

CRITICAL REVIEW ARTIKEL :“INTERACTIVE DOCUMENTARY ON PERSPECTIVE OF NEW MEDIA”

Zul Anwar¹ dan Hastuti Diah Ikawati²

^{1,2} Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Mandalika
Email: zulawarr@gmail.com

Abstrak

Bahan utama dari film dokumenter linear adalah gambar bergerak dan begitu juga untuk film dokumenter interaktif. Dokumenter dibuat dari gambar dan penggabungan media lain. Pembuat film dokumenter interaktif telah menggunakan gambar diam serta gambar bergerak. Layar, dokumenter interaktif harus selalu mengejar pendekatan layar penuh demi interaktivitas atau keterlibatan penggunanya. Audio juga termasuk elemen kunci dari dokumenter interaktif karena akan mendukung fleksibilitas dan memberikan sifat menarik. Fitur dari dokumenter interaktif terletak pada interface yang bergerak dan navigasinya. Sampai saat ini, empat mode utama interaktivitas telah digunakan dalam dokumenter interaktif yaitu : hypertext, percakapan, pengalaman dan partisipatif. Mode ini diadopsi dari bagaimana interaksi antara manusia dengan komputer.

Katakunci: Interactive, Documentary, Media

PENDAHULUAN

Sebuah Dokumenter Interaktif adalah dokumenter dalam bentuk web dan multimedia dengan interaktivitas dan partisipasi pengguna yang menyajikan narasi non-linear. Fitur-fitur ini datang dari yang media baru termasuk hypertext, remediasi, modulasi dan interaktivitas kombinasi film bioskop dan teknologi digital. Fokus pada fitur-fitur media baru dan dokumenter interaktif disajikan dan dibandingkan. variasi model dokumenter interaktif dibandingkan dengan film dokumenter tradisional atau media disajikan. Dokumenter interaktif merupakan media baru, sebagian besar dipengaruhi oleh interaksi pengguna terkait.

Di Perancis, istilah dokumenter digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film mengenai perjalanan dan film pendidikan. Berdasarkan definisi ini, awalnya semua film non-fiksi adalah film dokumenter. Mereka merekam kegiatan sehari-hari, misalnya kereta api masuk ke stasiun. Pada dasarnya, film dokumenter merepresentasikan kenyataan. Artinya, film dokumenter berarti menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan. Sama seperti film fiksi lainnya, film dokumenter juga mendapat perlakuan kreatif sehingga memungkinkan untuk dipandang bukan sebagai suatu rekaman kejadian nyata. Penonton sering menyaksikan dokumenter yang dipandu oleh *voiceover*, wawancara dari para ahli, saksi dan pendapat anggota masyarakat, penempatan lokasi yang terlihat nyata, potongan-potongan kejadian langsung dan materi yang berasal dari arsip yang ditemukan.

Varian dari film dokumenter saat ini semakin berkembang, dulu film dokumenter hanya dibuat orang untuk mendokumentasikan sebuah peristiwa yang berfungsi sebagai alat untuk memberitahukan suatu kegiatan atau peristiwa. Saat ini film dokumenter telah berkembang semakin cepat, tidak hanya sebagai sebuah pendokumentasian saja, namun telah dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, mulai dari bagian jurnalistik televisi, *features*, hingga sebagai alat advokasi terhadap

kepentingan tertentu. Biografi, berisi potret, biografi dan profil perjalanan hidup suatu tokoh terkenal dunia, bisa berupa presiden, menteri, pengusaha, artis, musisi, dan lain-lain. Ada beberapa jenis dokumenter yang kita kenal, yaitu: (1) Traveling, berisi footage laporan perjalanan lengkap ke tempat wisata atau tempat tertentu bisa dalam bidang antropologi atau bidang hiburan saja; (2) Investigasi, berisi rekaman penyelidikan dan investigasi secara jurnalistik suatu kasus atau peristiwa yang sedang dibahas dengan tujuan mengetahui lebih dalam; (3) Sejarah, berisi rekaman kejadian dan peristiwa bersejarah yang terjadi di masa lalu, bisa berupa perang, perjanjian, kehidupan masa lalu dan lain-lain; (4) Ilmu Pengetahuan, berisi film dokumenter tentang pendidikan dan edukasi yang memberikan informasi bisa dari bidang sains,

RINGKASAN TULISAN

Jurnal ini disusun dengan urutan sebagai berikut: pendahuluan, prinsip-prinsip media baru, fitur-fitur yang terdapat dalam dokumenter interaktif, mode interaktifitas, dan kesimpulan.

Saat ini, semua orang menggunakan kata "dokumenter" untuk menggambarkan setiap bagian multimedia tunggal yang menggabungkan video yang tidak masalah sifatnya, teknik, bahasa atau ruang lingkup, definisi dokumenter. Perbedaan mendasar antara linear dan dokumenter interaktif bukanlah bagian dari analog ke teknologi digital, tetapi bagian dari linear ke narasi interaktif. Kedua dokumenter linear dan interaktif mencoba untuk membuat dialog dengan realitas, tapi media yang mereka gunakan mampu menciptakan produk yang berbeda. Sebuah film dokumenter linear yang didistribusikan melalui Internet adalah digital, tetapi jika tidak interaktif itu tidak memberi konstruksi realitas baru. Pengenalan interaktivitas, melalui media baru, membawa serta dinamika baru yang, dengan waktu, menciptakan tujuan dan epistemologi baru.

Prinsip – prinsip media baru menurut Manovic (2002:49-53) : Menurut teori yang Manovich, prinsip-prinsip media baru dapat dipertimbangkan sebagai berikut. 1) Komputer sebagai meta-media, sebagai dukungan alat untuk produksi dan juga untuk konsumsi objek media mew. 2) Dampak pada ekspresi budaya sebelumnya, seperti analog bioskop atau fotografi, teknik komputer dan alat-alat. 3) Pengaruh paradigma pemrograman perangkat lunak pada estetika, tapi bahkan pada bagaimana kita berpikir, belajar dan akses informasi. 4) Munculnya budaya visual dan media baru dalam masyarakat kita. Prinsip – prinsip tersebut sbb: representasi numerik, modularitas, otomatisasi, variabilitas, dan transcoding

Bahan utama dari film dokumenter linear adalah gambar bergerak dan begitu juga untuk film dokumenter interaktif. Dokumenter dibuat dari gambar dan penggabungan media lain. Pembuat film dokumenter interaktif telah menggunakan gambar diam serta gambar bergerak. Layar, dokumenter interaktif harus selalu mengejar pendekatan layar penuh demi interaktifitas atau keterlibatan penggunaannya. Audio juga termasuk elemen kunci dari dokumenter interaktif karena akan mendukung fleksibilitas dan memberikan sifat menarik. Fitur dari dokumenter interaktif terletak pada interface yang bergerak dan navigasinya.

Sampai saat ini, empat mode utama interaktivitas telah digunakan dalam dokumenter interaktif yaitu : hypertext, percakapan, pengalaman dan partisipatif. Mode ini diadopsi dari bagaimana interaksi antara manusia dengan komputer.

Definisi dokumenter linear telah berubah dari waktu ke waktu. Mengikuti pendekatan Nichols (2001:139), dia menggunakan definisi sistemik dimana melihat film

dokumenter sebagai seperangkat hubungan antara penulis atau pembuat dokumenter, pemirsa atau pengguna, media dan apa yang ada di sekitar mereka. Terdapat hubungan yang berubah-ubah dalam dokumenter menyesuaikan dengan waktu; mereka dipengaruhi oleh perubahan sosial, politik dan teknologi. Mereka dan mengatur (realitas) menjadi teks dan gambar dan karena dokumenter adalah gejala dari 'negosiasi' dengan kenyataan.

Sejalan dengan perkembangannya ide logika negosiasi realitas pembuatan dokumenter dituntut untuk dapat menganalisis kebutuhan interaktif digital dimana pengguna menuntut partisipasi aktif dalam film dokumenter itu, negosiasi terjadi melalui interaktivitas. Interaktivitas lebih dari aksi-reaksi sederhana, proses manusia-mesin. Sebaliknya, dapat dianggap sebagai kekuatan transformatif yang menciptakan hubungan dinamis tak terbatas antara semua entitas yang terkait dengan itu dan satu sama lain. Dalam pengertian ini, dokumenter interaktif menjadi objek relasional yang memiliki kehidupan dalam dirinya sendiri.

PEMBAHASAN

Pertama-tama ingin saya kemukakan alasan memilih tulisan ini. Pemilihan tulisan yang menjelaskan tentang dokumenter interaktif dalam perspektif media baru ini tidak lepas dari fenomena perkembangan kebutuhan pengajaran yang juga berkembang pesat. Adanya keterbatasan para pendidik terutama dalam hal kemampuan menjelaskan secara detail mengenai ilmu pengetahuan, hal – hal aktual yang terjadi di masyarakat, sejarah, dan fenomena-fenomena yang terjadi yang dapat dijadikan pelajaran atau memperkaya pengetahuan bagi peserta didik. Disamping itu pendidik maupun peserta seringkali didik dihadapkan pada keterbatasan waktu dan jarak yang memungkinkan antara mereka saling berkomunikasi tatap muka dalam melakukan proses belajar dan pembelajaran. Kendala pembelajaran tersebut salah satunya dapat diatasi dengan penyajian film dokumenter yang menarik dan interaktif sesuai kebutuhan peserta didik. Tentunya perkembangan teknologi sangat mempengaruhi dalam perkembangan pembuatan dokumenter-dokumenter saat ini, seperti teknologi multimedia dan web.

Selanjutnya, saya ingin mengkaji tulisan ini sebagai berikut, yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah mengkaji referensi-referensi serta film-film dokumenter yang pernah dikembangkan para ahli selama ini. Namun penulis tidak menjelaskan alasan yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini (tidak memaparkan permasalahan yang selama ini terjadi), disamping itu di dalam pembahasan, peneliti hanya mendeskripsikan hasil penelitian, tidak membahas mengapa hasilnya demikian, peneliti juga tidak membahas bagaimana interaksi audien saat dokumenter interaktif ini diterapkan kepada penggunanya, sehingga konsep pembelajaran interaktifnya tidak dibuktikan secara ilmiah. Dalam kesimpulan, peneliti tidak menyampaikan hasil pengujian hipotesis, tetapi peneliti hanya menyimpulkan secara umum yakni dampak dokumenter interaktif ini sangat berguna bagi penggunanya.

Dibawah ini saya ingin mengkaji bahasan yang perlu untuk diketahui namun belum dikemukakan penulis dalam journal tersebut yakni dari sisi landasan teori berkaitan dokumenter, landasan teori berkaitan dengan multimedia.

1. Landasan teori terkait dengan Dokumenter

Nicols (2001: 20) mendefinisikan isi dalam film dokumenter tidak sesederhana menceritakan "cinta" atau "budaya." tidak juga dapat direduksi dari kamus ilmu pengetahuan semisal mendefinisikan yang terkandung "garam meja" adalah suatu

bahan kimia senyawa terdiri dari satu atom natrium dan satu klorin (NaCl). Definisi "dokumenter" selalu relasional atau perbandingan. Dokumenter mengambil makna berbeda dengan film fiksi atau film eksperimental lain. Film dokumenter adalah reproduksi realitas, masalah ini akan menjadi jauh lebih rumit, yaitu bagaimana membuat replika atau salinan sesuatu proses atau kejadian yang sudah ada dan terjadi. Jadi dokumenter adalah representasi dari dunia kita sudah tempati, atau bentuk singkatan dari suatu pandangan yang terjadi di dunia, salah satu yang kita mungkin tidak pernah ditemukan sebelumnya atau aspek lain yang ada di dunia yang asing, belum pernah tersentuh, atau diketahui orang pada umumnya, disajikan secara akrab bagi kita.

Bagaimana memulai pembuatan film dokumenter, Dziga Vertov, dalam Nicols (2001:95) menjelaskan beberapa tahap pembuatan film dokumenter, sbb:

- a. Editing selama pengamatan-orientasi mata telanjang di setiap tempat, setiap waktu.
 - b. Editing setelah observasi mengorganisir apa yang telah dilihat, menurut untuk fitur karakteristik.
 - c. Editing selama pembuatan film dibantu kamera film di tempat yang diperiksa pada langkah 1.
 - d. Editing setelah syuting kasar dengan mengorganisir rekaman sesuai dengan karakteristik fitur dan mencari fragmen yang kurang.
 - e. Mengukur karena melihat pada fragmen secara visual sehingga dapat menangkap gambar link yang penting.
 - f. Akhir editing-reorganisasi semua rekaman ke urutan yang terbaik.
2. Landasan teori terkait dengan Media dan Multimedia

Menurut AECT (Sadiman et al, 2005: 19) media merupakan bahan sebagai sumber belajar yang berupa perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Oleh beberapa orang, multimedia diartikan sebagai penggunaan penggabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis, animasi, video, dan audio. Dalam hal ini multimedia, Heinich et al (1996: 260) menyatakan bahwa:

Computer multimedia system incorporate the computer as a display device, management tool, and/or source of text pictures, graphics, and sounds. More than simply presenting information in multiple formats, they integrate these multiple Mengenai media into a structured program in which each element complements the others so that the whole is greater than the sum of its parts.... Multimedia system can provide a structured program of learning experiences to individuals and groups, with a special emphasis on multisensory involvement.

Multimedia berbasis komputer menggabungkan kemampuan komputer sebagai alat untuk menampilkan, manajemen, dan sebagai sumber gambar teks, grafik, dan bunyi yang berpadu dengan serasi. Komputer mampu mengintegrasikan berbagai media ke dalam suatu program terstruktur dimana masing-masing unsur saling melengkapi satu sama lain. Multimedia dapat menyediakan suatu program yang tersusun dengan baik untuk pembelajaran individu maupun kelompok, dengan suatu penekanan khusus pada keterlibatan multisensori. Penggunaan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mempelajari materi

lebih lengkap dan terperinci, serta dapat mengingat informasi tersebut lebih mendalam sehingga akan lebih lama tersimpan di otak dibandingkan jika siswa menerima informasi hanya melalui satu media saja. Diperkirakan pada waktu yang akan datang guru-guru akan menggunakan gabungan teks, gambar, suara, video dan animasi sebagai bagian dari kurikulum. Perkembangan perangkat lunak (*software*) semakin meningkat, begitu pula kemampuan guru maupun siswa untuk membuat presentasi pembelajaran dengan teknologi multimedia juga akan meningkat, hal ini dapat lebih hemat biaya dibandingkan jika harus memproduksi materi dengan film dan televisi. Towndrow & Vallance (2004: 17) menyatakan:

In the future, teachers will use texts, images, sound, video and animation as part of their curriculum; all available through the information highway. And as the power and ease of use of software increase, so will the ability of teachers and students to create, so will the ability of teachers and students to create presentations with multimedia content that rivals the production value of today's high budget films and television.

Pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mynard (Towndrow & Vallance, 2004: 21) yaitu mendemonstrasikan bagaimana penggunaan *Computer Mediated Communication* (CMC) dapat digunakan secara baik dalam pembelajaran di kelas bahasa Inggris pada Zayed University of United Arab Emirates. Dengan CMC siswa yang selama ini belajar secara pasif menjadi lebih aktif terutama dalam mempraktekkan komunikasi dengan bahasa Inggris. Lebih lanjut Towndrow & Vallance (2004: 25) mengemukakan bahwa: jika IT akan digunakan secara efektif dalam pembelajaran bahasa maka harus dilakukan dengan cara yang informatif, ini berarti bahwa penggunaan IT di dalam kelas harus direncanakan dan dikelola dengan baik untuk memberikan hasil dengan nilai dan manfaat yang tinggi.

Beberapa ahli dalam pembelajaran menyatakan bahwa penggunaan multimedia berbasis komputer sangat potensial untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, karena kemampuannya untuk memadukan berbagai media seperti video dan audio dengan kualitas tinggi dan diatur oleh si belajar. Penggunaan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran bahasa menjadi sangat bermanfaat karena selain dapat menyajikan materi melalui media teks, gambar, film, suara maupun grafik, multimedia juga memiliki fasilitas *hypermedia*. Fasilitas ini memberikan beberapa keuntungan bagi pembelajaran bahasa, seperti: (1) terciptanya lingkungan atau situasi yang otentik, karena aspek mendengarkan sekaligus dipadu dengan aspek melihat seperti yang terjadi di dunia nyata, (2) *integrated skills activity* yaitu kegiatan belajar yang melibatkan ketrampilan terpadu antara mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis yang terpolakan dengan lebih mudah, (3) siswa memiliki keleluasaan untuk menjalankan kegiatan sesuai dengan keinginan dan kemampuan mereka dalam memilih materi yang lebih disukai dan mengulang kembali hal-hal yang masih perlu, menentukan rentang waktu belajar yang diperlukan, menentukan sendiri urutan langkah pembelajaran dimana untuk setiap individu belum tentu selalu sama. Dengan materi pelajaran yang menarik serta ditunjang fasilitas multimedia yang lengkap seperti TV, DVD, *Video Projector*, serta CD ROM *Interactive Games*, siswa-siswi dapat meningkatkan pengetahuannya dengan efektif dan antusias.

KESIMPULAN

Berdasarkan critical review yang telah dilakukan, dapat disimpulkan :

1. Dalam film dokumenter haruslah sesuai kenyataan tidak ada cerita fiktif yang dibuat-buat untuk mendramatisir adegan dalam film. Artinya, film dokumenter merepresentasikan atau menampilkan kembali fakta yang ada.
2. Tujuan peneliti dalam tulisan ini adalah untuk memberikan kajian yang mendalam dan memperkenalkan model-model interaktifitas yang dapat digunakan dalam membuat dokumenter.
3. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat pesat, sehingga para pendidik harus peka dan mampu melihat potensi penggunaan film dokumenter dalam pembelajarannya yang tentunya disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan karakteristik peserta didik itu sendiri.
4. Peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas pembelajaran adalah tanggungjawab kita semua dengan tetap mengadaptasi kemajuan Teknologi Informasi dan menyesuaikan dengan perkembangan psikologi dan kognitif peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Sadiman,A., Rahaharjo,R., Haryono,A., et al. (2005). *Media pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Towndrow, P.A. & Vallance, M. (2004). *Using IT in the laguage classroom. a guide for teachers and student in asia* (3th ed). New York: Longman Inc.
- Nichols Bill, (2001), “*Introduction to Documentary*”, Bloomington & Indiana Polis : Indiana University Press.
- Lev Manovich, (2002) *The Language of New Media*, boston : The MIT Press.
- Kim, Nayun&Sagheon, (2014), *Interactive Documentary on Perspective of New Multimedia. International Jurnal of Multimedia and Ubiquitous Engineering (IJMUE)*: Vol.9 No.12. Pp 117-128.

Lampiran: Data Jurnal Internasional

Judul	:	<i>“Interactive Documentary on Perspective of New Media”</i>
Penulis	:	Nayun Kim and Sangheon Kim Dept. of Global Culture and Contents, HUFS, 107 Imun-ro, Seoul, Korea
Nama Jurnal	:	<i>International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering</i>
DOI	:	10.14257/ijmue.2014.9.12.11
Tahun Terbit	:	Vol. 9, No. 12 (2014), pp. 117-128
Jumlah Halaman	:	12 (halaman 117 s.d. 128)