

## PEMANFAATAN *HANDPHONE* ANDROID SEBAGAI MEDIA PRODUKSI VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN SENI

**Riki Rikarno**

Program Studi Pendidikan Sendratasik  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Palembang  
Email: r\_rikarno@yahoo.com  
HP. 082180036113

### **ABSTRACT**

*A video is suitable medium for various learning media such as classroom, small group, even a student ownself. The use of the tutorial model learning video is very suitable for teaching various kinds of practical learning, one of them is the learning material of local art practice. For the art teachers, one of materials that's quite difficult for doing students' appreciation whether in KTSP curricula or 2013 curricula is the art learning. Generally, the art learned in school is the traditional art that evolves in the society in the area or region where the educational institution exists. The lack of documentation in the form of local art video influences very much the learning process in the school so it's needed a new breakthrough namely to create a new media for the local art learning dedicated to art teachers. With the advancement of today technology, especially in the android handphome, it already can compete with the standard PC and laptop. Nowadays, the android handphome has already had hardcopy and softcopy that adequate to produce video content. In android handphones distributed in Indonesia, they already have a camera that its quality surpasses DSLR camera by reaching 25 megapixels and these handphones are also able to install the video editing application.*

**Keywords:** *android handphome, tutorial video, local art learning*

### **ABSTRAK**

Video merupakan media yang cocok untuk berbagai media pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Penggunaan video pembelajaran model tutorial sangat cocok untuk mengajarkan berbagai macam pembelajaran yang bersifat praktek, salah satu materi pembelajaran praktik seni daerah setempat. Bagi guru kesenian di sekolah, salah satu materi yang cukup sulit dalam melakukan apresiasi pada siswa baik pada kurikulum KTSP maupun kurikulum 2013, adalah pembelajaran kesenian. Pada umumnya kesenian yang dipelajari di sekolah merupakan kesenian tradisi yang berkembang pada masyarakat di daerah atau tempat beradanya lembaga pendidikan tersebut. Kekurangan dokumentasi yang berbentuk video pada kesenian daerah setempat sangat mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah, untuk itu perlu sebuah terobosan baru bagi guru-guru kesenian di sekolah untuk menciptakan sebuah media baru dalam pembelajaran seni daerah setempat

tersebut. Dengan kemajuan teknologi saat ini khususnya pada *handphone android* sudah dapat menyaingi standar PC dan Laptop. *Handphone android* saat ini sudah mempunyai *hardcopy* dan *softcopy* yang memadai untuk memproduksi sebuah karya video. Dalam *handphone android* yang beredar di Indonesia saat ini sudah memiliki kamera yang melebihi kualitas dari kamera DSLR dengan mencapai 25 mega pixel dan sudah dapat menginstall aplikasi editing video.

**Kata kunci :** Handphone android, video tutorial, pembelajaran seni daerah setempat

---

## 1. PENDAHULUAN

Berkembangnya proses pembelajaran maka semakin banyak permasalahan yang muncul pada pembelajaran seni. Ternyata masih banyak siswa yang kurang mengerti, memahami, dan memperhatikan pada pembelajaran seni itu sendiri, serta kurangnya interaksi antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa dalam proses pembelajaran seni, salah satu materi pembelajaran yaitu seni daerah setempat. Dalam pembelajaran seni daerah setempat, siswa diberikan suatu bentuk apresiasi seni yang berasal dari etnik dimanapun siswa itu bertempat tinggal. Seni tradisional adalah seni yang hidup, tumbuh, dan berkembang di masyarakat secara turun temurun, dipertahankan sebagai sarana hiburan. Biasanya syair atau lirik lagu seni tradisional bersifat sederhana, ada yang bermakna langsung dan ada yang bermakna kiasan, serta seni tradisional memberikan gambaran keunikan daerah setempat. Seluruh wilayah Indonesia mempunyai seni tradisional yang khas, sangat kaya akan kesenian daerahnya masing-masing, karena setiap daerah memiliki berbagai macam kesenian daerah yang disebut kesenian tradisional.

Bagi guru kesenian di sekolah khususnya guru seni, salah satu materi

yang kesulitan dalam melakukan apresiasi pada siswa adalah seni daerah setempat baik pada kurikulum KTSP maupun kurikulum 2013. Seni daerah setempat merupakan seni yang berkembang pada masyarakat di daerah atau tempat beradanya lembaga pendidikan tersebut. Kekurangan dokumentasi yang berbentuk video pada seni daerah setempat sangat mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah, untuk itu perlunya sebuah terobosan baru bagi guru-guru kesenian di sekolah untuk menciptakan sebuah media baru dalam pembelajaran seni daerah setempat tersebut.

Media video merupakan salah satu media gambar gerak yang disertai suara. Penggunaan media ini akan dapat memberikan pengalaman yang lebih dibandingkan media yang lainnya karena pada saat media digunakan ada dua indera yang berperan secara bersamaan yaitu indera pengelihatan dan indera pendengaran. Arsyad (2007:12) mengungkapkan media pembelajaran yang baik pada umumnya memiliki 3 ciri utama, yaitu bersifat fiksatif, manipulatif, dan distributif. Fiksatif ditandai dengan kemampuan media untuk menyimpan, melestarikan atau merekonstruksi suatu peristiwa. Ciri manipulatif ditandai dengan kemampuannya

untuk mentransfer beragam peristiwa dalam konteks atau waktu yang beragam dalam satu alur yang menarik dan tidak bertele-tele. Sedangkan ciri distributif ditandai dengan kemampuan media untuk menampilkan suatu hal atau peristiwa secara merata kepada siswa tanpa pengecualian dan dapat disajikan secara berulang-ulang tanpa kehilangan esensi dari hal yang hendak disampaikan. Semua sifat media pembelajaran yang baik tersebut dimiliki oleh media video.

Kelebihan media video pembelajaran ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya menurut Nugent dalam Smaldino dkk. (2008: 310), video merupakan media yang cocok untuk berbagai media pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Penggunaan video pembelajaran model tutorial sangat cocok untuk mengajarkan berbagai macam pembelajaran yang bersifat praktek. Selain kelebihan, video tutorial juga memiliki kekurangan, di antaranya: sebagaimana media audio-visual yang lain, video tutorial juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut; pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah, dan penyanggannya juga terkait peralatan lainnya seperti *videoplayer*, layar bagi kelas besar beserta LCD nya, dan lain-lain.

*Aplikasi gratis untuk membuat video tutorial* sudah sangat banyak dibagikan oleh para *developer* atau penyedia ruang *download software* yang ada pada *handphone android* untuk membuat video tutorial, sehingga guru

bisa menghemat uang saku tanpa harus membeli aplikasi untuk membuat video tutorial ini, karena guru bisa *downloadnya* secara gratis. Karena banyaknya aplikasi gratis untuk membuat video tutorial ini, sehingga guru perlu mengetahui fungsi dan kelebihan serta kekurangan masing-masing aplikasi untuk membuat video tutorial ini. Dimana video tutorial saat ini sedang menjamur dan banyak dibuat oleh pengguna di dunia maya. Bahkan ulasan *game* kini dapat dengan mudah direkam hanya dengan menggunakan perangkat telepon genggam dari guru tersebut. Untuk melakukannya, guru hanya perlu menggunakan aplikasi yang tersedia secara gratis di *Play Store*.

Menurut peneliti penggunaan video tutorial sangat efektif dan efisien dalam proses pembelajaran seni daerah setempat yang lebih mengedepankan praktek dibandingkan dengan teori. Hal ini juga dikarenakan manusia mampu mengingat 70% dari yang dia lihat, didengar, dan dilakukan. Dengan menggunakan video tutorial membuat murid lebih aktif dibandingkan dengan gurunya, karena memang proses pembelajaran saat ini lebih mengutamakan keaktifan siswa. Penggunaan video tutorial ini juga membuat guru dan siswa/i lebih kreatif, karena dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia yaitu *handphone android*.

Penelitian ini akan memberikan teknik mudah bagi guru kesenian di sekolah dalam memproduksi sebuah media pembelajaran video tutorial khususnya materi seni daerah setempat. Sehingga dalam menyajikan materi pelajaran seni sesuai dengan tujuan pem-

belajaran yang diinginkan. Selain itu secara otomatis dapat meningkatkan keinginan dari guru-guru tersebut dalam mendokumentasikan seni daerah setempat secara tidak langsung sehingga dapat terjaga dengan baik.

## 2. STUDI LITERATUR

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Dalam dunia pendidikan kata 'media' disebut dengan media pembelajaran. Arsyad (2013:10) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Lebih lanjut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013:4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Sehingga tercapailah pemahaman yang baik dalam menciptakan produk media pembelajaran mengikuti dan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini.

Disampaikan oleh Daryanto (2013:5) bahwa proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Dalam proses belajar terdapat pesan yang hendak disampaikan. Pesan tersebut dapat berupa informasi yang mudah diserap oleh penerima, namun juga dapat berupa informasi yang abstrak atau sulit untuk diterima.

Ketika pesan yang disampaikan tidak dapat diterima oleh penerima maka diperlukan solusi yang dapat mengantarkan pesan tersebut.

Sudjana dan Rivai (2013:2) menyampaikan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata penuturan verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Lebih lanjut Sudjana dan Rivai (2013:3) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan teori perkembangan mental *piaget*, yang menyampaikan bahwa terdapat tahap perkembangan mental seorang individu. Tahap berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan berfikir dari kongkrit menuju abstrak.

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Lebih lanjut Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2013:20) mengemukakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu: 1) fungsi atensi, 2) fungsi afektif, 3) fungsi kognitif, dan 4) fungsi kompensatoris. Fungsi atensi adalah kemampuan media untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran. Fungsi afektif adalah kemampuan untuk dapat terlihat dan dapat dinikmati oleh siswa ketika belajar. Melalui fungsi kognitif dapat diperoleh temuan-temuan informasi dari media tersebut. Dan fungsi kompensatoris memberikan konteks untuk membantu siswa memahami materi.

Seni dapat didefinisikan sebagai sebuah cetusan ekspresi atau pikiran yang dikeluarkan secara teratur dalam bentuk bunyi. Asal kata Seni berasal dari bahasa Yunani yaitu *mousike* yang diambil dari nama dewa dalam mitologi Yunani kuno yaitu *Mousa* yakni yang memimpin seni dan ilmu (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 1990:413). Tradisional berasal dari kata *Traditio* (Latin) yang berarti kebiasaan yang sifatnya turun temurun. Kata tradisional itu sendiri adalah sifat yang berarti berpegang teguh terhadap kebiasaan yang turun temurun (Salim dan Salim, 1991:1636). Tradisi berasal dari kata tradisi yang berarti sesuatu yang turun temurun (adat, kepercayaan, kebiasaan, ajaran) dari nenek moyang. Dengan kata lain, tradisi adalah kebiasaan yang diwariskan dari satu generasi ke ge-

nerasi berikutnya secara turun temurun. Dipertegas lagi oleh Esten (1993:11) bahwa tradisi adalah kebiasaan turun – temurun sekelompok masyarakat berdasarkan nilai – nilai budaya masyarakat yang bersangkutan. Ensiklopedi Nasional Indonesia (1990:4141) mendefinisikan tradisi sebagai kebiasaan yang diwariskan dari suatu generasi ke generasi berikutnya secara turun temurun. Kebiasaan yang diwariskan mencakup berbagai nilai budaya, meliputi adat 10 istiadat, sistem kemasyarakatan, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian dan sistem kepercayaan. Menurut Sedyawati (1992:23) seni tradisional adalah seni yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi. Seni tradisional menurut Tumbijo (1977:13) adalah seni budaya yang sejak lama turun temurun telah hidup dan berkembang pada daerah tertentu.

Menurut Dwyer, video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi ke dalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain. Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan

bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

### 3. METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode yang bersifat kualitatif. Dalam metode ini peneliti mengumpulkan data sebanyak-banyaknya baik itu dari referensi buku, wawancara dengan beberapa nara sumber bahkan terjun langsung ke lapangan sehingga mendapatkan hasil yang deskriptif untuk menghasilkan data-data yang dikumpulkan baik berupa gambar, lisan maupun tulisan. Seperti yang dikemukakan oleh Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2011:4), metode kualitatif dijadikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data yang deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Teknik Produksi Video Tutorial Pembelajaran

Seperti halnya dalam pembuatan proyek video klip, film, iklan layanan masyarakat, website dan lain-lainnya, pembuatan video pembelajaran pun membutuhkan tahapan dalam pembuatannya. Adapun tahapannya terbagi dalam 3 kategori besar yaitu: Pra Produksi, Proses Produksi, dan Pasca Produksi.

Dalam pra produksi ini seorang pembuat video pembelajaran harus

memahami dan mengerti apa yang akan dilakukan sebelum pembuatan/produksi, karena untuk menghindari kesalahan atau kerugian baik materi maupun finansial yang dibutuhkan, serta untuk mempersiapkan kebutuhan yang digunakan dalam proses produksi. Pra Produksi ini terbagi dalam tahapan sebagai berikut:

#### 1) Telaah Kurikulum yang Digunakan

Dalam mengembangkan media untuk menunjang pembelajaran, semestinya mengacu pada kurikulum. Kurikulum dijadikan sebagai acuan utama, dalam menentukan kompetensi yang akan dimuat untuk diajarkan kepada siswa melalui media video tutorial. Sehingga media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan tujuan dan tepat sasaran.

Telaah kurikulum harus dilakukan oleh guru, dikaji oleh ahli materi dan ahli media. Peranan Guru adalah menentukan materi dalam media yang dapat mewakili kompetensi yang diharapkan akan sesuai dengan kompetensi dan jenjang pendidik.

#### 2) Pemilihan Materi Seni Daerah Setempat yang Akan Disajikan

Seorang pembuat video pembelajaran harus tahu dan mengerti materi seni daerah setempat yang akan disajikan. Sehingga ketika ada pertanyaan terhadap materi maka harus bisa mempertanggungjawabkannya, dan harus memberikan batasan terhadap materi seni daerah setempat yang akan disajikan. Materi/informasi dapat bersumber dari Buku, Internet, Majalah, Koran maupun media lainnya dengan

mencantumkan sumbernya dalam halaman atau slide khusus sumber materi sebagai ke-valid-an dari materi yang disampaikan.

### 3) Menganalisa Target/ Sasaran dari Video Tutorial yang Dibuat

Video pembelajaran seni daerah setempat yang dibuat nantinya akan ditampilkan/dipresentasikan kepada khalayak ramai. Oleh karena itu, seorang pembuat video pembelajaran seni daerah setempat harus mengetahui sasaran atau targetnya, apakah untuk siswa SMP atau SMA. Sehingga materi/informasi dapat disampaikan dengan baik dan benar. Jadi sasaran peneliti untuk video pembelajaran ini adalah siswa/siswi SMP, SMA, dan Mahasiswa.

### 4) Menganalisa dan Mempersiapkan Perlengkapan yang Dibutuhkan.

Dalam proses produksi pasti membutuhkan alat-alat dan perlengkapan lainnya yang dibutuhkan. Seorang pembuat video pembelajaran harus mengerti perlengkapan yang digunakan dalam proses pembuatannya, antara lain, kertas, pensil/pulpen, papan tulis, spidol, penghapus, dan yang terpenting adalah *handphone android*.

### 5) Mencari dan Mengumpulkan Referensi Terkait

Sebelum memulai pembuatan, sebaiknya mencari sebanyak-banyaknya referensi baik dari materi maupun contoh interaktif. Dengan adanya referensi ini seorang pembuat Video pembelajaran seni daerah setempat dapat mengolah kreatifitasnya dengan memperhatikan dan melihat referensi yang

didapat. Referensi dapat dicari di internet, majalah, koran, televisi dan sebagainya. Jadi, referensi yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini berupa materi seni daerah setempat.

### 6) Membuat Jadwal/Schedule Produksi.

Hal yang penting adalah ketepatan waktu dalam proses produksi, karena berkaitan dengan *client/audience*. Jadwal sangat menentukan apakah proses produksi molor atau tidak. Jika tidak memiliki jadwal produksi maka dapat dipastikan proses produksi akan berjalan secara amburadul atau acak-acakan, yang menyebabkan konsistensi dari pembuat video pembelajaran menjadi tidak ada atau hilang.

## 4.2. Teknik Produksi Video Tutorial Pembelajaran

### a. Pengambilan Video

Membuat video di era modern seperti sekarang dapat dilakukan oleh siapapun. Tidak harus bermodal perangkat yang mahal maupun lengkap. Cukup dengan menggunakan kamera yang terdapat pada *handphone android* maka sudah bisa menghasilkan karya video tutorial pembelajaran. Namun meski begitu, untuk mendapatkan hasil video yang bagus dan nampak seperti buatan profesional dan membutuhkan tips dan langkah yang tak boleh diabaikan. Hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan video menggunakan *handphone android* adalah sebagai berikut:

1) Aktifkan Stabilizer

Hal yang paling penting dalam merekam video adalah kestabilan gambar yang dihasilkan. Bila video yang dihasilkan memiliki gambar yang jernih namun terlalu goyang kesana kemari tentu akan mengurangi minat penonton video tersebut. Tentunya akan pusing melihat gambar yang terlalu goyang tanpa kestabilan. Video akan gagal menyampaikan nilai seni maupun informasi yang terdapat pada dalamnya. Maka dari itu sangat perlu untuk mengaktifkan stabilizer yang sudah tersedia pada pengaturan kamera *handphone android* saat akan memulai merekam video. Dengan begitu, *handphone android* akan otomatis meredam guncangan yang terjadi saat perekaman. Sehingga video yang dihasilkan tampak lebih stabil dan halus dalam segi perpindahannya.

2) Atur White Balance

Banyak para awam yang menggunakan kamera perekam *handphone android* secara instan tanpa memperhatikan warna yang dihasilkan dari bidikannya tersebut. Maka tak jarang bila kamu sering mendapati video dengan hasil yang berwarna terlalu kuning atau kebiruan. Untuk menghasilkan video yang bagus dengan war-

na real seperti yang terlihat oleh mata kita maka harus mengatur *white balance* dari kamera. Biasanya terdapat pada menu setting kamera kemudian kamu bisa membandingkannya antara yang terlihat di *viewfinder* dengan yang tampak oleh mata. Apakah gambar bidikan sudah memiliki warna yang serupa. Selain itu, kami juga bisa mengatur *white balance* dengan cara yang sederhana yaitu arahkan kamera *handphone android* kamu ke benda apapun yang berwarna putih polos. Maka kamera *handphone android* akan menyesuaikan hasil bidikan mendekati warna normal.

3) Gunakan *Headset* atau Mic Eksternal

Salah satu kelemahan dalam merekam video menggunakan *handphone android* adalah suara yang dihasilkan kurang jernih bahkan tercampur dengan bisingnya suara latar belakang atau lingkungan sekitar. Karena bukan kamera profesional maka dapat mengakali pengambilan video dengan kamera *handphone android* melalui bantuan *headset* guna memfokuskan suara yang ingin diambil. Sehingga akan meminimalisir bocornya suara-suara dari lingkungan sekitar.

4) Pakai *Tripod*

Pakailah tripod agar video yang kamu hasilkan memiliki hasil yang lebih stabil. Terutama bila kamu merekam tanpa berpindah-pindah. Lebih baik menggunakan tripod agar gambar yang kamu buat tidak memiliki guncangan atau perubahan posisi yang sangat terlihat. Bagi pemakai smartphone yang memiliki tangan bertremor atau bergetar ketika memegang suatu benda, maka sangat disarankan untuk memakai tripod untuk menghasilkan video yang sesuai harapan. Agar kamu bisa membuat suatu karya video yang sederhana namun enak ditonton dan bergaya profesional.

5) Gerakan *Smooth*

Jika kamu ingin mengambil video dalam situasi bergerak ataupun mengikuti objek yang akan kamu rekam, maka usahakanlah untuk bergerak secara halus. Karena yang kamu gunakan adalah kamera standar yang tersemat pada *handphone android* sehingga memiliki sensitifitas tinggi pada perubahan gerak. Janganlah mengambil gambar secara cepat perpindahan satu objek ke objek lainnya.

Jika melakukannya, maka pasti kamu akan memberikan gambar yang kabur saat proses perpindahan terjadi. Ini akan

memperburuk karya videomu dan tentunya membuat video kamu terkesan tidak profesional. Jadi berusahalah untuk menggerakkan smartphone sehalus mungkin dalam perpindahan. Pikirkan dan rencanakanlah langkah-langkah shot yang akan diambil sebelum melakukan perpindahan, sehingga akan meminimalisir terjadinya perpindahan secara tiba-tiba.

6) Hindari Penggunaan *Zoom*

Ingatlah bahwa yang kamu pakai hanyalah kamera *handphone android*. Tentunya banyak sekali batasan-batasan yang dapat dilakukan dengan kamera tersebut. Salah satunya adalah *zoom*, sangat tidak disarankan bagi kamu memakai *zoom* pada kamera *handphone android*. Karena *zooming* pada kamera *handphone android* lebih banyak membuat *noise* pada gambar dibandingkan untuk memperjelas. Jadi bila memang kamu ingin memperlihatkan objek lebih dekat, maka langkah terbaik adalah dengan mendekati objek tersebut. Dengan begitu akan mendapatkan gambar yang lebih jelas dan jernih dibandingkan dengan *zoom* yang beresiko membuat video menjadi pecah.

7) Perhatikan *Angle*

*Angle* merupakan titik tempat membidik objek. *Angle* sangat

berhubungan dengan posisi tinggi atau rendahnya mengambil suatu *shot*. *Angle* sangat berguna dalam segi psikologis yang akan tercipta pada video yang dibuat. Setiap *angle* memiliki kriteria psikologis masing-masing. Seperti *low angle* membuat kesan tinggi, berwibawa atau seram. *High angle* akan membuat objek dipandang secara psikologis menyedihkan, tak berdaya maupun kecil dan lebih rendah. Sedangkan *angle eye level* memiliki kesan normal yang santai dan menyenangkan. Jadi bila membuat video dengan adegan seseorang yang sedang marah, maka ambillah dengan posisi *low angle* sehingga seseorang yang sedang marah tersebut lebih terlihat sisi psikologis amarahnya karena tampak lebih menyeramkan dengan posisi yang menjulang. Maka bila yang diambil adalah adegan menangis, gunakanlah *High Angle*.

- 8) Perhatikan Penempatan Objek  
Penempatan objek juga menjadi hal yang penting. Tak harus melulu meletakkan objek pada sisi tengah. Meletakkan objek pada sisi samping dengan diiringi *background* yang indah justru akan memberikan nilai artistik yang lebih tinggi dalam karya video. Bereksperimen untuk penempatan objek yang terkesan lebih berseni dan tidak monoton. Namun jangan sampai

membuat *viewfinder* menjadi tampak terlalu kosong. Videografer harus pintar-pintar mengkombinasikan objek dengan suasana lingkungan sekitar namun jangan lebih dominan dari objek utama yang ditargetkan.

- 9) *Shot* secara Simetris  
Seringkali pengguna kamera video *handphone android* mengambil *shot* namun mengabaikan kondisi dan posisi kamera. Tanpa sadar sebenarnya membidik gambar dengan posisi *handphone android* yang miring alias tidak simetris. Hal ini akan sangat mengganggu hasil akhir video. Karena saat memutar ulang hasil rekaman tersebut akan sangat terlihat bahwa video yang ditonton sebenarnya miring. Memang kemiringan *handphone android* sangat tidak terasa saat kita sedang merekam karena kita terlalu fokus pada objek yang direkam. Maka dari itu haruslah membiasakan diri untuk mengatur posisi *handphone android* sebelum memulai merekam, apakah dirasa sudah simetris atau belum.
- 10) Jangan Menutupi *Microphone*  
Pengguna *handphone android* telah sangat terbiasa untuk memotret menggunakan kamera. Hal ini akan terbawa pada saat mengambil video menggunakan kamera *handphone android*. Yaitu kebiasaan untuk

hanya fokus pada gambar yang sedang dibidik sehingga tak sadar bahwa pada perekaman video diperlukan kombinasi dengan suara. Kebiasaan pengguna *handphone android* yang memegang HPnya dengan berbagai cara akan terbawa pada saat merekam video sehingga tak sadar bahwa telah menutupi bagian *microphone* yang terdapat pada *handphone android*. Mulailah membiasakan diri dan menghafal bagian *microphone handphone android* anda untuk meminimalisir terjadinya kegagalan dalam merekam suara.

#### 11) Bersihkan Lensa

Bagi mereka yang bukan merupakan seseorang profesional dalam hal fotografi ataupun videografi pastinya akan sangat menghiraukan bahkan melupakan kebersihan kamera. Padahal kamera merupakan modal utama untuk pembuatan video. Tentulah kamu harus selalu menjaga kebersihan lensa terutama saat akan memulai untuk membuat video. Agar gambar pada video yang dibuat nampak jernih tanpa ada penghalang debu ataupun gambar yang kabur karena bercak kotor pada lensa, bersihkan dengan menggunakan tisu halus atau yang paling baik adalah menggunakan kain berbahan lembut. Hal ini diperlukan guna menghindari terjadinya goresan pada lensa kamera. Maka dalam

membersihkan kamerapun harus berhati-hati menjaga aset utama ini.

#### 12) Cek *Memory*

*Memory* yang terdapat pada setiap *handphone android* tentunya berbeda-beda. Baik itu *memory* internal yang sudah tersedia pada bawaan *handphone android* maupun *memory* eksternal seperti micro SD. Sebelum memulai perekaman tentunya harus memperhatikan berapa sisa *memory* yang dimiliki. Mengapa demikian? Karena pembuatan video merupakan proses yang berkesinambungan secara menerus tanpa jeda saat perekaman, maka pastinya harus memiliki *memory* yang cukup.

Tentunya akan kecewa atau mungkin merasa jengkel bukan bila saat sedang asik merekam tiba-tiba saja *handphone android* berhenti merekam karena *memory* yang tidak tersedia. Terlebih lagi bila yang direkam adalah moment berharga yang tak akan terulang dua kali. Selain itu, dengan memiliki *memory* yang lebih longgar dan cukup banyak pun akan membuat proses perekaman menjadi lebih ringan. Karena bila *memory* hanya tersisa sedikit saja maka kemungkinan besar video yang kita hasilkan akan menjadi patah-patah dan tidak halus. Maka dari itu kalian juga harus

pertimbangkan *memory* yang dimiliki sebelum memulai merekam.

### 13) Tes Deteksi Suara

Tes deteksi suara juga merupakan hal penting. Jangan sampai setelah selesai merekam namun ternyata suaranya tidak masuk karena setting yang salah ataupun karena ternyata ada kerusakan tertentu pada deteksi suara *handphone android*. Maka ada baiknya sebelum memulai merekam, coba dulu untuk merekam suara sendiri. Apakah suara yang direkam tertangkap dengan baik atau justru tidak ada hasilnya. Perhatikan juga pada volume utama *handphone android*. Jika ternyata sebelum merekam video, tengah mendengarkan lagu atau menggunakan fitur suara lainnya dan tanpa sengaja memberikan settingan suara kecil atau bahkan *mute*. Maka pada jenis *handphone android* tertentu hal ini bisa menjadi dampak pada hasil rekaman. Entah itu suara asli menjadi lebih kecil pada hasil rekaman atau bahkan tidak ada suara sama sekali karena settingan suara yang telah di *mute*.

### 14) Penggunaan Fitur Maksimal Durasi Perekaman

Mungkin kalian belum tau bahwa pada fitur perekaman di *handphone android* tertentu memiliki fasilitas maksimal durasi

perekaman yang dapat diatur sesuai kebutuhan. Dengan begitu dapat lebih memperhitungkan waktu pembuatan video ataupun untuk menghemat *memory* sehingga tidak terlewat dari batas yang diinginkan. Ini juga dapat membantu yang membutuhkan video dengan batasan durasi tertentu, sehingga bisa membuat video tanpa harus melakukan pemotongan durasi setelahnya. Contohnya jika membuat video untuk pembelajaran yang memiliki durasi maksimal 1 menit.

### 15) Kondisi Baterai

Kondisi baterai juga bisa berdampak pada performa perekaman video, terutama bila menggunakan kamera *handphone android*. Akan sangat terasa bila kamu merekam video pada saat baterai full atau diatas 50% maka akan mendapatkan hasil gambar yang nyaris normal seperti tampak mata. Namun apabila baterai sudah dibawah 50% bahkan sudah sangat low pastinya akan berdampak buruk pada hasil video yang dibuat.

Bisa terjadi berbagai kemungkinan, entah warna video yang menurun jauh dari warna asli, video yang patah atau tersendat dan tidak halus hingga resiko terjadinya *hang* pada *handphone android*. Karena harus tau bahwa perekaman video tentunya akan sangat menguras energi *handphone android* un-

tuk merekam gambar sekaligus memproses saving pada *memory*, harus benar-benar memerhatikannya dan jangan sampai kebiasaan merekam dengan baterai yang hampir *low* justru akan menurunkan bahkan merusak performa *handphone android*.

#### 16) Utamakan Pencahayaan Alam

Pencahayaan juga merupakan hal penting dalam perekaman video. Akan sangat tidak menarik jika video yang diambil memiliki pencahayaan yang kurang sehingga mengaburkan pandangan bahkan membuat gagal menunjukkan objek utama. Kecuali bila video yang dibuat memang menginginkan nuansa gelap ataupun *silhouette*. Jika memang yang dibutuhkan adalah video dengan kecerahan normal, maka harus perhatikan pencahayaan dalam videonya. Terlebih lagi setiap kamera memiliki kemampuan menangkap cahaya yang berbeda-beda. Maka sebisa mungkin ambillah gambar ditempat yang cukup bercahaya dan tidak membidik pada posisi membelakangi cahaya. Namun harus tau bahwa video terbaik merupakan video dengan pencahayaan alami yaitu menggunakan cahaya alam alias matahari. Hal ini akan membuat video memiliki cahaya yang natural. Akan sangat jauh berbeda bila hanya mengandalkan cahaya lampu

yang berbeda-beda tingkat warna yang akan dihasilkan dalam video. Kecuali bila menggunakan *lighting* profesional seperti di studio perekaman.

#### b. Editing Video

Cara edit video di *handphone android* pada dasarnya sama dengan di komputer, namun diubah sedemikian sehingga mudah dilakukan di layar sentuh. Dengan kata lain, menggunakan jari tangan. Untuk mencoba edit video di *handphone android*, ada baiknya mempersiapkan minimal dua data video. Selain itu boleh juga mempersiapkan file audio untuk musik latar. Perhatikan bahwa tiap aplikasi akan memiliki tampilan, fitur, dan proses yang berbeda. Sesuaikan langkah di bawah ini dengan aplikasi yang kamu gunakan.

Ada beberapa aplikasi yang meminta membuat project baru terlebih dulu, juga bisa menambah klip video lainnya nanti.

#### 1) Potong (Trim) Klip Video

- a) *Tap* klip video di *time-line* untuk mengaktifkannya.
- b) Lihat video tersebut, dan perhatikan bagian mana yang ingin dipotong (trim)
- c) Pilih *tool trim*.
- d) Tekan dan geser ujung kanan kiri klip video untuk memotong klip tersebut di bagian awal dan akhir.
- e) Tekan *Done* (selesai)

- 2) Tambah Klip Video
  - a) Tekan tanda plus di sebelah klip yang sudah diedit (tergantung aplikasi yang digunakan).
  - b) Edit klip video ini seperti langkah sebelumnya.
- 3) Atur Urutan Klip Video
  - a) *Tap* klip video untuk mengaktifkannya.
  - b) Tekan dan geser klip untuk memindahkannya.
- 4) Menambah musik atau audio lain
  - a) Kalau kamu ingin tidak ada suara asli dari video rekamanmu, *tap* klip video, dan cari kontrol untuk mengurangi volume atau *mute* audio dari klip video bersangkutan.
  - b) Tekan *tool sound* /audio, dan pilih file audio yang diinginkan.
  - c) Atur posisi audio seperti cara memotong dan mengatur urutan klip video.

## 5. KESIMPULAN

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Hal ini berarti pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru adalah pencipta kondisi belajar siswa yang didesain

secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan (fasilitator). Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang menciptakan guru tersebut (aktor).

Semakin berkembangnya manusia, berkembang pula ilmu pengetahuan dan teknologi di segala bidang. Itu semua mengharuskan pendidikan menyesuaikan langkahnya jika ingin tetap relevan agar tidak tertinggal zaman. Hal itu menjadikan pendidikan menjadi kian mahal, satu kenyataan yang sering kurang disadari oleh banyak orang. Berkembangnya umat manusia mendorong makin banyak orang untuk maju dan tak mau tertinggal. Mereka semua memerlukan pendidikan yang lebih baik. Akibatnya, baik faktor kualitas maupun kuantitas pendidikan tidak dapat bisa diabaikan. Pendidikan harus diselenggarakan secara bermutu dan adil merata bagi seluruh rakyat. Maka, pendidikan yang sudah mahal, karena harus mencapai kualitas, menjadi semakin mahal karena harus melayani pula kuantitas.

Peranan teknologi dianggap sangat penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan suatu bangsa merupakan tolak ukur kemampuan suatu bangsa. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Seni daerah diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan kita. Salah satu cara pemanfaatan produk teknologi berupa telepon genggam adalah guru dengan sendirinya menciptakan media pembelajaran dari produk teknologi yaitu telepon genggam. Guru sebagai tenaga pengajar yang profesional harus tahu dan paham akan pentingnya teknologi

dalam pembelajaran pada saat ini. Diharapkan dengan pemanfaatan teknologi telepon genggam ini guru dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Cetakan Kelimabelas. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Ensiklopedia Nasional Indonesia. 1990. Jakarta : Cipta Adi Pustaka.
- Esten, Mursal. 1993. *Struktur Sastra Lisan*. Jakarta. Yayasan Obor.
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet:24. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Salim, Peter & Salim. Yeni, 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*, Jakarta: modern press.
- Sedyawati, Edy 1992. *Pengertian Seni Tradisional*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Sudjana, Naana dan Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Tumbijo, H.B.Dt. (1977). "Minangkabau dalam Seputar Seni Tradisional" (Diktat) SMSR N Padang