

# Perancangan Video Dokumenter Makanan Tradisional China Menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Wawancara

Henrik<sup>1</sup>, Deli, S.Kom., MMSI.<sup>2</sup>

Program Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Sei Ladi, Jl.  
Gajah Mada, Baloi Permai, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau, 29442

Email: [henrik@uib.ac.id](mailto:henrik@uib.ac.id), [deli@uib.ac.id](mailto:deli@uib.ac.id)

## Abstrak

Makanan tradisional China merupakan makanan yang mempunyai kisah legenda yang penuh dengan makna dan nilai-nilai adat dari awal kemunculannya, akan tetapi, masyarakat Indonesia kurang mengetahui dengan kisah tersebut. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk merancang video dokumenter dengan menggunakan metode demonstrasi dan wawancara. Proyek ini diedit dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CC 2017 dan Adobe Premiere Pro CC 2017 dalam mendukung perancangan video dokumenter ini. Hasil dari proyek ini telah diimplementasikan pada *website* Youtube dan mendapatkan 1510 *views*, 349 *like* dan masih berlanjut serta penulis menguji video dengan menggunakan metode wawancara kepada penonton. Hasil yang didapatkan dari wawancara, penulis menyimpulkan bahwa video dokumenter tentang kisah makanan tradisional China berhasil disampaikan kepada penonton.

**Kata kunci:** *Video dokumenter, Makanan Tradisional China, Metode Demonstrasi, Metode Wawancara, Adobe Premiere, Adobe Photoshop.*

## Abstract

*Traditional Chinese food has a lot of stories and legends filled with morals since it first appeared, but these days the Indonesian community doesn't know the stories and legends. We decided to create a documentary video using interview and demonstration method as a solution to this problem. This project is edited with Adobe Photoshop CC 2017 and Adobe Premiere Pro CC 2017. The result of this project is implemented on YouTube and gathered 1510 views and 349 likes, and it is still ongoing. We tested the video by interviewing the viewers, and we concluded based on the interview results that the video successfully told the stories of traditional Chinese food to viewers.*

**Key words:** *Documentary Video, Traditional Chinese Food, Demonstration Method, Interview Method, Adobe Premiere, Adobe Photoshop.*

## 1. Pendahuluan

Makanan tradisional merupakan makanan yang sering dikonsumsi pada suatu musim atau perayaan secara turun-temurun dari generasi ke generasi selanjutnya yang berkaitan dengan tradisi

suatu daerah (Erijanto & Fibrianto, 2018). Jenis atau ragam makanan tradisional secara umum terdapat makanan lengkap, selingan dan minuman. Oleh karena itu, makanan tradisional secara umum merupakan sebuah makanan yang mempunyai atribut

karakteristik dari daerah masing-masing (Noviadji, 2014).

Seiring dengan perubahan zaman, makanan tradisional China telah menjadi populer yang sering ditemukan di Indonesia, yang mendapatkan impresi atau kesan dari kebudayaan China dan banyak diminati oleh masyarakat. Menurut Devana, Agung, & Kurniawan (2014), Makanan tradisional China, pada umumnya memiliki makna dan sejarah. Selain itu, makanan tradisional China juga bertujuan untuk merayakan festival, peristiwa dan pengenangan kembali tentang leluhur keturunan China.

Dahulu kala, mitos asal usul munculnya makanan tradisional China sering diceritakan secara turun-temurun untuk mewariskan ajaran kepada anak-anak guna untuk melestarikan makanan tradisional China supaya dapat menjaga warisan budaya. Namun, terdapat konflik yang kronis mengenai banyak masyarakat Indonesia baik berketurunan China maupun tidak kurang mengetahui tentang cerita mitos asal-usul kebudayaan makanan tradisional China yang disebabkan oleh kemajuannya teknologi, mereka menjadi tidak menghargai dan kurangnya dalam mengetahui kebudayaan yang penuh dengan makna dan nilai-nilai adat (Devana et al., 2014).

Menurut E. Purwanto, H, & Muljosumarto (2016), Video dokumenter mempunyai keunggulan yang berkewajiban dalam menyampaikan informasi karena penerima informasi dapat mengetahui penerangan secara langsung dari narasumber dalam membagikan bahan yang bersifat fakta. Selain itu, video dokumenter merupakan sebuah film yang menyediakan data yang bersifat aktual yang bertujuan untuk menghibur, mengajar atau menceritakan kehidupan sehari-hari yang berisi

percakapan dan opini (Kardewa & Siahaan, 2017).

Metode demonstrasi merupakan sebuah metode yang sangat praktis dan efektif dikarenakan dapat membantu penulis untuk mencari solusi berdasarkan fakta atau kumpulan data yang bersifat validitas (Ady, 2014). Metode wawancara sebagai teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk pengadaaan tanya jawab atau interview secara langsung untuk memperoleh informasi berdasarkan objek penelitian dari pertanyaan yang tersusun yang akan diajukan kepada narasumber (Sanjaya, Rahyuda, & Wardana, 2016).

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan diatas, dengan perancangan dan implementasi video dokumenter yang disusun, bertujuan untuk memperkenalkan tentang kisah legenda kebudayaan China dan proses pembuatan makanan tradisional China. Maka penulis merancang sebuah video dokumenter berisikan informasi yang berhubungan dengan makanan tradisional China, maka penulis memutuskan untuk memilih topik tugas akhir ini dengan judul **“Perancangan Video Dokumenter Makanan Tradisional China Menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Wawancara”**.

Dalam proses penelitian makanan tradisional China, penulis akan melakukan wawancara tentang makanan tradisional China kepada orang-orang yang berwawasan luas tentang pengertian dan sejarah makanan tradisional China. Penulis akan membahas tentang masalah yang terdapat pada tugas akhir sebagai berikut:

1. Bagaimana cara penulis menyampaikan kisah dan proses pembuatan makanan tradisional China?
2. Bagaimana cara penulis merencanakan dalam pembuatan

video dokumenter mengenai makanan tradisional China ?

3. Bagaimana cara penulis agar dapat mengembangkan video dokumenter mengenai makanan tradisional China ?

Adapun manfaat dari penelitian atau investigasi yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagi penonton
  - a. Memperkenalkan kisah legenda budaya makanan tradisional China.
  - b. Menambahkan pengetahuan tentang makanan tradisional China.
2. Bagi penulis
  - a. Meningkatkan wawasan penulis tentang pembuatan video dokumenter makanan tradisional China dengan menggunakan metode demonstrasi dan wawancara.
  - b. Bertujuan untuk menyelesaikan tugas akhir di kuliah.
3. Bagi akademis
  - a. Memberikan kontribusi sebagai salah satu pengembangan teknologi komputer di bidang multimedia terutama video.
  - b. Sebagai bahan dasar dari pengembangan video yang dibuat pada masa yang akan datang.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Perancangan Video Dokumenter membutuhkan beberapa pertimbangan hasil jurnal penelitian yang penulis amati sebelumnya. Yang pertama penelitian yang dilakukan oleh Kardewa & Siahaan (2017), mempunyai tujuan dalam merancang video dokumenter yaitu untuk menyampaikan informasi yang jelas dalam memperkenalkan budaya Betawi kepada masyarakat Betawi asli dan juga untuk masyarakat kota Batam. Selain itu,

video dokumenter yang dirancang juga mempunyai keinginan untuk membagi pengetahuan tentang informasi yang berkaitan dengan sinematografi dalam penggunaan teknik pengambilan kumpulan-kumpulan gambar yang dapat berguna dalam video dokumenter. Hasil penelitian yang diuji menyatakan bahwa video dokumenter yang diimplementasi mendapatkan hasil yang bagus dan berhasil dalam menyampaikan informasi mengenai budaya Betawi kepada masyarakat betawi maupun non betawi dikota Batam.

Penelitian oleh Hita, Santyaduputra, & Pradnyana (2018), bertujuan untuk menerapkan hasil perancangan video dokumenter Tari Rejang Sutri “Tarian Penolak Bala” Tradisi Khas Desa Batuan dalam mengetahui tanggapan masyarakat terhadap hasil perancangan video dokumenter tentang Tari Rejan Sutri “Tarian Penolak Bala” Tradisi Khas Desa Batuan. Namun, juga memiliki tujuan yang lain yaitu tari rejang sutri yang sudah terimplementasi dapat terdokumentasi dan dapat diketahui oleh msasyarakat luas dalam membantu melestarikan tari rejang sutri merupakan tarian yang suci di Bali. Hasil dari penelitian tersebut mengemukakan bahwa video dokumenter Tari Rejang Sutri “Tarian Penolak Bala” Tradisi Khas Desa Batuan mendapatkan tanggapan yang bagus dari 30 orang responden sebesar 92,37% yang termasuk dalam kategori yang sangat bagus. Hal tersebut menunjukkan bahwa video dokumenter yang dirancang telah memperoleh hasil yang maksimal. Penelitian menurut Swandewi, Gunatama, & Astika (2018), membutuhkan metode wawancara untuk mewawancarai siswa di kelas XI IPB memperoleh informasi bahwa siswa merasa senang setelah mengikuti pembelajaran menulis, khususnya materi dalam memproduksi teks cerpen. Berdasarkan hasil penelitian

dengan wawancara yang diuji oleh penulis mendapatkan bahwa keberhasilan guru bahasa Indonesia dalam mengajarkan pendidikan memproduksi cerita pendek kepada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Herliana (2016), membutuhkan metode demonstrasi bertujuan untuk menciptakan peningkatan keterampilan anak tunagrahita ringan kelas VIII dengan menggunakan metode demonstrasi dan menunjukkan apakah dengan menggunakan metode demonstrasi dapat meningkatkan anak tunagrahita ringan kelas D VIII di SLB Work Shop Padang dalam membuat nasi goreng. Hasil penelitian menyatakan bahwa dengan menggunakan metode demonstrasi dalam membuat nasi goreng untuk memperlihatkan pada 3 anak tunagrahita ringan kelas D VIII di SLB Work Shop Padang mengalami peningkatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ratna, Panca, & Dartini (2018), menyimpulkan bahwa metode demonstrasi mempunyai kemampuan dalam menyampaikan pengalaman proses belajar yang lebih bermanfaat bagi siswa. Oleh karena itu, pelaksanaan metode demonstrasi akan lebih mendapatkan hasil yang memuaskan jika dibantu dengan media substitusi pengganti bola voli sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menyatakan bahwa pelaksanaan metode demonstrasi berbantuan bola alterasi dapat menambahkan aktivitas dan hasil belajar teknik *passing* bola voli.

## 2.1 Metode Demonstrasi dan Wawancara

Metode demonstrasi merupakan sebuah metode yang mempresentasikan pengetahuan dan pelajaran dengan menampilkan dan menjukkannya kepada partisipan mengenai proses, kondisi atau benda yang sebenarnya atau imitasi

(Ady, 2014). Pengertian yang kedua menurut Eka & Slamet (2016), menjelaskan bahwa metode demonstrasi merupakan metode yang dapat dimanfaatkan untuk mengajar dengan menyimulasikan suatu kejadian, susunan sebuah kegiatan dan barang secara langsung atau melalui pemanfaatan media pengajian yang signifikasi sesuai dengan pokok pembahasan materi yang ingin disampaikan kepada partisipan.

Adapun keunggulan lain metode demonstrasi menurut Gafur, Smpn, & Nggoang (2018), yaitu :

1. Dengan menggunakan metode demonstrasi akan mengurangi sebuah pengajaran yang banyak menghafal dikarenakan partisipan akan menanggapi secara langsung sesuai bahan pelajaran yang disampaikan.
2. Proses pengkajian menjadi menarik disebabkan partisipan akan melihat sebuah peristiwa yang berlangsung.
3. Partisipan akan secara langsung dapat membandingkan peristiwa yang diamati berupa antara teori dan kenyataan.

Metode wawancara merupakan sebuah metode yang bertujuan dalam pengumpulan data dengan bertatap muka secara langsung kepada narasumber untuk mendapatkan data & informasi yang diinginkan (Muslihudin, Andriyanti, Mukodimah, & Informasi, 2018). Selanjutnya menurut Surya (2016), metode wawancara merupakan metode pengumpulan data yang membuktikan peneliti sebagai pewawancara untuk melakukan pengajuan pertanyaan kepada narasumber sebagai tokoh subjek yang diwawancarai.

Didalam penelitian yang dilakukan oleh Gunawan & Setyawan (2016), mereka membuat sebuah video dokumenter yang membahas tentang kearifan lokal nelayan-nelayan di

Karimunjawa, video dokumenter yang mereka buat kemudian di uji dengan teknik *mixed method*, yaitu penggabungan dua metode yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Pengujian kualitatif dilakukan dengan melakukan wawancara kepada perangkat desa dan nelayan di Karimunjaya, kemudian video dokumenter tersebut dinilai baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi nelayan nelayan tidak hanya bisa melaut namun juga mempelajari ilmu titen untuk memprediksi cuaca dan mengetahui lokasi ikan.

## 2.2 Multimedia

Penelitian menurut Ramdhan & Azkia (2018), multimedia yaitu sebuah fasilitas yang terbentuk dari kumpulan berbagai bahan media yang berbeda yang dapat berfungsi sebagai media pengantar untuk mempresentasikan suatu informasi.

Pengertian yang kedua yang di simpulkan oleh (Hadi, Ayu, Purnama, & Rahman, 2018), bahwa multimedia yang berasal dari teater merupakan sebuah pertunjukan yang mencakup hasil karya seni manusia, monitor video dan sintesis band sebagai bagian dari tampilan pertunjukan.

Pengertian yang ketiga menurut Prayoga & Agung (2016), menjelaskan multimedia merupakan sebuah media yang disinkronisasikan dari dua atau banyak fasilitas komunikasi yaitu teks, animasi, grafik, audio dan video dengan menggunakan interaksi komputer untuk memanifestasikan sebuah tampilan yang memesona. Multimedia terbagi menjadi dua jenis kategori (Prayoga & Agung, 2016) yaitu:

### 1. Multimedia Linier

Multimedia linier merupakan sebuah alat media yang tidak dilengkapi dengan alat dominasi

yang dapat dikendalikan oleh pengguna, misalkan : acara tv dan film yang sedang tayang di cinema.

### 2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan sebuah alat media yang dilengkapi dengan alat dominasi yang dapat dikendali dibawah aksi pengendalian oleh pengguna, misalkan: media pembelajaran interaktif berbasis *website*, *software*, *E-learning*, aplikasi *game*, dan lain-lain.

Menurut Moestavi (2016), unsur-unsur yang mendukung mengenai multimedia terbagi menjadi 5 yaitu:

#### 1. Teks

Teks merupakan sebuah unsur dari multimedia yang dapat membentuk suatu kata, sebuah surat atau narasi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi. Namun, keperluannya teks bergantung kepada penerapan multimedia, misalkan game yang cuman memerlukan sedikit teks dan ensiklopedia yang memerlukan banyak teks Moestavi (2016).

Teks menurut Moestavi (2016), terbagi menjadi 4 macam yaitu:

- a. Teks cetak, merupakan sebuah teks yang tercetak pada kertas tersebut.
- b. Teks elektronik, merupakan sebuah teks yang muncul dan hanya dapat dibaca pada komputer.
- c. Teks hasil scan, merupakan sebuah teks yang tercetak dari hasil scan dari scanner yang kemudian dapat dibaca oleh komputer.
- d. Hypertext, merupakan teks elektronik di komputer yang telah dicetak oleh sebuah link.

#### 2. Audio

Suara merupakan unsur bagian dari multimedia yang sangat menarik dikarenakan unsur suara bisa menyampaikan informasi kepada pendengar dan menyenangkan indera

pendengaran dari pengguna (Chang, Liliana, & Rostianingsih, 2015). Suara sebagai unsur multimedia berupa *sound effect*, lagu dan narasi menampilkan bersama teks atau gambar untuk menerang lebih jelas mengenai informasi (Kausar, Sutiawan, & Rosalina, 2015). Penelitian menurut Dharma (2017), mengemukakan bahwa beberapa jenis format suara yang dapat digunakan dalam penerapan multimedia, yaitu format *mp3 file*, *waveform audio*, *MIDI sound tract*, *compact disc audio*, *voc*, *au*, *dat*, *mod*, *sbi*, *snd*, *au*, *aiff*, *ibf* dan *rmi*.

### 3. Gambar

Menurut Kausar et al., (2015), menyimpulkan bahwa gambar yaitu sebuah unsur multimedia yang tepat untuk menyampaikan informasi apabila pengguna unsur multimedia memilih sarana yang akurat dan meninjau pada gambar yang berupa *visual (visual oriented)*. Alasan dengan penggunaan gambar dalam menyampaikan informasi yaitu karena dapat mengurangi kebosanan dan lebih menarik perhatian pengguna (A. Purwanto & Hanief, 2016). Menurut Moestavi (2016), gambar terdapat dua bentuk dasar, yaitu:

- A. *Bitmap*, yaitu gambar yang tercantum bagaikan serangkaian pixel yang melengkapi bidang titik-titik di layar komputer. Kelebihan *bitmap* yaitu dalam proses penyusunannya minimal dan lebih cepat dalam penampilan disebabkan oleh gambar *bitmap* yang dikirim yang diterima secara langsung dari *file* ke tampilan monitor.
- B. *Vector Image*, gambar yang tercantm sebagai intruksi yang bertujuan untuk

merancang suatu gambar yang bernama algoritma dalam menentukan kurva, garis dan berbagai bangun dengan gambar.

### 4. Animasi

Animasi merupakan sebuah tampilan yang digabungkan dari media teks grafik dan suara untuk menciptakan suatu aktivitas pergerakan yang bertujuan menyampaikan dan menirukan objek yang sulit dibuat dengan video (Kausar et al., 2015). Secara umum, animasi dirancang sebagai hal dalam membantu pengguna dalam mengilustrasikan sebuah peristiwa guna dijadikan sebagai media pembelajaran yang memerlukan animasi (Chang et al., 2015)

Penelitian yang dilakukan oleh Kausar et al. (2015), menjelaskan bahwa animasi mempunyai manfaat dan keuntungan sebagai unsur multimedia, yaitu:

- a. Menunjukkan atau menerangkan objek dengan ide.
- b. Menyampaikan konsepsi yang sulit
- c. Menyampaikan konsepsi yang bersifat konseptual menjadi aktual
- d. Menunjukkan atau menerangkan dengan jelas mengenai langkah prosedural.

### 5. Video

Video merupakan teknologi yang canggih untuk melakukan aksi perekaman, penyusunan, penyimpanan, pengolahan urutan-urutan gambar yang tidak bergerak dengan diberikan gambaran yang jelas menjadikan gambarkan yang dapat bergerak untuk menyampaikan adegan secara elektronik (Kausar et al., 2015). Menurut Garnasih, Hidayat, & Rahmat (2016), video

sebagai media *audio visual* mempunyai fungsi dalam pembelajaran yaitu menyampaikan konsep atau kesan yang benar, meningkatkan peminatan dalam pembelajaran, menangkap pengertian yang lebih baik, memenuhi sumber belajar, menambah variasi metode dalam proses pengajaran, melengkapi keingintahuan mental, mengurangi ucapan yang tidak penting sehingga mempersingkat waktu untuk menangkap inti dari info yang disampaikan, memenuhi konsep baru untuk dijadikan sebagai pengalaman yang baru dari luar.

### 2.3 Video Dokumenter

Video dokumenter merupakan salah satu media *audio visual* yang menyampaikan gambaran dan suara yang dapat memikat partisipan tertarik dalam mempelajari gejala-gejala yang telah terjadi berdasarkan materi pengajaran yang berhubungan dengan suatu usaha dalam melakukan investigasi dari masyarakat, pelaku-pelaku yang nyata dan peristiwa yang terjadi (Redha, Syamsul, & M.Yusuf, 2016). Video dokumenter menurut E. Purwanto et al. (2016), mempunyai kelebihan dalam responabilitas terhadap informasi yang disajikan kepada penonton, karena penonton akan menerima informasi secara langsung dari narasumber dalam menyampaikan informasi. Video dokumenter terdapat beberapa tipe-tipe yaitu: Tipe *Expository*, Tipe *Observational*, Tipe *Interactive*, Tipe *Reflexive*, Tipe *Performative*, Tipe *Poetic* (Santayadiputra, 2017).

Menurut (Andriani, Sahabuddin, & Azis, 2016), film dokumenter memiliki beberapa keunggulan dalam media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki media audio, visual dan gerak.

2. Terdapat efek yang menarik
3. Dapat disaksikan secara berulang-ulang tentang film yang menggambarkan suatu proses secara tepat.
4. Meningkatkan motivasi dan menanamkan moral dan pendidikan

Film dokumenter terbagi menjadi delapan jenis (E. Purwanto et al., 2016), yaitu:

1. Film dokumenter gabungan atau *the compilation documentary*: Film gabungan dari gambar dokumentasi
2. Film dokumenter sejarah atau *the history documentary*: Film dokumenter tentang sejarah yang digunakan untuk menampilkan golongan, penyampaian pendapat dan memberi solusi untuk mengatasi masalah.
3. Film dokumenter interview atau *the interviews documentary*: Film dokumenter mengenai opini dari sebuah kejadian.
4. Film dokumenter spontan atau *the direct-cinema documentary*: Film dokumenter yang terjadi saat minimal editing.
5. Film dokumenter jurnalistik atau *the television journalism*: Film dokumenter yang memberikan banyak pilihan.
6. Film dokumenter alam atau *the nature documentary*: Film dokumenter yang bertujuan untuk memperkenalkan flora dan fauna
7. Film dokumenter profil atau *the potrait documentary*: Film dokumenter mengenai tokoh masyarakat.
8. Film dokumenter fiksi atau *the mock documentary*: Film dokumenter dari sebuah kejadian bersifat fiksi.  
er yang menghasilkannya [28].

## 2.4 Sinematografi

Menurut Rafi, Anggy, & Setyo (2018), Teknik sinematografi adalah teknik penangkapan foto yang kemudian gambar yang di potret akan digabungkan menjadi satu sehingga gambar tersebut seakan menjadi gambar yang bergerak. Sinematografi juga dapat dijadikan bidang ilmu terapan yang menyampaikan tentang teknik pemotretan gambar yang selanjutnya akan digabungkan sesuai dengan urutan atau susunan gambar yang dapat menjelaskan perencanaan ide sehingga akan pandangan ide yang muncul akan terlihat lebih jelas dan mudah dipahami (Kardewa & Siahaan, 2017).

Menurut Kardewa & Siahaan (2017), Sinematografi terdapat 3 tahapan dalam pembuatan video yakni sebagai berikut:

### 1. Pra Produksi

Menurut Sulistio, Purwanto, Wahzudik, Luqman, Suropto & Oktavianto (2019), tujuan pra produksi secara umum yaitu tahap dalam mempersiapkan langkah-langkah dalam proses pembuatan sebuah film sehingga dapat mengikuti konsep yang telah direncanakan pada sebelumnya dan menghasilkan karya sesuai dengan harapan. Langkah-langkah yang disebut yaitu sebagai berikut:

- a. *Outline* merupakan inti atau poin penting yang digunakan untuk mengidentifikasi bahan saja yang harus dilaksanakan dalam upaya untuk memperlancar pekerjaan
- b. *Script* yaitu tahap pelaksanaan produksi yang berisi tentang dialog, catatan, narasi mengenai lokasi, setting, lighting, action, sudut pandang dan pergerakan kamera untuk pemotretan.

- c. *Storyboard* adalah perencanaan berisi tentang cara pergerakan kamera, sudut pandang, adegan yang akan ditangkap dengan menggunakan lukisan sketsa untuk menggambarkan kejadian peristiwa dalam sebuah film.

### 2. Produksi

Produksi merupakan tahap dimulainya proses pengambilan gambar berdasarkan hasil *outline*, *script* dan *storyboard* dari tahap pra produksi oleh karena itu, pada tahap ini semua team crew dan *actor* akan bekerja semaksimal sesuai dengan tugas kewajiban masing-masing yang diarahkan oleh sutradara untuk menghasilkan karya seni (So, Bangsa, & Christiana, 2015).

### 3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap yang penting dalam menentukan hasil karya film yang akan kemudian akan ditayangkan untuk dilihat oleh penonton. Tahap ini akan melakukan pengeditan dan penyusunan klip-klip dengan menambahkan berbagai jenis *effect* untuk memperindah hasil film seperti *visual effect*, *title*, *image*, *sondtrack* (Sulistio et al., 2019). Menurut Kardewa & Siahaan (2017), setelah tahap produksi selesai, maka selanjutnya akan melakukan *editing* dari video yang diambil, *rendering*, dan pengujian pada film

## 2.5 Adobe Premiere Pro

*Adobe premiere pro* adalah sebuah program aplikasi yang berfungsi sebagai alat untuk menyusun, mengolah, mengedit hasil dari penangkapan gambar yang kemudian di beri kemudahan dalam pemakaian untuk merangkai gambar, video dan audio dengan menggunakan *effect* yang telah disediakan di aplikasi tersebut (Bentelu, Sentinuwo, & Lantang, 2016).

Tampilan *Software Adobe Premiere* terdiri dari:

1. Tampilan *Project*, merupakan tampilan tempat pembukaan berkas *file* yang kemudian pengguna akan melakukan langkah pengeditan video.
  2. Tampilan *Viewer*, merupakan tampilan pertunjukkan urutan susunan gambar yaitu film yang telah dibuka dari berkas *file* yang dipilih oleh *user*.
  3. Tampilan *Canvas*, tidak berbeda jauh dengan tampilan *viewer*, yaitu tampilan tersebut berfungsi untuk dijadikan sebagai tempat hasil karya pengeditan film dari *user*.
  4. Tampilan *Effects*, merupakan tampilan *user* akan menggunakan *effect* dalam mengedit film *user* sehingga memberikan hasil karya yang bagus.
  5. Tampilan *Timeline*, merupakan tampilan *user* akan melakukan pengeditan pada film dengan menggunakan teknik *DRAG and DROP* yaitu teknik tarik menarik *file* berfungsi untuk mempermudah pengguna mengolah urutan waktu jalannya film.
  6. Tampilan *Audio Levels*, adalah tampilan untuk mengatur tinggi rendahnya suara pada *file* yang diedit pada tampilan *timeline*.
  7. Tampilan *Tools*, tampilan peletakkan sarana yang akan digunakan dalam pengeditan film.
- Fitur *Adobe Premiere CC 2017* antara lain:
1. Mempermudah *user* dalam mengeditkan videonya
  2. Memotong bagian-partisi video yang tidak diperlukan.
  3. Menggabungkan urutan-urutan video yang telah dipotong.

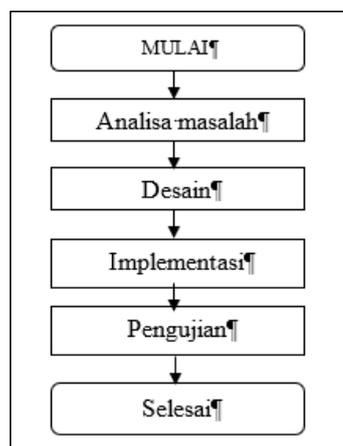
## 2.6 Adobe Photoshop

*Adobe photoshop* merupakan sebuah aplikasi secara umum yang telah sering digunakan untuk pengeditan gambar, pengolahan gambar, memanipulasi foto untuk menciptakan sebuah karya yang asli dari hasil memasukkan *effect* yang terdapat pada aplikasi *adobe photoshop* (Sakti, 2017). *Adobe Photoshop* sangat berguna dalam mengolah gambar yang berbasis *bitmap*, dengan menggunakan *tool* dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi. *Adobe photoshop* mempunyai kelebihan yaitu mempunyai kemampuan dalam memudahkan pengguna dalam mengolah foto, membuat sebuah obyek dan mengedit foto seperti pengolahan gambar yang bekerja pada *bitmap* (Sunarya, Meliyana, & Nofitasari, 2017).

## 3. Metode Penelitian

Bentuk penelitian dalam perancangan video dokumenter makanan tradisional China dengan menggunakan metode pembelajaran demonstrasi dan wawancara yaitu penelitian terapan. Penelitian terapan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengimplementasikan, mengevaluasi dan menyelidiki kapasitas dalam teori yang diterapkan guna untuk memecahkan masalah efektif (Titik, Ernawati, & Putri, 2017) dan pada video dokumenter terdapat metode pembelajaran demonstrasi dan wawancara. Menurut Ratna et al. (2018), Metode demonstrasi berfungsi untuk mendapatkan gambaran mengenai peristiwa tentang proses mengatur, membuat dan mengerjakan sesuatu. Metode wawancara adalah metode

pengumpulan data penelitian secara rinci dan pribadi. Selanjutnya merupakan gambar alur penelitian pada proyek tersebut (lihat Gambar 3.1).



Gambar 3.1: Alur Penelitian

### 3.1 Analisa Permasalahan

Masalah yang terdapat pada proyek ini yaitu masyarakat Indonesia kurang mengetahui tentang cerita asal-usul kemunculan makanan tradisional China yang menyebabkan mereka tidak menghargai dan kurangnya mengetahui tentang kebudayaan yang penuh dengan makna dan nilai-nilai adat. Penulis mendapatkan beberapa solusi seperti buku, majalah, film sebagai media yang dapat menyampaikan kisah makanan tradisional China. Penulis akan menggunakan video dokumenter sebagai media dalam penyampaian kisah makanan tradisional China karena Video dokumenter mempunyai keunggulan dalam menyampaikan informasi karena penonton dapat mengetahui secara langsung dari narasumber dalam penyampaian informasi. Video dokumenter yang dirancang ini berharap agar dapat dijadikan sebagai video yang dapat membagikan pengetahuan kepada masyarakat China supaya dapat mewariskan dan melestarikan makanan budaya khas China.

### 3.2 Perancangan Aplikasi

Dalam perancangan video dokumenter membutuhkan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak yaitu sebagai berikut:

#### A. Perangkat Keras

1. RAM : 4GB
2. SSD : 250GB flash storage
3. CPU : Intel Core i7-5500u
4. Input : Mouse
5. Output : Layar Laptop dan Speaker
6. Kamera : Canon EOS 650D

#### B. Perangkat Lunak

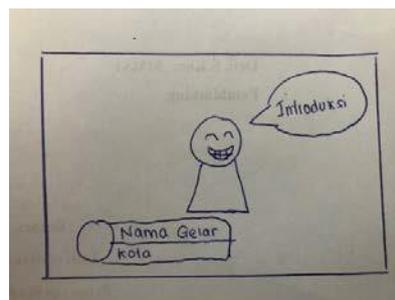
1. Adobe Premiere Pro CC 2017
7. Adobe Photoshop 2016

### 3.3 Perancangan Video Dokumenter

Pada tahap ini, penulis akan menggunakan sebuah *storyboard* yaitu menggambarkan sebuah lukisan/sketsa untuk menyesuaikan adegan yang akan ditangkap pada tahap produksi. Berikut akan menampilkan gambaran adegan yang telah direncanakan oleh penulis.

#### 1. Scene 1

Pada tampilan ini, akan menampilkan *scene* wawancara introduksi dari narasumber yang sedang memperkenalkan diri dan profesi serta juga terdapat sebuah logo spanduk yang terdiri dari nama, gelar, dan kota asal (lihat gambar 3.2).



Gambar 3.2: Tampilan Introduksi

2. Scene 2

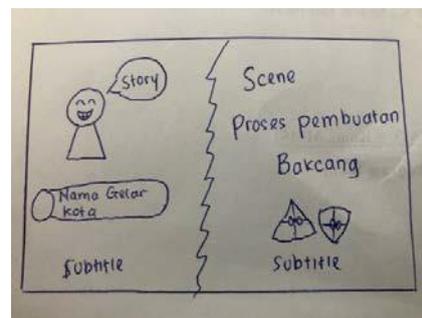
Tampilan ini akan menampilkan sebuah teks yang berjudul makanan tradisional China dan tipe-tipe makanan tradisional China (lihat pada gambar 3.3).



Gambar 3.3: Tampilan teks judul makanan

3. Scene 3

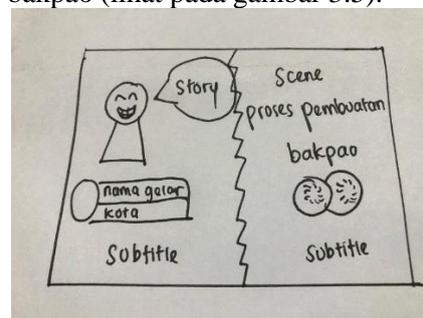
Tampilan ini akan ditampilkan *scene* wawancara narasumber yang sedang menyampaikan sejarah makanan tradisional China bakcang dengan menggunakan bahasa China disertai dengan tambahan *subtitle* atau teks bawah bahasa Indonesia supaya penonton dapat mengerti dan memahami informasi yang dijelaskan oleh narasumber, kemudian tampilan selanjutnya akan menampilkan *scene* demonstrasi proses pembuatan makanan tradisional China dengan menggunakan transisi *l cut* yaitu suara *scene* wawancara narasumber yang sedang menyampaikan informasi akan tetap muncul di *scene* demonstrasi proses pembuatan bakcang selanjutnya (lihat pada gambar 3.4).



Gambar 3.4: Tampilan demonstrasi proses pembuatan bakcang

4. Scene 4

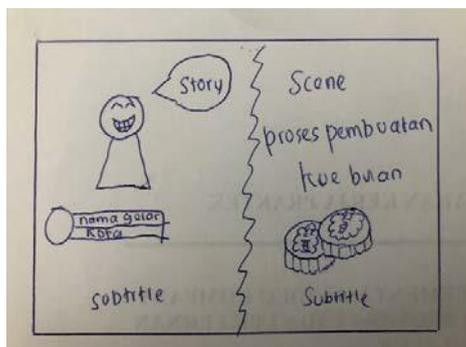
Tampilan ini akan menampilkan juga *scene* wawancara narasumber yang sedang menjelaskan sejarah makanan tradisional China bakpao sama persis dengan langkah yang digunakan di scene 3, yaitu menggunakan *subtitle* dan transisi *l cut* untuk menjelaskan sejarah dan *scene* demonstrasi proses pembuatan bakpao (lihat pada gambar 3.5).



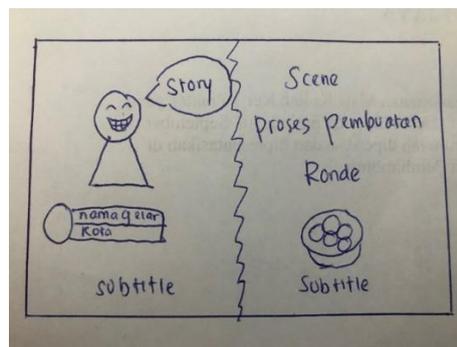
Gambar 3.5: Tampilan demonstrasi proses pembuatan bakpao

5. Scene 5

Tampilan ini menampilkan *scene* wawancara narasumber yang sedang menceritakan sejarah makanan tradisional China kue bulan dengan menggunakan *subtitle* dan transisi *l cut* dalam menjelaskan sejarah makanan tradisional China kue bulan dan *scene* demonstrasi proses pembuatan makanan kue bulan (lihat pada gambar 3.6).



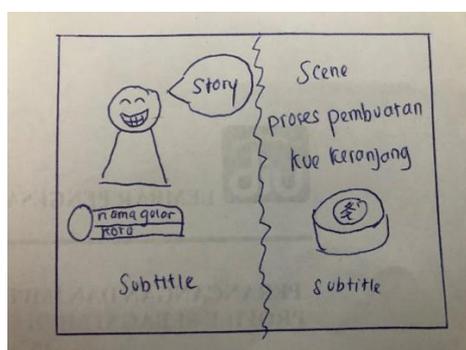
Gambar 3.6: Tampilan demonstrasi proses pembuatan kue bulan



Gambar 3.8: Tampilan demosntrasi proses pembuatan ronde

### 6. Scene 6

Tampilan ini menampilkan *scene* wawancara narasumber menceritakan sejarah makanan tradisional China kue keranjang dengan menggunakan *subtitle* dan transisi *l cut* dalam menjelaskan sejarah makanan tradisional China kue keranjang serta juga menampilkan *scene demonstrasi* proses pembuatan kue keranjang (lihat pada gambar 3.7).



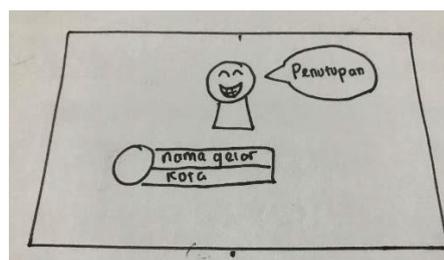
Gambar 3.7: Tampilan demonstrasi proses pembuatan kue keranjang

### 7. Scene 7

Tampilan ini menampilkan *scene* wawancara narasumber yang menceritakan sejarah makanan tradisional China ronde yang memiliki tahap persis dengan langkah yang digunakan di scene 3 yaitu dengan memakai *subtitle* dan trasisi *l cut* untuk menjelaskan sejarah dan *scene* demonstrasi proses pembuatan ronde (lihat pada gambar 3.8).

### 8. Ending

Tampilan ini merupakan tampilan penutup video dokumenter narasumber yang mengakhiri video dengan kata-kata penutup (lihat pada gambar 3.9).



Gambar 3.9: Tampilan penutupan video dari narasumber

### 3.4 Implementasi

Dalam proses perekaman video dokumenter ini, penulis menggunakan kamera Canon EOS 650D sebagai alat perekaman. Proyek ini menggunakan metode wawancara, *scene* wawancara direkam pada siang hari dengan posisi narasumber sedang duduk di kursi dan menyampaikan kisah makanan langsung kepada kamera. *Scene* tersebut berbentuk satu rekaman panjang yang akan dipisah-pisah sesuai dengan kategori makanan yang dijelaskan.

Proyek ini menggunakan metode demonstrasi, *scene* demonstrasi proses pembuatan bakpao dan bakcang direkam pada dapur yang sama, kemudian *scene* demonstrasi proses pembuatan ronde dan kue keranjang direkam pada dapur yang

berbeda, dan terakhir proses pembuatan kue bulan direkam pada lokasi yang berbeda karena makanan tersebut tidak dapat dibuat dirumah sendiri. Pada beberapa video yang proses pembuatannya memerlukan waktu yang lama, penulis memotong video tersebut agar lebih pendek pada saat *editing*.

Setelah penulis mengumpulkan semua rekaman video yang dibutuhkan, video-video tersebut kemudian di edit di aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2016, pada proses editing, penulis memotong dan membagi *scene* wawancara menjadi enam bagian yaitu: *scene* perkenalan, dan *scene* lima jenis makanan.

### 3.5 Pengujian

Setelah video yang selesai di *edit* menjadi sebuah video dokumenter, kemudian diunggah ke *YouTube* untuk melakukan pengujian pada video yang bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari penonton. Penulis menggunakan teknik wawancara untuk menguji video ini, wawancara ini dilakukan kepada beberapa penonton video tersebut. Hasil dari wawancara mendapatkan umpan balik penonton yang positif dan mengatakan bahwa informasi dari video tersebut dapat diterima dengan mudah oleh penonton, cara pembuatan dan kisah di balik makanan tradisional tersebut dimengerti oleh penonton. Video dokumenter makanan tradisional China yang telah dirancang akan ditampilkan dan diimplementasi ke *YouTube* sehingga dapat dilihat dan diamati oleh penonton yang ada di *YouTube* (lihat pada gambar 3.10).



Gambar 3.10: Tampilan video dokumenter telah diunggah

## 4. Implementasi

Video dokumenter yang dirancang menggunakan perangkat lunak yaitu adobe photoshop cc 2017 yaitu mendesain banner yang terdiri dari nama dan identitas narasumber dan adobe premiere pro CC 2017 yang dijadikan sebagai *software* utama bagi penulis dalam pengeditan video-video rekaman yang telah disediakan untuk disinkronisasikan menjadi sebuah video dokumenter yang selanjutnya akan diunggah di *website* akun *YouTube* penulis.

Pada tampilan pertama, diawali dengan tampilan yang direkam dengan konfigurasi pada kamera yaitu ISO 800, *aperture* F 3.5 dan *shutterspeed* 1/60 tentang pengelanaan dari narasumber yang sedang menyampaikan nama, identitas, kota tinggal dan pekerjaannya dengan menggunakan *subtitle* bahasa indonesia, serta juga menyampaikan nama jenis-jenis makanan tradisional China berupa gambaran yang akan ditampilkan yaitu bakcang, bakpao, kue bulan, kue keranjang dan ronde yang berlangsung selama 36 detik dari durasi 00:00:00-00:00:36. Durasi dari 00:00:00-00:00:04 terdapat sebuah banner nama dan identitas narasumber yang menggunakan teknik *ease in and east out* yaitu munculnya banner nama dari kiri ke kanan dan kembalinya banner nama ke tempat semula dari kanan ke kiri. Pada saat munculnya gambar-gambar 5 jenis makanan tersebut, penulis menggunakan teknik *cut* yaitu mengubah *scene*

wawancara makanan pertama ke *scene* wawancara makanan selanjutnya dan teknik *transition L cut* yaitu suara *scene* sebelumnya dibawah ke *scene* selanjutnya yang ditunjukkan pada Gambar 4.1.



**Gambar 4.1:** Tampilan introduksi dari narasumber

Tampilan selanjutnya berlangsung selama 6 detik yaitu dari durasi 00:00:37-00:00:42. Selanjutnya akan menampilkan judul video dokumenter makanan tradisional *china* yang berjudul “5 Jenis Makanan Tradisional China” yang diambil dari gambar-gambar yang di *screenshot* yang kemudian digabungkan menjadi satu dengan menggunakan adobe photoshop CC 2017. Kemudian ditambah sebuah text di posisi tengah serta juga ditambahkan teknik *transition dip to white* dan *cross dissolve* di aplikasi adobe premiere pro CC 2017 yang ditunjukkan pada gambar 4.2.



**Gambar 4.2:** Tampilan judul video makanan tradisional China

Pada tampilan ini, direkam dengan konfigurasi pada kamera yaitu ISO 800 *aperture* F 4 dan *shutterspeed* 1/60 mengenai *scene* wawancara narasumber

mulai menceritakan kisah legenda bakcang dengan menggunakan *subtitle* bahasa indonesia dan mempresentasikan demonstrasi proses pembuatan yang berdurasi 00:00:43-00:04:56. Ketika narasumber mulai menceritakan kisah legenda bakcang, penulis menggunakan teknik *cut* yaitu mengubah *scene* narasumber ke *scene* demonstrasi proses pembuatan bakcang yang ditunjukkan pada gambar 4.3. konfigurasi kamera yang digunakan yaitu ISO 400, *aperture* F 4 dan *shutterspeed* 1/30 untuk penampilan *scene* demonstrasi proses pembuatan bakcang, penulis akan sering menggunakan teknik *cut*, *transition cross dissolve* untuk pergantian *scene* di setiap penambahan bahan khusus proses pembuatan bakcang dari durasi 00:00:45-00:04:56. Setelah *scene* demonstrasi pembuatan bakcang sudah selesai, penulis akan menggunakan teknik *transition dip to white* untuk mengubah *scene* sebelumnya menjadi *scene* hasil jadinya makanan tradisional bakcang dan teknik *panning* untuk menggerakkan rekaman dari posisi atas ke posisi bawah yang ditunjukkan pada gambar 4.4.



**Gambar 4.3:** Tampilan demonstrasi proses pembuatan bakcang



**Gambar 4.4:** Tampilan hasil akhir bakcang

Pada tampilan selanjutnya, menampilkan *scene* wawancara narasumber yang direkam dengan menggunakan konfigurasi kamera yaitu ISO 800, *aperture* F3.5 dan *shutterspeed* 1/60 yang sedang memulai menceritakan kisah legenda bakpao dengan menggunakan *subtitle* bahasa Indonesia dan mempresentasikan *scene* demonstrasi proses pembuatan bakpao yang berdurasi 00:04:57-00:07:44. Ketika narasumber menceritakan kisah legenda bakpao, penulis menggunakan teknik *cut* yaitu mengubah *scene* wawancara narasumber ke *scene* demonstrasi proses pembuatan bakpao yang ditunjukkan pada gambar 4.5. Konfigurasi kamera yang digunakan pada *scene* demonstrasi proses pembuatan bakpao yaitu ISO 800, *aperture* 4 dan *shutterspeed* 1/30, penulis akan sering menggunakan teknik *cut*, *transition cross dissolve* untuk pergantian *scene* di setiap penambahan bahan khusus proses pembuatan bakpao dari durasi 00:04:57-00:07:44. Setelah *scene* demonstrasi pembuatan bakpao sudah selesai, penulis akan menggunakan teknik *transition dip to white* untuk mengubah *scene* sebelumnya menjadi *scene* hasil jadinya makanan tradisional bakpao. Tampilan hasil akhir bakpao menggunakan teknik memfokus *background* ke *foreground* yaitu mengubah gambar tidak fokus menjadi gambar jelas dan *color correcting* untuk memperbaiki warna yang tidak benar

yaitu dari warna kuning ke warna cocok dengan *scene* sebelumnya yang ditunjukkan pada gambar 4.6.



**Gambar 4.5:** Tampilan demonstrasi proses pembuatan bakpao



**Gambar 4.6:** Tampilan hasil akhir bakpao

Pada tampilan ini, akan menampilkan *scene* wawancara narasumber sedang memulai menceritakan kisah legenda kue bulan dengan menggunakan *subtitle* bahasa Indonesia juga dan mempresentasikan proses pembuatan kue bulan yang berdurasi 00:07:45-00:10:41. Ketika *scene* wawancara narasumber menceritakan kisah legenda kue bulan yang direkam dengan konfigurasi pada kamera yaitu ISO 800, *aperture* F 3.5 dan *shutterspeed* 1/60, penulis menggunakan teknik *cut* yaitu mengubah *scene* wawancara narasumber ke *scene* demonstrasi proses pembuatan kue bulan yang ditunjukkan pada gambar 4.7. konfigurasi kamera yang digunakan pada *scene* demonstrasi proses pembuatan kue bulan yaitu ISO 1600, *aperture* F 4 dan *shutterspeed* 1/50, penulis akan sering menggunakan teknik *cut*, *transition cross dissolve* untuk pergantian *scene* di setiap penambahan bahan khusus demonstrasi

proses pembuatan kue bulan dari durasi 00:07:47-00:10:41. Setelah *scene* demonstrasi pembuatan kue bulan sudah selesai, penulis akan menggunakan teknik *transition dip to white* untuk mengubah *scene* sebelumnya menjadi *scene* hasil jadinya makanan tradisional kue bulan. Tampilan hasil akhir kue bulan ini dimulai dari posisi kiri ke posisi kanan dimana disebut dengan teknik *panning* ditunjukkan pada gambar 4.8.



**Gambar 4.7:** Tampilan demonstrasi proses pembuatan kue bulan



**Gambar 4.8:** Tampilan hasil akhir kue bulan

Pada tampilan ini, menunjukkan tampilan *scene* wawancara narasumber yang direkam dengan konfigurasi kamera yaitu ISO 800, *aperture F* 3.5 dan *shutterspeed* 1/60 menceritakan kisah makanan kue keranjang dan *scene* demonstrasi proses pembuatan kue keranjang dengan menggunakan *subtitle* bahasa Indonesia serta juga sambil menampilkan proses pembuatan kue keranjang yang berdurasi 00:10:42-00:13:07. Ketika *scene* wawancara narasumber menceritakan kisah legenda kue keranjang, penulis menggunakan teknik *cut* yaitu mengubah *scene* narasumber ke *scene* demonstrasi proses pembuatan kue keranjang yang

ditunjukkan pada gambar 4.9. Konfigurasi kamera yang digunakan pada *scene* demonstrasi proses pembuatan kue keranjang yaitu ISO 800, *aperture* 4 dan *shutterspeed* 1/30 tentang penulis akan sering menggunakan teknik *cut*, *transition cross dissolve* untuk pergantian *scene* di setiap penambahan bahan khusus proses pembuatan kue keranjang dari durasi 00:10:45-00:13:07. Setelah *scene* demonstrasi pembuatan kue keranjang sudah selesai, penulis akan menggunakan teknik *transition dip to white* untuk mengubah *scene* sebelumnya menjadi *scene* hasil jadinya makanan tradisional kue keranjang. Tampilan hasil akhir kue keranjang ini dimulai dari posisi kiri ke posisi kanan yaitu teknik *panning* yang ditunjukkan pada gambar 4.10.



**Gambar 4.9:** Tampilan demonstrasi proses pembuatan kue keranjang



**Gambar 4.10:** Tampilan hasil akhir kue keranjang

Pada tampilan selanjutnya merupakan tampilan akhir dari penjelasan 5 jenis makanan tradisional China yaitu *ronde*. Tampilan ini menampilkan *scene* wawancara narasumber memulai menceritakan sebuah kisah legenda dan *scene* demonstrasi proses pembuatan *ronde*

yang terdapat *subtitle* bahasa Indonesia yang berdurasi 00:13:08-00:15:56. Pada saat *scene* wawancara narasumber menceritakan kisah kue keranjang yang direkam dengan konfigurasi pada kamera yaitu ISO 800, *aperture* F 3.5 dan *shutterspeed* 1/60, penulis menggunakan teknik *cut* yaitu mengubah *scene* narasumber ke *scene* demonstrasi proses pembuatan kue keranjang yang ditunjukkan pada gambar 4.11. pada *scene* demonstrasi proses pembuatan kue keranjang yang direkam dengan konfigurasi pada kamera yaitu ISO 800, *aperture* 4 dan *shutterspeed* 1/50, penulis akan sering menggunakan teknik *cut*, *transition cross dissolve* untuk pergantian *scene* di setiap penambahan bahan khusus proses pembuatan kue keranjang dari durasi 00:10:45-00:13:07. Setelah *scene* demonstrasi pembuatan kue keranjang sudah selesai, penulis akan menggunakan teknik *transition dip to white* untuk mengubah *scene* sebelumnya menjadi *scene* hasil jadinya makanan tradisional kue keranjang. Tampilan hasil akhir kue keranjang ini dimulai dari tampilan teknik *close-up* dan teknik memfokus *background* ke *foreground* yaitu gambar yang tidak jelas menjadi gambar yang jelas supaya terlihat cantik dari warna-warni *ronde* ditunjukkan pada gambar 4.12.



**Gambar 4.11:** Tampilan demonstrasi proses pembuatan *ronde*



**Gambar 4.12:** Tampilan hasil akhir *ronde*

Konfigurasi pada kamera yang digunakan yaitu ISO 800, *aperture* F .5 dan *shutterspeed* 1/60 yang digunakan pada tampilan terakhir pada video dokumenter adalah tampilan *scene* wawancara narasumber mengakhiri adegan dengan kata-kata penutup berdurasi 00:15:56-00:16:14 yang ditunjukkan pada gambar 4.13. Kemudian disertai dengan *background image* yang berisi 5 jenis gambar makanan tradisional China yang sudah diedit dengan menggunakan Adobe Photoshop CC 2016 serta terdapat sebuah logo UIB dan teks kredit untuk menampilkan nama dan tugas masing-masing yang berdurasi 00:16:15-00:16:20 yang ditunjukkan pada gambar 4.14.



**Gambar 4.13:** Tampilan penutup dari narasumber



Gambar 4.14: Tampilan teks credit dan logo UIB

#### 4.1 Testing

Berdasarkan video dokumenter makanan tradisional China yang telah diimplementasi di *website* YouTube, hasil pengujian dari wawancara dengan penonton memperoleh hasil yang bagus dikarenakan mendapatkan komentar yang positif dari penonton yang ditunjukkan pada gambar 4.15.



Gambar 4.15: Tampilan komentar penonton

#### 4.2 Implikasi

Video dokumenter makanan tradisional China ini telah di upload di Youtube yang memperoleh sebanyak 1510 *views* dan 349 *likes* yang masih berlanjut dan juga mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh penulis yaitu menyampaikan kisah legenda dan proses pembuatan budaya makanan tradisional China sehingga penonton yang telah menonton video dokumenter dapat mengetahui tentang kisah makanan tradisional China. Video dokumenter makanan tradisional China menggunakan metode wawancara dalam menyampaikan kisah makanan dan

metode demonstrasi untuk menarik penonton untuk mengetahui secara langsung tentang proses pembuatan makanan tradisional China

### 5. Kesimpulan dan Saran

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan video dokumenter makanan tradisional China menggunakan metode pembelajaran demonstrasi dan wawancara adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan yang didapatkan dalam proyek ini adalah masyarakat Indonesia baik keturunan China maupun non China kurang mengetahui tentang kisah legenda asal-usul kemunculannya makanan tradisional China.
2. Penulis menggunakan metode demonstrasi untuk menyampaikan kisah dan proses pembuatan makanan tradisional China dan metode wawancara sebagai metode untuk mendapatkan informasi tentang kisah legenda makanan tradisional China dari narasumber yang pada selanjutnya akan di sampaikan ke penonton.
3. Solusi dari penulis adalah membuat sebuah video dokumenter makanan tradisional China yang menggunakan metode demonstrasi dan wawancara dalam menyampaikan kisah makanan tradisional China.
4. Video dokumenter makanan tradisional yang telah di *upload* pada *website* YouTube selama dua hari mendapatkan hasil yang bagus yaitu memperoleh sebanyak 1510 *views* dan 349 *likes* yang masih berlanjut serta juga mendapatkan umpan balik penonton yang baik setelah diuji oleh penulis dengan

menggunakan metode wawancara. Hasil dari wawancara dengan 30 orang, penulis menyimpulkan bahwa video dokumenter makanan tradisional China yang dirancang telah mencapai tujuan penulis yaitu cerita di video tersebut telah di sampaikan ke penonton serta juga memikat penonton untuk mencoba untuk membuat makanana tradisional China.

## 5.2 Saran

Saran yang bisa diterapkan untuk proyak yang akan datang adalah sebagai berikut:

1. Membuat video tutorial cara pembuatan kue tradisional dari suku lainnya sebagai pengembangan dari video ini.
2. Penulis menyarankan untuk selanjutnya dapat membuat video dokumenter makanan tradisional China yang berbeda dari 5 jenis makanan tradisional China yang telah dipilih oleh penulis.
3. Penulis menyarankan untuk penelitian selanjutnya untuk membuat video dokumenter ini dengan metode lainnya.

## Daftar Pustaka

- Ady, P. (2014). Pengaruh Metode Simulasi dan Demonstrasi Terhadap Pemahaman Konsep Bencana Tanah Longsor. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 14(2).
- Andriani, Sahabuddin, C., & Azis, S. (2016). Pengaruh Penerapan Media Film Dokumenter Pada Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 03, pp. 55–63).
- Bentelu, A. S., Sentinuwo, S., & Lantang, O. (2016). Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime ( Studi Kasus : Kota Manado ). *Jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi*, 8(1).
- Chang, M., Liliana, & Rostianingsih, S. (2015). Implementasi Animasi Pada Mutimedia Interaktif. *Jurnal Infra*, 3(2), 32–37.
- Devana, F., Agung, D. A., & Kurniawan, D. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Makna Simbolik dari Kue Tradisional Budaya Tionghoa di Indonesia untuk Remaja Usia 11-12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 4(Tan 267), 1–12.
- Dharma, S. (2017). Pembelajaran Inovatif Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. In *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Sosial Universitas Negeri Medan* (pp. 36–39).
- Eka, S. A., & Slamet, P. (2016). Penerapan Metode Demonstrasi dan Media Film Untuk Meningkatkan Keaktifan Dalam Pembelajaran dan Prestasi Belajar Sistem Rem. *Jurnal Taman Vokasi*, 4(2), 151–162.
- Erijanto, A. C., & Fibrianto, K. (2018). Variasi Kemasan Terhadap Tingkat Kesukaan dan Pengambilan Keputusan Konsumen Pada Pembelian Makanan Tradisional: Kajian Pustaka. *Jurnal Pangan Dan Agroindustri*, 6(1), 91–96.
- Gafur, A., Smpn, G., & Nggoang, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPA Terpadu Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sano Nggoang Manggarai Barat Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(1), 144–161.
- Garnasih, T., Hidayat, T., & Rahmat, A. (2016). Menurunkan Beban Kognitif Intrinsik Siswa MA dalam Pembelajaran Klasifikasi Spermatophyta Menggunakan

- Tayangan Video Keanekaragaman Tumbuhan Reduction of MA Students ' Intrinsic Cognitive Load in Biology Class of Spermatophytes using Plant Diversity Video. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 12(1), 193–197.
- Gunawan, A. R., & Setyawan, M. (2016). *Perancangan Video Dokumenter Kearifan Lokal Nelayan Karimunjawa*.
- Hadi, A. F., Ayu, P., Purnama, W., & Rahman, S. N. (2018). Multimedia Sebagai Media ANalisa Tingkat Kesiapan Calon Wisudawan Untuk Memasuk Dunia Kerja Ruang Lingkup Perbankan Syariah. *Jurnal KomtekInfo*, 5(1), 11–16.
- Herliana, N. (2016). Meningkatkan Keterampilan Membuat Nasi Goreng Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas D VIII di SLB Work Shop Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP-UNP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 5(1).
- Hita, N. M. S. N., Santyaduputra, G. S., & Pradnyana, G. A. (2018). Film Dokumenter Tari Rejang Sutri “Tarian Penolak Bala” Tradisi Khas Desa Batuan. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(1), 48–57.
- Kardewa, M. D., & Siahaan, A. U. (2017). Film Dokumenter Budaya Betawi Ondel-Ondel di Negeri Silancang Kuning Berdasarkan Sinematografi Teknik Pengambilan Gambar. *Jurnal Integrasi*, 9(1), 28–34.
- Kausar, A., Sutiawan, Y. F., & Rosalina, V. (2015). Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro CS 5. *Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 2(1), 22–30.
- Moestavi, I. (2016). Rancang Bangun Media Pembelajaran Kampanye Safety Riding Berbasis Animasi Interaktif. *Paradigma Jurnal Komputer Dan Informatika*, 18(1), 56–66.
- Muslihudin, M., Andriyanti, R. F., Mukodimah, S., & Informasi, P. S. (2018). Implementasi Metode Weighted Product Menentukan Beasiswa Bidik Misi Stmik Pringsewu. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(2).
- Noviadji, B. R. (2014). Desain Kemasan Tradisional Dalam Konteks Kekinian. *Jurnal Fakultas Desain*, 1(1), 10–21.
- Prayoga, P., & Agung, P. (2016). Aplikasi Alat Bantu Belajar Menulis Aksara Jawa Berbasis Multimedia Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal IT CIDA*, 2(1), 29–43.
- Purwanto, A., & Hanief, S. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia* (Vol. 4, pp. 4–8).
- Purwanto, E., H, D. D., & Muljosumarto, C. (2016). Perancangan Video Dokumenter “Sarang Burung Walet: Daya dan Khasiat” Untuk Pembudidayaan Burung Walet. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(9).
- Rafi, M., Anggy, T., & Setyo, N. E. (2018). Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D. *Jurnal Resti*, 2(2), 578–583.
- Ramadhan, S., & Azkia, A. R. (2018). Media Pengenalan Alat Musik

- Tradisional Jawa Tengah Berbasis Multimedia. *Jurnal Sisfotek Global*, 8(2).
- Ratna, D. A. K. P., Adi, I. P. P., & Dartini, N. P. D. S. (2018). Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Bola Modifikasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Passing Bola Voli Siswa SDN 1 Yehembang Kangin Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 8(2).
- Redha, A., Syamsul, B., & M.Yusuf, H. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Menggunakan Video Dokumenter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI SMA Negeri 1 Unggul Baitussalam Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 1(1), 125–139.
- Sakti, H. G. (2017). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreatifitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Jurnal Realita*, 2(2), 326–344.
- Sanjaya, W., Rahyuda, I. K., & Wardana, I. M. (2016). Pengaruh Kualitas Produk dan Reputasi Merek Terhadap Kepuasan dan Loyalitas Pelanggan Mie Instan Merek Indomie di Kota Denpasar. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 5(4), 877–904.
- Santiyadiputra, G. S. (2017). Film Dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno.” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 6(1), 60–69.
- So, A., Bangsa, P. G., & Christiana, A. (2015). Perancangan Video Promosi Wisata Kuliner Dikota Ambon. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 1–16.
- Sulistio, B., Purwanto, S., Wahzudik, N., Luqman, H. T., Suropto, & Oktavianto, N. (2019). Peningkatan Kompetensi Sinematografi Bagi Pelajar Mahasiswa dan Masyarakat Umum di Kota Semarang. *Jurnal Puruhita*, 1(1), 71–75.
- Sunarya, L., Meliyana, & Nofitasari, T. (2017). Desain Merchandise Pada The Batu Hotel & Villas. *Cogito Smart Journal*, 3(1), 56–57.
- Surya, G. G. (2016). Metode Penelitian Kualitatif Dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2), 144–159.
- Swandewi, P. K. L., Gunatama, G., & Astika, I. M. (2018). Pembelajaran Memproduksi Teks Cerita Pendek Berdasarkan Kurikulum 2013 Di Kelas XI IPB SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia*, 7(2).
- Titik, W. S., Ernawati, & Putri, P. E. (2017). Aplikasi Bioetrika Pengenalan Citra Sidik Jari Dengan Metode Minutiae dan Artificial Neural Network Backpropagation. *Jurnal Rekursif*, 5(1), 107–120.