

**LAPORAN AKHIR**  
**PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA**  
**SKEMA DOSEN PEMULA**



**Judul Penelitian**

**PERANCANGAN KONTEN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN ELEMENTER PRODI FILM DAN  
TELEVISI INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**Peneliti**

**Zahrina Zatadini, S.Sn., M.      199310192020122015**

**Agung Yudha Sasongko              1810887032**

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2022  
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2022 tanggal 17 November 2022  
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 307/IT4/HK/2022 Tanggal 29 Juni 2022  
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian  
Nomor: 3762/IT4/PG/2022 tanggal 1 Juli 2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
LEMBAGA PENELITIAN  
NOVEMBER 2022**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**

**Judul Kegiatan** : Perancangan Konten Youtube sebagai Media Pembelajaran Prinsip Desain Elementer Prodi Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

**Ketua Peneliti**

Nama Lengkap : Zahrina Zatadini, S.Sn., M.A.  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
NIP/NIK : 199310192020122015  
NIDN :  
Jab. Fungsional : DOSEN  
Jurusan : Film Dan Televisi  
Fakultas : FSMR  
Nomor HP : 085712080093  
Alamat Email : zahrnazatadini@gmail.com  
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 8.000.000  
Tahun Pelaksanaan : 2022

**Anggota Mahasiswa (1)**

Nama Lengkap : Agung Yudha Sasongko  
NIM : 1810887032  
Jurusan : TELEVISI  
Fakultas : SENI MEDIA REKAM



Yogyakarta, 22 November 2022  
Ketua Peneliti

Zahrina Zatadini, S.Sn., M.A.  
NIP 199310192020122015



## RINGKASAN

YouTube merupakan jaringan media sosial yang memiliki fasilitas untuk berbagi video dan paling banyak diminati oleh masyarakat. Dalam konteks media pembelajaran, YouTube memiliki berbagai konten audio visual, termasuk di dalamnya adalah video edukasi dengan penyajian konten yang dapat menarik berbagai lapisan masyarakat, tak terkecuali kalangan mahasiswa. YouTube bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan efisien karena kemudahan aksesnya serta keterbiasaan mahasiswa yang sudah lekat dengan YouTube. Penelitian ini bertujuan untuk merancang konten video YouTube sebagai media pembelajaran prinsip desain elementer Prodi Film dan Televisi yang tak hanya menarik tetapi juga memberikan edukasi, inspirasi sesuai dengan karakter mahasiswa prodi film dan televisi, dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, serta dapat memberikan informasi identitas akademik Prodi Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka dan studi bahan visual serta analisis data deskriptif eksploratif. Hasil penelitian berupa rancangan *production book* video konten YouTube prinsip desain elementer. Luaran penelitian yang ditargetkan berupa publikasi ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi (SINTA 4) dan ranah Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) setara pada level 3.

Kata Kunci : YouTube, Media Pembelajaran, Desain Elementer

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur dipanjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga Laporan Kemajuan Penelitian ini dapat terselesaikan. Untuk itu diucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Nur Sahid, M.Hum., selaku Ketua Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan waktu dalam penyelesaian penelitian ini.
2. Nanang Rachmat Hidayat, S. Sn, M. Sn. selaku team teaching dalam mata kuliah Desain Elementer yang telah memberikan saran dan semangat dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Sdr. Agung Yudha Sasongko, selaku Anggota Peneliti yang telah berkontribusi pada penelitian lapangan.

Demikian Laporan Kemajuan Penelitian ini dibuat. Kritik dan saran sangatlah diharapkan untuk melengkapi proses penelitian pada tahapan selanjutnya.

Yogyakarta, 10 Oktober 2022

Penulis,

Zahrina Zatadini, S. Sn., M. A.

NIP. 19931019 202012 2 015

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....	8
BAB IV METODE PENELITIAN .....	10
BAB V HASIL YANG DICAPAI.....	12
A. Konsep Konten .....	12
B. Desain Konten .....	26
C. Desain Produksi.....	27
BAB VI RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA .....	32
BAB VII KESIMPULAN .....	33
DAFTAR PUSTAKA .....	35
LAMPIRAN.....	37

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pokok materi per pertemuan perkuliahan desain Elementer prodi Film dan Televisi yang ada pada RPS.....	16
Tabel 2. Tabel rundown ‘Short Story’ Ranarupa.....	17
Tabel 3. Tabel Treatment Ranarupa Episode 1.....	30
Tabel 4. Tabel Perlengkapan Teknis.....	30

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tangkapan layar pencarian dengan keyword ‘Nirmana’ di YouTube.....	2
Gambar 2. Tangkapan layar pencarian dengan kata kunci ‘Desain Elementer’ di YouTube.....	2
Gambar 3. Tangkapan layar pada salahsatu konten pada channel YouTube Valerie Lin.....	18
Gambar 4. Tangkapan layar pada salahsatu konten pada channel YouTube Her86m2.....	18
Gambar 5. Tangkapan layar pada salahsatu konten pada channel YouTube Kelogsloops.....	19
Gambar 6. <i>Colourwheel</i> .....	20
Gambar 7. Warna Tersier.....	20
Gambar 8. Warna Kwartir (kecoklatan).....	20
Gambar 9. Palette warna identitas Ranarupa.....	21
Gambar 10. Logo Ranarupa.....	21
Gambar 11. Visualisasi 3D perspektif <i>setting</i> tata artistic Ranarupa yang akan berlokasi di studio penulis.....	22
Gambar 12. 3D Visualisasi tata artistik serta framing pada kamera overhead/flatlay.....	23
Gambar 13. 3D Visualisasi tata artistik serta framing pada kamera samping yang menangkap meja kerja studio.....	23
Gambar 14. 3D Visualisasi variasi framing Ranarupa.....	24
Gambar 15. 3D Visualisasi variasi framing Ranarupa.....	24
Gambar 16. 3D Konsep visual transisi antar segmen Ranarupa.....	25

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Draft Artikel Ilmiah
2. Bukti Status Submission atau reprint artikel ilmiah
3. Bukti Luaran keikutsertaan Seminar Nasional
4. Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) 100%
5. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%
6. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30%



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

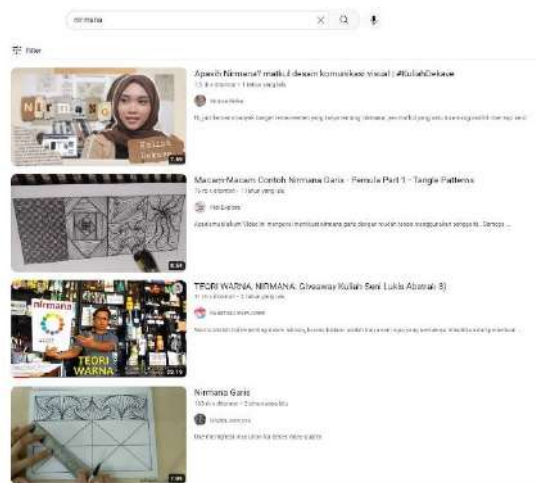
### **A. Latar Belakang**

YouTube menjadi media digital yang sangat populer dalam beberapa tahun terakhir. Tingginya akses masyarakat terhadap social media yang satu ini tentunya membawa dampak positif dan negatif. Hal tersebut didorong oleh semakin meningkatnya konsumsi internet masyarakat dari tahun ke tahun. Dalam konteks media pembelajaran perkuliahan online, materi atau konten berbentuk video masih menjadi salah satu media yang banyak digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, tak terkecuali video yang bersumber dari YouTube. Menurut KBBI konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Keberagaman konten dalam YouTube dapat membuka kesempatan masuknya konten edukasi yang bisa menjadi salah satu sumber pembelajaran bagi mahasiswa. Tidak hanya beragam dalam materi tetapi juga beragam ciri khas, kreatifitas dan *value* dari masing-masing channel atau content creator menjadi daya tarik lebih dan motivasi belajar bagi penonton.

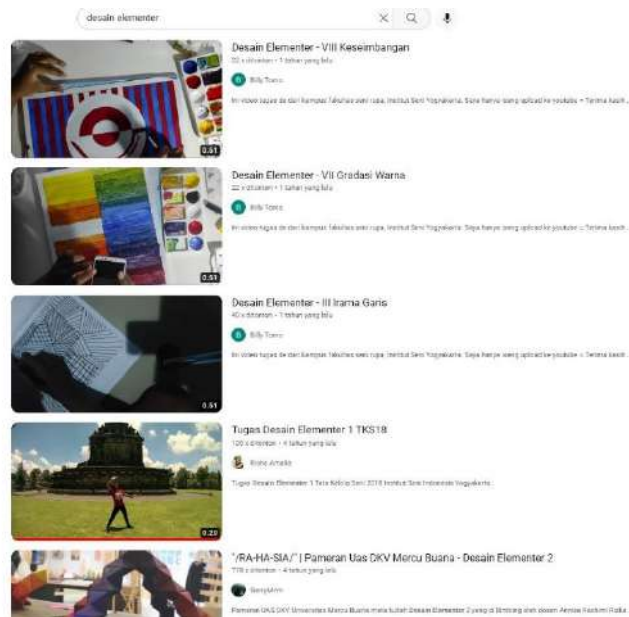
Keterbiasaan mahasiswa dalam mengakses YouTube menjadi kesempatan para pengajar terutama dosen untuk membagikan konten edukasi dalam social media tersebut sebagai bentuk penyesuaian terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi agar tidak ketinggalan zaman. Selain itu konten pembelajaran akademik yang dibagikan juga bisa menjadi informasi terkait identitas akademik perguruan tinggi, sehingga konten tersebut bisa memberikan edukasi mengenai apa yang akan dipelajari dalam perkuliahan prodi film dan televisi kepada masyarakat luas terutama mahasiswa film dan televisi bahkan calon mahasiswa film dan televisi.

Desain Elementer merupakan salahsatu mata kuliah yang dipelajari di Program Studi Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Di dalamnya mempelajari unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain. Mata kuliah Desain

Elementer di Prodi Film dan Televisi, memiliki capaian untuk mengasah kepekaan mahasiswa dalam mengkaji atau menciptakan karya Film dan Program Televisi, terutama dalam menyusun komposisi framing serta desain produksi untuk mendapatkan visual yang dapat mewujudkan sebuah konsep dan storytelling yang ada dalam sebuah naskah film atau program televisi. Mahasiswa pun dapat mencari konten edukasi terkait Desain Elementer di YouTube, untuk memperdalam pengetahuan mereka akan Desain Elementer



Gambar 1 Tangkapan layer pencarian dengan keyword 'Nirmana' di YouTube



Gambar 2 Tangkapan layar pencarian dengan kata kunci 'Desain Elementer' di YouTube

Walaupun keilmuan dari desain elementer sendiri bersifat universal untuk semua jenis seni dengan tata rupa dan visual, konten edukasi desain elementer di YouTube yang menyediakan pengalaman belajar bagi pembelajar film dan televisi masih belum optimal. Sebagian besar pengalaman belajar pada konten desain elementer lebih banyak ditujukan untuk mahasiswa seni rupa, seperti seni murni, desain dan kriya. Selain itu permasalahan yang ada dilapangan adalah adanya kesenjangan kemampuan mahasiswa dalam menerima materi perkuliahan desain elementer. Sehingga muncul ketidakefektifan pengalaman belajar mahasiswa ataupun pembelajar dibidang film dan televisi. Pembelajar Film dan Televisi memiliki kebutuhan yang berbeda dari Seni Rupa secara umum. Terdapat beberapa aspek yang perlu ditekankan dalam pembelajaran desain elementer film dan televisi, yaitu aspek kedalaman (*depth*), aspek gerakan (*motion*) dan aspek suara (*audio*). Aspek-aspek ini mewakili unsur yang akan menentukan komposisi framing dalam karya film dan televisi.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mewujudkan konten video media pembelajaran yang sesuai dengan karakter mahasiswa desain elementer prodi film dan televisi dengan basis media social YouTube. Keunikan topik yang diteliti adalah untuk menemukan bagaimana sebuah konten edukasi desain elementer khusus untuk pembelajar bidang film dan televisi dapat dirancang untuk nantinya dapat di produksi secara efektif dan efisien. Urgensi penelitian mewujudkan rancangan *production book* video konten YouTube sebagai media pembelajaran prinsip desain elementer Prodi Film dan Televisi, yang nantinya dikemudian hari dapat diwujudkan dalam bentuk konten audio visual yang dapat diunggah di YouTube. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah untuk merancang konten video YouTube sebagai media pembelajaran prinsip desain elementer Prodi Film dan Televisi yang tak hanya menarik tetapi juga memberikan edukasi, inspirasi dan motivasi bagi mahasiswa serta dapat memberikan informasi identitas akademik Prodi Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai bentuk adaptasi dari perkembangan teknologi Informasi dan Komunikasi.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka masalah yang muncul adalah

1. Bagaimana proses perancangan *production book* video konten YouTube pembelajaran prinsip desain elementer yang sesuai dengan minat, karakter dan pengalaman belajar mahasiswa prodi film dan televisi ISI Yogyakarta?.
2. Bagaimana agar video konten YouTube pembelajaran prinsip desain elementer bisa ditonton dan dinikmati oleh mahasiswa dan pembelajar mandiri dibidang film dan televisi?.