

ANALISIS VIDEO DOKUMENTER AGROWISATA ANGGUR DI DESA PLUMBUNGAN BANTUL YOGYAKARTA

Ganang Cahyo Pamungkas¹⁾, Wulandari²⁾, Widya Nuriyanti³⁾

¹²³ Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

¹ganangcahyopamungkas@gmail.com,

²wulandari@unindra.ac.id,

³widyanuriyanti@gmail.com

Abstrak

Agrowisata anggur di Desa Plumbungan Bantul Yogyakarta ini merupakan destinasi wisata yang dikelola oleh masyarakat Desa Plumbungan itu sendiri, agrowisata anggur disini pun menyediakan penjelasan tentang cara penanaman anggur dan menyediakan bibit siap tanam yang dijual oleh para petani. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif berdasarkan hasil wawancara, observasi serta literatur terkait agrowisata anggur. Semakin banyaknya media informasi yang berkembang dan bervariasi yang memudahkan masyarakat memahami informasi yang disampaikan. Video dokumenter merupakan media audio visual karena terdapat gambar bergerak, suara dan teks yang memudahkan masyarakat memahami informasi yang disampaikan.

Kata Kunci: Analisis, Video, Agrowisata, Anggur, Yogyakarta.

Abstract

Grape agrotourism in Plumbungan Village, Bantul, Yogyakarta, is a tourist destination managed by the people of Plumbungan Village itself, grape agrotourism here also provides an explanation of how to grow grapes and provides ready-to-plant seeds that are sold by farmers. The method used in this research is a qualitative method based on the results of interviews, observations and literature related to wine agrotourism. The increasing number of developing and varied information media makes it easier for the public to understand the information presented. Documentary videos are audio visual media because there are moving images, sound and text that make it easier for the public to understand the information conveyed.

Keywords: Analysis, Video, Agrotourism, Grape, Yogyakarta.

Correspondence author: Ganang Cahyo, ganangcahyopamungkas@gmail.com, Jakarta, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Yogyakarta terkenal dengan sebutan kota budaya, kota gudeg, kota pelajar dan kota wisata, salah satu tempat wisata di Kota Yogyakarta yang tak pernah sepi pengunjung adalah Malioboro.

Yogyakarta juga memiliki destinasi agrowisata buah seperti, desa agrowisata salak Bangunkerto, desa agrowisata salak Trumpon, taman agrowisata buah naga Kusumo Wanadri, Kebun buah langka Sedayu, kebun buah Mangunan, agromina wisata Karang Sari, kampung flory Sleman, agro durian Banjaroya, taman buah Nglanggeran, kebun plasma nutfah pisang Yogyakarta, wisata kelengkeng Tawang Sari, Gunung Kidul agro Tecnhopark (GAT) Sumbermulyo, agrowisata Gunung Mungker dan agrowisata anggur Desa Plumbungan.

Agrowisata berbasis masyarakat tampak anggota masyarakat mengorganisasi diri dan mengoperasikan bisnis agrowisata tersebut berdasarkan aturan-aturan serta pembagian tugas dan kewenangan yang telah mereka sepakati bersama. Sumber daya, terutama lahan usaha tani tetap menjadi milik petani secara individual tetapi masing-masing dari mereka dapat saja menyerahkan pengelolaan asetnya kepada kelompok atau pihak manajemen yang mereka tentukan dengan imbalan keuntungan yang proporsional. Aset kapital bersama mereka gunakan untuk membangun infrastruktur dan fasilitas dasar yang menjadi persyaratan minimal pengembangan pusat agrowisata tersebut.

Di dalam video yang di analisis oleh peneliti, terdapat beberapa wawancara yang dilakukan kepada masyarakat Desa Plumbungan, Bantul, Yogyakarta. Salah satunya wawancara yang dilakukan kepada Rio Aditya, selaku pencetus berdirinya agrowisata anggur di Desa Plumbungan. Dari seratus empat puluh rumah, tujuh puluh diantaranya sudah menjadikan halaman rumah mereka menjadi kebun anggur.

Salah satu masyarakat Desa Plumbungan yang di wawancara juga menyatakan bahwa dengan adanya agrowisata anggur perekonomian masyarakat meningkat. Masyarakat Desa Plumbungan biasa membagi hasil panen anggur kepada anak, cucu, keluarga, dan saudara, dengan ini hubungan silaturahmi terjaga dengan baik, dan hasil panen anggur di Desa Plumbungan di jual dengan harga Rp.100.000,- perkilogram anggur jenis varietas ninel yang di datangkan langsung dari Ukrina dan memiliki tingkat kemanisan 22 brix yang hampir setara dengan gula pasir yaitu 24 brix.

Anggur jenis varietas ninel sendiri mudah di budidayakan karena memiliki daya tahan terhadap penyakit dan cuaca. Masyarakat Desa Plumbungan selain menjual buah juga menjual bibit siap tanam dengan harga Rp.120.000,- perpohon.

Dalam video dokumenter agrowisata anggur Yogyakarta ini sangat lengkap dalam teknik framing mulai dari extreme long shoot, extreme close up, medium shoot, close up, long shoot, medium close up, cut in, ada pula dalam komposisi seperti rule of third dan perspektif yang terdapat dalam video agrowisata anggur Yogyakarta ini. Dalam video agrowisata anggur ini cukup membantu dalam data wawancara, mulai dari wawancara bersama Rio Aditya selaku pencetus kampung anggur di Desa Plumbungan dan ada pula wawancara bersama warga setempat yang ikut membudidayakan anggur jenis varietas ninel di rumah mereka sebagai penghasilan tambahan. Namun ada beberapa kekurangan dalam visual gerak yang terdapat dalam video agrowisata anggur ini, yang terlalu membosankan untuk di tonton, dan dalam video agrowisata anggur ini hanya terfokus pada salah satu rumah warga setempat yang menjadi pusat pembudidayaan tanaman anggur di Desa Plumbungan yaitu rumah Rio Aditya selaku pencetus kampung anggur di Desa Plumbungan Yogyakarta, video dokumenter ini tidak menayangkan kondisi keseluruhan kampung anggur di Desa Plumbungan Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Kualitatif digunakan untuk mengobservasi dan pengumpulan data mengenai agrowisata anggur di Desa Plumbungan Bantul Yogyakarta, diantaranya meliputi pengumpulan data, observasi dan wawancara kepada narasumber.

Menurut Creswell dalam Raco (2010 : 7), mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai peserta penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas. Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian dikumpulkan, Informasi tersebut biasanya berupa kata atau teks. Data yang berupa kata-kata atau teks tersebut kemudian dianalisis.

Gunawan dalam Budrisari (2014:41) mengemukakan bahwa, penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengungkap permasalahan dalam kehidupan kerja organisasi pemerintah, swasta, kemasyarakatan, kepemudaan, perempuan, olah raga, seni dan budaya, dan lain-lain sehingga dapat dijadikan sebagai suatu kebijakan demi kesejahteraan bersama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Banyaknya film dokumenter yang berada di masyarakat dibuat semenarik mungkin agar khalayak mampu memahami isi dari informasi dan tidak merasa bosan saat menyaksikan film dokumenter tersebut.

Sinematografi

Sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan sinematografi. Sinematografi itu sendiri berarti kamera untuk pengambilan gambar atau shooting, dan alat yang digunakan untuk memproyeksikan gambar-gambar film. Sedangkan, sinema dapat diartikan sebagai gambar hidup, film, gedung bioskop (Kamarulzaman, 2005: 642).

Direct of Photography

Menurut Dennis (2008:44), *director of photography* atau biasa disebut penata sinematografi bertugas melakukan penataan terhadap fotografi dan tata cahaya. Dalam bekerja, ia dibantu oleh beberapa asisten, dan juga *chief lighting* dengan beberapa orang dari *lighting crew*.

Menurut Ensadi dalam Dwi (2018:13) menjelaskan bahwa *Director of Photography (DOP)* disebut juga sinematografer, bertugas mempersiapkan rancangan *blocking* dan *equipment*-nya, seperti camera, lensa, lighting, grip yang sesuai dengan konsep, dan penafsiran kreatif atas skenario yang telah dibuat sutradara. Seorang DOP akan menafsirkan skenario ke dalam bentuk gambar, baik itu *type of shot LS, MS, MCU* dan penempatan *lighting*-nya.

Unsur-unsur Sinematografi

Unsur utama dalam sinematografi adalah visual gerak, audio, dan jalan cerita. Visual gerak, berupa lambang komunikasi visual yang disajikan dengan metode fotografi yaitu “tanpa cahaya, maka tak ada gambar”. Bentuk komunikasi tersebut dapat berupa tampilan visual secara verbal maupun non verbal yang mengandung nilai estetik, artistik, maupun dramatik. Selain itu ada audio, Audio, seiring dengan perkembangan zaman, sinematografi merupakan bentuk produk teknologi audiovisual pertama yang memadukan unsur audio dan visual. Saat ini unsur audio berperan besar untuk memperjelas maupun mempertegas pesan informasi maupun komunikasi yang terkandung pada unsur visual sinematografi. Dan yang terakhir jalan cerita, Jalan cerita, tidak seperti gambar diam yang dapat ditafsirkan sendiri oleh yang melihatnya (suatu gambar mewakili seribu kata), suatu karya sinematografi relatif memiliki makna universal dari berbagai penonton yang melihatnya. Hal ini ditunjukkan melalui rangkaian gambar gerak yang mengandung urutan jalan cerita (Kamarulzaman, 2005: 642).

Menurut Santoso (2013: 41) Dalam pengambilan gambar terdapat beberapa teknik yang disebut *framing (Type of Shot)*. *Type Of Shot* bisa juga disebut pembikaaian gambar seperti:

- a. *Extra/Extreme Long Shot*
- b. *Long Shot*

c. *Medium Long Shot*

d. *Medium Shot*

e. *Close Up*

f. *Big Close Up*

g. *Extreme Close Up*

Sudut pengambilan (*Shot Angles*) menjelaskan tentang berbagai posisi kamera yang dapat di gunakan untuk merekam (Santoso, 2013:47).

a. *Bird's Eye*

b. *High Angle*

c. *Eye Level Shot*

d. *Low Angle*

e. *Very Low Angle*

f. *Canted* (miring)

Gerakan Kamera

Menurut Bawantara (2005: 29), ada sekitar 12 jenis Gerakan kamera yang dikenal dalam pembuatan video atau film, tetapi semua Gerakan kamera itu didasari oleh 3 gerakan pokok, yaitu:

a. *Pan*

Pan adalah sebuah shot yang diambil dengan menolehkan kamera dalam sebuah garis horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Gerakan kamera ini biasanya digunakan untuk merekam sebuah panorama yang luas yang tak tercakup hanya dengan pengambilan gambar dari satu sudut saja.

b. *Tilt*

Tilt adalah gerakan kamera dalam bidang vertical dari atas ke bawah atau sebaliknya. Jika ingin menunjukkan ketinggian Gedung yang tak tertangkap seluruhnya oleh *camcorder* dalam satu *shot*.

c. *Zoom*

Zoom adalah gerakan kamera yang memungkinkan untuk menangkap lebih dekat subjek yang jauh. Bisa dari *long shot* ke *medium shot*, atau bahkan ke *close-up shot*.

Elemen Desain

1. Tipografi

Menurut Squire (2006: 10), tipografi memiliki fungsi untuk membantu proses penyusunan dan pengaturan kata-kata ke dalam bentuk tulisan. sehingga konten atau pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik.

Ada empat buah prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi yaitu *legibility*, *clarity*, *visibility* dan *readability*:

Legibility memiliki pengertian sebagai kualitas huruf dalam tingkat kemudahannya untuk dikenali atau dibaca (Sihombing dalam Akbar dan Zainal, 2016: 180).

Readability adalah lebih kepada kualitas kemudahan dan kenyamanan dibacanya rangkaian huruf dalam sebuah desain tipografi atau tata letak layout (Sihombing dalam Akbar dan Zainal, 2016: 180).

Visibility adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu (Yunita, 1999: 51).

Clarity yaitu kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju (Yunita, 1999: 51).

Menurut Valentino (2019: 67), *sans* berasal dari Bahasa Perancis, yang berarti "tanpa," tipografi ini tidak menggunakan *serif* (*sans serif*). Gaya ini memiliki popularitas yang tinggi karena kesederhanaan mereka, beserta penampilan mereka yang agak industrial.

Menurut Ade, Duto, & Silvia (2013:7) ada beberapa tipe *typeface*, yaitu:

Serif berarti ekor dalam Bahasa Yunani. *Typeface tipe serif* memiliki ciri khas memiliki garis seperti kaki dalam setiap akhir dari setiap hurufnya. Tipe huruf *serif* relatif memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Namun tidak sebaik tipe *sans serif*. Tipe *serif* memiliki sifat hangat dan tampilan klasik.

Sans Serif memiliki arti tanpa ekor dalam bahasa Yunani. *Typeface sans serif* memiliki ciri khas tidak memiliki garis ekor dalam setiap huruf-hurufnya. Dalam *sign system*, *typeface* jenis *sans serif* memiliki tingkat keterbacaan yang lebih baik sebab tipe *sans serif* memiliki bentuk yang lebih simpel dan dekat dengan unsur geometris. Tipe *sans serif* memiliki ciri khas bersih dan *modern*.

Slab Serif merupakan penggabungan dari *serif* dan *sans serif*. *Slab serif* memiliki ciri khas memiliki ekor dengan ujung yang tebal dan geometris.

Decorative lebih mengedepankan pada unsur estetis visual daripada *legibility* atau keterbacaan sehingga tipe *decorative* lebih cocok untuk mendesain suatu tampilan yang unik

Dalam video yang berjudul "Yuk Dolan, ke Kampung Anggur" ini menggunakan *typeface sans serif* dalam video dokumenter tersebut, agar teks yang ada dalam video dapat dengan mudah dibaca karena *typeface sans serif* memiliki ketegasan dan lebih fungsional.

2. Layout

Menurut Anggraini dan Nathalia (2013: 75), dalam Desain Komunikasi Visual, *layout* merupakan salah satu hal utama, sebuah desain yang baik harus mempunyai *layout* yang terpadu. Dalam sebuah *layout*, terdapat beberapa elemen seperti elemen teks, elemen visual, dan elemen lainnya. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. (Rustan, 2008:1).

3. Suara

a. Voice Over

Voice over atau yang sering disalah artikan oleh orang Indonesia sebagai *dubbing*, sebenarnya memiliki pengertian sebagai "Teknik produksi suara dengan membaca naskah oleh *voice talent* untuk menyampaikan pesan".

(Tim Indovoiceover, 2016: 1)

b. Sound Effect

Menurut Wyatt dalam Mulyono, Tri, & Erandaru, (2017:3) menjelaskan, *sound effect* berfungsi untuk menciptakan sebuah bentang *audio* yang dapat menarik penonton ke dalam realitas yang diciptakan oleh sutradara dan keluar dari lingkungan di mana mereka benar-benar melihat realita film.

Analisis Video

Dalam analisis ini peneliti menggunakan objek video dokumenter tentang agrowisata anggur di desa Plumbungan, Bantul, Yogyakarta yang berjudul "Yuk, Dolan ke Kampung

Anggur” yang berdurasi 2 menit 52 detik dengan menggunakan teori film dokumenter dan sinematografi. Video dokumenter agrowisata anggur Yogyakarta ini dibuat oleh salah satu media berita yang berada di Yogyakarta yaitu Net Biro Yogyakarta.

Analisis visual gerak yang digunakan dalam video ini hanya menggunakan dua visual gerak yaitu *pan left* yang dimana gerakan kamera dari kanan ke kiri dan visual gerak *tracking* yaitu gerakan kamera berjalan namun objek diam, teknik ini diambil pada awal dan akhir video.

Tabel 1 Analisis visual gerak video

Keterangan	
00.11 – 00.16	Selama durasi ini teknik pengambilan gambar menggunakan teknik <i>pan left</i> /Gerakan kamera dari kiri ke kanan.
02.48 – 02.51	Selama durasi ini ada beberapa visual gerak yang terlihat di satu <i>scene</i> . Teknik pengambilan gambar menggunakan <i>tracking</i> yaitu gerakan kamera berjalan dengan objek yang diam.

Jalan cerita pada alur video dokumenter agrowisata anggur Yogyakarta yang berjudul “Yuk, Dolan ke Kampung Anggur” ini menceritakan tentang letak kampung anggur yang berada di Dusun Plumbungan, Desa Sumbermulyo Bambanglipuro, Bantul. Dengan pengambilan gambar pada awal video dengan menggunakan teknik *pan left* untuk memperlihatkan satu rumah yang dimana pemiliknya adalah Rio Aditya selaku pencetus kampung anggur di Desa Sumbermulyo.

Dalam video dokumenter ini juga menjelaskan keunggulan jenis anggur *varietas ninel* yang di budidayakan di Desa Sumbermulyo, anggur jenis ini memiliki tingkat kemanisan 20 *brix* yang hampir setara dengan gula pasir yang mencapai 24 *brix*. Anggur jenis ini juga memiliki ketahanan terhadap penyakit dan cuaca, dalam video dokumenter ini sering sekali anggur ini di shot dengan menggunakan *medium shot*, *medium long shot*, dan *close up* hingga anggur yang ditampilkan terlihat jelas.

Penggunaan audio pada video dokumenter ini menggunakan *voice over* suara wanita dari awal pengambilan gambar sampai pada akhir video ini menjelaskan secara detail tentang agrowisata anggur di Desa Sumbermulyo. Latar belakang musik yang dipakai dalam video dokumenter ini menggunakan instrumen musik yang ceria dengan tempo yang tidak terlalu cepat, musik ini dapat menggambarkan suasana yang menyenangkan, bersahabat dan ceria yang terdapat di kampung anggur ini, *voice over* wanitanya pun juga sangat pas saat menjelaskan isi dengan video yang sedang ditampilkan, contohnya seperti saat menjelaskan kadar kemanisan anggur yang mencapai 20 *brix* yang hampir menyamai gula pasir yang mempunyai tingkat kemanisan 24 *brix*.

Dalam analisis video ini ada beberapa teknik *framing* diantaranya:

Tabel 2 Analisis teknik *framing* keseluruhan video

<i>Screenshot</i>	<i>Type Of Shot</i>
 <p style="text-align: center;">00.11 – 00.15</p>	<p>Teknik pengambilan gambar <i>Extreme Long Shot</i>: Gambar diambil dari jarak jauh dan pengambilan gambar yang dilakukan menggunakan teknik <i>pan left</i>.</p> <p>Gambar di samping merupakan rumah dari pencetus agrowisata di Desa Plumbungan, Bantul, Yogyakarta.</p>
 <p style="text-align: center;">00.38 – 00.39</p>  <p style="text-align: center;">01.31 – 01.32</p>	<p>Teknik pengambilan gambar <i>Close Up</i>: Gambar berfokus pada anggur dan alat pengukur kadar kemanisan anggur tersebut</p> <p>Gambar di samping merupakan petani wanita yang sedang mengecek kadar <i>brix</i> pada buah anggur jenis <i>varietas ninel</i>.</p>

	<p>Teknik pengambilan gambar <i>Exstreme Close Up</i>: Gambar berfokus pada buah anggur yang diambil dari jarak yang sangat dekat dan pada angka didalam alat pengukur <i>brix</i> atau tingkat kemanisan.</p>
<p>00.33 – 00.36</p>	
	<p>Gambar disamping adalah buah anggur yang sudah matang dan siap untuk dijual. Ada juga gambar di bawahnya yang memperlihatkan hasil dari kadar <i>brix</i> pada buah anggur jenis <i>varietas ninel</i>.</p>
<p>00.40 – 00.42</p>	

	<p>Teknik pengambilan gambar <i>Medium Shot</i>: Gambar tertuju pada buah anggur yang masih menggantung di pohon dan pada petani wanita yang sedang menanam tanaman anggur.</p>
<p>02.25 – 02.26</p>	
	<p>Gambar di samping menunjukkan tanaman anggur yang masih berada dipohon dan petani wanita yang sedang menanam anggur menggunakan batang tanaman anggur (bibit siap tanam) yang di potong agar pohon anggur dapat berbuah lebih banyak.</p>
<p>02.38 – 02.40</p>	

 <p>00.16 – 00.18</p>  <p>00.44 – 00.46</p>	<p>Teknik pengambilan gambar Long Shot: Gambar yang menunjukkan hubungan antara objek dan lingkungan.</p> <p>Gambar di samping merupakan suasana di teras rumah Rio Aditya.</p>
 <p>00.36 – 00.38</p>  <p>00.49 – 00.51</p>	<p>Teknik pengambilan gambar Medium Close Up: Gambar di samping memperlihatkan subjek yang sedang melakukan tes kadar <i>brix</i> pada buah jenis <i>varietas ninel</i> dan subjek sedang memangkas batang agar pohon anggur dapat berbuah lebih banyak.</p>

 <p style="text-align: center;">00.25 – 00.27</p>	<p>Teknik pengambilan gambar Cut-In: Gambar yang menunjukkan secara detail apa yang sedang subjek lakukan.</p> <p>Gambar di samping menunjukkan subjek sedang menyiram tanaman anggur di dalam pot.</p>
--	--

Dalam video dokumenter ini juga terdapat komposisi dalam pengambilan gambar yang dapat dianalisis:

Tabel 3 Analisis komposisi pengambilan gambar

<i>Screenshot</i>	<i>Type Of Shot</i>
 <p style="text-align: center;">00.11 – 00.15</p>	<p>Komposisi Perspektif: Komposisi yang memfokuskan mata ke titik sudut.</p> <p>Gambar di samping merupakan gambar perspektif karena pengambilan gambarnya memanfaatkan proporsi dan dimensi.</p>



00.25 – 00.27



00.30 – 00.33



01.45 – 01.47

Komposisi *Rule of third*: Komposisi gambar yang dibagi menjadi tiga bagian dan setiap titik pada persimpangannya sebagai titik fokus pada objek yang dimaksud.

Dari tiga gambar di samping yang merupakan pengambilan gambar menggunakan komposisi *rule of third* dilihat dari masing-masing gambar bahwa dari ketiga gambar tersebut memiliki titik pusat yang berbeda.

Pada gambar pertama memfokuskan pada tempat air untuk menyiram tanaman di dalam pot.

Pada gambar kedua, terfokus pada sudut kanan atas dimana focus tersebut berada tepat pada tanaman anggur yang tergantung dipohon.

Pada gambar ketiga, terfokus pada sudut kanan bawah dimana seorang petani anggur yang sedang memakan anggur.

Dalam video dokumenter agrowisata anggur di Yogyakarta ini lebih dominan menggunakan warna tersier seperti hijau dan ungu yang terdapat pada pohon anggur dan buah anggur.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian atau analisis di atas dapat disimpulkan bahwa film dokumenter agrowisata anggur Yogyakarta yang disajikan oleh Net Biro Yogyakarta ini menampilkan *angle* kamera jarak dekat, seperti *medium shot*, *medium close up* dan *close up* dengan *typeface sans serif* yang memudahkan penonton dapat dengan mudah membaca teks di dalam video tersebut, karena lebih tegas dan *typeface* jenis *sans serif* ini juga lebih tegas dan fungsional. Warna untuk *layout* yang dominan digunakan dalam video tersebut adalah warna biru dan merah, namun ada juga *layout* yang menggunakan warna ungu seperti saat di awal video. Isi dalam video dokumenter ini lebih banyak pengambilan gambar normal *angle*, dan *low angle*

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, S. M., Duto, H. D., Silvia, M. (2013). *Perancangan Redesain Sign System Universitas Kristen Petra Surabaya*. Jurnal DKV Adiwarna, 1(2), 7. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/552>.
- Agung, B. (2005). *Panduan membuat video keluarga*. Jakarta: PT. Kawan Pustaka.
- Akbar, T., & Raden, A. Z. (2016). Tipografi Vernakular Pada Warung Tenda Kaki Lima Jakarta. *Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 175-183.
- Anggraini, S. dan Nathalia, K. (2013). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Budrisari, F. (2014). *Study Ethnomathematics Mengungkap Aspek-Aspek Matematika Pada Penentuan Hari Baik Aktivitas Sehari-Hari Masyarakat Adat Kampung Kuta Di Ciamis Jawa Barat*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Dennis, Fitriyan G. (2008). *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta : Erlangga Mahameru.
- Dwi, W. L. (2018). *Director of photography (DOP) dan editor dalam pembuatan film pendek bergenre science fiction berjudul "6 pm"*. (Tugas Akhir). Institut Bisnis dan Informatika Stikom, Surabaya.
- Kamarulzaman, A. (2005). *Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Absolut
- Mulyono, S., Tri, A. D., & Erandaru. (2017). *Perancangan Video Tutorial Audio Dalam Mata Kuliah Audio Visual*. Jurnal DKV Adiwarna, 1(10), 3. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/5464/4998>.
- Raco, Dr.. ME., M.Sc. (2010) : *Metode Penelitian kualitatif*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rustan, S. (2008). *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Santoso, E. J. (2013). *Bikin Video Dengan Kamera Dslr*. Jakarta: Media Kita.
- Squire, K. (2006). *Video games as designed experience*. Sage Journals: Vol. 35 No. 8: 9-29.
- Tim Indovoiceover. (2016). *Dunia voice over*. Yogyakarta : Diandra Kreatif
- Valentino D. E. (2019). *Pengantar Tipografi*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi : Vol. 6 No 2
- Yunita, W. P. (1999). Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual. Jurnal DKV Nirmana, 1(01), 51-53. <http://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/16040/16032>.