

Perancangan dan Pengembangan Video Panduan Memancing di Laut Untuk Amatir

Eryc¹, Ronald Agam Pratama²

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Indonesia

E-mail: eryc.yeo@gmail.com, 1831036.ronald@uib.edu

Abstrak

Memancing merupakan aktivitas yang sudah dikenal sejak peradaban awal manusia sekitar 10.000 tahun yang lalu, dari situs arkeologi di gua eropa terdapat penemuan berupa tulang, lukisan, kait dan aktivitas memancing, metode penangkapan ikan berubah sekitar 4000-8000 tahun semenjak dunia memasuki pengolahan ikan yang ditangkap dengan teknologi yang modern. Di negara Indonesia sendiri yang merupakan negara dengan kepulauan terbanyak di dunia umumnya mempunyai orang laut yang dikenal sebagai "Orang Bajo". video merupakan sebuah teknologi yang merekam urutan gambar diam dengan menyatukan gambar tersebut menjadi suatu gambar bergerak, model 4D ialah salah satu model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model perancangan 4D yaitu define, design, development dan disseminate, dalam tahap define, penulis mengobservasi tempat yang akandijadikan sebagai penangkaran panduan memancing, dalam tahap design penulis membuat pembagian materi yang diperoleh dari hasil wawancara dan juga skrip narasi serta papan cerita, pada tahap development penulis menyunting video yang sudah direkam menggunakan aplikasi pengolah video, hasil dari penelitian ini ialah video panduan memancing di laut bagi amatir.

Kata Kunci: *Memancing, Video, Panduan, Model 4D*

Abstract

Fishing is an activity that has been known since early human civilization about 10,000 years ago. From archaeological sites in European caves, there are found in bones, paintings, hooks, and fishing activities. Fishing methods have changed around 4000-8000 years since the world entered the processing of caught fish with modern technology. Indonesia itself, a country with the most islands in the world, generally has marine people known as "Bajo People." Video is a technology that records a sequence of still images by combining the images into a moving image; the 4D model is one of the development models used to develop learning tools. The author uses a 4D design model in this study, namely define, design, development, and disseminate. In the define stage, the author observes the place used as a fishing guide in captivity. In the design stage, the author distributes material obtained from interviews, narrative scripts, and storyboards. At the development stage, the author edits a video that has been recorded using a video processing application. The result of this research is a sea fishing guide video for amateurs.

Keywords: *Fishing, Video, Guide, 4D Model*

Copyright © Journal of Information System and Technology. All rights reserved

I. Pendahuluan

Memancing ialah aktivitas 10.000 tahun yang lalu. Hal ini terlihat jelas dari peninggalan arkeologi berupa tulang, kait, serta lukisan dinding di gua-gua kuno Eropa. Sekitar 4.000-8.000 tahun yang lalu di Zaman Neolitikum, teknik memancing mulai berubah. Kemudian berkembang menjadi teknologi yang lebih modern yang masih digunakan sampai sekarang. Mancing merupakan suatu perbuatan atau kegiatan menangkap ikan yang menjadi aktivitas populer di kalangan masyarakat, serta menjadi pekerjaan dan hobi di waktu luang. Menurut Saputra et al. (2017) kegiatan memancing bisa menjadi aktivitas waktu luang yang populer di masyarakat Indonesia dan peminatnya datang dari berbagai kalangan sehingga terbentuk beberapa komunitas mancing di Indonesia.

¹Memancing dalam arti memancing sudah dikenal peradaban manusia sejak zaman dahulu sekitar 10.000 tahun yang lalu. Dari situs arkeologi gua Eropa kuno, tulang, kait, dan gambar dan lukisan Zaman Batu ditemukan di gua-gua ini, dan tampaknya aktivitas memancing telah dilakukan sejak lama. Metode penangkapan ikan Neolitik mulai berubah sekitar 4.000 hingga 8.000 tahun yang lalu, tetapi sejak itu berkembang menjadi teknik yang lebih modern dan masih digunakan sampai sekarang. Mirip dengan pengolahan ikan yang ditangkap, teknologi yang sama digunakan saat ini. Misalnya, ikan kaleng yang diasinkan atau diasap.

Pada tahun 1769 James Watt menemukan mesin uap, tetapi teknologinya masih digunakan sampai sekarang. Temuan James Watt digunakan untuk menggerakkan perahu dan perahu untuk memfasilitasi penangkapan ikan di laut. Seiring waktu, mesin uap digunakan tidak hanya untuk menggerakkan kapal, tetapi juga sebagai alat bantu dalam menarik jaring dan rawai (Munif, 2020). Pada pertengahan abad ke-

20, beberapa negara di dunia mulai mengembangkan teknologi penangkapan ikan. Modernisasi alat tangkap bertujuan untuk mengoptimalkan kegiatan penangkapan ikan. Negara-negara di benua Eropa, seperti Polandia, Belanda, Inggris, Swedia, dan Prancis, merupakan negara-negara dengan aktivitas penangkapan ikan yang maju. Sedangkan di Asia, termasuk Jepang, merupakan negara yang sangat maju dalam bidang perikanan. Menurut data FAO, total tangkapan Jepang pada tahun 1988 mencapai 12 juta ton, mencapai sekitar 13 juta ton dari total tangkapan dunia (Habibi, 2018).

²Perkembangan teknologi penangkapan ikan Jepang dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain tidak hanya nelayan Jepang yang beroperasi di perairan Jepang, tetapi juga perluasan fishing ground hingga ke Samudera Pasifik. Di Jepang, di mana penangkapan ikan dalam jumlah besar dilakukan, alat komunikasi dan manajemen tangkapan meningkat. Sejauh ini, teknologi penangkapan ikan telah berkembang. Namun, perkembangan alat tangkap berbeda-beda di seluruh wilayah Indonesia. Karakteristik wilayah menentukan perkembangannya. Misalnya, di daerah khusus Yogyakarta, penangkapan ikan baru dimulai pada awal 1980-an. Akibatnya, penangkapan ikan masih sangat terbatas, terutama di daerah penangkapan ikan.

Masyarakat di Nusantara umumnya mengenal orang laut sebagai "Orangbajo". Menurut Tom Hoogervorst, saat ini setidaknya ada tiga lokasi untuk pelaut, tergantung pada divisi bahasa. Yang pertama ialah kelompok yang dikenal sebagai "Oranbajo" atau "Samabajau". Kelompok ini mendiami Kepulauan Sulu dan bagian timur Nusantara. Wilayah sebarannya meliputi wilayah Kalimantan Utara, Filipina Selatan, Laut Banda hingga Maluku Utara. Yang kedua ialah Orang Laut yang hidup di Selat Malaka. Jangkauannya meliputi perairan Thai-

¹ Alam NRL, Merah Mata, "Sejarah memancing" Diakses pada 01 Desember 2021 Pukul 03:42 WIB.

² Tokuteiginougyogyo, "Fishing method in japan", Diakses pada 01 Desember 04:22 WIB.

land dan Semenanjung Malaysia, serta pantai timur Sumatera. Yang ketiga disebut "Moken". Mereka tinggal di daerah sekitar Kepulauan Mergui, yang membentang di atas perairan Thailand dan Myanmar. Tom Hoogervorst mengemukakan bahwa banyak peristiwa sejarah yang terjadi di perairan nusantara, namun para peneliti sejarah tradisional cenderung mengabaikannya. Untuk mengatasinya, Tom berusaha melacak kehidupan beberapa kelompok "pelaut" di Nusantara yang bertahan hingga hari ini. Dia berusaha untuk mengeksplorasi hubungan yang kompleks antara "Orang Laut" dan kekuasaan dan kelompok-kelompok yang berkuasa. Ini termasuk hubungan dengan pemerintah daerah, pemerintah negara bagian, dan kelompok bajak laut (Haryono, 2018).

Menurut Kausar et al. (2017) video ialah teknologi yang merekam urutan gambar diam dengan menghadirkan adegan gerak, sehingga menyediakan sumber daya elektronik untuk aplikasi multimedia. Jika objek dalam animasi ialah buatan, maka objek dalam video itu nyata. Video merupakan media digital yang menampilkan susunan atau kombinasi gambar, sehingga menghadirkan halusinasi, gambar dan imajinasi dalam gambar bergerak. video juga bisa dikatakan kumpulan gambar diam, dan gambar diam dibaca secara kronologis dengan kecepatan tertentu. Sekumpulan gambar yang disebut kecepatan bingkai diukur dalam fps (bingkai per detik). Karena kecepatannya yang tinggi akan menghasilkan ilusi gerakan yang halus. Semakin tinggi nilai *frame rate* maka gerakan yang ditampilkan akan semakin mulus.

Model 4D merupakan salah satu metode penelitian dan pengembangan. Model 4D digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh (Dewi & Izzati, 2020) sesuai dengan namanya, model 4D terdiri dari empat fase utama: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi (Fajri & Taufiqurrahman, 2017).

Litbang dalam pendidikan ialah proses ilmiah untuk mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk, memvalidasi produk tersebut, dan menciptakan produk baru yang memenuhi kebutuhan tersebut. Produk baru dikembangkan untuk memenuhi standar atau standar kualitas tertentu, efektivitas, dan efisiensi melalui proses sistematis dan pengujian lapangan. Penelitian pendidikan biasanya tidak ditujukan untuk pengembangan produk, tetapi untuk menemukan pengetahuan baru tentang fenomena dasar dan praktik pendidikan. Penelitian tentang fenomena pendidikan dasar dilakukan pada penelitian dasar dan penelitian terapan untuk mempelajari praktik pendidikan. Metode R & D menjembatani hubungan atau kesenjangan antara penelitian dasar dan terapan. Seringkali ada kesenjangan antara hasil penelitian dasar teoritis dan penelitian praktis. Anda dapat mengisi celah ini atau menggabungkannya dengan R&D (Sandhu & Batth, 2021).

Pada penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) yang bertujuan sebagai sarana pengetahuan untuk masyarakat agar lebih mengetahui tentang mancing dengan alat seadanya. Berdasarkan pemaparan diatas mendorong penulis untuk membuat sebuah video penelitian yang berjudul Perancangan Dan Pengembangan Video Panduan Memancing Di Laut Untuk Amatir.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan video panduan memancing di laut menggunakan alat pancingan seadanya?
2. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan video panduan memancing di laut dengan menggunakan metode Research and Development (R & D)?
3. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan video panduan memancing di laut dengan menggunakan aplikasi pengolah video?

State of The Art: Perancangan ini akan memberikan pembaruan untuk mengembangkan video panduan bagaimana memancing di laut dengan alat seadanya, menggunakan metode R&D dengan model 4D dan mengolah menggunakan aplikasi pengolah video?

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara merancang dan mengembangkan video panduan memancing dilaut dengan menggunakan metode Research and Development (R & D) dan dengan menggunakan aplikasi pengolah video.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan dari Universitas Internasional Batam.
3. Untuk membuktikan kemampuan penulis dalam menggunakan aplikasi pengolah video.

II. Tinjauan Pustaka

Pada Penelitian ini yang berjudul **“Perancangan Dan Pengembangan Video Panduan Memancing Di Laut Untuk Amatir”** didasarkan pada penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu sebagai berikut:

- 1) Pada penelitian yang dilakukan oleh Rakhman et al., (2017) ialah penelitian yang menjadi dasar utama dalam pengembangan topik ini. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian terapan, mahasiswa mata kuliah pendidikan kimia menggunakan peralatan gelas yang ada di laboratorium untuk mengembangkan informasi pada media video, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video penggunaan alat gelas dilaboratorium yang layak digunakan sebagai panduan mahasiswa dalam melakukan praktikum di FKIP kimia Universitas Khairun. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah dengan metode R&D (*Research and Development*) dengan model 4D, model ini memiliki

4 tahap pengembangan termasuk: definisi, desain, pengembangan dan rilis. Hasil penelitian yang diperoleh dari pengembangan nampak dalam bentuk video pengenalan dan penggunaan alat gelas di laboratorium. Hasil produk media video diukur oleh 10 mahasiswa prodi pendidikan kimia sebesar 79,17%, dan proporsi jumlah praktik yang dilaksanakan dengan menggunakan kedua video panduan di laboratorium ialah 67,50%.

- 2) Pada penelitian yang dilakukan oleh Habibi, (2018) ialah jenis penelitian non-terapan, memancing merupakan aktivitas mata pencaharian dengan budaya kuno dan nilai kehidupan. Tujuan penelitian ini ialah untuk memahami dan menggali aspek budaya dan nilai kehidupan yang terkandung dalam kegiatan penangkapan ikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif kualitatif, dengan *purposive sampling* dan *accidental sampling*. Hasil penelitian ini ialah berupa pembahasan analisa mengenai memancing yang merupakan bagian dari budaya dan sebagai gaya hidup baru di zaman modern saat ini.
- 3) Selanjutnya pada penelitian pendukung lainnya yang diterapkan oleh Kausar et al., (2017) yang juga merupakan jenis penelitian terapan. Tujuan dibuat penelitian ini yaitu membuat video *company profile* di kota Serang yang dapat digunakan sebagai media informasi dan publisitas. Pada penelitian tersebut menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi lapangan, wawancara dan penelitian kepustakaan. Aplikasi pengolah video digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian berupa video *company profile* di Kota Serang.
- 4) Selanjutnya pada penelitian pendukung yang diterapkan oleh Mutia et

al., (2018) ialah jenis penelitian terapan. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media edukasi berupa film tentang pencemaran material dan kerusakan lingkungan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE, yang meliputi 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. bertujuan untuk mengembangkan media edukasi berupa film tentang pencemaran material dan kerusakan lingkungan. Metode penelitian ini ialah metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE, yang memiliki 5 tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil yang diperoleh ialah media pembelajaran berupa video tentang materi pencemaran dan kerusakan

lingkungan dan di uji coba mendapat hasil persentase validitas video sebesar 92,66 dengan kategori sangat layak.

- 5) Penelitian pendukung yang terakhir pada penelitian ini ialah penelitian jenis terapan tentang video panduan menggunakan bahan kimia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kualifikasi video panduan menggunakan bahan kimia berdasarkan penilaian ahli dan tanggapan dari mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model 4D yang terdiri dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Penelitian ini memperoleh hasil berupa video panduan kerja tentang penggunaan bahan kimia yang mendapatkan hasil responden dari mahasiswa dengan kualifikasi video kategori sangat baik.

Tabel 2.1 Kesimpulan Tinjauan Pustaka.

Tahun	Nama Penulis	Kesimpulan
2017	Khusna Arif Rakhman.	Penelitian ini menggunakan metode R&D dan model pengembangannya ialah model 4-D.
2018	Muhammad Habibi.	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang mendapatkan hasil berupa analisa memancing bagian dari budaya dan sebagai gaya hidup baru di zaman modern.
2017	Ahmad Kausar.	Penelitian ini menggunakan aplikasi pengolah video dalam pembuatan video <i>company profile</i> kota Serang.
2018	Rita Mutia, Adlim, A. Halim.	Dalam penelitian ini digunakan metode R&D, dan model pengembangannya ialah model ADDIE.
2020	I Dewa Putu Subamia.	Pada penelitian terakhir ini menggunakan metode R&D dan model pengembangannya yaitu model 4-D. Dan hasilnya berupa video panduan.

Dari penelitian-penelitian tersebut, penulis akan melaksanakan penelitiannya yaitu mengembangkan video panduan memancing dengan metode R&D dan model pengembangannya yaitu model 4-D seperti

yang dilakukan oleh (Rakhman et al., 2017) dan (Subamia et al., 2020). Penulis juga akan membuat video panduan seperti yang dilakukan oleh (Rakhman et al., 2017). Serta penulis juga menggunakan aplikasi

pengolah video seperti yang dilakukan oleh (Kausar et al., 2017). Dengan demikian didapatkan kesimpulan tersebut sebagai dasar utama dalam memulai perancangan video panduan memancing di laut.

III. Metode Penelitian

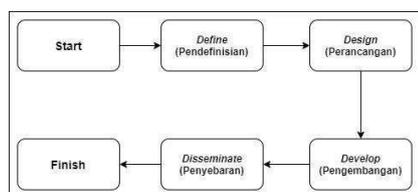
Dalam tahap perancangan video panduan memancing di laut, penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model 4D. Berikut merupakan metode pengembangan pada perancangan video animasi:

1. Research

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dan informasi yang diperoleh dari internet tentang panduan memancing di laut, setelah semua data dan informasi terkumpulkan, penulis melakukan penyesuaian data untuk dijadikan sebuah video panduan memancing di laut.

2. Development

Pada tahap ini penulis menggunakan model 4D, yaitu (*Define, Design, Develop dan Disseminate*). Untuk tahap pengembangan dapat ditunjukkan pada Gambar 3.2:



Gambar 3.2 Model 4D

Sumber: (Rakhman et al., 2017)

2.1 Define

Pada tahap ini penulis melakukan inventarisasi alat pancing digunakan pada saat pengambilan video.

2.2 Design

Penulis pada tahap ini merancang naskah skenario video.

2.3 Develop

Pada tahap ini penulis melakukan pengambilan video menggunakan kamera *Canon Kiss X7*, lalu melakukan editing video

menggunakan program aplikasi pengolah video, melakukan uji kelayakan video apakah sudah sesuai dengan kriteria rancangan awal dan kemudian melakukan evaluasi terhadap video.

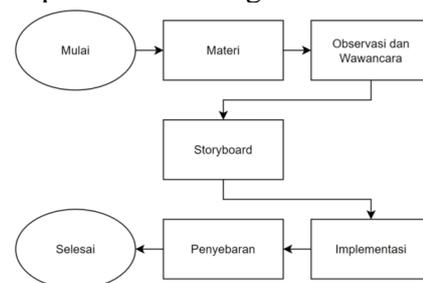
2.4 Disseminate

Pada tahap ini penulis akan menyerahkan hasil akhir dari video panduan memancing di laut kepada dosen pembimbing untuk evaluasi akhir, dan setelah mendapat persetujuan, maka video tersebut akan dipublikasikan ke akun *Youtube* pribadi si penulis.

IV. Hasil dan Pembahasan

Define

Dalam tahapan define guna memberikan gambaran halus tentang alur cerita yang akan di implementasikan ke dalam video panduan memancing di laut untuk amatir dan dipecahkan dalam beberapa bagian sesuai dengan pendefinisian studi pustaka pada bab 2 sebagai berikut:



Gambar 4.1. Diagram Alir Penetapan

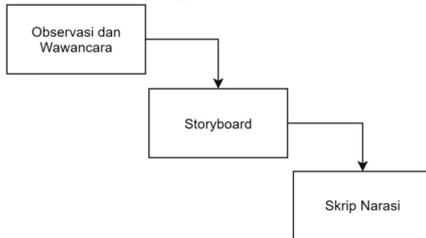
Definisi

Tahapan definisi akan dibagi dalam dua alur, alur pertama ialah penjelasan tentang materi yang dikumpulkan dan digunakan dan alur kedua ialah tahapan observasi dan wawancara pada beberapa rekan pemancing yang sudah berpengalaman guna mencari tahu apa saja yang perlu disampaikan dan diajarkan dalam video panduan memancing di laut.

4.1.1. Materi

Adapun materi yang akan di bahas dalam perancangan video panduan memancing dapat penulis

bagikan dalam tiga bagian, yang pertama ialah Observasi tempat yang akan digunakan sebagai lokasi perekaman memancing dilanjutkan penggambaran papan cerita video panduan dan pembuatan naskah narasi yang akan digunakan dalam teks sebagai tindak bentuk penghormatan terhadap pemula yang mengidap kekurangan indra pendengaran atau tunarungu.



Gambar 2. Tahapan Kolektif Materi

4.1.2. Observasi dan Wawancara

1. Observasi

Dalam tahapan observasi, penulis menganalisa potensi lokasi yang akan digunakan sebagai tempat penangkaran mancing diantaranya ialah palm spring (pantai nongsa), dermaga antar jemput pulau putri dan juga pulau putri, adapun pemetaan lengkap dan gambaran yang penulis peroleh dari situs *google maps* ditunjukkan pada gambar dibawah.



Gambar 4.3. Dermaga Antar Jemput Pulau Putri (Nongsa)



Gambar 4.4. Pulau Putri



Gambar 4.5. Palm Spring (Nongsa)

Ketika dalam pemilihan observasi tempat yang akan digunakan sebagai lokasi untuk memancing dan merekam hal-hal yang diperlukan untuk mengimplementasikan tata cara dan sebab yang dikaitkan dengan persetujuan antara kru dan penulis, alhasil pemilihan lokasi disepakati secara damai yang diambil di pulau putri dengan perbandingan pemilihan.



Gambar 4.6. Jejak observasi di perjalanan



Gambar 4.7. Jejak observasi di jembatan penghubung antar pulau



Gambar 8. Jejak survey lokasi



Gambar 4.9. Uji coba pengambilan gambar

2. Wawancara

Dalam tahapan wawancara penulis melontarkan beberapa pertanyaan mulai dari nama, usia, pengalaman dalam dunia memancing, daerah yang biasa digunakan sebagai tempat memancing, perlengkapan yang digunakan ketika memancing dan estimasi biaya yang diperlukan ketika berpergian memancing. Terkait hal itu, penulis mengumpulkan sebanyak 30 narasumber penulis mewawancarai dalam dunia pemancingan untuk mengumpulkan semacam pernyataan dalam hal memancing, adapun pertanyaan yang dilontarkan seperti umur tertua yang diwawancarai ialah

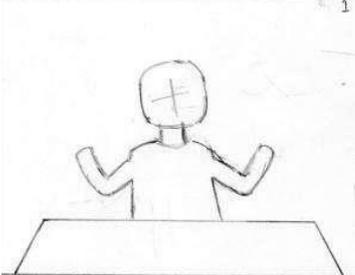
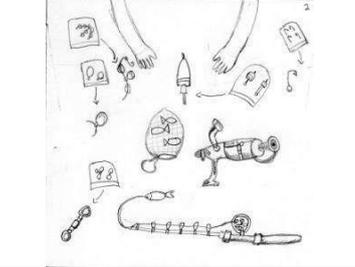
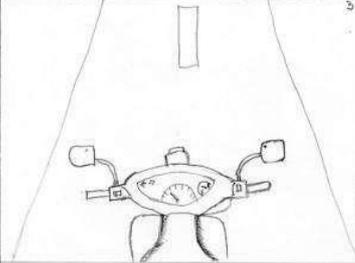
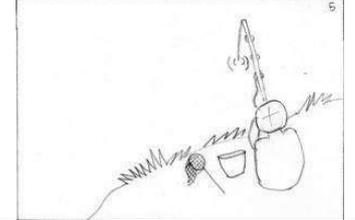
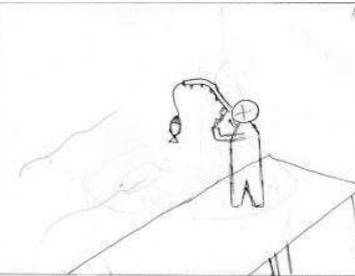
40 tahun dan yang termuda ialah 17 tahun. Adapun seseorang dalam pengalaman memancing ialah narasumber ke 12 selama 20 tahun dan termuda selama 1 tahun, kebanyakan para narasumber memancing di laut daripada pelabuhan maupun pantai atau juga taman kolam.

Adapun perlengkapan yang digunakan dari para narasumber ialah satu set perlengkapan memancing dan juga alat saringan ikan, adapun satu set alat perlengkapan memancing yaitu: penyimpanan ikan, pancingan yang sudah dilengkapi dengan tempat penyimpanan ikan, benang, pemberat, joran, bubu, parang, katrol, tali pelampung, topi, plastik, cemilan, kendaraan, baju ganti, lampu, timah pancing, senar pancing dan air minum. Dari hasil biaya keseluruhan dalam sekali memancing jawabannya pun beragam, mulai dari 20 ribu rupiah hingga 450 ribu rupiah dengan rata-rata sebesar 200 ribu rupiah.

Design

Pada tahapan *design*, penulis akan mempersiapkan bahan-bahan dasar yang diperlukan guna melanjutkan tahap develop dan implementasi, tahap *design* akan dipecah dalam dua bagian, yaitu papan cerita dan skripsi narasi sebagai berikut:

4.2.1. Storyboard

Scene	Scene & Durasi	Deskripsi
	<p>#1 00.00-01.00</p>	<p>Dalam scene #1 ini kru dari perancangan video panduan akan diiringi oleh pembukaan dengan rekan penulis yang di mana dijelaskan tahapan dan aturan dasar dalam memancing.</p>
	<p>#2 01.00-03.00</p>	<p>Pada scene #2 akan menjelaskan tentang alat-alat yang akan dijelaskan secara satu per satu dengan kegunaan dan fungsinya.</p>
	<p>#3 03.00-03.15</p>	<p>Pada scene #3 akan menampilkan perjalanan dari tempat tinggal hingga ke tempat tujuan yaitu Pulau Putri yang dinamai dengan <i>Beautyshot (cinematic video)</i>.</p>
	<p>#4 03.15-04.15.</p>	<p>Mencontohkan serta menjelaskan pelemparan umpan menggunakan alat pancing yang sudah siap pakai dan menunggu ikan memakan kail yang berisikan umpan.</p>
	<p>#5 04.15-04.30</p>	<p>Pada scene #5 menampilkan seorang pemancing yang sedang memancing dengan <i>backsound</i> yang diterapkan dalam sistem <i>audio-visual</i>.</p>
	<p>#6 04.30-05.30</p>	<p>Pada scene #6 salah satu rekan penulis akan mencontohkan dan juga menjelaskan bagaimana cara menarik-alir mata rantai ikan yang sudah termakan kail.</p>

Tabel 4.1. Papan Cerita

4.2.2. Skrip Narasi

Adapun skrip narasi yang digunakan dalam pengucapan dan penghafalan serta pelafan dalam video panduan memancing ini dijelaskan menggunakan bantuan dari aplikasi *microsoft word* untuk melihat dan merasakan bagaimana tata cara seorang narasumber menjadi topik utama dalam pembahasan video: Perkenalkan nama saya Ronald Agam Pratama, Saya kuliah di Universitas Internasional Batam. Di video ini saya akan menjelaskan bagaimana cara memancing pagi pemula. Pertanyaan: apa itu kegiatan memancing.

Memancing merupakan suatu kegiatan menangkap ikan yang bisa dijadikan pekerjaan, hobi, olahraga atau kegiatan di danau, laut, sungai dan perairan lainnya dengan target seekor ikan dengan menggunakan sebuah pancingan. Memancing pada dasarnya tidak membutuhkan keahlian khusus bila ingin mendapatkan tangkapan yang banyak, namun harus mempertimbangkan waktu dimana ikan aktif bergerak atau keluar untuk mencari makan, tempat yang strategis, dan umpan yang kita gunakan juga berpengaruh ketika memancing. Question: “ketika kita ingin memancing pasti ada yang bertanya-tanya apa saja alat dan umpan yang di butuhkan)?. Alat dan umpan yang dibutuhkan ialah:

1. Joran pancing itu bentuknya ada yang bisa dilepas dan ada juga yang tidak, joran ini berfungsi sebagai tempat dudukan reel pancing dan sebagai alat untuk mengarahkan tarikan ikan.
2. Reel pancing atau biasanya disebut katrol berfungsi sebagai tempat penampung senar pancing dan sekaligus alat gulungan agar senar tidak kusut.
3. Kail pancing itu bentuk dan ukuran bermacam2, berfungsi sebagai pengait mulut ikan dengan umpan. Ini

bentuk yg biasanya dipakai ketika memancing ikan (noted ukuran berbeda2 sesuai merk kail pancing)

4. Senar pancing ini gunanya ketika kita melempar umpan ketika didalam air senar ini akan menjadi samar2 agar tidak mengganggu umpan dan memberikan sensai tarik ulur dengan ikan ketika ikan ke catok.
5. Pelampung pancing berfungsi sebagai pemberi sinyal kalau ikan mendekati atau memakan umpan, bentuk dan ukuran juga bermacam2 ada yang bulat seperti ini, panjang kayak gini, bermodel seperti ini.
6. Swivel pancing ini gunanya sebagai pencegah senar pancing melintir dan kusut serta memudahkan menghubungkan rangkaian kail dengan senar.
7. Timah pancing itu identik dengan besi kecil yang bentuknya macem2 dan berfungsi sebagai pemberat untuk lontaran, juga berfungsi sebagai penahan rangkaian peralatan pancing ketika sudah didalam air.
8. Stopper pancing, nih barangnya kecil begini dan dia berguna untuk membantu pengaturan kedalaman umpan
9. Yang terakhir dibutuhkan ialah umpan, umpan banyak macam dan jenisnya.
10. Umpan yang sering dipakai bisa dari alam dan juga buatan

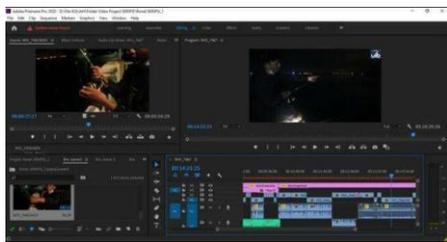
Alat dan umpan sudah disipakn jadi langsung saja kita laut untuk mempraktekkan memancing. Beuty shot pergi ke laut. Baiklah kita sudah sampai di laut mari memancing dengan alat yang sudah saya sebutkan sebelumnya. Pertama kita kaitkan umpan sudah kita siapkan, saya memakai udang sebagai umpan jika sudah dikaitkan baru kita lempar umpannya dengan cara (dari samping dan dari depan) baru kita tunggu. Baiklah begitulah tutorial dan penjelasan memancing dari saya, semoga video dari saya ini dapat membantu anda pemula yang ingin memancing di laut lepas.

Develop

Dalam tahapan *develop*, penulis sudah mengumpulkan aset-aset yang akan digunakan dalam penelitian dan perancangan serta pengembangan video panduan memancing ini dan akan diimport terlebih dahulu ke dalam aplikasi pengolah video, adapun file mentah yang penulis gunakan ialah hasil potongan rekaman video yang sudah direkam menggunakan kamera dan juga *smartphone*.

Implementasi

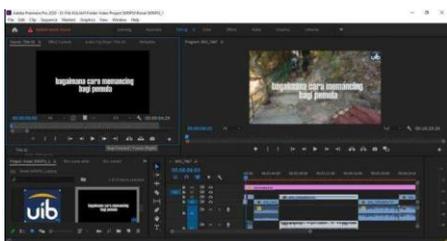
Pada tahap implementasi, penulis mengumpulkan potongan video hasil dari rekaman yang sudah diinput ke dalam *frame* berupa kesenian dan iring-iringan dalam pembuatan dokumentasi video memancing, adapun jenis implementasi yang dilakukan menggunakan pengolah audio-video seperti yang ditunjukkan dalam gambar berikut:



Gambar 4.10. Pengeditan Ketika Memancing



Gambar 4.11. Pengeditan Ketika Memancing Pt.2



Gambar 4.12. Pengeditan Kata Sambutan



Gambar 4.13. Pengeditan Memasang Benang Pancing



Gambar 4.14. Pengeditan Kata Penutup



Gambar 4.15. Pengeditan Sambutan Penutup



Gambar 4.16. Pengeditan *Beautyshot*



Gambar 4.17. Pengeditan Memasang Umpan

Disseminate

Pada tahap penyebaran, penulis akan melihat ulang kajian video yang sudah

dihasilkan, adapun hasil dari video yang sudah di *export* menjadi file .M4V sebesar 1,1 Gb dengan durasi video selama 16 menit dengan resolusi 1920x1080 (HD) dengan kecepatan loading data sebesar 1790kbps dengan kecepatan *refresh rate* sebesar 23,9 Hz dan juga jika dihitung menggunakan resolusi audio, didapatkan kecepatan pemutarannya sebesar 156kbps dan *channel* yang digunakan ialah stereo yang di mana stereo *channel* merupakan dual audio yang dapat memancarkan suara kiri dan kanan pada fungsi speaker.



Gambar 4.18. Opening Video



Gambar 4.19. Penutupan Video Panduan Memancing

Penyebaran

Pada tahap penyebaran, penulis menggunakan website *Youtube* sebagai media sarana guna memberikan pengetahuan terhadap para amatir yang ingin memulai dan mengetahui cara memancing yang baik dan benar dan juga persiapan apa saja yang perlu diperhatikan ketika ingin memancing, adapun beberapa rekaman hasil cuplikan layar yang penulis unggah pada platform *Youtube* tersedia di bawah ini:



Gambar 4.20. Tampilan pada kanal *Youtube*



Gambar 4.21. Tampilan deskripsi pada kanal *Youtube*

V. Kesimpulan dan Saran

Setelah melakukan berbagai tahapan perancangan dan pengembangan video hasil implementasi pada video panduan memancing bagi amatir, penulis mengumpulkan berbagai gambaran besar terhadap penelitian dalam laporan skripsi ini sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan metode 4D, penulis dapat merealisasikan dengan pembagian merata dan rapat antara *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Dalam tahapan *define* penulis mengumpulkan penetapan dalam materi dan observasi serta wawancara. Dalam tahap *design*, penulis membagikan dalam dua tahapan yaitu pembuatan *storyboard* dan skrip narasi, adapun tahap *develop*, penulis mengimplementasikan hasil dari *define* dan *design* menjadi sebuah video yang diolah menggunakan aplikasi pengolah video. Terakhir pada tahap *disseminate*, penulis mengunggah video hasil jadi pada website *Youtube*.
2. Materi dan alat juga bahan yang digunakan selama pembuatan video panduan memancing bagi amatir, penulis menyatakan bahwasannya tempat dan pemilihan berdasarkan kesepakatan dan juga hasil kualitatif deskriptif yang

dikumpulkan menggunakan metode observasi dan wawancara. Terdapat perbedaan dalam penelitian gambaran papan cerita dengan hasil jadi, namun sudah semestinya jika rancangan gambaran yang diberikan tidak sesuai dengan ekspektasi dan juga realita, hal itu akan berlanjut pada sub-bab saran selanjutnya.

Setelah rancangan dan pengembangan video panduan memancing diimplementasikan, penulis menemukan bahwasannya masih terdapat kekurangan dalam yang diharapkan, yaitu durasi panduan yang terlalu panjang dan juga narator yang membacakan narasi terlalu gugup.

Adapun saran-saran yang mampu penulis berikan setelah mengetahui cara merancang dan mengembangkan video panduan memancing bagi amatir diberikanlah kemudahan tempat dan waktu sebagai berikut:

1. Pemilihan tempat sebaiknya di-observasikan terlebih dahulu dengan menetapkan tanggal observasi dikarenakan jika sudah terjun ke lapangan, maka sudah banyak waktu yang dihabiskan seperti air laut yang belum naik lepas pantai maupun air laut yang sudah mengerut dan akan meningkat seiring dengan berjalannya tanggal kalender bulan.
2. Peralatan dan bahan yang digunakan dalam memancing sebaiknya dipersiapkan dengan bahan-bahan yang tidak membuat baret pada kendaraan maupun pada ransel atau kotak dan juga tas dari si pengguna, hal itu akan berakibat fatal jikalau sampai terjadi lecet pada barang maupun rekan penelitian.

Daftar Pustaka

- Dewi, m. D., & izzati, n. (2020). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis rme materi aljabar kelas vii smp. *Delta: jurnal ilmiah pendidikan matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Fajri, k., & taufiqurrahman, t. (2017). Pengembangan buku ajar menggunakan model 4d dalam peningkatan keberhasilan pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal pendidikan islam indonesia*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.56>
- Habibi, m. (2018). Memancing: budaya dan nilai kehidupan. *Fisipublik: jurnal ilmu sosial dan politik*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.24903/fpb.v2i2.228>
- Haryono. (2018). Antropologi orang laut (desin dolak) kabupaten indragiri hilir provinsi riau negara indonesia. *Jurnal ppkn & hukum*, 13(2), 1–17.
- Kausar, a., sutiawan, y. F., & rosalina, v. (2017). Perancangan video company profile kota serang dengan teknik editing menggunakan adobe premier pro cs 5. *Jurnal prosisko*, 2(1), 1–26.
- Munif, n. (2020). Motivasi dan potensi dark tourism di indonesia: literature review. *Prosiding pendidikan teknik boga busana ft uny*, 15(1).
- Mutia, r., adlim, a., & halim, a. (2018). Pengembangan video pembelajaran ipa pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan. *Jurnal pendidikan sains indonesia*, 5(2), 110–116. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- Rakhman, k. A., saraha, a. R., & sugrah, n. (2017). Pengembangan video penggunaan alat gelas laboratorium kimia di universitas. *Jurnal inovasi pendidikan ipa*, 3(2), 161. <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i2.15667>
- Sandhu, a. K., & batth, r. S. (2021). Software reuse analytics using integrated random forest and gradient boosting machine learning algorithm. *Software - practice and experience*, 51(4), 735–747. <https://doi.org/10.1002/spe.2921>
- Saputra, e. H., made, i., suyadnya, a., & widyantara, o. (2017). Rancang bangun aplikasi komunitas mancing berbasis android. *E-journal spektrum*,

ISSN: 2775-0272

4(2), 159–166.

Subamia, i. D. P., ayu, i. G., sri, n., & widiasih, n. N. (2020). *Pengembangan video panduan menggunakan bahan kimia , upaya peningkatan kesehatan dan keselamatan kerja. 2019, 206–217.*