

Pengembangan Video Edukasi Lingkungan Bersih di Pasar Teluk Gong Jakarta Utara

Martinus Eko Prasetyo

martinusepk@gmail.com
Universitas Bunda Mulia

Ricky

kamardiskusiofficial@gmail.com
Universitas Bunda Mulia

ABSTRAK: Pasar Teluk Gong berada di daerah Jakarta Utara, sampah selalu ditemukan sepanjang jalan pasar Teluk Gong yang mengakibatkan aktivitas masyarakat terganggu, pemandangan yang kurang nyaman dan dapat menyebabkan penyakit. Namun, masyarakat di sana merasa hal ini adalah hal yang wajar dan biasa. Melihat hal ini penulis merasa perlu membuat sebuah video edukasi akan pentingnya lingkungan bersih di Pasar Teluk Gong. Penelitian ini berupa video edukasi yang akan menerapkan prinsip-prinsip desain visual dengan teknik *shooting* video. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, mengumpulkan data-data mengenai kondisi dan keadaan pasar. Berdasarkan hasil yang didapatkan oleh penulis, ditemukan bahwa masih banyak masyarakat yang masih malas untuk membuang sampah pada tempatnya disebabkan oleh anak muda yang kurang memiliki edukasi akan kebersihan. Video edukasi menggunakan perancangan bergaya *Vlog* ini dibuat secara efektif agar dapat mengedukasi masyarakat seperti anak muda dan dewasa awal untuk lebih sadar akan kebersihan lingkungan khususnya di pasar Teluk Gong.

Kata kunci: kebersihan; sampah; video edukasi; *vlog*

ABSTRACT: *Teluk Gong market is located in the North Jakarta area, garbage is always found along the Teluk Gong market road which results in disrupted community activities, uncomfortable views and can cause disease, but people feel this is normal and normal. Seeing this, the author feels the need to make an educational video about the importance of a clean environment at Teluk Gong Market. This research is in the form of an educational video that will apply the principles of visual design with video shooting techniques. The method used is descriptive qualitative, collecting data regarding market conditions and conditions. Based on the results obtained by the author, it was found that there are still many people who are too lazy to dispose of garbage on time because young people lack education about cleanliness. This educational video using a Vlog-style design was made effectively in order to educate people such as young people and adults to be more aware of environmental cleanliness, especially in the Teluk Gong market.*

Keywords: *cleaning; garbage; educational videos; vlog*

Pendahuluan

Sampah telah menjadi masalah klasik bagi negara Indonesia yang sulit untuk diselesaikan. Masyarakat Indonesia pada umumnya kurang memiliki kesadaran untuk membuang sampah (Herawati, 2020). Kesadaran masyarakat untuk menjaga kebersihan masih lemah, terlihat dari banyaknya sampah dimana mana, karena terlalu malas untuk membuang pada tempatnya. Berdasarkan data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2017, mengatakan bahwa Indonesia memiliki 22.713.137 juta anak yang berusia 10-14 tahun. Pasar tradisional merupakan sebuah tempat keramaian

dimana banyak orang melakukan aktivitas jual beli dan berinteraksi antara penjual dan pembeli, namun di Indonesia masih banyak keberadaan pasar yang tidak terurus (Candra, 2014).

Besar kemungkinan anak muda akan menyumbang jutaan sampah setiap harinya (Rapotan Hasibuan et al., 2022), apalagi Pasar Teluk Gong adalah Kawasan yang berada di Jakarta Utara, dimana masih mudah banyak ditemui orang-orang membuang sampah tidak pada tempatnya. Kawasan Teluk Gong biasanya menghasilkan sampah sekitar 250 ton/hari pada tahun 2015 (Budhi Firmansyah Surapati, 2015). Hal ini cukup mengkhawatirkan bila

masyarakat sekitar tidak mampu mengelola pembuangan sampah dengan baik, bahkan masih banyak masyarakat merasa hal ini adalah hal yang biasa terjadi sehari-hari. Diperlukan partisipasi pedagang dan pembeli dalam bersama-sama menjaga kebersihan di lingkungan pasar (Kelana et al., 2018).

Video edukasi sebagai media penyampaian suatu topik yang memiliki pesan kepada audiens berupa informasi edukasi. Beberapa peneliti telah melakukan penelitian tentang pemanfaatan video sebagai media pembelajaran. Agar video atau film dapat berdampak pada perkembangan budaya, diperlukan peran serta semua pihak yang terlibat dan interaksi aktif antara pembuat video dan penikmat video. Salah satunya adalah menggunakan video bergaya Vlog, karena Vlog telah menjadi tontonan rutin para anak muda. Data yang diperoleh dari Tirto.id dapat disimpulkan bahwa konten youtube yang sering ditonton adalah genre Vlog sebesar 39%, konten game sebesar 19%, konten music sebesar 14%, konten informasi sebesar 11%, konten animasi sebesar 4%, dan lain-lainnya (Frendy Kurniawan, 2019). Perilaku seseorang dalam memilih jenis video yang akan ditonton juga dipengaruhi oleh jenis kelamin, biasanya video wanita lebih 5 diminati dan mendapatkan banyak likes oleh penonton karena perilaku wanita lebih sabar dan lebih bersahabat ketimbang pria (Amin, 2018). Selain itu, wanita juga lebih menarik, bermakna, tidak mudah ditebak, dan berwawasan sehingga penonton lebih mudah mengerti isi dari video yang ingin disampaikan.

Saat ini banyak video edukasi mengenai kebersihan lingkungan, namun masih banyak yang dikemas secara formal sehingga informasi yang disampaikan kadang terlalu panjang dan membosankan. Oleh karena tidak sesuai dengan target audiens anak muda secara gaya video dan tampilan yang disajikan, maka diperlukan sebuah video bergaya anak muda sebagai salah satu referensi video bergaya vlog yang dikemas secara casual. Komponen analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis visual secara komposisi pengambilan gambar bergerak secara simetris dan asimetris, analisis penerapan tata cahaya, analisis terhadap *editing* warna pada pengambilan gambar bergerak, analisis konten yaitu pengambilan gambar di daerah pasar Teluk Gong Jakarta dengan menggunakan teknik *vlog*. Komponen analisis pada perancangan karya akan mendukung secara teknis pada proses pembuatan video *vlog* yang menarik dan sesuai dengan target audiens.

Dari uraian diatas, penulis memiliki tujuan untuk merancang sebuah video edukasi menggunakan

teknik bergaya vlog tentang kesadaran masyarakat akan pentingnya lingkungan yang bersih khususnya di wilayah Teluk Gong, Jakarta Utara. Dengan perancangan video edukasi ini, penulis berharap video ini agar bisa menyadarkan masyarakat akan kebersihan lingkungan.

Kajian Teori

A. Teori Desain Komunikasi Visual

Proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan isi informasi dari klien dengan menggunakan berbagai alat komunikasi, membidik target audiens atau audiens media audio visual (Putra, 2020). Penerapan video edukasi memerlukan estetika keindahan secara visual, maka hal ini dapat terjadi dengan menerapkan teori desain komunikasi visual yang tepat, mulai dari *layout* desain, pemilihan tipografi font yang mudah dibaca pada informasi pada video, pemilihan warna pada penerapan video, semua hal ini diproses secara kreatif menjadi satu kesatuan keindahan visual yang diharapkan dapat menyampaikan isi informasi edukasi kepada audiens sesuai dengan target market. Dengan pemilihan komposisi Simetris dan Asimetris pada penerapan visual, akan memudahkan audiens untuk mengerti dari penyampaian informasi yang akan di *highlight* dan diinformasikan (Linando & Prasetyo, 2022).

B. Teori Warna

Definisi warna adalah sensasi atau perasaan yang terjadi ketika cahaya mengenai suatu benda dan dipantulkan secara langsung oleh benda tersebut sehingga cahaya yang dipantulkan dapat dilihat oleh mata. Saat membuat sebuah video, warna digunakan untuk menciptakan nuansa berdasarkan konsep dan tema yang ditetapkan. Warna juga dapat menentukan psikologi dan perasaan penonton, serta memberikan efek tertentu dalam film atau gambar bergerak seperti warna-warna natural, warna hangat, dan warna dingin. Warna secara objektif dapat didefinisikan sebagai sifat dari cahaya yang dipancarkan (Putra, 2020). Warna merupakan salah satu elemen penting dalam desain dan film, pada pembuatan visual gambar bergerak (video), pemilihan gaya warna juga diterapkan untuk menghadirkan nuansa atau *ambience* yang sesuai dengan keadaan pasar Teluk Gong. Maka pada penelitian ini diterapkan untuk kebutuhan gaya editing video ke warna-warna natural agar memiliki kesan sesuai dengan kejadian apa adanya dan tidak dilebih-lebihkan dari hasil shooting. Dalam sebuah definisi gambar bergerak, warna mampu memberikan konsistensi gaya visual (Prasetyo, Zevri, 2022).

C. Audio Visual (*Videography*)

Video adalah gambar dalam bingkai, diproyeksikan bingkai demi bingkai melalui lensa Proyektor secara mekanis menghidupkan layer (Azhar Arsyad, 2011). Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa video adalah sejenis media audio visual yang dapat menggambarkan benda bergerak dengan suara yang sesuai. Video dapat menyajikan informasi, menjelaskan proses, dan menyingkat atau memperpanjang waktu. Dalam menangkap gambar bergerak diperlukan komposisi secara visual yang sesuai, penerapan komposisi dapat mempengaruhi bagaimana *camera movement* bekerja. Seorang kameraman harus dapat menentukan bagaimana komposisi dan camera movement yang sesuai agar visual yang ditampilkan dapat tersaji secara menarik bagi audiens (Andersson, 2015).

D. Video Edukasi dan Vlog

Menurut (Heinich, 1985) Diusulkan untuk mendefinisikan media sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi. Pada video edukasi ini penulis menyisipkan konten-konten berdasarkan kejadian nyata yang terjadi di lapangan untuk memberikan gambaran apa adanya dengan penambahan *sound effect* yang dramatis, dan kejadian membuang sampah pada tempatnya. Agar diharapkan audiens merasa terganggu dengan video edukasi yang akan ditonton ini. Vlog adalah video yang berisi opini, cerita, atau kegiatan sehari-hari, biasanya ditulis di blog. Vlog dimulai sebagai cara untuk mengekspresikan diri dan pendapat Anda kepada publik. Vlog biasanya dikaitkan dengan berbicara di depan kamera, diskusikan berbagai teknik, berbagi pemikiran, dan ada juga yang membuat klip seperti film. Vlog bukan hanya sekedar rekam dan berbicara sendiri saja, akan tetapi Vlog juga memiliki karakteristik tersendiri. Berikut adalah karakteristik Vlog menurut (Muhammad Munif et al., 2022).

1. Durasi yang tidak terlalu panjang dan tidak terlalu pendek.
2. Dibagikan secara online, seperti upload ke Youtube.
3. Dapat menguasai tiga hal dari konsumen yaitu pikiran, hati, dan semangat.
4. dapat membangun hubungan yang lebih personal.
5. Konten yang menarik untuk ditonton.
6. Konten video harus bermanfaat untuk penonton.
7. *Dapat menumbuhkan kembangkan karakter baik kepada anak.*

E. Lighting dan Sound

Metode pencahayaan yang digunakan dalam *videography* dan film biasanya menggunakan *three-point lighting*.

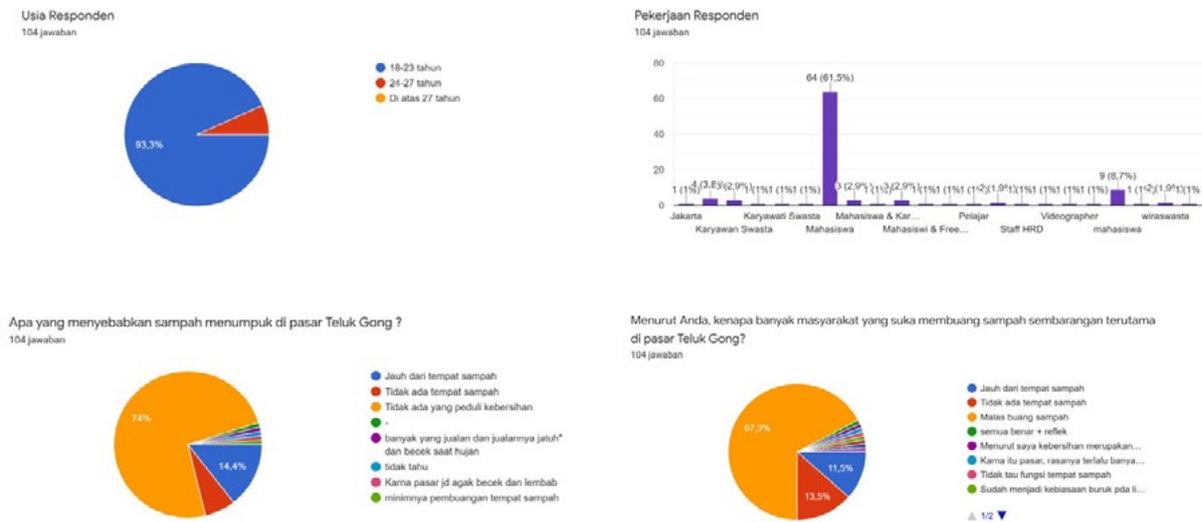
Penataan lampu memiliki 3 posisi yang terpisah dan menerangi subjek dengan keterangan cahaya yang sama atau keterangan cahaya yang berbeda-beda. Pencahayaan tiga titik ini dapat menghasilkan visual yang dapat menonjolkan subjek dari latar belakang. Selain menerangi subjek, pencahayaan *three-point lighting* juga mampu mengendalikan bayangan yang dihasilkan. Tiga komponen utama dari pencahayaan tiga titik adalah *key light*, *fill light*, dan *back light*. Unsur suara dalam sebuah film dapat diartikan sebagai semua suara 24 yang dibuat dalam film tersebut, baik itu dialog, efek suara, maupun musik (Berdiskusi.com, 2021). Ada tiga jenis suara dalam film, yaitu dialog, musik, dan efek suara.

F. Editing dan Color Grading

Tugas *editor* adalah melaksanakan proses penyusunan gambar dari seluruh gambar hasil *shooting* dirangkai menjadi 25 satu bentuk film yang utuh. Proses *editing* sendiri baru dimulai setelah seluruh adegan syuting selesai (Margija Mangunhardjono, 1976). Aplikasi *editing* yang dipakai adalah menggunakan Adobe Premiere Pro 2022. *Color Grading* adalah proses mengubah nada visual atau nuansa visual media, termasuk foto dan video (Michael Gabriel, 2021). Proses *color grading* dilakukan oleh videografer dan fotografer agar hasil karyanya bisa lebih baik. Melalui proses ini, Anda bisa mendapatkan suasana yang berbeda dari video atau foto asli.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Guba metode penelitian kualitatif adalah sebuah prosedur penelitian ilmiah yang menghasilkan data deskriptif (data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar/ visual, dan bukan dengan angka-angka), dalam hal ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari hal yang diamati (Prasetyo, 2021a). Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan penyebaran kuisisioner terhadap 104 responden secara umum yang tinggal di sekitar pasar Teluk Gong Jakarta dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual di daerah Jakarta Utara. Kuisisioner menggunakan instrumen pengukuran skala Likert. Sumber data yang diambil dari (Sampoerna University, 2022), Skala Likert adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat. Skala ini digunakan untuk mengisi kuisisioner yang meminta responden untuk menunjukkan tingkat persetujuan mereka dengan serangkaian pertanyaan. Observasi langsung dilakukan dengan mengunjungi wilayah pasar Teluk Gong Jakarta



Gambar 1. Hasil data kuisioner Maret - April 2022

Sumber: Google Form - Pribadi, 2022

Utara. Penulis melakukan 2 kali untuk mengambil beberapa foto di wilayah pasar Teluk Gong pada tanggal 13 April 2022 dengan waktu 3 sore dan tanggal 15 April 2022 jam 10 pagi, dan menggali informasi langsung dari para narasumber. Berdasarkan data-data yang di observasi langsung di lapangan peneliti menggambarkan dalam bentuk konten video edukasi, data pustaka dan wawancara langsung digunakan sebagai data pendukung yang diolah untuk memperkuat konten visual pada video edukasi. Perancangan video edukasi ini menerapkan moderator utama pembawa video vlog dengan komposisi visual simetris (Prasetyo, 2021b), untuk memusatkan perhatian tepat di tengah video.

Himpunan Data Penelitian

A. Data Kuisioner

Dari 23 pertanyaan kuisioner yang telah dibagikan dan diisi oleh 104 responden, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan responden berusia 18 sampai 23 tahun dan berdomisili di Jakarta dan pernah pergi ke pasar Teluk Gong yang berada di Jakarta Utara. Responden setuju bahwa daerah pasar Teluk Gong adalah tempat yang kotor karena masih banyak masyarakat di sana yang tidak peduli dengan kebersihan lingkungan. Dalam kuisioner, para responden setuju dengan adanya video edukasi tentang menjaga kebersihan pasar dapat menarik

perhatian masyarakat dan menyadarkan masyarakat untuk lebih peduli dengan kebersihan lingkungan. Hasil dari kuisioner ini, dapat mendukung penulis untuk membuat video edukasi tentang menjaga kebersihan lingkungan di pasar Teluk Gong Jakarta Utara.

B. Data Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber pertama bersama Bapak Inan dan Bapak Hendra selaku petugas kebersihan di pasar Teluk Gong pada tanggal 17 Mei 2022 pada pukul 12.27. Wawancara dilakukan di dalam pasar Teluk Gong, dapat disimpulkan beberapa hal:

1. Narasumber menjaga kebersihan dengan cara membersihkan sampah yang berada di pasar dengan sapu dan pel dan ada jadwal untuk pengangkutan sampah setiap 3-4 hari sekali.
2. Kondisi pasar kotor akibat pedagang dan pembeli yang tidak peduli dengan kebersihan.
3. Untuk mengisi waktu kosong narasumber menonton video di youtube, apalagi dengan adanya video edukasi menjaga kebersihan, semoga dapat menyadarkan masyarakat akan kebersihan lingkungan khususnya di pasar Teluk Gong.
4. Narasumber setuju dengan adanya video edukasi menjaga kebersihan lingkungan cukup efektif untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya kebersihan lingkungan.

Gambar 2.
Wawancara Narasumber 1,
17 Mei 2022

Sumber:
Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 3.
Wawancara Narasumber 2,
17 Mei 2022

Sumber:
Dokumentasi Pribadi, 2022



Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Emur selaku pekerja penangan sarana dan prasarana umum di Teluk Gong pada tanggal 17 Mei 2022 pada pukul 12.43.

1. Menjaga kebersihan adalah sebuah kewajiban, salah satu cara narasumber untuk menjaga kebersihan adalah dengan mengangkat sampah yang berada di Teluk Gong dan bergotong royong pada setiap hari Minggu.
2. Masih banyak warga yang suka membuang sampah sembarangan padahal sudah disediakan tempat sampah.
3. Narasumber mengatakan bahwa masih banyak kendaraan bermotor maupun mobil yang suka melempar sampah ke jalanan.

Analisis dan Strategi SWOT

1. Strength

- A. Video ini bersifat informatif dan edukasi tentang menjaga kebersihan lingkungan di pasar.
- B. Video ini dikemas dengan pengambilan gambar yang dapat memanjakan mata sehingga pesan yang disampaikan dapat sampai kepada penonton.

2. Weakness

- A. Harus menggunakan jaringan internet untuk bisa menonton video tersebut.
- B. Video ini menggunakan Bahasa Indonesia sehingga orang asing tidak bisa mengerti isi dari video.

3. Opportunity

- A. Masih sedikitnya video edukasi mengenai kesadaran masyarakat di wilayah pasar Teluk Gong untuk menjaga kebersihan lingkungan.

4. Threat

- A. Video ini dapat di salah gunakan yang dapat merugikan penulis maupun pihak yang terlibat.
- B. Video dikemas dalam bentuk *Vlog*, maka video ini hanya berfokus kepada anak muda.

Penulis menggunakan strategi SO (*Strength & Opportunity*) dalam melakukan proses perancangan karya yaitu mengemas video yang lebih menarik bergaya *Vlog* dan casual sesuai dengan target audiens serta memberikan informatif tentang menjaga kebersihan lingkungan pasar Teluk Gong Jakarta Utara.

EKSTERNAL	INTERNAL	STRENGTH Video ini bersifat informatif dan edukasi tentang menjaga kebersihan lingkungan dengan pengambilan kamera yang memanjakan mata sehingga pesan dapat tersampaikan kepada penonton.	WEAKNESS Bahasa yang digunakan dalam video edukasi tersebut terkadang belum sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dan harus menggunakan jaringan internet untuk menonton video tersebut.
	OPPORTUNITY Masih sedikitnya video edukasi mengenai kesadaran masyarakat di wilayah pasar Telek Gong untuk menjaga kebersihan lingkungan.	STRATEGI SO Mengemas video yang lebih menarik bergaya <i>Vlog</i> dan casual dan sesuai dengan target pasar serta memberikan informatif tentang menjaga kebersihan lingkungan pasar Teluk Gong Jakarta Utara.	STRATEGI WO Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah EYD dan membuat video edukasi yang tidak terlalu lama. Video edukasi ini berdurasi 10 menit.
	THREAT Video ini dapat disalahgunakan yang dapat merugikan penulis maupun pihak yang terlibat	STRATEGI ST Memperluas dan memperkenalkan video edukasi lewat media sosial dan memberi watermark dalam video serta menginformasikan di akhir video berupa catatan kecil bahwa video ini hanya dikhususkan untuk usia 18-27 tahun.	STRATEGI WT Memperkenalkan video edukasi untuk masyarakat agar selalu menjaga kebersihan lingkungan.

Tabel 1. Strategi SWOT

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Pembahasan

A. Analisis Audience

Strategi untuk menjangkau target audiens, dengan ini dapat menghasilkan video yang diminati penonton.

1. Demografis

Usia yang menjadi target pasar adalah berusia 18-27 tahun yang merupakan masa remaja akhir dan masa dewasa awal. Dengan hadirnya video edukasi tentang menjaga kebersihan lingkungan dapat memberikan motivasi lebih kepada masyarakat akan pentingnya Kesehatan lingkungan dibanding dengan hanya sekedar membaca di dalam buku.

2. Geografis

Secara geografis, wilayah yang menjadi pasar utama adalah wilayah Jakarta Utara khususnya di Teluk Gong.

3. Psikografis

Berdasarkan psikografisnya, target utama adalah masyarakat dengan kelas sosial B (menengah) yang suka menonton video.

Final Artwork Karya Utama



Gambar 1. Scene 1 Shot 1(00:00:01)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* di tengah *framing*).

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: Indoor, Artificial Light (studio).

Scene 1 Shot 1, memperlihatkan pembukaan dari cuplikan berita yang pernah tayang di Liputan 6 tahun 2020, berita dari Dorothea Ayu memberitakan tentang Pasar Teluk Gong mengalami musibah banjir dengan banyak sampah pada saat itu, banjir terjadi di Pasar Teluk Gong Jakarta. Video pada scene ini memperlihatkan "latar belakang masalah". Penerapan visual menggunakan hirarki

keterbacaan yang singkat, padat, jelas agar audiens lebih cepat mengerti dengan isi konten pembuka.

A. Audio Visual

Menampilkan visual pembaca berita dengan penerapan teknik komposisi Simetris, dimana *point of view talent* tepat berada di tengah kamera. Dengan tujuan sebagai visual pembuka untuk pusat perhatian audiens. Audio yang menerapkan *voice over* langsung dari *talent*.

B. Lighting & Color Grading

Artificial light, tata cahaya studio lebih dari dua lampu di dalam studio rekaman.

Color grading yang diterapkan penerapan warna-warna *warm/warna* hangat.



Gambar 2. Scene 1 Shot 2 (00:00:08)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* di tengah *framing*).

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: Indoor, Artificial Light (studio).

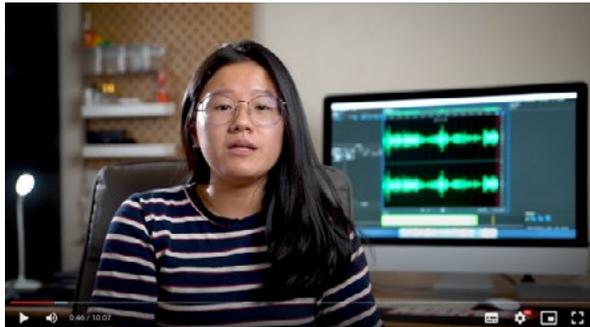
Scene 1 Shot 2, Alika Odelia memperkenalkan dirinya sebagai *vlogger* yang membawakan video edukasi Pasar Teluk Gong Jakarta Utara. Penerapan tata cahaya menggunakan 3 *point* titik cahaya dari belakang, sisi kiri dan kanan depan *talent*. Audio menerapkan penerapan audio menggunakan alat mic yang langsung dikenakan kepada moderator video, dengan komposisi visual simetris di tengah bertujuan untuk menjadikan moderator sebagai pusat perhatian *framing*.

A. Audio Visual

Menampilkan visual dengan posisi *talent* sebagai *point of interest* berada di tengah *framing*. Pembawa acara bergaya *vlog*, dengan kesan *casual* dari *wardrobe* yang dikenakan, *make-up* yang tidak berlebihan, dan *gesture* pembawaan penyampaian yang semi-formal. Audio yang menerapkan suara langsung dari *mic talent* dengan intonasi dan suara yang jelas, penyampaian mudah dimengerti oleh audiens.

B. Lighting & Color Grading

Artificial light, tata cahaya dalam ruangan dengan 3 lampu. Pengambilan tata cahaya dengan teknik *split lighting*. 1 lampu sebagai *main light* dari arah depan, 1 lampu dari arah sisi kiri *talent*, dan 1 lampu sebagai *backlight* dari arah belakang *talent*. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna-warna *warm*/warna hangat.



Gambar 3. Scene 1 Shot 3 (00:00:19)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* di tengah framing).

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *Indoor, Artificial Light (studio)*.

Scene 1 Shot 3, Alika Odelia memaparkan mengenai masalah yang terjadi di Pasar Teluk Gong dari tahun ke tahun, yang disebabkan oleh sampah namun masyarakat merasa hal ini adalah hal yang biasa sehari-hari.

A. Audio Visual

Menampilkan visual dengan posisi *talent* sebagai *point of interest* berada pada komposisi asimetris dengan posisi *the rule of third*, terlihat sedikit lebih *zoom-in*. Hal ini dilakukan, agar pengambilan gambar tidak membosankan, perlu adanya perubahan posisi kamera sesekali di beberapa scene. Penerapan audio masih sama yakni dengan menggunakan mic langsung pada saat proses rekaman.

B. Lighting & Color Grading

Artificial light, tata cahaya dalam ruangan dengan 3 lampu. Pengambilan tata cahaya dengan teknik *split lighting*. 1 lampu sebagai *main light* dari arah depan, 1 lampu dari arah sisi kiri *talent*, dan 1 lampu sebagai *backlight* dari arah belakang *talent*. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna *warm* warna hangat.



Gambar 4. Scene 2 Shot 4 (00:00:56)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Asimetris (*positive space*).

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *Outdoor, natural light cahaya matahari*.

Scene 2 Shot 4, Video memperlihatkan kejadian terkini pada Pasar Teluk Gong Jakarta Utara, yang masih sering ditemukan adanya sampah di pinggir jalan menumpuk sampai berhari-hari. Video pada *scene* ini memperlihatkan “masalah”. Penerapan editing warna, konsisten menggunakan warna-warna natural dan hangat untuk memperlihatkan secara nyata kejadian di lapangan.

A. Audio Visual

Menampilkan visual dengan nuansa keramaian pasar, menggunakan teknik komposisi asimetris - *positive space*. Visual ini merupakan fakta di lapangan secara langsung bagaimana kondisi pasar pada hari tersebut. Sebagai gambaran nyata bahwa permasalahan sampah menjadi sorotan yang cukup serius khususnya di pasar teluk gong Jakarta.

B. Lighting & Color Grading

Tata cahaya *outdoor, natural light* cahaya matahari pagi hari. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna-warna *warm*/warna hangat menyesuaikan keadaan asli dari kondisi pasar.



Gambar 5. Scene 2 Shot 5 (00:00:59)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya,

Komposisi Visual: *Asimetris (positive space)*.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *Outdoor, natural light* cahaya matahari.

Scene 2 Shot 5, Video memperlihatkan dampak buruk sampah yang dibiarkan berlarut-larut dapat menjadikan lingkungan sekitar terlihat tidak nyaman dan rawan sumber penyakit. Video pada scene ini memperlihatkan “masalah”.

A. Audio Visual

Menampilkan visual dengan nuansa keramaian pasar, menggunakan teknik komposisi asimetris - *positive space*. Visual ini merupakan fakta di lapangan secara langsung bagaimana kondisi di sekitar pasar. Sebagai gambaran nyata bahwa permasalahan sampah tidak hanya di dalam pasar saja, namun juga merembet ke sekitar pasar, yang artinya kondisi seperti ini dianggap hal yang sudah biasa bagi warga di daerah pasar dan sekitar pasar Teluk Gong.

B. Lighting & Color Grading

Tata cahaya *outdoor, natural light* cahaya matahari pagi hari. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna-warna *warm*/warna hangat menyesuaikan keadaan asli dari kondisi sekitar pasar.



Gambar 6. Scene 3 Shot 6 (00:01:14)

Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya,

Komposisi Visual: *Asimetris (positive space)*.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *Outdoor, natural light* cahaya matahari.

Scene 3 Shot 6, Sampah menyebabkan tersumbatnya saluran air sehingga banjir sering terjadi di daerah ini, berdasarkan fakta sejak beberapa tahun yang lalu masalah ini belum ada solusinya. Video pada scene ini memperlihatkan “masalah”.

A. Audio Visual

Menampilkan visual dokumentasi sebagai gambaran masalah bahwa sampah dapat mengakibatkan permasalahan banjir. Visual komposisi yang diterapkan adalah asimetris - *positive space* dengan nuansa latar yang di sebuah jalanan di sekitar pasar Teluk Gong.

B. Lighting & Color Grading

Tata cahaya *outdoor, natural light* cahaya matahari siang hari. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna-warna *warm*/warna hangat menyesuaikan keadaan asli dari kondisi banjir.



Gambar 7. Scene 4 Shot 7 (00:01:49)

Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya,

Komposisi Visual: Simetris (tipografi teks, tepat berada di tengah frame).

Warna: *Contrast*, warna hitam dan warna putih.

Tata Cahaya: tidak ada penerapan tata cahaya pada *layout desain*.

Scene 4 Shot 7, Berikut adalah informasi edukasi dari penulis melalui *vlog* video, bagaimana cara menjaga lingkungan yang bersih. Video pada scene ini memperlihatkan “edukasi dan solusi”.

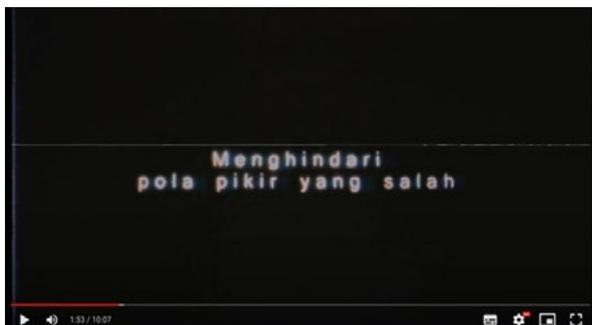
A. Audio Visual

Menampilkan visual *layout* informasi teks/ pesan kepada audiens tentang lingkungan bersih.

Audio menerapkan *voice over* suara yang membacakan langsung pesan teks.

B. Lighting & Color Grading

Tidak ada penerapan tata cahaya, warna yang diterapkan hanya warna hitam, sebagai latar belakang untuk desain teks/pesan.



Gambar 8. Scene 5 Shot 8 (00:01:54)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (tipografi teks, tepat berada di tengah *frame*).

Warna: *Contrast*, warna hitam dan warna putih.

Tata Cahaya: tidak ada penerapan tata cahaya pada *layout* desain.

Scene 5 Shot 8, Konten pesan edukasi pertama, “menghindari pola pikir yang salah”. Video pada *scene* ini memperlihatkan “edukasi dan solusi”. Dengan *layout* dan hirarki desain berada di tengah-tengah *framing*.

A. Audio Visual

Menampilkan visual *layout* informasi teks/ pesan kepada audiens. Audio menerapkan *voice over* suara yang membacakan langsung pesan teks.

B. Lighting & Color Grading

Tidak ada penerapan tata cahaya, warna yang diterapkan hanya warna hitam, sebagai latar belakang untuk desain teks/pesan



Gambar 9. Scene 6 Shot 9 (00:02:02)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya,

Komposisi Visual: Simetris.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *Outdoor, natural light cahaya matahari*.

Scene 6 Shot 9, Konten pesan edukasi pertama, simulasi peragaan talent yang membuang satu sampah secara sembarangan. Video pada *scene* ini memperlihatkan “edukasi dan solusi”. Komposisi visual simetris berjalan di tengah *framing*.

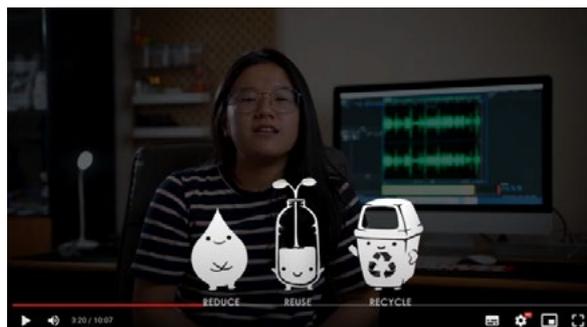
A. Audio Visual

Visual komposisi yang diterapkan simetris dimana *point of interest* tepat berada di tengah. Kamera berjalan seperti halnya aktivitas rekaman bergaya *vlog* yang dikemas secara casual.

Audio menerapkan *voice over* suara pesan kepada audiens yang berjalan selaras dengan visual.

B. Lighting & Color Grading

Penerapan tata cahaya *outdoor, natural light* cahaya matahari papad siang hari. Penerapan color grading dengan warna *warm/hangat* sebagai konsistensi gaya editing pada warna keseluruhan video *vlog*.



Gambar 10. Scene 7 Shot 10 (00:03:22)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* di tengah *framing*).

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *Indoor, Artificial Light (studio)*.

Scene 7 Shot 10, Konten pesan edukasi kedua, menjelaskan tentang *Reduce, Reuse, Recycle* merupakan 3 langkah upaya untuk pengelolaan sampah. Video pada *scene* ini memperlihatkan “edukasi dan solusi”.

A. Audio Visual

Menampilkan visual ilustrasi karakter *Reduce, Reuse, Recycle* merupakan 3 langkah upaya untuk pengelolaan sampah. Audio menerapkan *voice over* suara pesan kepada audiens menjelaskan pengertian *reduce, reuse, recycle*.

B. Lighting & Color Grading

Artificial light, tata cahaya studio lebih dari dua lampu di dalam studio rekaman. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna-warna *warm/warna hangat*.



Gambar 11. Scene 12 Shot 15 (00:05:27)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* di tengah *framing*).

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *indoor*, *Artificial Light (studio)*.

Scene 12 Shot 15, Konten pesan edukasi ketiga, Penjelasan mengenai 3B yaitu “Buang sampah pada tempatnya, Bersihkan segala sesuatu yang kotor, Biasakan hidup sehat dan bersih”. Video pada scene ini memperlihatkan “edukasi dan solusi”.

A. Audio Visual

Menampilkan visual dengan posisi *talent* sebagai *point of interest* berada di tengah *framing*. Audio yang menerapkan suara langsung dari *mic talent* dengan intonasi dan suara yang jelas dalam penyampaian.

B. Lighting & Color Grading

Artificial light, tata cahaya studio lebih dari dua lampu di dalam studio rekaman. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna-warna *warm*/warna hangat.



Gambar 12. Scene 15 Shot 20 (00:07:45)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* tepat berada di tengah *frame*)

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *Outdoor*, *natural light cahaya matahari*.

Scene 15 shot 20, *Visual talent* memperagakan pentingnya sadar diri akan lingkungan yang bersih walaupun orang sekitar tidak cukup peduli, namun hal ini dapat dimulai dari diri sendiri. Video pada scene ini memperlihatkan “edukasi dan solusi”.

A. Audio Visual

Visual komposisi yang diterapkan simetris dimana *point of interest* tepat berada di tengah. Kamera berjalan seperti halnya aktivitas rekaman bergaya *vlog* yang dikemas secara *casual*. Audio menerapkan *voice over* suara pesan kepada audiens yang berjalan selaras dengan visual.

B. Lighting & Color Grading

Penerapan tata cahaya *outdoor*, *natural light* cahaya matahari siang hari. Penerapan *color grading* dengan warna *warm*/ hangat sebagai konsistensi gaya *editing* pada warna keseluruhan video *vlog*.



Gambar 13. Scene 18 Shot 24 (00:08:19)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* di tengah *framing*).

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *indoor*, *Artificial Light (studio)*.

Scene 18 shot 24, Penutup, pernyataan penutup dari pembicara merangkum kembali pesan-pesan yang sudah dikatakan sejak awal, dan kembali melakukan ajakan kepada audiens untuk sama-sama berperan menjaga lingkungan khususnya di Pasar Teluk Gong Jakarta Utara. Video pada scene ini memperlihatkan “pesan penutup”.

A. Audio Visual

Menampilkan visual dengan posisi *talent* sebagai *point of interest* berada di tengah *framing*. Audio yang menerapkan suara langsung dari *mic talent* dengan intonasi dan suara yang jelas dalam penyampaian.

B. Lighting & Color Grading

Artificial light, tata cahaya studio lebih dari dua lampu di dalam studio rekaman. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna-warna *warm*/ warna hangat.



Gambar 14. Instagram Post
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya,

Komposisi Visual: *Asimetris layout*.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: Tidak ada penerapan tata cahaya studio pada layout poster.

Gambar 15, *instagram post design*, berfungsi sebagai salah satu media promosi *online* yang akan diposting sebagai pemberitahuan video edukasi sudah tayang di media sosial Youtube.



Gambar 15. YouTube Thumbnail 1920 x 1080pxl
Sumber: Data Pribadi

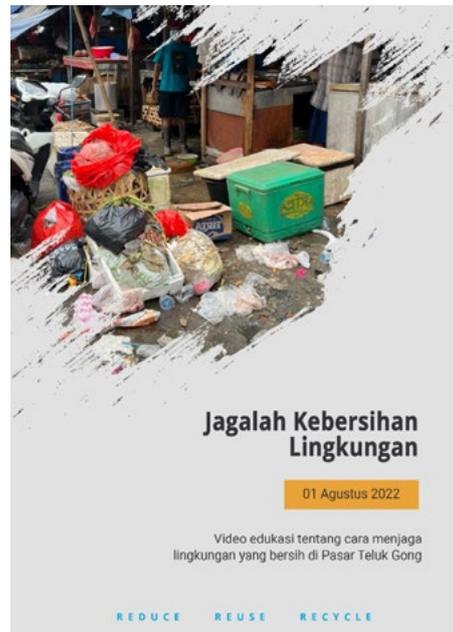
Keterangan Karya:

Komposisi Visual: *Asimetris layout*.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: Tidak ada penerapan tata cahaya studio pada layout poster.

Gambar 16, Youtube Thumbnail, berfungsi sebagai desain cover video youtube saat penayangan berlangsung.



Gambar 16. Poster Cetak Ukuran A3
Sumber: Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: *Asimetris layout*.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: Tidak ada penerapan tata cahaya studio pada layout poster.

Gambar 17, Poster Cetak Ukuran A3, berfungsi sebagai media pendukung cetak untuk kebutuhan promosi tayangnya video, yang akan di pasang di Pasar Teluk Gong Jakarta Utara.



Gambar 17. Web Banner 1920x1080pxl
Sumber: Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: *Asimetris layout*.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: Tidak ada penerapan tata cahaya studio pada layout poster.

Gambar 18, *Web Banner*, berfungsi sebagai *web banner* informasi rilis tayangnya video.



Gambar 18. *T-Shirt*
Sumber: Data Pribadi

Keterangan Karya:

T-Shirt sebagai salah satu karya pendukung promosi edukasi.

Warna: warna hitam-putih.

Gambar 19, *T-Shirt* sebagai media pendukung, memperlihatkan tulisan “Jagalah Kebersihan Lingkungan” sebagai pesan edukasi dalam media promosi.



Gambar 19. *Tote Bag*
Sumber: Data Pribadi

Keterangan Karya:

Desain *Tote Bag* sebagai salah satu karya pendukung promosi edukasi.

Warna: warna putih - biru.

Gambar 19, *tote bag* sebagai media pendukung, memperlihatkan tulisan “Jagalah Kebersihan Lingkungan” sebagai pesan edukasi dalam media promosi.

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan perancangan video edukasi kesadaran masyarakat akan pentingnya lingkungan yang bersih di pasar Teluk Gong Jakarta Utara, dapat disimpulkan bahwa video ini dapat memberikan informasi yang manfaat kepada masyarakat terutama di pasar Teluk Gong Jakarta Utara.

Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui pentingnya menjaga kebersihan lingkungan menyebabkan banyak masyarakat yang membuang sampah sembarangan di sepanjang jalan pasar Teluk Gong sehingga video ini menjadi sarana informasi yang dapat mengedukasi masyarakat akan kebersihan lingkungan. Baik secara konten maupun visual, video edukasi ini sudah dikemas dengan baik seperti penggunaan kamera, *lighting*, audio yang sesuai agar dapat menarik perhatian penonton. Pada karya utama, video lebih banyak menerapkan penerapan komposisi simetris karena penempatan *talent* sebagai tokoh utama dalam pusat perhatian visual yang akan dilihat langsung oleh audiens. Penempatan visual komposisi asimetris pada karya utama biasanya lebih digunakan untuk keperluan *shoot area outdoor* nuansa visual sampah yang ada di Pasar Teluk Gong Jakarta, hal ini memperlihatkan bagaimana fakta sesungguhnya yang terjadi di lapangan. Secara tata cahaya terdiri dari dua pada penerapan video, yaitu tata cahaya natural light, dimana cahaya ini bersumber dari cahaya matahari di luar ruangan secara natural apa adanya memberikan kesan natural di siang hari, dan tata cahaya artificial light dimana tata cahaya ini adalah lampu studio berfungsi sebagai memberi kontras pada *talent* (pembawa acara) dengan latar belakang. Cahaya lampu studio memberikan penglihatan detail pada wajah secara portrait serta dapat mempertajam visual video.

Video ini sudah di publish bersama untuk ditonton oleh beberapa dosen pengajar Program Studi DKV peminatan film di lingkungan Universitas Bunda Mulia dan beberapa warga yang tinggal di sekitar pasar Teluk Gong dengan hasil video ini dapat memberikan pesan informasi yang sesuai untuk pentingnya menjaga kebersihan lingkungan, penyampaian pesan sudah sesuai dengan fakta di lapangan dan berdasarkan informasi faktual dari beberapa saran narasumber, hanya saja video ini dirasa hanya memiliki segmentasi kecil dan spesifik yaitu anak muda karena bergaya vlog, dapat dipertimbangkan untuk tayang di platform digital youtube atau sosial media.

Hal lainnya tentu masih ada kekurangan dari desain visual video edukasi ini, secara komposisi vlog memiliki

kekurangan dari variatif komposisi visual, dari sisi durasi video termasuk dalam durasi yang cukup lama yaitu 8 menit 35 detik (00:08:35) dimana video edukasi dengan durasi seperti ini akan sangat memakan waktu dan membosankan bagi audiens yang menonton, maka diharapkan pada penerapan penelitian selanjutnya yang akan mengangkat tema sejenis diharapkan lebih menerapkan variasi komposisi pengambilan gambar video agar tidak terlalu kaku, dan durasi yang lebih dipadatkan lagi secara informasi yang akan diangkat.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal/ Book Chapter

- Andersson, B. (2015). *The DSLR filmmaker's handbook: Real-world production techniques*.
- Abdul Razaq, & Ispantoro. (2011). *The Magic of Movie Editing-GoogleBuku*. Kota Yogyakarta. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=PLDA0JQKG-cC&oi=fnd&pg=PR3&dq=Ispantoro,+2011&ots=rX6y3a8und&sig=3igUOBg1TohdUUgAHFNcaFWrC7o&redir_esc=y#v=onepage&q=Ispantoro%2C%202011&f=false
- Amin, M. S. (2018). "Perbedaan Struktur Otak dan Perilaku Belajar Antara Pria dan Wanita; Eksplanasi dalam Sudut Pandang Neurosains dan Filsafat". *Jurnal Filsafat Indonesia*, 1(1).
- Azhar Arsyad. (2011). *View article*. Media Pembelajaran. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=qZGHV4gAAAAJ&citation_for_view=qZGHV4gAAAAJ:u-x6o8ySG0sC
- Budhi Firmansyah Surapati. (2015). *250 Ton Sampah Diangkut dari Waduk Teluk Gong*. <https://m.beritajakarta.id/read/8256/250-ton-sampah-diangkut-dari-waduk-teluk-gong>
- Candra, F. A. (2014). *Pengelolaan Sampah Pasar Tradisional dan Partisipasi Pedagang Pasar dengan Kebersihan Lingkungan Pasar (Studi di Kecamatan Sumbersari, Kaliwates, dan Patrang Kabupaten Jember)*. Universitas Jember. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Kelana, R. I., Rahmanelli, & Syahar, F. (2018). *Jurnal Buana*. Buana, 3(3), 451-465.
- Kurniawan, Frendy. (2019). "Konten Paling Populer di YouTube Indonesia: Vlog Keluarga". *Tirto.Id*. <https://tirto.id/konten-paling-populer-di-youtube-indonesia-vlog-keluarga-edwU>
- Herawati. (2020). (PDF) *Analisis Lingkungan Kotor Menjadi Tempat Berkumpulnya banyak Penyakit*. https://www.researchgate.net/publication/341686134_Analisi_Lingkungan_Kotor_Menjadi_Tempat_Berkumpulnya_banyak_Penyakit
- Linando, S. I., & Prasetyo, M. E. (2022). *Komposisi Visual dan Tata Cahaya pada Film Netflix Berjudul Squid Game*. 06(01), 20-32.
- Martinus Eko Prasetyo, Zevri, S. E. (2022). *Perancangan Video Klip Profil Komunitas K-Pop Dance Invasion Dc Jakarta*. 18(2), 151-162.
- Mangunhardjono, A. M Margija . (1976). *Mengenal film / oleh A. Margija Mangunhardjana | OPAC Perpustakaan Nasional RI*. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=57545>
- Muhammad Munif, Fathor Rozi, & Umi Kulsum. (2022). *View of Design Video Vlog dalam Menumbuhkembangkan Karakter Anak Usia Dini*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/manazhim/article/view/1619/1149>
- Putra, R. W. (2020). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan - Ricky W. Putra - Google Books. https://books.google.co.id/ks?hl=en&lr=&id=yQwVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:JtpyBuz55VYJ:scholar.google.com&ots=z950_kd4xG&sig=5AVd1XgRnBrr9lKTgT40xp_wQPQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Pratiwi, I., Muslimah, E., & Wahab Aqil, D. A. (2012). *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 11(2).
- Rapotan Hasibuan, Dhia Nabila K Siregar, & Riska Nur Fajriani. (2022). *Pengetahuan, Sikap, Partisipasi Sosialisasi, dan Sarana Berhubungan dengan Perilaku Remaja Buang Sampah Sembarangan*.
- Sampoerna University. (2022). *Pengertian Skala Likert, Cara Penggunaan dan Contoh - Sampoerna*. <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/pengertian-skala-likert-cara-penggunaan-dan-contoh/>

Webpage /Konten Online

- Heinich. (1985). *Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*. <https://webmediapembelajaran.wordpress.com/2016/12/30/heinich/>

Biografi Penulis

Martinus Eko Prasetyo seorang dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang ilmu branding desain, desain produk, desain layout buku, produk film, video dan fotografi. Sebelum menjadi dosen di tahun 2019, saya adalah praktisi industri yang banyak mengerjakan *project* desain yang fokusnya pada penggunaan *software* visual.