut berpartisipasi, melainkan penulis juga ingin menampilkan suasana lingkungan sekeliling dari tempat pelaksanaan *event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023, yakni di Gedung Merdeka, Bandung. Tujuan ditampilkan nya footage ini penulis berharap penonton dapat merasakan suasana dan keunikan disekitarnya, dengan begitu minat dan ketertarikan *audience* untuk mengunjungi Gedung Merdeka dapat semakin bertambah kedepannya.

Kedepannya *event* Konferensi Generasi Emas Asean akan dijadikan acara tahunan, Penulis berkesempatan menjadi kontributor perdana, untuk itu hasil karya penulis tentunya akan menjadi acuan bagi kontributor penerus dari *event* ini, oleh karena itu memaksimalkan hasil karya ini menjadi fokus utama, dengan melakukan *survey* tanggapan terkait hasil karya penulis kepada rekan dan kerabat sekitar, sehingga menghasilkan rekap video yang sesuai dengan minat dan selera masyarakat khususnya kaum muda.

## 2.2. Mata Kuliah Pendukung Project

Setelah Penulis merealisasikan ilmu yang telah dipelajari selama tujuh semester ini (tiga setengah tahun) kedalam pembuatan karya akhir rekap video Konferensi Generasi Emas Asean 2023, Penulis merasakan manfaat yang signifikan dan mendapatkan tambahan pengetahuan baru. Selama proses ini,



Penulis berhasil mengaplikasikan prinsip-prinsip teori yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Penulis menyadari bahwa pemahaman teori yang baik sangat diperlukan dalam pelaksanaan praktik atau produksi, dan hal ini tercermin dalam keterkaitan yang kuat antara teori yang dipelajari dan praktik yang dilakukan.

Mata kuliah seperti Teknik Kamera TV & Videografi, *Cinematography & Visual Creative*, Komunikasi Visual, *Basic Photography*, Komunikasi Kelompok dan Organisasi, Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Komunikasi Antarpribadi adalah mata kuliah yang memiliki keterkaitan yang erat dan dominan dipraktikkan oleh Penulis dalam pelaksanaan praktik proyek pembuatan rekap video *event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023, mulai dari persiapan sebelum produksi hingga tahap setelah produksi.

Mata kuliah tersebut menjadi acuan bagi Penulis dalam mengaktualisasikan keterampilannya dalam konteks ini, mencakup sejumlah kemampuan mulai dari pembuatan gagasan, ide, konsep, identifikasi objek, penyusunan atau pembuatan naskah atau daftar pengambilan gambar dan storyboard. Proses pengambilan gambar, penyuntingan video musik, perilaku dan etika berinteraksi antar tim maupun dengan pihak eksternal atau pihak terlibat lainnya, serta metode berkomunikasi antarpribadi di dalam kelompok di dalam organisasi kepanitiaan Konferensi Generasi Emas Asean 2023.

Dalam mata kuliah Videography dan *Cinematography & Visual Creative*, diajarkan metode-metode untuk melakukan persiapan produksi, mulai dari teknik memproduksi dan melakukan penyuntingan pada konten video menggunakan berbagai aplikasi penyuntingan termasuk teknik pengambilan gambar yakni *movement* kamera agar kesan sinematik semakin terasa.



Selain itu, diajarkan pula bagaimana mengatasi isu *audio*, seperti tingkat volume yang rendah atau noise, dengan menggunakan aplikasi Audacity. Mata kuliah ini terbukti sangat bermanfaat karena mayoritas ilmu digunakan penulis dalam melaksanakan praktik karya akhir (Project). Alasan utama mata kuliah ini sangat berdampak bagi penulis karena selama masa pembelajaran, aktifitas dominan dilakukan secara praktik.

Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Table 2 1

Mata Kuliah Pendukung Project

No	Mata Kuliah	Teori	Praktik
1	Teknik Kamera TV & Videografi	Penulis mempelajari teknik dan cara memproduksi suatu karya/konten non-news (mulai dari perencanaan Program yaitu konsep, lalu membuat proyeksi program mencakup pra produksi – produksi – pasca produksi.	Dalam praktiknya, terdapat contoh kegiatan yang sangat terkait dengan Mata Kuliah tersebut, seperti cara memproduksi konten yang unik namun menarik, untuk itu rekap video Konfrensi Generasi Emas Asean 2023 berawal melalui proses perencanaan dan proyeksi yang telah disusun sebelum melakukan eksekusi atau produksi. Selain itu, cara berkolaborasi dan melakukan penyuntingan juga diajarkan dalam Mata Kuliah tersebut, sehingga sangat relevan dengan Karya Akhir (Project) yang sedang Penulis jalani.

© Hak cipta dimiliki oleh IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisni



1. Dilarang meragup sebagai bagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengetahuan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Tabel 2.1.(Lanjutan)

Mata Kuliah Pendukung

No	Mata Kuliah	Teori	Praktik
1	Cinematography & Visual Creative	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Natural vs. Artificial Light:</i> Perbedaan penggunaan cahaya alami dan buatan.</li> <li><i>Three-Point Lighting:</i> Konsep dasar pencahayaan dengan key light, fill light, dan backlight.</li> <li><i>Color Temperature:</i> Pengaruh suhu warna pada suasana <i>visual</i>.</li> <li><i>High vs. Low Key Lighting:</i> Penggunaan pencahayaan untuk menciptakan kontras yang dramatis.</li> </ul>	<p>Dalam proses pra produksi mata kuliah ini diajarkan untuk melakukan pembagian <i>jobdesc</i> (pekerjaan), lalu menentukan alur cerita yang dibuat (<i>story board</i>) tidak lupa juga perencanaan dalam eksekusi, hal ini berkaitan dengan pra produksi rekap video penulis yang merencanakan story board dan alur cerita yang akan dibawakan dengan berpacu pada <i>rundown event</i>.</p> <p>Pada tahap produksi penulis mengeksekusi gagasan perencanaan yang telah dibuat, sehingga penulis tidak repot – repot memikirkan ide besar yang akan dicetuskan, lalu ditahap pasca produksi <i>profile</i> studio Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.</p>

Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang  
 © Hak cipta dimiliki IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.  
 a. Penggunaan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Tabel 2.1.(Lanjutan)

Mata Kuliah Pendukung

No	Mata Kuliah	Teori	Praktik
1.	Komunikasi Visual	<p>Penulis mempelajari serangkaian tahap dalam mengkomunikasikan informasi atau pesan kepada pihak lain, terutama penonton eksternal, menggunakan media gambar yang hanya dapat diinterpretasikan melalui indera penglihatan.</p> <p>Komunikasi <i>visual</i> melibatkan penggabungan unsur seni, simbol, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih ekspresif dan menarik dari suatu karya <i>visual</i>.</p>	<p>Penulis belajar mengenai tipografi dan desain grafis dalam mata kuliah ini. Penggunaan teks yang tepat, pemilihan font, dan desain grafis yang baik dapat meningkatkan kualitas estetika dan kejelasan informasi dalam rekam video.</p> <p>Dalam penerapan hasil karya rekam video penulis memperhatikan aspek yang perlu disesuaikan seperti pengambilan angle kamera, penggunaan colour grading, font penulisan. Dalam implementasinya mata kuliah ini digunakan saat produksi dan pasca produksi (<i>editing</i>).</p>

© Hak Mata Kuliah IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisni

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Tabel 2.1.(Lanjutan)

Mata Kuliah Pendukung

No	Mata Kuliah	Teori	Praktik
4	Basic Photography	Dalam mata kuliah Basic Photography penulis diajarkan bagaimana seorang kameramen melihat suatu fenomena yang terjadi pada realita lalu diabadikan (menangkap momen atau kejadian) kedalam layer kamera. Membantu penulis dalam menangkap momen dengan memperhitungkan unsur seperti, Cahaya, objek, komposisi gambar, teknik pengambilan gambar (Diafragma, Rule of Third, elemen garis, warna, kontras, pola, ruang) dan point of interest.	Mata kuliah Basic Photography menjadi dasar penalaran penulis dalam menangkap suatu momen yang terjadi pada realitas kedalam kamera, ini menjadi acuan penulis dalam menggunakan kamera selama Konferensi Generasi Emas Asean 2023 berlangsung.  Dalam praktiknya mata kuliah ini menjadikan dasar logika pengambilan gambar bagi penulis, sehingga setiap momen yang ditangkap mengandung makna dan arti. Hal ini meminimalisir makna yang terkandung pada keseluruhan video (karya penulis).

© Hak Mata Kuliah IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisni

1. Dilarang menyalin, mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Tabel 2.1.(Lanjutan)

Mata Kuliah Pendukung

No	Mata Kuliah	Teori	Praktik
5	Komunikasi Kelompok & Organisasi	Komunikasi kelompok terjadi ketika tiga orang atau lebih ber tatap muka, biasanya di bawah pengarahan seorang pemimpin untuk mencapai tujuan dan sasaran bersama dan memengaruhi satu sama lain.  (Dan B. Curtis, Jame Floyd, dan Jerrul Winsor)	Penulis melakukan komunikasi yang baik dan benar kepada eksternal, Anggota Kappija 21, maupun disaat rapat panitia Konfrensi Generasi Emas Asean 2023. Selama tahap produksi, penulis bersikap baik dari gestur tubuh dan Bahasa yang digunakan saat melakukan komunikasi kepada kelompok. (komunikasi antar individu dan kelompok)

© Hak Mata Kuliah IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisni

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Tabel 2.1.(Lanjutan)

Mata Kuliah Pendukung

No	Mata Kuliah	Teori		Praktik
6	Perkembangan Teknologi Komunikasi	Perkembangan Teknologi Komunikasi mempelajari pemanfaatan media, dengan melihat fenomena media sosial yang terus berkembang, membuat mahasiswa perlu mempelajari dan memanfaatkan media sosial dengan semaksimal mungkin.	Mata kuliah Perkembangan Teknologi Komunikasi memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana pesan disusun, disampaikan, dan diterima oleh audiens (Khalayak). Pengetahuan ini dapat diaplikasikan dalam karya rekap video Konfrensi Generasi Emas Asean 2023 untuk memastikan pesan utama dan informasi relevan tersampaikan dengan jelas.  Mata kuliah Perkembangan Teknologi Komunikasi mempelajari cara memilih media dan saluran komunikasi yang sesuai dengan pesan dan audiens. Dalam proyek rekap video, pemilihan <i>platform</i> distribusi dan gaya produksi dapat disesuaikan dengan prinsip-prinsip ini.	

© Hak Mata Kuliah IBI KKG Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Institut Bisni

1. Dilarang menyalin, mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Tabel 2.1.(Lanjutan)

Mata Kuliah Pendukung

No	Mata Kuliah	Teori	Praktik
7	Komunikasi Antarpribadi	Melalui mata kuliah ini, penulis belajar untuk menjalin komunikasi yang baik dan benar agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas serta menghindari miss komunikasi antara komunikan dan komunikator (Komunikasi Interpersonal).	Penulis memperoleh pemahaman tentang teori komunikasi interpersonal, dalam teori ini menjelaskan bahwa, proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau kelompok menimbulkan efek dan umpan balik seketika.  Hal ini terbukti ketika Penulis berhasil berkoordinasi dengan baik antara rekan sesama kru dan pihak-pihak yang terlibat secara tidak langsung, seperti Dosen-Dosen Praktisi IBIKKG yang ahli dalam bidangnya, Dosen Pembimbing, anggota Kappija 21 serta rekan rekan panitia Konferensi Generasi Emas Asean 2023.

© Hak Mata Kuliah IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisni

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





## 2.3. Kerangka konseptual

Dalam mendukung proses pengerjaan atau hasil akhir video, Penulis perlu memperoleh pemahaman tentang teknik-teknik dan konsep-konsep yang terkait dengan rekam video. Ini dilakukan dengan merujuk pada literatur sebagai sumber pengetahuan yang berguna, sehingga saat Penulis terlibat dalam pembuatan atau produksi rekam video Konferansi Generasi Emas Asean 2023, Penulis dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dengan cara yang efektif dan sesuai. Oleh karena itu, terdapat dua teori yang akan diadopsi oleh Penulis sebagai dasar pengetahuan praktis dalam implementasi produksi, dengan mencakup beberapa konsep sebagai berikut;

### 2.3.1. Rekam Video Sebagai Wujud Ilmu Videografi

Videografi adalah proses pengambilan video atau gambar bergerak menggunakan media elektronik seperti handphone, kamera, dan lain-lain. Terdapat perbedaan antara videografi dengan sinematografi, biasanya videografi mencakup tahap pascaproduksi seperti *editing*, dan biasa pula terjadi tahapan tersebut dikerjakan oleh orang yang sama. Seorang videografer dapat bekerja sendiri atau dalam tim, sedangkan sinematografi dipastikan membutuhkan sebuah kerja tim dikarenakan skala produksi yang berbeda.

Umumnya, sinematografer tidak langsung mengoperasikan kamera, tetapi memerlukan seorang asisten kamera selama proses produksi. Kesalahan yang sering terjadi bisa juga disebabkan oleh penggunaan istilah yang sama dalam videografi dan sinematografi, yang kemudian menjadi membingungkan (S.Nugroho, 2023).

1. Dilarang menyalin atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Sinematografi atau sinematik dapat didefinisikan sebagai kualitas ciri khas dari sebuah film maupun video. Sinematografer harus memahami teknik sinematik yang dapat membantu menentukan bagaimana pikiran, emosi, dan perasaan, serta hati penonton. Dalam proses pembuatan karya, sinematografer mengacu pada komposisi warna, tema, kamera, lensa, kostum, desain, filter, pengeditan, efek dan music yang digunakan (M. Suyanto, 2021).

Dikutip dari jurnal berjudul "Mengenal Videografi" yang dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Surakarta, pengambilan video dalam videografi harus memperhatikan teknik videografi. Adanya teknik tersebut, video yang dihasilkan akan lebih berkualitas dan dapat dinikmati oleh semua orang. Teknik pengambilan gambar dalam videografi meliputi :

1. Teknik pengambilan adegan. Untuk menciptakan video yang berkualitas, penting untuk menjaga konsistensi dan urutan dalam pengambilan adegan. Idealnya, menggunakan lebih dari satu kamera selama proses produksi video untuk memungkinkan pengambilan gambar dari berbagai sudut, termasuk di luar ruangan. Selama pengambilan gambar, perlu memperhatikan posisi kamera agar menjaga keseimbangan gambar. Ketika mengambil gambar untuk setiap subjek, pastikan posisi kamera telah diposisikan dengan baik.

Terutama saat berkomunikasi pesan kepada orang lain, penting bagi kamera untuk ditempatkan dengan cermat dan sudut fokus dipilih secara menarik, sehingga penonton dapat menikmati latar belakang dalam video. Apabila setiap gambar menampilkan subjek secara penuh, penonton mungkin merasa bosan saat menontonnya.

2. Teknik *zoom* atau perbesar gambar. *Zoom* merupakan metode untuk memperbesar gambar menggunakan fitur yang tersedia pada kamera,



perangkat lunak, atau aplikasi. Penting untuk menggunakan teknik *zoom* sesuai kebutuhan. Terlalu banyak penggunaan *zoom* dapat mengurangi kualitas video, bahkan membuatnya terlihat kurang profesional dan dapat menyebabkan kebingungan serta ketidaknyamanan bagi penonton.

Saat ingin mengambil gambar *zoom*, harus dilakukan secara perlahan dan harus tetap stabil. Teknik *zoom* ini dapat merusak kualitas videografi jika tidak dilakukan dengan baik. Sehingga *zoom* tidak disarankan secara berlebihan, baik untuk *optical zoom*.

3. Teknik *frame* dan subjek gambar. Sebagian orang mungkin merasa cemas jika subjek tidak berada di tengah *frame*. Namun, hal tersebut tidak akan memengaruhi kualitas gambar jika dilakukan dengan hati-hati. Penempatan subjek harus disesuaikan dengan *frame* yang tersedia, sehingga menciptakan kesan visual yang menarik dan harmonis.

Misalnya, jika subjek berada di taman, pengambilan gambar sebaiknya mencakup seluruh taman sebagai bagian dari *frame* untuk menciptakan kesan yang utuh, apabila video hanya menyoroti subjek utama, hal tersebut bisa terasa monoton dan membuat penonton kehilangan pengalaman menikmati keindahan sekitar lokasi. Penambahan elemen *frame* juga dapat memberikan nilai tambah pada kualitas pengambilan gambar.

4. Teknik pengambilan detail. Dalam videografi, penting untuk memperhatikan teknik pengambilan *long shot* yang mencakup latar belakang. Ini karena *long shot* dapat memberikan informasi yang jelas tentang lokasi dan detail tempat. Untuk mencapai *long shot* yang berkualitas, perlu fokus pada elemen detail seperti lampu, lentera, perahu, dan sebagainya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Melalui hal yang mendetail tersebut, videografi dapat menyampaikan pesan khusus kepada penonton. Serta memberikan penekanan kepada subjek tertentu. Namun, pastikan subjek tersebut sesuai dengan konsep dari video yang dibuat.

5. Teknik pengambilan angle. Untuk memperoleh sudut pengambilan yang bervariasi, memanfaatkan *footage* merupakan pilihan yang baik. Pendekatan ini berguna saat gambar tidak dapat dimasukkan saat proses *editing*. Untuk hasil optimal, dalam pengambilan video, perlu memperhatikan kedalaman pandang baik ke atas maupun ke bawah. Dengan memvariasikan *angle*, video yang dihasilkan menjadi lebih menarik. Selain itu, sudut pandang juga mampu memberikan detail yang lebih kaya terhadap subjek yang sedang difokuskan dan dapat menyampaikan informasi yang jelas kepada penonton.

*Angle* kamera perlu diperhatikan dalam videografi karena dapat memberikan dimensi *visual* yang unik, mempengaruhi atmosfer serta emosi yang ingin disampaikan, dan dapat meningkatkan tingkat ketertarikan pemirsa terhadap karya *audiovisual* dengan menambahkan variasi perspektif yang menarik. Berikut ini angle kamera yang digunakan dalam produksi karya videografi, yaitu:

*Bird Eye* (Mata Burung) *Bird eye angle* adalah sudut pengambilan gambar yang diambil dari posisi yang hampir atau bahkan di atas objek yang direkam oleh videografer. Untuk mencapai sudut ini, fotografer atau perlu mengambil gambar dari ketinggian yang cukup tinggi di atas objek tertentu, seringkali menggunakan drone. Dalam posisi ini, kamera selalu mengarah ke bawah. Sudut ini umumnya digunakan untuk menangkap gambaran suasana dari atas.



- *High Angle*. *High angle* adalah sudut pandang yang ditempatkan di atas objek, meskipun tidak seekstrem *bird eye*. Sehingga, wajah objek masih terlihat oleh kamera. Bagian atas objek akan terlihat lebih besar dibandingkan dengan bagian bawahnya. Posisi kamera pada *high angle* cenderung miring ke bawah.

• *Eye Level/ Normal Level/ Straight Level*. Sudut pandang *eye level* disesuaikan sejajar dengan mata atau objek yang direkam. Posisi kamera juga tidak miring ke atas atau ke bawah. Sudut ini dianggap sebagai sudut yang paling netral dan memberikan pandangan yang paling objektif.

• *Low Level*. Sudut pandang ini berada di bawah objek tertentu, dengan posisi kamera yang miring ke atas. Meskipun demikian, wajah objek masih terlihat, dengan bagian kaki objek tampak lebih besar dibandingkan dengan bagian kepala. Sudut ini sering digunakan dalam film-film pahlawan super.

• *Frog Eye Angle*. metode pengambilan gambar ini menempatkan posisi kamera sejajar dengan bagian atas atau bawah objek, kamera berada lebih rendah dari posisi objek tersebut. Efek dari penggunaan teknik ini adalah objek akan terlihat sangat besar dan memberikan kesan yang anggun serta megah.

6. *Backlight* Ini adalah situasi di mana cahaya matahari berada di belakang subjek, sehingga menyebabkan pencahayaan menjadi gelap atau kontras. *Backlighting* bisa membuat gambar terlihat kabur, oleh karena itu perlu memperhatikan kondisi kamera atau memperbaiki situasi di lokasi pengambilan gambar.

Penggunaan *backlight* dapat menyebabkan video menjadi kabur dan sulit untuk fokus pada subjek yang dimaksud. Namun, dengan perkembangan teknologi,

masalah *backlight* dapat diatasi dengan menggunakan kamera yang lebih canggih.

Saat ini kamera sudah dilengkapi dengan fitur-fitur pengaturan cahaya yang dapat mengurangi dampak *backlight* saat situasi pengambilan gambar tidak dapat diubah.

Dikutip dari jurnal yang disusun oleh D.Nunnun Bonafix (Videografi : Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar, 2016; 20 Desember 2023, 13.46 WIB) ukuran gambar (*Frame Size*) dalam setiap shot memiliki maksud dan maknanya tersendiri.

Untuk itu videographer dituntut untuk memahami ukuran gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan skenario sebuah adegan. Berikut ini teknik pengambilan gambar berdasarkan ukuran gambar, yaitu:

- *Extreme Close Up* (ECU) yaitu metode pengambilan gambar yang sangat dekat dengan subjek sehingga objek tersebut terlihat sangat besar dan mendetail.
- *Close Up* (CU) metode pengambilan gambar yang menyoroti subjek dengan mengambil gambar dari jarak yang cukup dekat sehingga subjek terlihat dengan jelas dan mendetail.
- *Medium Close Up* (MCU) yaitu suatu metode pengambilan gambar di mana subjek difokuskan dari jarak yang sedang dekat, menampilkan tubuh subjek dari sekitar pinggang atau dada ke atas.
- *Medium shot* (MS) yaitu metode pengambilan gambar di mana subjek difokuskan dari jarak yang sedang, menampilkan tubuh subjek dari sekitar pinggang atau dada ke atas.
- *Full shot* (FS) metode pengambilan gambar di mana subjek difokuskan dari jarak yang sedang, menampilkan tubuh subjek dari sekitar pinggang atau dada ke atas.





- *Long shot* (LS) pengambilan gambar di mana subjek difokuskan dari jarak yang sangat jauh sehingga objek tersebut terlihat kecil dalam frame, dengan banyak ruang di sekitarnya.

Jika videographer menangkap objek bergerak biasanya memerlukan alat bantu seperti, crane, rel, dan lain-lain. Dalam menangkap objek tersebut seorang videographer perlu menguasai teknik *movement* kamera, seperti:

- *Zoom* in dan *zoom* out, dalam penerapan teknik ini seorang videographer cukup menekan tombol *zoom* out atau *zoom* in pada kamera, menghasilkan gambar yang mendekat atau menjauh.
- *Tilting* merupakan teknik pengambilan gambar di mana kamera dibelokkan atau dimiringkan secara diagonal, horizontal, atau vertikal, menciptakan sudut yang tidak sejajar dengan permukaan atau garis-garis baku.
- *Dolly* merupakan teknik pengambilan gambar yang melibatkan perangkat *dolly* atau kereta khusus, yang dapat bergerak maju, mundur, atau menyamping secara halus. Dengan menggunakan teknik ini, videografer dapat menciptakan pergerakan kamera yang lancar dan menghasilkan efek *visual* yang dramatis dalam suatu adegan.
- *Panning* melibatkan gerakan kamera yang mengikuti pergerakan subjek dengan cara memutar kamera dari satu sisi ke sisi yang lain secara horizontal. Tujuan dari teknik ini adalah untuk menjaga fokus pada subjek yang bergerak, sementara latar belakang atau lingkungan sekitarnya tampak kabur.

© Hak cipta milik IBIKKS (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKS.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKS.



### 2.3.2. Rekap Video Sebagai Wujud Teori Kampanye

Dikutip dari kurnal karangan Risvi Pangestu yang berjudul “Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual” Rogers dan Storey (1987) menyatakan bahwa kampanye adalah rangkaian kegiatan komunikasi yang terorganisir dengan maksud menciptakan dampak tertentu terhadap sasaran secara berkelanjutan dalam periode yang ditentukan.

Sementara itu, *International Freedom of Expression Exchange* (IFEX) mendefinisikan kampanye sebagai kegiatan dengan tujuan praktis yang bertujuan mencapai perubahan sosial publik, dan seluruh kegiatan kampanye diarahkan untuk mempengaruhi dengan melibatkan komunikasi dua arah.

Pada tingkat pengambil keputusan, mereka memiliki opsi untuk memilih pengaruh langsung atau tidak langsung, yang melibatkan penggunaan saluran media tertentu untuk membentuk opini publik dan mendukung kampanye tersebut.

Charles U. Larson membagi jenis kampanye ke dalam tiga kategori, yaitu:

- *Product-oriented campaigns* atau kampanye yang mengarah pada produk dan dasarnya pada bisnis yang bertujuan untuk memasarkan produk baru dan memperkuat reputasi positif perusahaan melalui pelaksanaan kegiatan sosial dan program kepedulian.
- *Candidate-oriented campaigns* atau kampanye yang mengarah pada calon kandidat politik yang memiliki kampanye politik untuk memperoleh dukungan dalam konteks kegiatan politik, seringkali dilakukan dalam rentang waktu singkat, biasanya 3-6 bulan, dan membutuhkan sumber daya keuangan yang signifikan.

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



- *Ideological or cause campaigns* adalah jenis kampanye yang berorientasi pada tujuan-tujuan yang bersifat khusus dan seringkali berdimensi perubahan sosial. Biasanya kampanye ini disebut dengan *social change campaigns* dan kegiatan kampanye sosial tersebut bersifat nonkomersial atau layanan Masyarakat.

Teori-teori tersebut menjelaskan bahwa kampanye adalah upaya untuk mendapatkan dukungan masyarakat yang dapat memengaruhi opini, perilaku, dan kebiasaan mereka terhadap suatu hal, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dari ketiga jenis kampanye tersebut, kampanye pendewasaan usia perkawinan termasuk dalam kategori kampanye yang bertujuan untuk menciptakan perubahan sosial yang lebih besar, yang disebut kampanye ideologis atau kampanye berorientasi pada tujuan yang bersifat ideologis.

Pada intinya, kampanye adalah pengiriman pesan dari pengirim kepada audiens. Pesan-pesan tersebut dapat disampaikan melalui berbagai media seperti poster, spanduk, baliho, pidato, diskusi, iklan, hingga brosur. Adapun bentuknya, pesan-pesan selalu menggunakan simbol, baik verbal maupun nonverbal, yang diharapkan dapat memancing respons khalayak. Integritas suatu pesan itu sendiri akan dipengaruhi oleh semua hal yang menjadi penentu bahwa pesan itu ditanggapi secara baik atau tidak dilihat dari:

- **Format.** Pesan harus dikomunikasikan dengan penggunaan kata-kata yang akurat, termasuk pemilihan jenis huruf yang spesifik dan detail. Untuk pesan yang bersifat serius, bisa dipilih huruf serif. Pemakaian visual yang sesuai juga dapat mendukung efektivitas pesan kampanye tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



- Tone (Nuansa). Pesan harus memperhatikan nuansa atau gaya yang ingin disampaikan, yang merupakan suasana hati yang terkandung dalam pesan tersebut.
- Konteks. Konteks dalam pesan juga memiliki peran penting dalam menarik tanggapan dari para audiens.
- Waktu. Pesan yang ingin kita sampaikan sebaiknya bersifat segar atau baru, karena jika informasi tersebut sudah usang, maka upaya komunikasi akan menjadi tidak berguna.
- Pengulangan. Ini membuat informasi lebih mudah dipahami dan dimengerti. Namun, sebaiknya hindari pengulangan yang dapat membuat pesan tersebut kehilangan nilai.

Menurut McQuail & Windahl (1993) mendefinisikan khalayak sasaran merujuk pada sejumlah besar individu yang akan mengalami perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku melalui pelaksanaan kampanye. Saat ini, semua pelaku kampanye menyadari pentingnya memahami khalayak sasaran kampanye. Memiliki pemahaman tentang audiens akan membantu pelaku kampanye dalam merencanakan "apa pesan yang akan disampaikan", "siapa yang menjadi targetnya", "melalui media apa akan disampaikan", dan "siapa yang paling cocok untuk menyampaikannya".

Model kampanye Nowak dan Warneryd merupakan salah satu contoh model tradisional kampanye. Pada model ini proses kampanye dimulai dari tujuan yang hendak dicapai dan diakhiri dengan efek yang diinginkan. Model ini merupakan deskriptif dari bermacam-macam proses kerja dalam kampanye.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

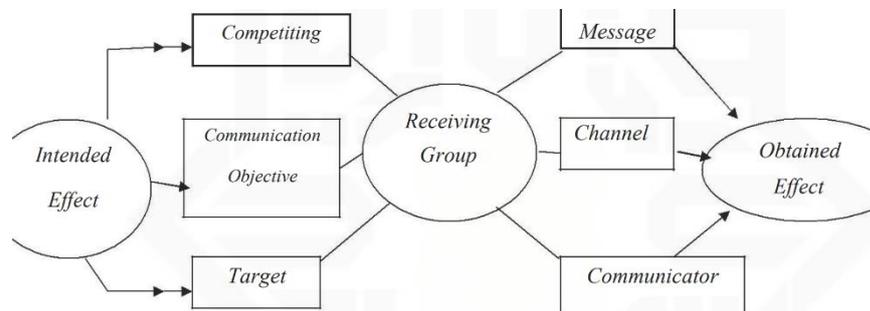


Pada model kampanye Nowak dan Warneryd ini terdapat delapan elemen kampanye yang harus diperhatikan yaitu: *Intended effect* (efek yang diharapkan), *Competiting communication* (persaingan komunikasi), *Communication object* (objek komunikasi), *Target population and Receiving group* (populasi target dan kelompok penerima), *The channel* (saluran), *The message* (pesan), *The communicator/sender* (komunikator/pengirim pesan), *The obtained effect* (efek yang dicapai).

**Gambar 2 6**

**Model dari komunikasi kampanye Nowak dan warneryd**

**Sumber: Manajemen Kampanye, Antar Venus, 2018**



Penjelasan unsur-unsur (element) dalam suatu bagan dari *Model of Communication Campaign*, yaitu sebagai berikut:

- *The Intended Effect*. Diharapkan bahwa hasil dari sebuah kampanye harus dijelaskan dengan tepat dan rinci. Dengan demikian, penentuan faktor-faktor yang mendukung pencapaian tujuan tersebut akan menjadi lebih mudah dan jelas.
- *Competiting Communication*. Untuk memastikan komunikasi kampanye berjalan dengan efektif dan tanpa hambatan, penting untuk



mengidentifikasi potensi-potensi yang bisa mengganggu jalannya kampanye.

- *The Communication Object*. Kampanye umumnya memiliki tujuan dan tema utama. Variasi tujuan kampanye tersebut akan mempengaruhi model komunikasi kampanye yang berbeda, dan penting bagi para pengelola kampanye untuk memahami hal ini saat menyampaikan pesan kepada penerima.
- *Target Population and The receiving Group*. Kelompok penerima merupakan segmen dari populasi sasaran. Sebaiknya, penyebaran ditujukan terutama kepada para pemimpin pendapat dari segmen populasi tersebut.
- *The Channel*. Ragam saluran komunikasi berkaitan erat dengan beragam jenis pesan, serta variasi dalam audiens yang menjadi sasaran kampanye. Komunikasi tatap muka (interpersonal) lebih efektif dan sesuai untuk memengaruhi perilaku masyarakat secara langsung.
- *The Message*. Terutama untuk pesan-pesan atau tema utama, penting untuk mempertimbangkan perbedaan dalam menghadapi beragam audiens, yang tergantung pada jenis kampanye yang dijalankan. Kampanye pada tahap awalnya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan audiens, sementara tahap berikutnya bersifat persuasif untuk memengaruhi perilaku mereka, dan pada tahap akhirnya, kampanye diharapkan dapat mengubah pola perilaku *audiens* menjadi lebih bijaksana (Manajemen Kampanye, Antar Venus, 2018).

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.