

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER BERTEMA  
KESEHATAN MENTAL SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN GANGGUAN  
*BIPOLAR DISORDER***



**Diajukan oleh :**

- 1. NURIA GATI UTAMI / 061180030**
- 2. RETNO INDIARTA / 061180029**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat**

**Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER BERTEMA  
KESEHATAN MENTAL SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN GANGGUAN  
*BIPOLAR DISORDER***



**Diajukan oleh :**

- 1. NURIA GATI UTAMI / 061180030**
- 2. RETNO INDIARTA / 061180029**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat**

**Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR**

**NAMA / NPM** : 1. **NURIA GATI UTAMI / 061180030**  
2. **RETNO INDIARTA / 061180029**

**PROGRAM STUDI** : **D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JENJANG PENDIDIKAN** : **DIPLOMA TIGA (D3)**

**JUDUL** : **PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER**  
**BERTEMAKAN KESEHATAN MENTAL**  
**SEBAGAI MEDIA PENGENALAN**  
**GANGGUAN *BIPOLAR DISORDER***

**Tanggal : 07 Agustus 2021**

**Pembimbing**

**Mengetahui,**

**Direktur**

**Eka Prasetya Adhy Sugara, S. T., M.Kom.**

**NIDN: 0224048203**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR**

**NAMA / NPM** : 1. **NURIA GATI UTAMI / 061180030**  
2. **RETNO INDIARTA / 061180029**

**PROGRAM STUDI** : **D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JENJANG PENDIDIKAN** : **DIPLOMA TIGA (D3)**

**JUDUL** : **PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER**  
**BERTEMAKAN KESEHATAN MENTAL**  
**SEBAGAI MEDIA PENGENALAN**  
**GANGGUAN *BIPOLAR DISORDER***

**Tanggal : 07 Agustus 2021**

**Tanggal: 07 Agustus 2021**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

**Adelin, S.T., M.Kom.**

**Yasermi Syahrul, S. Pd., M. Sn.**

**NIDN:0211127901**

**NIDN: 0208058801**

**Menyetujui,**

**Direktur**

**Benedictus Efendi, S.T., M.T.**

**NIP : 09.PCT.13**

**MOTTO :**

*“Jangan terlalu ambil hati dengan ucapan seseorang, kadang manusia punya mulut tapi belum tentu punya pikiran.”*

*(Albert Einstein)*

*“Untuk membuat kesuksesan, otot lebih dibutuhkan daripada senyum”*

*(Squidward Tentacle)*

**Kupersembahkan kepada :**

- Allah yang maha kuasa
- Kedua orang tua tercinta
- Keluarga besar tercinta
- Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S. T., M.Kom.
- Teman-teman seperjuangan

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas nikmat kehadiran Allah SWT. atas nikmat dan karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul Pembuatan Video Dokumenter Bertema Kesehatan Mental Sebagai Media Pengenalan Gangguan *Bipolar Disorder* dapat dilakukan dengan baik oleh penulis dan diselesaikan tepat pada waktunya.

Tujuan penulis dalam membuat Laporan Tugas Akhir ini untuk memenuhi sebagai syarat untuk mencapai gelar ahli madya bagi mahasiswa program studi D3 Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech. Dalam penulisan Laporan ini tidak sedikit hambatan yang dialami penulis, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang tak terhingga sedalam – dalamnya kepada:

- **Tuhan Yang Maha Esa**, yang telah memberikan ilmu, akal kesehatan jasmani dan rohani.
- **Orang Tua dan Saudara**, tercinta yang telah memberikan do'a dan dukungan.
- **Benedictus Efendi, S.T., M.T.** Selaku Direktur Politeknik PalComTech yang penulis hormati.
- **Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M. Kom.** Selaku kaprodi Desain Komunikasi Visual yang penulis hormati.

- **Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S. T., M.Kom.** Selaku dosen pembimbing penulis yang telah bersedia membimbing dan meluangkan waktu agar penulis memahami kajian Laporan Tugas Akhir ini.
- **Dan Teman – Teman Seperjuangan,** penulis yang telah memberikan bantuan dan saran yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis mengucapkan Alhamdulillah dan terima kasih untuk semuanya, semoga Allah SWT selalu meyertai langkah penulis, Aamiin. Dan mudah – mudahan Laporan Tugas Akhir yang telah dibuat ini menjadi manfaat sebagai mana mestinya.

Palembang, Agustus 2021

Penulis.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Bagi Penulis .....	3
1.4.2 Manfaat Bagi Akademik .....	4
1.4.3 Manfaat Bagi Target <i>Audience</i> .....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
1.5.1 Bab I Pendahuluan .....	4
1.5.2 Bab II Tinjauan Pustaka .....	5
1.5.3 BabIII Metode Penelitian .....	5



1.5.4 Bab IV Hasil dan Pembahasan .....	5
1.5.5 Bab V Penutup .....	5

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Landasan Teori .....	6
2.1.1 Gangguan Bipolar .....	6
2.1.2 Video Dokumenter .....	6
2.1.3 Pengambilan Gambar .....	7
2.1.4 Warna .....	11
2.1.5 Audio .....	12
2.1.6 Tipografi .....	12
2.2 Penelitian Terdahulu .....	12
2.3 Kerangka Penelitian .....	15

## **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Objek dan Waktu Penelitian .....	16
3.1.1 Objek .....	16
3.1.2 Waktu Penelitian .....	16
3.2 Jenis Data .....	17
3.2.1 Data Primer .....	17
3.2.2 Data Sekunder .....	17
3.3 Teknik Perancangan .....	18
3.3.1 Konsep Visual .....	19
3.3.2 Konsep Huruf .....	19
3.3.3 Konsep Warna .....	21

3.4 Ruang Lingkup Penelitian .....	22
3.5 Alat dan Bahan .....	22
3.5.1 Alat Proses .....	22
3.6 Tahapan Pengerjaan .....	24
3.6.1 Pra Produksi .....	24
3.6.2 Produksi .....	27
3.6.3 Pasca Produksi .....	28

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil .....	29
4.2 Pra Produksi .....	30
4.2.1 <i>Storyboard</i> .....	30
4.2.2 <i>Script</i> .....	32
4.2.3 Audio .....	34
4.3 Produksi .....	35
4.4 Pasca Produksi .....	39
4.4.1 Editing Video .....	40
4.4.2 <i>Thumbnail</i> .....	52
4.4.3 Publikasi .....	54
4.5 Media Pendukung .....	55
4.6 Pembahasan .....	60

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran .....	62

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xviii</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian .....	15
Gambar 3.1 Contoh Huruf <i>Century Gothic</i> .....	19
Gambar 3.2 Contoh Penggunaan Huruf <i>Century Gothic</i> .....	20
Gambar 3.3 Contoh Huruf <i>Quicksand</i> .....	20
Gambar 3.4 Contoh Penggunaan Huruf <i>Quicksand</i> .....	21
Gambar 3.5 Contoh <i>Color Palette</i> Warna Dingin.....	22
Gambar 4.1 Hasil Proyek Akhir.....	29
Gambar 4.2 <i>Scene Opening (Medium Shot)</i> .....	35
Gambar 4.3 <i>Scene Detail (Big Close Up)</i> .....	36
Gambar 4.4 <i>Scene Wawancara (Medium Close Up)</i> .....	36
Gambar 4.5 <i>Scene Wawancara (Medium Shot)</i> .....	37
Gambar 4.6 <i>Scene Obat (Full Shot)</i> .....	38
Gambar 4.7 <i>Over The Shoulder Shot</i> .....	38
Gambar 4.8 <i>Scene Olahraga</i> .....	39
Gambar 4.9 Membuat <i>New Project</i> .....	40
Gambar 4.10 Langkah Memasukan Video ke <i>Adobe Premiere</i> .....	41
Gambar 4.11 Memasukkan Video Ketampilan Kerja <i>Sequence</i> .....	41
Gambar 4.12 Pemotongan Video .....	42
Gambar 4.13 Penambahan Teks.....	43
Gambar 4.14 Penggunaan <i>Font Quicksand</i> .....	43
Gambar 4.15 Penggunaan <i>Font Century Gothic</i> .....	44
Gambar 4.16 <i>Sound Mixing</i> .....	44
Gambar 4.17 Penggunaan <i>Effect DeNoise</i> .....	45

Gambar 4.18 Penggunaan <i>Effect Multi Band</i> dan <i>Graphic Equalizer</i> .....	45
Gambar 4.19 Penggunaan <i>Effect Single Band</i> .....	46
Gambar 4.20 <i>Color Grading</i> .....	47
Gambar 4.21 Memindahkan <i>Adjustment Layer</i> ke Tampilan <i>Sequence</i> .....	47
Gambar 4.22 Menambahkan <i>Effect Lumetri Color</i> .....	48
Gambar 4.23 Mengatur <i>Curve</i> .....	48
Gambar 4.24 Mengatur <i>Basic Correction</i> .....	49
Gambar 4.25 Mengatur <i>Color Wheels and Match</i> .....	49
Gambar 4.26 Sebelum dan Sesudah <i>Color Grading</i> .....	50
Gambar 4.27 <i>Export Video</i> .....	51
Gambar 4.28 <i>Export Setting</i> .....	51
Gambar 4.29 Proses <i>Rendering Video</i> .....	52
Gambar 4.30 Beberapa Desain <i>Thumbnail</i> .....	53
Gambar 4.31 <i>Thumbnail</i> yang Digunakan .....	54
Gambar 4.32 <i>QR Code</i> untuk Mengakses Video .....	55
Gambar 4.33 Media Pendukung Berupa <i>Backdrop</i> .....	56
Gambar 4.34 Media Pendukung Berupa Poster .....	56
Gambar 4.35 Media Pendukung Berupa <i>X Banner</i> .....	57
Gambar 4.36 Media Pendukung Berupa Masker .....	58
Gambar 4.37 Media Pendukung Berupa Baju (Putih) .....	58
Gambar 4.38 Media Pendukung Berupa Baju (Hitam).....	59
Gambar 4.39 Media Pendukung Berupa Stiker .....	59
Gambar 4.40 Media Pendukung Berupa Stiker .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	13
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	16
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> Pembuatan Video Dokumenter .....	25
Tabel 3.3 <i>Script</i> Pembuatan Video Dokumenter .....	27
Tabel 4.1 Hasil <i>Storyboard</i> Pembuatan Video Dokumenter.....	30
Tabel 4.2 Hasil <i>Script</i> Pembuatan Video Dokumenter .....	33

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form Persetujuan Topik dan Judul LTA (Fotocopy)*
2. Lampiran 2. *Form Konsultasi LTA (Fotocopy)*
3. Lampiran 3. *Surat Pernyataan Ujian LTA (Fotocopy)*
4. Lampiran 4. *Form Revisi Ujian Pra Sidang (Fotocopy)*
5. Lampiran 5. *Form Revisi Ujian Kompre (Asli)*

## **ABSTRACT**

NURIA GATI UTAMI AND RETNO INDIARTA. *Mental Health Themed Documentary Video Production as an Introduction Media to Bipolar Disorder.*

*Many say that having a mental illness or mental disorder is a disgrace, but that's not true. People who have mental disorders are still human, people with mental disorders have the right to get the same treatment as normal people in general. Bipolar Disorder is a psychological disorder, which is characterized by extreme mood swings from happy episodes (manic/mania) and sad episodes (depression/depression). Bipolar Disorder tends to occur during a period of transition, because adolescents tend to experience cognitive and emotional development. Adolescents who experience bipolar tend not to be able to capture their potential, because there are emotional barriers, psychological disturbances, and major physical and emotional changes occur in a person. and indecision (conflict) on the person concerned, as well as causing conflict with the environment. Therefore, the purpose of this study is to make a video documentary and make a documentary video on mental health as a medium for introducing bipolar disorder. parents who have teenagers to be aware of these mental disorders.. In making this documentary video, the author uses video design techniques in the form of pre-production stage, production stage and post-production stage. The result of making this documentary video produces a documentary video about bipolar disorder which is expected to educate the public to be more open-minded about the existence of bipolar disorder and mental disorders.*

**Keywords:** *Video Documentary, Mental Health, Bipolar Disorder.*



## ABSTRAK

NURIA GATI UTAMI DAN RETNO INDIARTA, Pembuatan Video Dokumenter Bertema Kesehatan Mental sebagai Media Pengenalan Gangguan Bipolar Disorder.

Banyak yang beranggapan bahwa memiliki penyakit mental atau gangguan mental adalah aib, padahal anggapan itu tidak benar. Orang yang memiliki gangguan mental pada tetaplah manusia, penderita gangguan mental berhak mendapatkan perlakuan yang sama dengan orang normal pada umumnya. Sama seperti pengidap gangguan *bipolar disorder*. *Bipolar Disorder* adalah salah satu gangguan psikologis, yang ditandai dengan terjadinya perubahan suasana hati yang ekstrim dari episode senang (*manic/mania*) dan episode sedih (*depressive/depresi*). *Bipolar Disorder* cenderung terjadi pada masa transisi, karena remaja cenderung mengalami perkembangan kognitif dan emosi. Remaja yang mengalami bipolar cenderung tidak dapat menggali potensi-potensi diri, karena adanya hambatan emosional, gangguan secara psikis, dan terjadi perubahan besar secara fisik, emosional pada seseorang yang menyebabkan kesedihan dan kebimbangan (konflik) pada yang bersangkutan, serta menimbulkan konflik dengan lingkungannya. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah video dokumenter dan pembuatan video dokumenter bertema kesehatan mental sebagai media pengenalan gangguan *bipolar disorder* ini bertujuan untuk mengenalkan gangguan *bipolar disorder* ke masyarakat terutama para remaja yang rentan terkena gangguan mental tersebut, serta memperkenalkan ke para orang tua yang memiliki anak remaja untuk waspada terhadap gangguan mental tersebut. Dalam pembuatan video dokumenter ini, penulis menggunakan teknik perancangan video berupa tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi. Hasil dari pembuatan video dokumenter ini menghasilkan sebuah video dokumenter tentang gangguan *bipolar disorder* yang diharapkan dapat mengedukasi masyarakat untuk lebih membuka mata tentang adanya gangguan *bipolar disorder* dan gangguan mental.

**Kata Kunci :Video Dokumenter, Kesehatan Mental, Bipolar Disorder.**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada zaman ini semakin sering dijumpai orang yang mengidap penyakit atau gangguan psikologi karena berbagai macam sebab atau faktor. Keadaan ekonomi ataupun sosial yang menekan terus menerus yang semakin lama jika tidak diwaspadai akan menimbulkan masalah yang lebih buruk bahkan sangat buruk, yaitu terjadinya gangguan mental. Sebagian besar manusia bahkan seluruh manusia pernah merasa depresi, tetapi keadaan ini tidak dianggap abnormal pada kondisi tertentu. Keadaan seseorang dianggap abnormal ketika kondisi emosional seperti depresi tidak sesuai dengan situasinya.

Menurut Grande et. al. (2016: 1561), gangguan bipolar adalah gangguan kronis berulang yang ditandai dengan berubah-ubahnya suasana hati dan energi. Ini mempengaruhi lebih dari 1% dari populasi dunia terlepas dari kebangsaan, asal etnis, atau status sosial ekonomi. Gangguan bipolar adalah salah satu penyebab utama kecacatan di kalangan orang muda, yang mengarah ke gangguan kognitif dan fungsional dan meningkatkan kematian, terutama kematian karena bunuh diri. Diagnosis yang akurat dari gangguan bipolar sulit dilakukan dalam praktik klinis karena serangan atau permulaannya sulit dideteksi. Selain itu, saat ini tidak ada penanda biologis yang sah untuk gangguan tersebut. Oleh karena itu, peran penilaian klinis tetap menjadi kunci. Deteksi *hipomanik periode* atau deteksi awal

munculnya *bipolar disorder* sangat penting untuk membedakan gangguan bipolar dari kondisi lain.

Bipolar dikatakan sebagai salah satu penyakit kejiwaan yang belum diketahui secara luas oleh masyarakat dan masyarakat pun belum banyak yang mengetahui serta menyadari betapa bahayanya penyakit ini. Saat ini, masyarakat umum memiliki pandangan buruk terhadap penderita gangguan mental seperti pengidap bipolar disorder. Tidak hanya itu, bahkan masyarakat memiliki anggapan bahwa, jika memiliki keluarga, kerabat, atau teman yang mengidap bipolar maka itu adalah sebuah aib. Padahal, penderita bipolar berhak mendapatkan pendidikan dan perlakuan yang sama.

Menurut Harwono (2012), faktor penyebab gangguan bipolar cukup besar adalah gangguan jiwa ini sering terlambat dideteksi sehingga penderita menjadi kurang merespon pengobatan dan menimbulkan presentase tindakan bunuh diri meningkat hingga 79% pada saat penderita mengalami episode depresi.

Penulis melakukan penelitian untuk mengetahui pengetahuan remaja yang ada di kota Palembang mengenai gangguan bipolar menggunakan kuisioner. Hasil yang didapat dari 67 responden dengan usia 18-25 tahun, 65,7% mengetahui apa itu gangguan bipolar dan 34,3% tidak mengetahui gangguan tersebut. Namun, ketika ditanya lebih lanjut mengenai pengertian bipolar, responden masih banyak yang menyalah artikan dan belum benar-benar mengetahui apa itu bipolar. 95,5% responden menyetujui bahwa pengenalan gangguan bipolar penting untuk dilakukan, sedangkan 3,4% menjawab tidak.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “Pembuatan Video Dokumenter Bertema Kesehatan Mental Sebagai Media Pengenalan Gangguan *Bipolar Disorder*”. Video dokumenter tersebut bertujuan memberikan pengenalan dan informasi mengenai gangguan psikis untuk meningkatkan kepekaan terhadap gangguan bipolar. Media yang digunakan penulis dalam mengedukasi adalah sebuah video dokumenter yang akan menjelaskan beberapa gejala gangguan bipolar, cara penanganan, dan faktor-faktor penyebab timbulnya gangguan mental *bipolar disorder*.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mendapatkan perumusan masalah yaitu, bagaimana mengenalkan *bipolar disorder* ke masyarakat melalui video dokumenter?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah memperkenalkan *bipolar disorder* dan memberikan informasi terkait gangguan mental *bipolar disorder*, seperti pengertian *bipolar disorder*, ciri-ciri orang yang terkena *bipolar disorder*, faktor apa saja yang menyebabkan *bipolar disorder*, dan jenis *bipolar disorder*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, akademik, dan tentunya target *audience*.

### **1.4.1 Manfaat Bagi Penulis**

Pembuatan video dokumenter mengenai kesehatan mental ini memberikan banyak informasi baru kepada penulis mengenai apa itu penyakit *bipolar*

*disorder*, apa penyebab *bipolar disorder* bisa terjadi, dan bagaimana cara menangani serta menghadapi orang yang mengidap *bipolar disorder*.

#### **1.4.2 Manfaat Bagi Akademis**

Penelitian ini dapat menjadi sumber acuan dan referensi dalam penulisan karya ilmiah di Politeknik Palcomtech bagi mahasiswa desain komunikasi visual dalam membuat video dokumenter.

#### **1.4.3 Manfaat Bagi Target Audience**

Membantu masyarakat terutama para orang tua dan remaja mendapatkan informasi mengenai *bipolar disorder* sebagai salah satu gangguan mental.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Demi mendapatkan hasil yang baik dalam penyusunan laporan tugas akhir, penulis menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan .

#### **1.5.1 Bab I Pendahuluan**

Pada Bab ini penulis menguraikan latar belakang pemilihan judul dari permasalahan sangat terbatasnya informasi mengenai gangguan *bipolar disorder* di kota Palembang, video dokumenter yang dibuat oleh penulis diharapkan dapat membantu memperkenalkan salah satu gangguan mental yaitu *bipolar disorder*, tujuan lain yang penulis harapkan adalah membuat orang-orang yang merasa memiliki gangguan mental untuk berani memeriksakan kesehatan mental mereka agar tidak mendiagnosa diri mereka sendiri, maka dari itu penulis membuat video dokumenter bertemakan kesehatan mental sebagai media pengenalan gangguan *bipolar disorder*.

### **1.5.2 Bab II Tinjauan Pustaka**

Pada Bab ini penulis menguraikan landasan teori yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini, kemudian mengumpulkan hasil penelitian terdahulu dan teori menurut ahli sebagai penguat laporan penulis, serta kerangka penelitian sebagai fokus pembahasan penulisan laporan tugas akhir.

### **1.5.3 Bab III Metode Penelitian**

Pada Bab ini penulis menjelaskan mengenai objek dan waktu penelitian, serta jenis data yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir dan beberapa konsep yang digunakan dalam menyusun laporan dan proyek akhir seperti konsep visual, konsep huruf, konsep warna dan konsep audio. Menjelaskan ruang lingkup dalam melakukan penelitian, alat yang digunakan serta tahapan-tahapan pengerjaan proyek yang dibuat oleh penulis.

### **1.5.4 Bab IV Hasil dan Pembahasan**

Pada Bab ini berisikan hasil analisis data penelitian, yaitu data yang didapatkan selama penulis melakukan penelitian dan menjelaskan secara rinci hasil pembuatan video dokumenter tentang *bipolar disorder*.

### **1.5.5 Bab V Penutup**

Pada Bab ini penulis menguraikan kesimpulan yang didapat dari keseluruhan isi laporan yang dibuat dan masukan dari penulis yang diharapkan berguna untuk penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Gangguan Bipolar**

Menurut Grande et. al. (2016: 1562), gangguan bipolar sebelumnya dikenal dengan penyakit manik depresif, adalah gangguan suasana hati yang kronis dan ditandai oleh episode mania atau hipomania yang terjadi secara bergantian atau bercampur dengan episode depresi. Gangguan terjadinya bipolar adalah suatu gangguan suasana perasaan yang ditandai oleh adanya episode berulang (sekurang- kurangnya dua episode) dimana afek pasien dan tingkat aktivitas jelas terganggu, pada waktu tertentu terdiri dari peningkatan afek disertai penambahan energi dan aktivitas (mania atau hipomania), dan pada waktu lain berupa penurunan afek disertai pengurangan energi dan aktivitas (depresi).

##### **2.1.2 Video Dokumenter**

Menurut Narayana (2017: 86), film dokumenter adalah suatu jenis film yang melakukan Interpretasi terhadap subyek dan latar belakang yang nyata. Terkadang istilah ini digunakan untuk memperlihatkan aspek realistiknya dibandingkan pada film-film cerita konvensional. Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film Dokumenter sering dianggap sebagai rekaman dari aktualitas potongan rekaman kejadian sebenarnya berlangsung.

### 2.1.3 Pengambilan Gambar (*Shoot*)

Menurut Bonafix (2011: 849), pengambilan gambar atau *shoot* adalah unsur terkecil dari sebuah struktur film yang utuh, yang dapat dilihat pesan dari *shoot* itu sendiri. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar yaitu: faktor manusia, faktor ruang, faktor waktu, faktor peristiwa dramatik dan faktor suara. Faktor manusia ditampilkan untuk melambangkan perwatakan atau masalah dalam sebuah film. Faktor manusia menjadi bagian integral dengan peristiwa yang ingin disajikan dalam film.

#### 1. *Camera Angle*

##### a) *Bird Eye View*

Pengambilan gambar yang dilakukan dari atas di ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah begitu kecil.

##### b) *High Angle*

Teknik pengambilan gambarnya dengan sudut pengambilan gambar tepat diatas objek, pengambilan gambar yang seperti ini memiliki arti yang dramatik yaitu kecil atau kerdil.

##### c) *Low Angle*

Pengambilan gambar teknik ini yakni mengambil gambar dari bawah si objek, sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan dari *high angle*. Kesan yang ditimbulkan yaitu keagungan atau kejayaan. Biasanya teknik ini sering digunakan untuk membuat sebuah karakter monster atau manusia raksasa.



d) *Eye Level*

Pengambilan gambar ini dengan sudut pandang sejajar dengan mata objek, tidak ada kesan dramatik tertentu yang di dapat dari *eye level* ini, yang ada hanya memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri.

e) *Frog Level*

Sudut pengambilan gambar ini diambil sejajar dengan permukaan tempat objek sehingga memperlihatkan objek menjadi sangat besar.

**2. *Frame Size***

a) *Extreem Close up* (ECU)

Pengambilan gambar sangat dekat sekali, hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek. Fungsinya untuk kedetilan suatu objek.

b) *Big Close Up* (BCU)

Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsi untuk menonjolkan ekpresi yang dikeluarkan oleh objek.

c) *Close up* (CU)

Ukuran gambar hanya sebatas dari ujung kepala hingga leher. Fungsinya untuk memberi gambaran jelas tentang objek.

d) *Medium Close up* (MCU)

Gambar yang diambil sebatas dari ujung kepala hingga dada. Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang sehingga penonton melihat objek secara jelas.

e) *Mid Shoot* (MS)

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga pinggang. Fungsinya memperlihatkan sosok objek secara jelas.

f) *Kneel Shoot* (KS)

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga lutut. Fungsinya hampir sama dengan *Mid Shoot*.

g) *Full Shoot* (FS)

Pengambilan gambar penuh dari kepala hingga kaki. Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya.

h) *Long Shoot* (LS)

Pengambilan gambar lebih luas dari pada *Full Shoot*. Untuk menunjukan objek dengan latar belakangnya.

**3. *Moving Camera***

a) *Zooming* (*In* atau *out*)

Gerakan yang dilakukan oleh lensa kamera mendekat maupun menjauh objek, gerakan ini merupakan fasilitas yang disediakan oleh kamera video, dan kameramen hanya mengoperasikannya saja.

b) *Panning* (*Left* atau *Right*)

*Panning* merupakan pergerakan kamera dari tengah ke kanan atau dari tengah kekiri, namun bukan kameranya yang bergerak tapi *tripod* yang bergerak sesuai arah yang diinginkan.

c) *Tilting (Up atau Down)*

Gerakan *tilting* yaitu gerakan keatas dan kebawah, masih menggunakan *tripod* sebagai alat bantu agar hasil gambar yang didapatkan memuaskan dan stabil.

d) *Dolly (In atau Out)*

Gerakan yang dilakukan yaitu gerakan maju mundur, hampir sama dengan gerakan *zooming* namun pada *dolly* yang bergerak adalah *tripod* yang telah diberi roda dengan cara mendorong *tripod* maju ataupun menariknya mundur.

e) *Follow*

Pengambilan gambar dilakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

f) *Framing (In atau Out)*

*Framing* adalah gerakan yang dilakukan oleh objek untuk memasuki (*in*) atau keluar (*out*) *framing shot*.

g) *Fading (In atau Out)*

*Fading* merupakan pergantian gambar secara perlahan-lahan. Apabila gambar baru masuk menggantikan gambar yang ada disebut *fade in*, sedangkan jika gambar yang ada perlahan-lahan menghilang dan digantikan gambar baru disebut *fade out*.

h) *Crane Shoot*

*Crane shoot* merupakan gerakan kamera yang dipasang pada alat bantu mesin beroda dan bergerak sendiri bersamaan kameramen, baik mendekati maupun menjauhi objek.

#### **2.1.4 Warna**

Menurut Meilani (2013: 327), warna adalah estetika yang penting, karena melalui warna itulah kita dapat membedakan secara jelas keindahan suatu objek. Warna dapat didefinisikan secara subjektif atau psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman indera penglihatan kita dan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan.

##### **1. Warna Primer**

Warna primer adalah warna utama yang terdiri dari biru, merah, dan kuning yang disebut juga sebagai *Hue*. Ketiga warna dasar ini adalah warna yang bisa dikombinasikan dan menghasilkan warna-warna turunan lainnya.

##### **2. Warna Sekunder**

Warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru. Teori Blon membuktikan bahwa “Campuran warna- warna utama menghasilkan warna-warna kedua (sekunder) dengan demikian sangat jelas, warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer.

##### **3. Warna Tersier**

Warna tersier dihasilkan dari campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder dengan perbandingan 1;1 atau sebanding dalam sebuah ruang warna.

#### **4. Warna Hangat dan Warna Dingin**

Lingkaran warna bisa dibagi menjadi dua: warna hangat dan warna dingin. Warna hangat merupakan warna yang energik, terang, dan menarik perhatian. Sedangkan untuk warna dingin merupakan warna yang memberikan impresi tenang dan mempunyai efek menenangkan.

##### **2.1.5 Audio**

Menurut Effendy (2014: 76), suara dalam film dapat dikatakan sebagai elemen yang memberikan nilai lebih dari segi dramatik pada suatu film. Jika gambar tidak lagi sanggup menjelaskan dan tidak mampu memberikan nilai dramatik pada film tersebut maka unsur suara lah yang memiliki peran kuat dan memberikan sebuah informasi dan dramatik dalam sebuah film.

##### **2.1.6 Tipografi**

Menurut Fauzyah dan Franzia (2018: 162), tipografi merupakan rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat. Tipografi bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual, karena huruf mempunyai nilai fungsional dan nilai estetik. Jenis huruf sangat banyak, tapi secara garis besar dapat dikategorikan menjadi lima, yaitu *serif*, *sans-serif*, dekoratif, skrip, dan *monospace*.

#### **2.2 Penelitian Terdahulu**

Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan tema yang diangkat yaitu, *bipolar disorder* dari beberapa universitas yang dapat

menunjang karya ilmiah penulis. Beberapa hasil penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 2.1 di bawah ini.

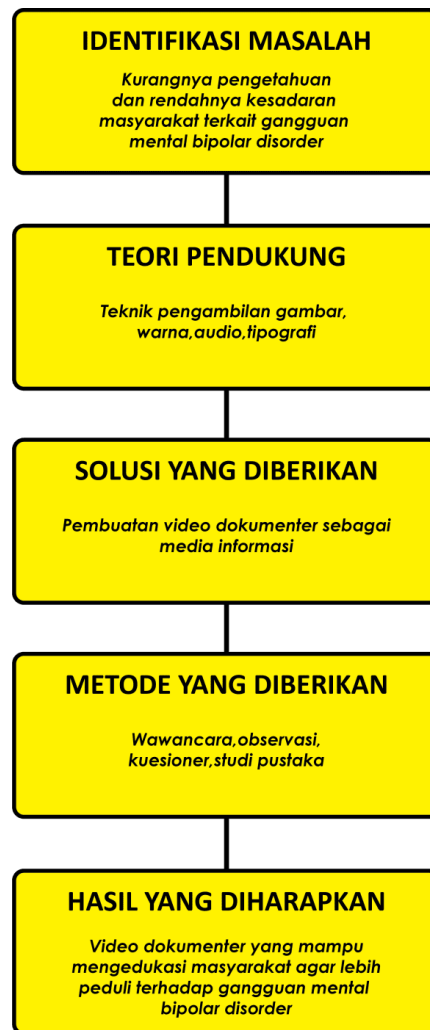
**2.1 Tabel Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Henrik Deli, S.Kom.,MMSI	2019	Perancangan Video Dokumenter Makanan Tradisional China Menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Wawancara	Video dokumenter makanan tradisional China yang menyampaikan kisah legenda dan proses pembuatan budaya makanan tradisional China, sehingga penonton yang telah menonton video dokumenter dapat mengetahui tentang kisah makanan tradisional China
2.	Nisa Diyanah	2019	Interaksi Sosial Dalam Pemulihan Orang Dengan Bipolar Pada Komunitas <i>Bipolar Care</i> Indonesia	Pada interaksi social dalam pemulihan orang dengan bipolar dapat terjadi proses sosial asosiatif dan disosiatif. Proses sosial asosiatif yang terjadi pada interaksi sosial dalam pemulihan orang dengan bipolar adalah kerjasama. Sedangkan proses sosial disosiatif yang terjadi pada interaksi sosial dalam pemulihan orang dengan bipolar adalah kontravensi berupa stigma dan diskriminasi.

Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembuatan video dokumenter sebagai media pengenalan, yang berasal dari beberapa jurnal yang dapat menunjang karya ilmiah penulis. Penelitian pertama berasal dari karya ilmiah HenrikDeli, S.Kom., MMSI pada tahun 2019 dengan judul “Perancangan Video Dokumenter Makanan Tradisional China Menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Wawancara”. Dalam karya ilmiah tersebut penulis mendapatkan kesimpulan, bahwa video dokumenter yang diimplementasi mendapatkan hasil yang bagus dan berhasil dalam menyampaikan informasi mengenai budaya China kepada masyarakat keturunan China maupun non-China.

Penelitian kedua berasal dari karya ilmiah Nisa Diyanah pada tahun 2019 dengan judul “Interaksi Sosial Dalam Pemulihan Orang Dengan Bipolar Pada Komunitas *Bipolar Care* Indonesia”. Dalam karya ilmiah tersebut penulis mendapatkan kesimpulan, bahwa pada interaksi sosial dalam pemulihan orang dengan bipolar dapat terjadi proses sosial asosiatif dan disosiatif. Proses sosial asosiatif yang terjadi pada interaksi sosial dalam pemulihan orang dengan bipolar adalah kerjasama. Sedangkan proses sosial disosiatif yang terjadi pada interaksi sosial dalam pemulihan orang dengan bipolar adalah kontravensi berupa stigma dan diskriminasi.

### 2.3 Kerangka Penelitian



(Sumber: Penulis, 2021)

**Gambar 2.1 Kerangka Penelitian**

Pada gambar 2.1 dapat dilihat bahwa dalam melaksanakan penelitian ini penulis menyusun kegiatan yang dilakukan dengan membuat kerangka penelitian, mulai dari mengidentifikasi masalah, mencari teori yang mendukung penelitian, membuat solusi untuk masalah yang diidentifikasi, menggunakan beberapa metode untuk melaksanakan penelitian, hingga kemudian menghasilkan video dokumenter.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Objek dan Waktu Penelitian

##### 3.1.1 Objek

Dalam proses pengumpulan data penulis menggunakan objek penelitian berupa seorang pasien pengidap *bipolar disorder* dan seorang Psikolog. Penulis memilih pasien pengidap *bipolar disorder* untuk menjelaskan bagaimana kesehariannya menjalani hidup yang berdampingan dengan *bipolar disorder*, sedangkan penulis memilih Psikolog untuk menjelaskan mengenai *bipolar disorder*.

##### 3.1.2 Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian dari minggu ke-3 bulan Maret 2021 hingga minggu ke-4 bulan Juli 2021. Jadwal penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini.

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2020																											
		Bulan																											
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Angket/Kuisisioner																												
2	Pengerjaan Proposal																												
3	Ujian Proposal																												

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2021																											
		Bulan																											
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus							
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
4	Pra Produksi																												
5	Produksi																												
6	Pasca Produksi																												
7	Pengerjaan Laporan Tugas Akhir																												
8	Ujian Laporan Tugas Akhir																												

### 3.2 Jenis Data

#### 3.2.1 Data Primer

Menurut Sugiyono (2015: 137) adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini digunakan metode observasi dan interview.

#### 3.2.2 Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2015: 137) adalah sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data meliputi informasi mengenai karakteristik organisasi, penelitian terdahulu, serta materi perkuliahan yang berhubungan dengan objek data yang akan diteliti oleh penulis.

### 3.3 Teknik Perancangan

Menurut Yusuf (2016: 105), terdapat 3 tahap perancangan video yaitu tahapan pra produksi merupakan tahapan penting dari sebuah produksi. Pada tahapan inilah segala perencanaan dan persiapan produksi dimulai. Tahapan ini amat mempengaruhi tahapan produksi selanjutnya. Semakin baik pra produksi maka semakin baik pula tahap produksinya. Tahap pra produksi terdiri dari beberapa langkah, antara lain persiapan konsep, *storyboard*, tema, konsep visual, konsep huruf, konsep warna, *software* dan informasi yang digunakan. Tahap produksi merupakan tahap implementasi pra-produksi dimana semua data yang telah dibuat dan diambil akan segera dimasukkan ke bagian produksi. Secara umum tahap produksi antara lain proses konsep yang akan digunakan. Tahap Pasca Produksi adalah tahap penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir. Tahap Pasca Produksi/*Post Production* diterapkan terutama pada bidang multimedia *broadcasting*, program televisi, video, *audio recording*, fotografi dan animasi. Setelah di-*review* dan direvisi akan memasuki tahap pengunggahan, pada proses ini penulis tidak langsung mengunggah hasil video dokumenter ke *platform* tujuan dan juga penulis tidak langsung memberikan hasil video tersebut ke pihak psikolog maupun pihak narasumber yang menderita *bipolar disorder* melainkan harus melewati proses revisi dari dosen pembimbing sehingga layak dari bentuk, hasil, dan jenisnya. Kemudian barulah video akan siap digunakan.

### 3.3.1 Konsep Visual

Konsep yang digunakan penulis dalam memproduksi hasil proyek akhir adalah video dokumenter dimana akan menampilkan berbagai aktivitas kegiatan penderita gangguan bipolar. Selama pengambilan gambar, penulis membebaskan penderita bipolar disorder melakukan kegiatan apa saja yang diinginkan.

### 3.3.2 Konsep Huruf

Menurut Fauzyah dan Franzia (2018: 162), tipografi merupakan rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat. Tipografi bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual, karena huruf mempunyai nilai fungsional dan nilai estetik. Pada video dokumenter yang dibuat, penulis menggunakan huruf *Quicksand* dan *Century Gothic*.



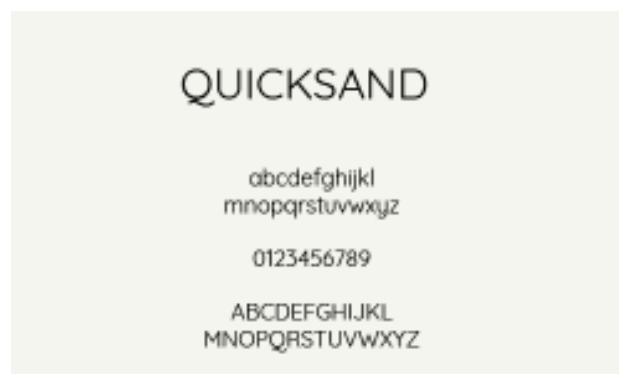
**Gambar 3.1** Contoh Huruf *Font Century Gothic*



(Sumber: Penulis, 2021)

### Gambar 3.2 Contoh Penggunaan *Font Century Gothic*

Gambar 3.1 merupakan contoh huruf *century gothic* yang akan penulis aplikasikan dalam pembuatan video dokumenter. Sedangkan lingkaran merah pada gambar 3.2 di bawah merupakan contoh penggunaan huruf *Century Ghotic* yang akan diaplikasikan ke video.



(sumber :<https://www.dafont.com/>)

### Gambar 3.3 Contoh *Font Quicksand*

Gambar 3.3 merupakan huruf kedua yang digunakan penulis, huruf tersebut adalah *Quicksand*. Huruf ini merupakan tampilan jenis huruf *sans serif*. Jenis huruf ini biasanya digunakan dalam ukuran besar membuat tampilan *font* lebih tepat untuk *heading*, daripada *body text*. *Font* ini akan

digunakan penulis untuk penulisan sebuah informasi dan hal-hal penting yang berkaitan dengan penyakit *bipolar disorder*.



**Gambar 3.4** Contoh Penggunaan *Font Quicksand*

Gambar 3.4 merupakan contoh penerapan huruf *quicksand* yang akan diaplikasikan ke video.

### 3.3.3 Konsep Warna

Menurut Sony (2017: 47), warna memiliki hubungan dengan kehidupan manusia, maka warna mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai lambang atau simbol dan warna sebagai ekspresi.

Penulis memilih untuk menggunakan warna dingin karena warna tersebut dapat memberikan impresi tenang dan mempunyai efek menenangkan.

Gambar 3.5 merupakan *palette* warna yang penulis jadikan panduan.



(Sumber : @colorpalette.cinema)

**Gambar 3.5 Contoh Color Paletee Warna Dingin**

### 3.4 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang dipilih penulis yaitu “Pembuatan Video Dokumenter Bertema Kesehatan Mental Sebagai Media Pengenalan Gangguan *Bipolar Disorder*” adapun ruang lingkup penelitian ini menjelaskan secara umum tentang pengertian *bipolar disorder*, gejala yang dialami penderita *bipolar disorder*, cara penanganan *bipolar disorder*, dan factor penyebab *bipolar disorder* dengan media videografi.

### 3.5 Alat dan Bahan

#### 3.5.1 Alat Proses

Ketika melakukan pembuatan film documenter tentu memiliki berbagai alat yang dibutuhkan untuk mendukung berjalannya proyek, berikut alat yang digunakan:

##### 1. Kamera *Mirrorless*

Kamera merupakan alat untuk mengambil gambar dan merekam. Kamera ini banyak digunakan pada perusahaan fotografi dan perfilman untuk proses

dokumentasi. Penulis menggunakan kamera *mirrorless Sony Alpha 6000* untuk dapat melakukan pengambilan gambar dokumenter sebagai bukti kegiatan pengambilan video dokumenter.

## **2. Adobe Premiere**

Adobe Premiere adalah salah satu perangkat lunak yang sering digunakan dalam pengeditan video yang berbasis *non-linear*. Penulis menggunakan perangkat lunak *Adobe Premiere 2021* untuk melakukan penyesuaian suara, warna, dan gambar pada film dokumenter yang telah direkam video sebelumnya.

## **3. Lensa**

Lensa sering disebut mata dari kamera, tanpa lensa kamera tidak bisa digunakan, lensa kamera seperti halnya mata pada manusia. Dalam aktifitas fotografi, lensa juga merupakan alat vital selain kamera. Penulis menggunakan lensa 25mm. Lensa tersebut memiliki bukaan 1.8F yang membuat efek fokus pada objek dan blur pada *background (bokeh)*.

## **4. Tripod (Kaki Tiga)**

*Tripod* digunakan untuk membantu agar badan kamera bisa berdiri dengan tegak, hal ini dimaksudkan untuk menstabilkan video dan mengurangi rasa lelah videografer dalam mengambil video.



## 5. Mikrofon

Mikrofon adalah salah satu alat bantu yang digunakan untuk merekam audio, mikrofon digunakan oleh penulis agar suara yang dihasilkan lebih jernih.

### 3.6 Tahapan Pengerjaan

#### 3.6.1 Pra-produksi

Pada tahap ini penulis melakukan proses pengambilan data tentang penyakit *bipolar disorder*, membuat *storyboard*, membuat *script*, dan menjadwalkan waktu pengambilan gambar.

##### a) Riset Informasi

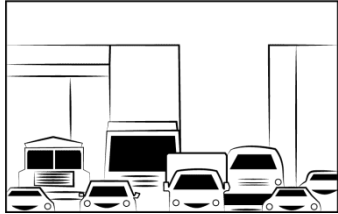

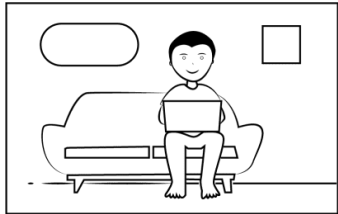
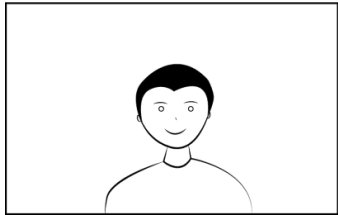
Mencari sebanyak – banyak informasi tentang *bipolar disorder* dan juga pihak terkait yang ahli dalam bidang tersebut agar informasi yang disampaikan tidak simpang siur.


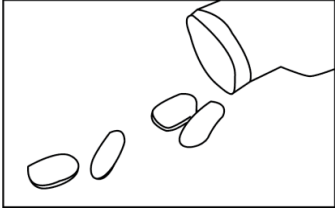
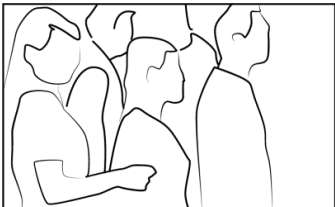
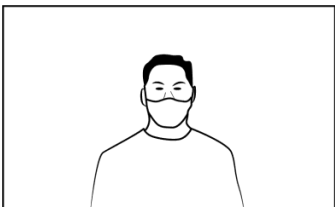
##### b) *Storyboard*

Proses awal pra-produksi, alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan lembar demi lembar, gambar demi gambar yang diambil secara berurutan yang diadaptasi dari naskah syuting. *Storyboard* juga dapat menjadi konsep dasar awal untuk bisa memberikan penjelasan kepada tim produksi untuk mengatur sesuai kebutuhan oleh skrip sebelum syuting dilakukan untuk hasil yang diharapkan.

Pada tabel 3.2 menunjukkan *storyboard* yang penulis buat sebagai panduan dalam pengambilan gambar guna pembuatan video dokumenter mengenai gangguan *bipolar disorder*.

**Tabel 3.2 Storyboard Pembuatan Video Dokumenter**

No	Gambar	Isi
1		<p>Bagian awal dalam pengambilan video dokumenter ialah mengambil <i>footage</i> jalanan yang ada ditengah-tengah kota, yang mana kendaraan umum sebagai objeknya.</p>
2		<p>Berikutnya menampilkan shoot rumah pengidap penyakit <i>bipolar disorder</i> dengan bertujuan mempertegas lokasi atau ruang lingkup video.</p>
3		<p>Sebagai <i>opening</i> video penulis mengambil <i>footage</i> aktifitas sehari hari pengidap penyakit <i>bipolar disorder</i>.</p>
4		<p>Selanjutnya mulai melakukan tanya jawab kepada narasumber mengenai penyakit <i>bipolar disorder</i>.</p>

No.	Gambar	Isi
5		<p>Penulis juga akan melakukan wawancara kepada psikiater mengenai penyakit <i>bipolar disorder</i> ini.</p>
6.		<p>Selanjutnya mengambil <i>footage</i> obat yang dikonsumsi oleh narasumber pengidap penyakit <i>bipolar disorder</i></p>
7.		<p>Merekam kegiatan narasumber dalam bersosial dengan teman temannya dan keluarganya.</p>
8.		<p>Kami juga akan melakukan wawancara kepada orang tua narasumber untuk menanyakan bagaimana kehidupan narasumber sehari hari sebagai pengidap penyakit <i>bipolar disorder</i>.</p>

(Sumber: Penulis, 2021)

### c) Script

Dalam pembuatan film maupun video, *script* atau naskah program ini merupakan daftar rangkaian peristiwa yang akan di paparkan gambar demi gambar dan penuturan menuju tujuan perilaku belajar yang ingin dicapai.

Tabel 3.3 merupakan tabel script yang dibuat oleh penulis dan digunakan untuk membuat video dokumenter.

**Tabel 3.3 Script Pembuatan Video Dokumenter**

<b>Video</b>	<b>Audio</b>
<i>Footage</i> suasana kota	Musik instrumen dan Natural audio
Aktivitas narasumber sebagai pengidap penyakit <i>bipolar disorder</i>	Musik instrumen dan audio narasumber
<i>Opening</i>	Musik <i>instrumen</i>
Wawancara narasumber tentang penyakit <i>bipolar disorder</i>	Musik <i>instrumen</i> , audio narasumber, natural audio
<i>Footage</i> keseharian narasumber ketika dirumah	<i>Musik instrumen</i> , audio narasumber, natural audio
Wawancara psikiater tentang penyakit <i>bipolar disorder</i>	Musik <i>instrumen</i> , audio narasumber, natural audio
Narasumber menjelaskan obat yang dikonsumsi	Musik <i>instrumen</i> , audio narasumber, natural audio
Wawancara psikiater tentang obat yang dikonsumsi narasumber	Musik instrumen, audio narasumber, natural audio
Aktivitas narasumber dalam bersosial	natural audio
Wawancara orang tua narasumber	Musik <i>instrumen</i> , audio narasumber, natural audio

Penutup	Musik <i>instrumen, voice over</i>
---------	------------------------------------

(Sumber: Penulis, 2021)

### 3.6.2 Produksi

Tahap produksi adalah tahap pengambilan gambar adegan sesuai dengan materi yang sudah disiapkan mulai dari *shoot, angle, dan moving*. Sehingga dalam proses produksi lebih teratur dan terarah. Pada tahapan ini penulis mulai melakukan *shooting* dengan narasumber yang terkena penyakit *bipolar disorder* dan orang yang ahli pada bidang tersebut.

### 3.6.3 Pasca Produksi

#### a) *Editing*

*Editing* merupakan suatu proses mengubah dan memperindah hasil dari video *shoot* atau rekaman gambar. Umumnya *editing* berhubungan dengan *color correction, sound mixing, dan capture video*.

#### b) Pembuatan *Thumbnail*

Setelah editing karya utama selesai, penulis selanjutnya membuat karya pendukung atau karya pendamping. Karya pendukung yang penulis buat adalah *thumbnail* sebagai kilas dari video dokumenter yang dibuat.

#### c) Publikasi

Setelah melewati tahap *editing*, tahap selanjutnya adalah mempublikasikan video yang telah penulis buat dan mempromosikan video tersebut agar tersebar luas.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil

Hasil yang diperoleh dalam proyek akhir adalah sebuah video dokumenter berjudul “*Care to Bipolar Disorder*” yang memiliki informasi mengenai penyakit mental yang diderita seorang remaja putri bernama Dyas Wara Pratiwi. Video dokumenter ini juga berisi tentang cerita kehidupan Dyas sebagai pengidap gangguan *bipolar disorder* sejak tahun 2019. Selain itu, video dokumenter tersebut berisi penjelasan seorang Psikolog bernama Famella Sari, M. Psi, Psi yang menjelaskan tentang *bipolar disorder*. Video dokumenter tersebut berdurasi 9 menit 18 detik menampilkan kondisi objek melakukan kegiatan secara natural.



**Gambar 4.1 Hasil Proyek Akhir**

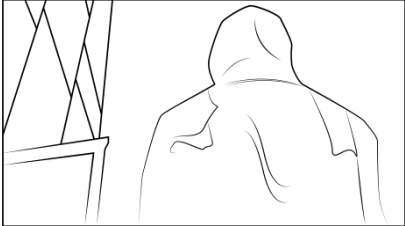


## 4.2 Hasil Pra Produksi






Visual dalam video dokumenter ini merupakan gambaran kegiatan seorang anak remaja perempuan yang mengidap gangguan mental *bipolar disorder* dan penjelasan tentang *bipolar disorder* dari seorang psikolog.

### 4.2.1 Storyboard




Tabel 4.1 di bawah adalah *storyboard* yang menjadi konsep awal dan panduan penulis untuk mempermudah proses pengambilan video.

**Tabel 4.1 Hasil *Storyboard* Pembuatan Video Dokumenter**

No	Gambar	Isi
1		<p>Bagian awal dalam pengambilan video ialah merekam narasumber yang sedang beraktifitas.</p>
2		<p>Berikutnya penulis mengambil video detail wajah narasumber untuk memperlihatkan ekspresi dari narasumber.</p>
3		<p>Bagian berikutnya menampilkan video wawancara kepada narasumber.</p>

No.	Gambar	Isi
4		<p>Sebagai <i>opening video</i>, narasumber memperkenalkan dirinya kepada <i>audience</i>.</p>
5		<p>Berikutnya penulis mengambil video wawancara bersama psikolog di rumah sakit</p>
6		<p>Penulis mengambil video detail aktifitas narasumber dan menjadi <i>footage</i> pengiring dari dialog psikolog.</p>
7		<p>Berikutnya penulis mengambil video detail aktifitas narasumber dibagian kaki dan menjadi <i>footage</i> pengiring dari dialog psikolog.</p>
8		<p>Selanjutnya pengambilan video obat yang dikonsumsi narasumber.</p>



No.	Gambar	Isi
9		Merekam narasumber yang sedang meminum obat.
10		Berikutnya mengambil video wawancara narasumber yang sedang berolahraga sebagai <i>mental healing</i> narasumber.
11		Merekam narasumber yang sedang beraktifitas sekaligus penutup video.

(Sumber: Penulis, 2021)

#### 4.2.2 Script

Dalam membuat script tentu ada format penulisan yang digunakan. Format penulisan *script* untuk video yaitu dalam bentuk halaman berkolom dua. Sebelah kiri untuk menampilkan visualisasinya dan sebelah kanan menunjukan segala sesuatu dengan suara, musik, dan efek suara.

Tabel 4.2 berikut ini merupakan hasil script yang penulis gunakan dan penulis aplikasikan pada video dokumenter yang penulis buat.

**Tabel 4.2 Hasil *Script* Pembuatan Video Dokumenter**

Video	Audio
Aktifitas Narasumber	Musik Instrumen, Audio Dyas Wara Pratiwi
Wawancara Narasumber	
<i>Opening Video</i>	
Video Ruangan Psikolog	Musik Instrumen, Audio Famella Sari, M. Psi, Psi
Wawancara Psikolog	
Aktifitas Narasumber	
Wawancara Narasumber Tentang Pengalaman <i>Bipolar Disorder</i>	Musik Instrumen, Audio Dyas Wara Pratiwi
Aktifitas Narasumber	

Video	Audio
Wawancara Narasumber Tentang Mental healing	Musik Instrumen, Audio Dyas Wara Pratiwi
Aktifitas Narasumber Yang Sedang berolahraga	
Wawancara Narasumber Tentang Harapan Untuk Kedepannya	Musik Instrumen, Audio Dyas Wara Pratiwi
Penutup Video	

(Sumber: Penulis, 2021)

#### 4.2.3 Audio

Proyek video dokumenter ini menggunakan *backsound* (suara latar) yang diterapkan sebagai pendukung video. *Backsound* yang di pilih adalah jenis untuk video dokumenter yang tidak memiliki *copy right* atau hak cipta, sehingga dapat digunakan banyak pihak ketika disebarakan ke media sosial. *Backsound* yang digunakan dalam proyek video ini menggunakan instrument dari AshamaluevMusic dengan judul Feeling. Sumber audio dapat diakses pada link: <https://www.ashamaluevmusic.com/documentary-music>

### 4.3 Produksi

Tahap produksi pada proyek ini adalah melakukan pengambilan gambar secara langsung di lokasi yang sudah ditentukan. Penulis pertama kali melakukan pengambilan video di Rumah Sakit Jiwa Ernaldi Bahar, tempat dimana psikolog yang penulis wawancarai bekerja. Lokasi kedua pengambilan video adalah D'Lounge Cafe. Kemudian tempat ketiga adalah Kambang Iwak. Kedua tempat tersebut dipilih oleh narasumber yang mengidap *bipolar disorder*.

Pada tahap ini, penulis menggunakan alat dan bahan yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu, kamera *mirrorless Sony Alpha 6000*, lensa 25mm dengan bukaan 1.8F, kaki tiga atau *tripod*, dan mikrofon.



**Gambar 4.2 Scene Opening (Medium Shot)**

*Scene* yang penulis gunakan pada gambar 4.4 atau bagian pembuka video dokumenter ini adalah pengenalan diri narasumber yang mengidap *bipolar disorder* kepada penonton dengan teknik pengambilan gambar *medium shot*.



**Gambar 4.3 Scene Detail (*Big Close Up*)**

*Scene detail* pada gambar 4.3 ini menggunakan teknik pengambilan gambar *big close up*, penulis menggunakan teknik ini untuk lebih menonjolkan mimik muka atau ekspresi dari narasumber agar lebih terlihat jelas.



**Gambar 4.4 Scene Wawancara (*Medium Close Up*)**

Kemudian, gambar 4.4 yang merupakan *scene* wawancara, merupakan bagian penting dari video dokumenter ini, teknik pengambilan gambar yang digunakan penulis pada *scene* wawancara ini adalah *medium close up*. Teknik ini memperlihatkan bagian wajah subjek mulai dari dada sampai kepala, teknik ini juga digunakan untuk memperlihatkan emosi subjek.



**Gambar 4.5 Scene Wawancara (*Medium Shot*)**

Gambar 4.5 merupakan *scene* yang penulis ambil dengan teknik pengambilan gambar *medium shot*. Teknik pengambilan gambar tersebut penulis gunakan saat wawancara dengan psikolog mengenai gangguan *bipolar disorder*.



**Gambar 4.6 Scene Obat (*Full Shot*)**

Gambar 4.6 merupakan *scene* obat, pada *scene* tersebut penulis menggunakan teknik pengambilan gambar *full shot* yaitu pengambilan gambar yang menampilkan objek secara keseluruhan dengan adanya jarak diatas dan dibawah objek.



**Gambar 4.7 *Over The Shoulder Shot***



Gambar 4.7 merupakan teknik pengambilan gambar *Over The Shoulder Shot*. Tipe *shot* ini diaplikasikan pada *scene* aktifitas narasumber yang sedang melihat objek disekitarnya, sebagai kesan untuk penonton ikut melihat apa yang narasumber lihat.



**Gambar 4.8 Scene Olahraga**

*Scene* olahraga pada gambar 4.8 merupakan bagian dari *mental healing* yang sering dilakukan oleh narasumber, tipe *shot* yang digunakan penulis saat pengambilan video adalah *medium shot*, penulis menggunakan *shot* ini agar suasana disekitar tetap terlihat.

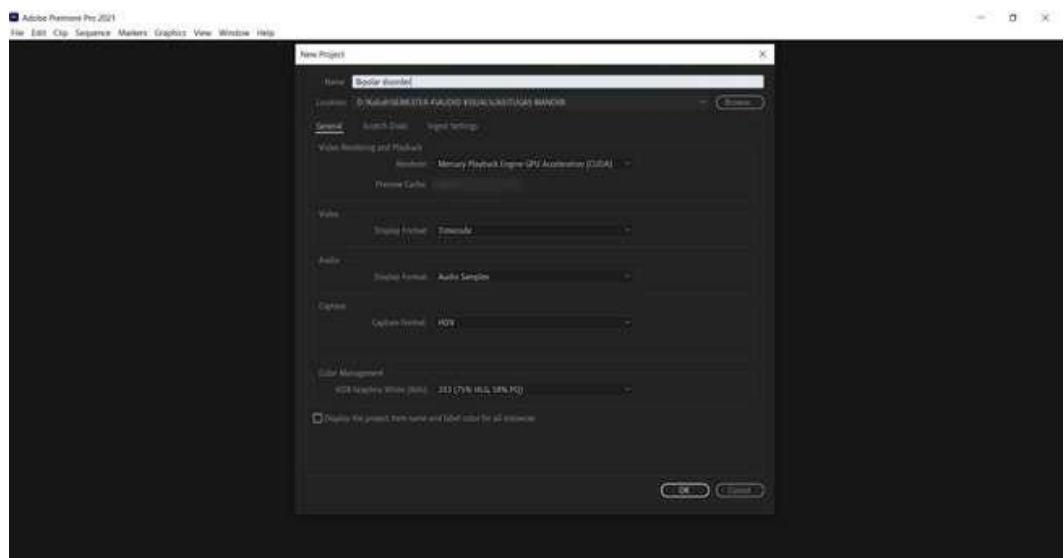
#### **4.4 Pasca Produksi**

Setelah melalui tahap pra produksi dan tahap produksi, selanjutnya, penulis melanjutkan proyek tugas akhir ini ke tahap pasca produksi.



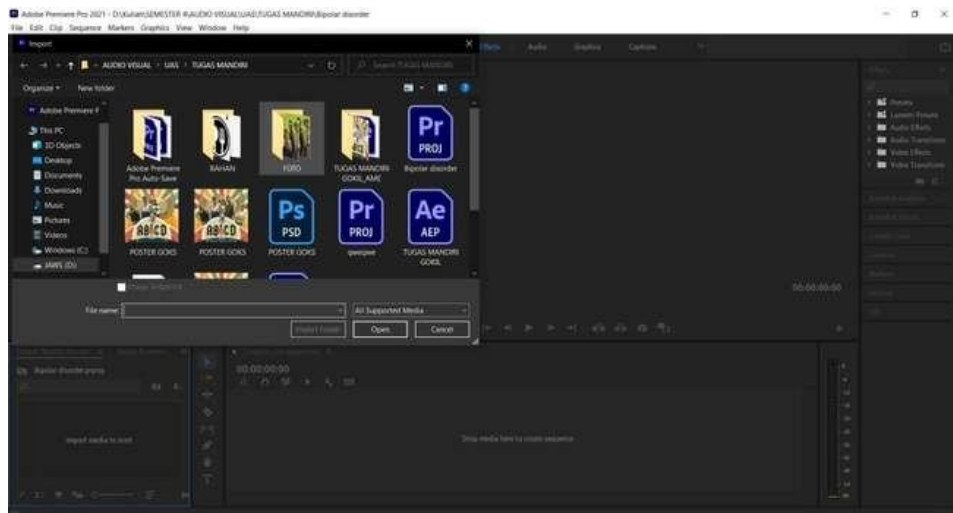
#### 4.4.1 *Editing Video*

Tahap ini merupakan tahap *editing* dari hasil pengambilan gambar pada tahap produksi. *Editing* video dokumenter ini menggunakan perangkat lunak *Adobe Premiere 2021*. Di bawah ini merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan penulis pada saat melakukan proses *editing* video dokumenter.



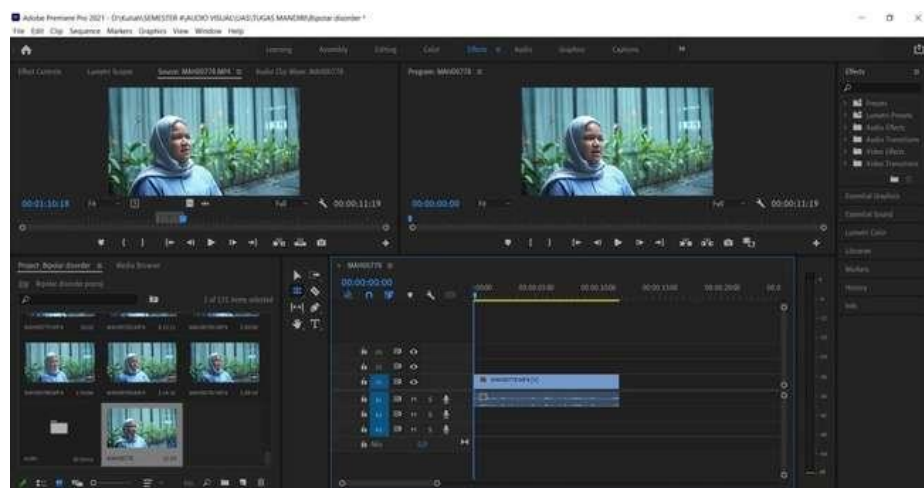
**Gambar 4.9 Membuat New Project**

Hal yang pertama kali dilakukan penulis pada tahap awal untuk membuat video dokumenter adalah membuka perangkat lunak *Adobe Premiere 2021*, lalu klik *New Project* seperti gambar 4.9 di atas.



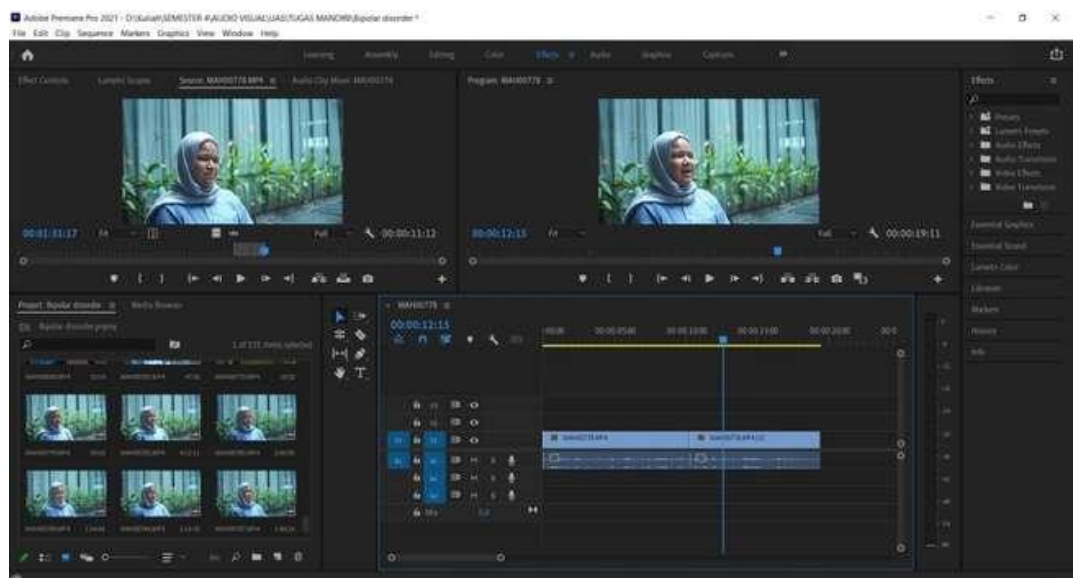
**Gambar 4.10 Langkah Memasukkan Video ke *Adobe Premiere***

Gambar 4.10 merupakan langkah memasukkan video ke *Adobe Premiere*. Penulis memindahkan video yang sudah direkam dari penyimpanan *internal* PC ke perangkat lunak *Adobe Premiere 2021* dengan menggunakan *shortcut* yaitu *CTRL + I*.



**Gambar 4.11 Memasukkan Video Ketampilan Kerja *Sequence***

Langkah berikutnya yaitu, penulis memindahkan video yang dipilih ke *barsequence* dengan cara klik dan tahan, lalu dipindahkan ke tampilan kerja *sequence*, seperti pada gambar 4.11.



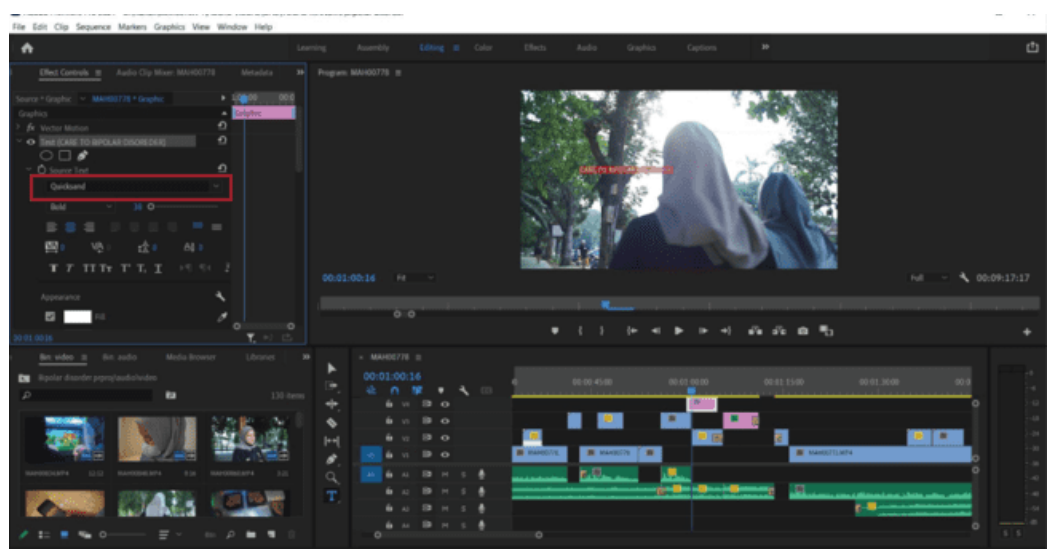
**Gambar 4.12 Pemotongan Video**

Langkah berikutnya yang dilakukan oleh penulis seperti gambar 4.12 yaitu, pemotongan video atau *crop*, saat pergantian *scene* dengan menggunakan *razor tool*, pada tahap ini penulis memberikan *effect* yang dibutuhkan.



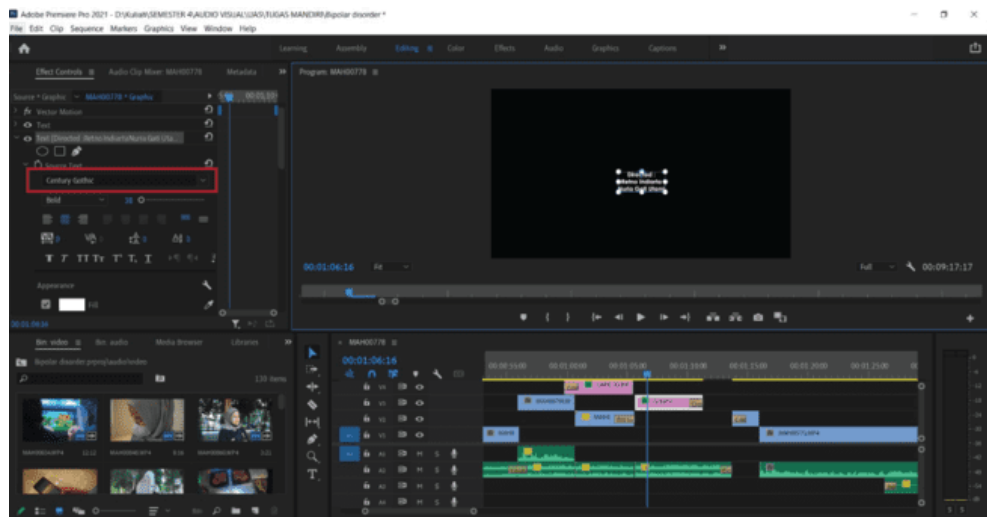
**Gambar 4.13 Penambahan Teks**

Selanjutnya, pada gambar 4.13 penulis menunjukkan langkah awal bagaimana cara penulis menambahkan teks pada bagian *opening video*.



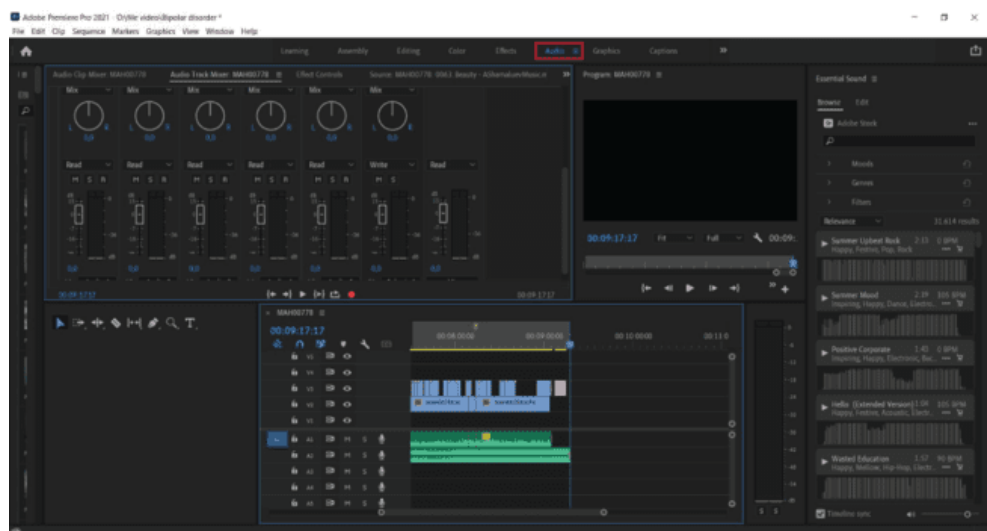
**Gambar 4.14 Penggunaan Font Quicksand**

Pada gambar 4.14 diatas merupakan penerapan penggunaan jenis huruf *quicksand* pada video yang penulis letakkan dibagian *opening video*.



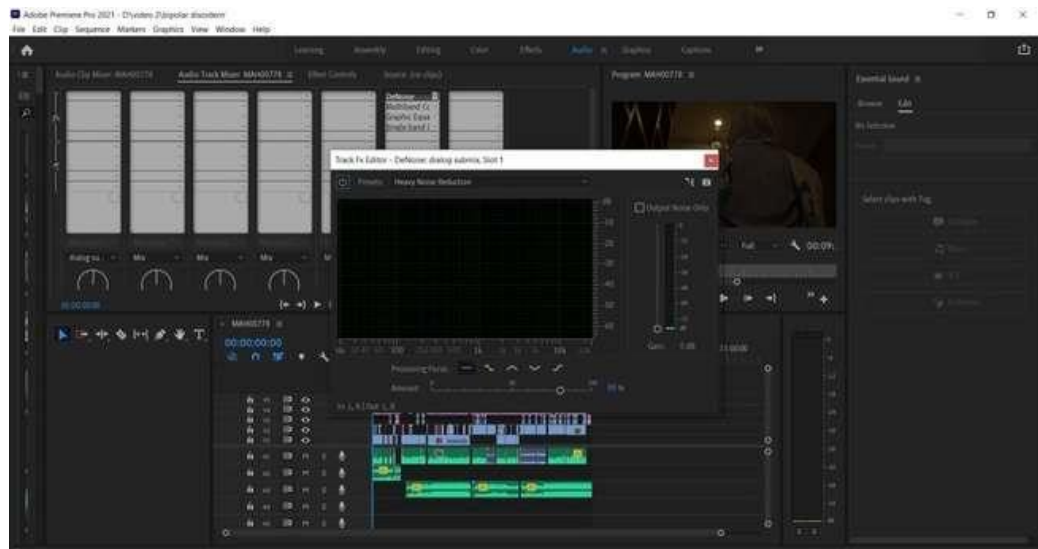
**Gambar 4.15 Penggunaan Jenis Huruf *Century Gothic***

Kemudian, gambar 4.15 merupakan penerapan penggunaan jenis huruf *century gothic* pada video yang diletakkan masih pada bagian *opening video*.



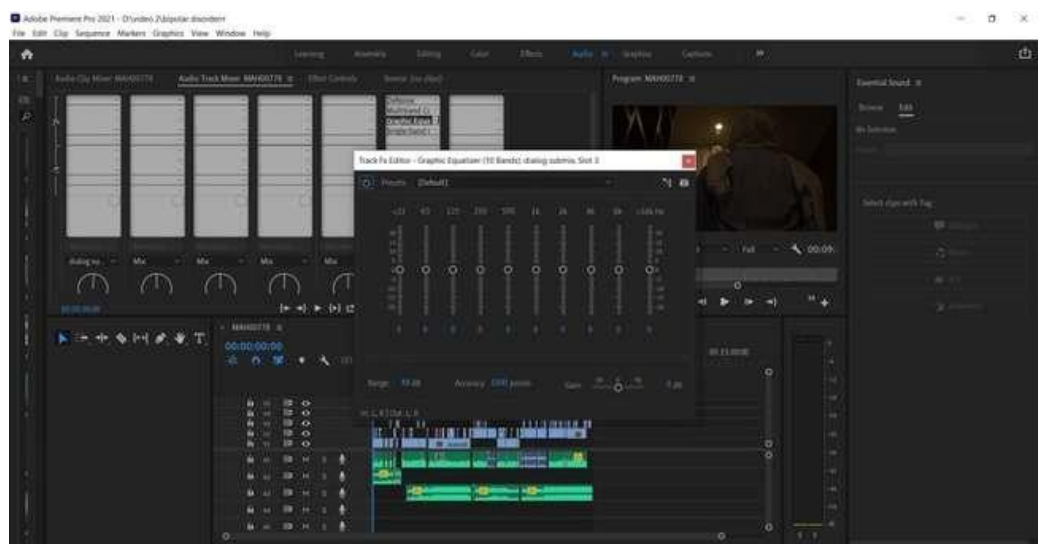
**Gambar 4.16 Sound Mixing**

Tahap berikutnya yang dilakukan penulis adalah *Sound mixing* langkah awal yang harus dilakukan adalah menuju *workspace audio* seperti gambar 4.16 di atas.



**Gambar 4.17 Penggunaan *Effect DeNoise***

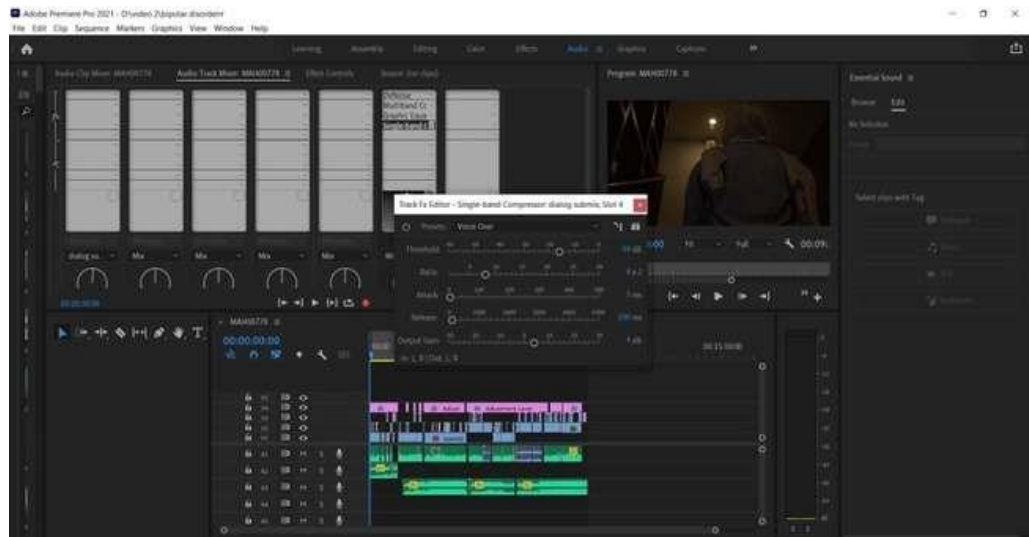
Seperti gambar 4.17, selanjutnya penulis menambahkan *effect denoise* pada audio agar *noise* pada audio berkurang dan suara audio lebih jelas.



**Gambar 4.18 Penggunaan *Effect Multi Band dan Graphic Equalizer***

**(10 bands)**

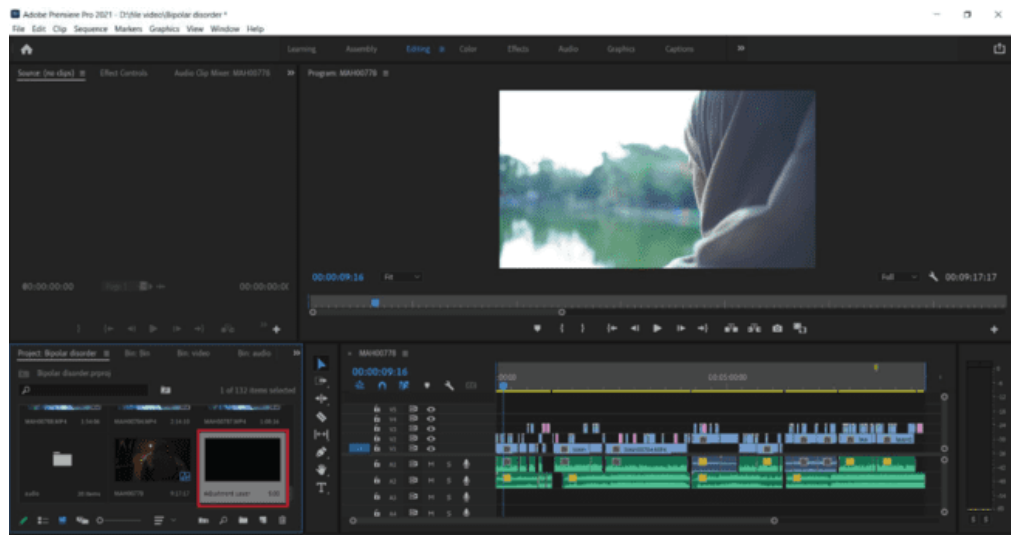
Langkah berikutnya, penulis menambahkan *effect multi band* dan *graphic equalizer (10 bands)* ke audio agar audio menjadi *flat*, dapat dilihat pada gambar 4.18 diatas.



**Gambar 4.19 Penggunaan *Effect Singleband***

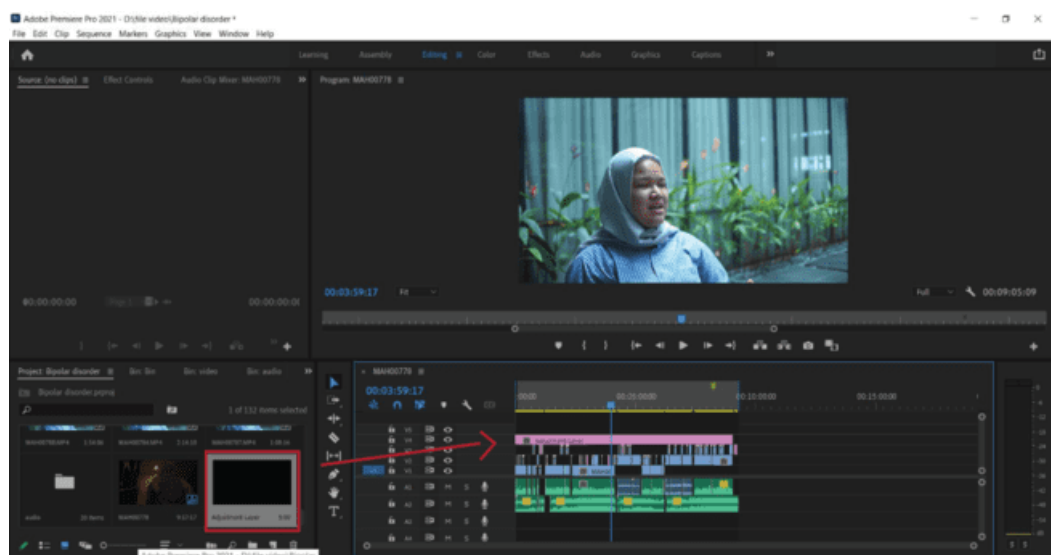
Setelah audio menjadi *flat*, tahap berikutnya penulis menambahkan *effect singleband* dan pilih bagian *voice over* agar audio terdengar lebih bersih dan nyaring ini merupakan *effect* terakhir yang digunakan pada *sound mixing* tersebut. Gambar 4.19 merupakan tahap penggunaan *effect singleband*.





**Gambar 4.20 Color Grading**

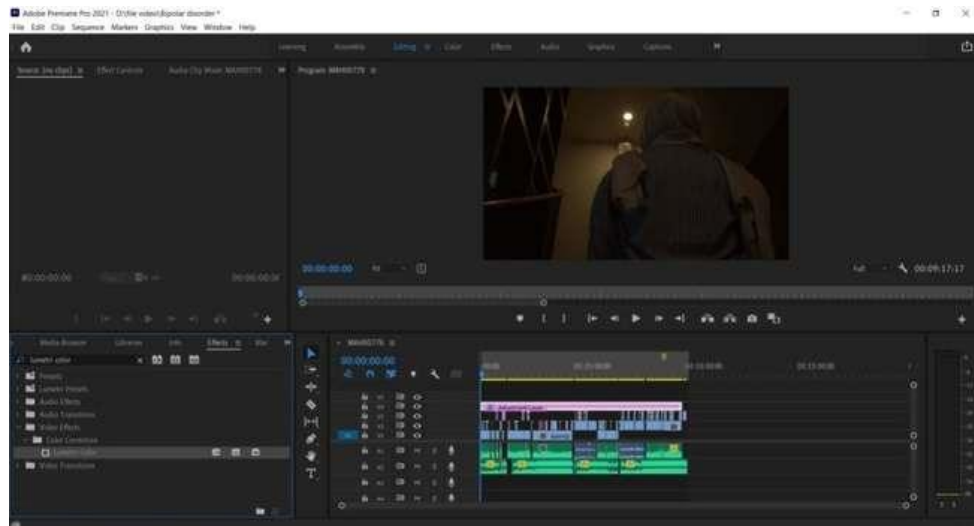
Tahap selanjutnya yang dilakukan penulis adalah *color grading* seperti gambar 4.20. Langkah awal adalah membuat *adjustment layers* dengan *new item* dan cari *adjustment layer*.



**Gambar 4.21 Memindahkan Adjustment Layer ke Tampilan Sequence**



Selanjutnya, gambar 4.21 merupakan tahap memindahkan *adjustment layer* ketampilan *sequence* dan letakan *layer* paling atas agar video bisa melalui tahap *color grading*.



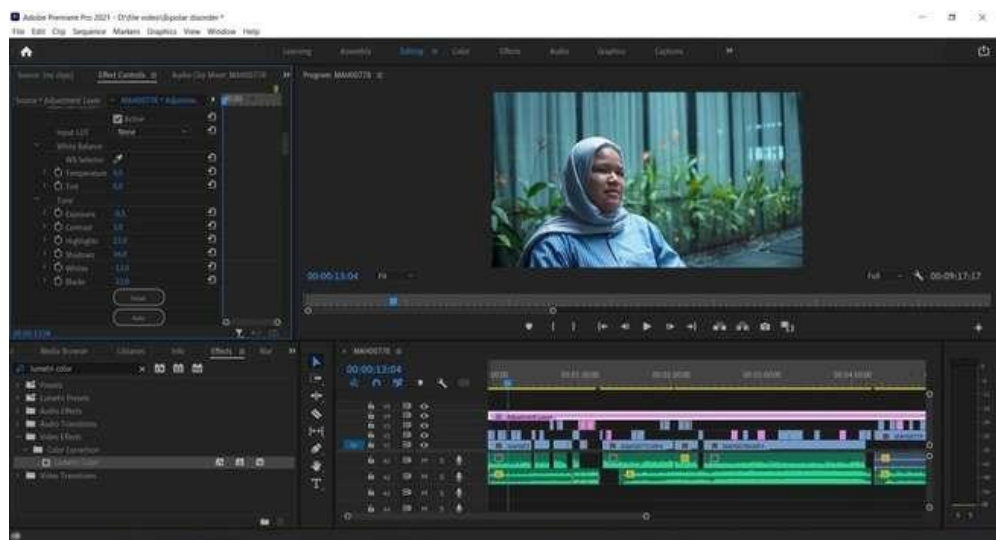
**Gambar 4.22 Menambahkan *Effect Lumetri Color***

Gambar 4.22 adalah langkah selanjutnya, penulis menambahkan *effect lumetri color* ke *adjustment layer* untuk kemudian lanjut pada tahap *color grading*.



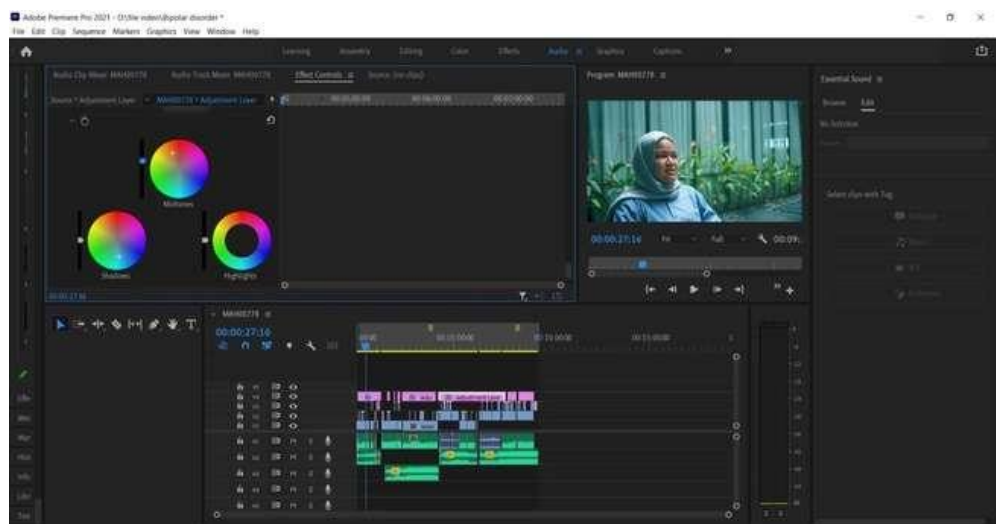
**Gambar 4.23 Mengatur *Curve***

Kemudian, langkah awal yang dilakukan penulis untuk tahap *color grading* adalah mengatur *curve* agar warna yang dihasilkan sesuai dengan konsep warna seperti gambar 4.23.



**Gambar 4.24 Mengatur *Basic Correction***

Gambar 4.24 merupakan langkah mengatur *Basic Correction*. Setelah mengatur *curve*, pada tahap berikutnya penulis mengatur *basic correction* agar terang gelap video seimbang, tidak terlalu terang juga tidak terlalu gelap.



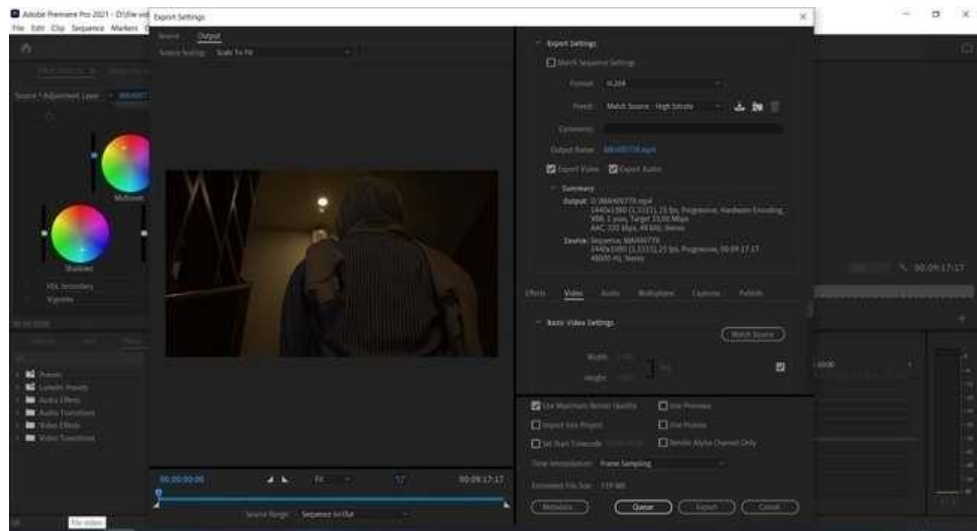
**Gambar 4.25 Mengatur *Color Wheels and Match***

Tahap terakhir yang penulis lakukan untuk *color grading* adalah mengatur *color wheels and match* agar warna yang dihasilkan sesuai dengan konsep warna, tahap tersebut dapat dilihat pada gambar2.25.



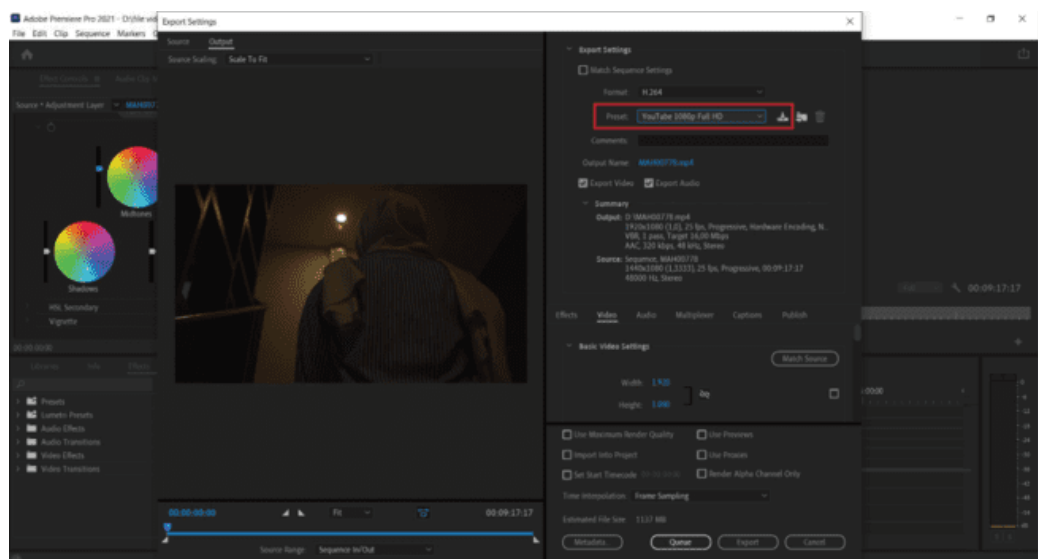
**Gambar 4.26 Sebelum dan Sesudah *Color Grading***

Gambar 4.26 merupakan perbandingan warna video sebelum dan sesudah melewati proses *color grading*. Pada proses *color grading*, penulis melakukan perubahan yang dapat dibagi dalam 2 area utama yaitu perubahan *tone* dan perubahan warna. Untuk perubahan pada 2 area ini maka penulis dapat melakukan proses *color grading* agar tampilan warna video sesuai dengan tampilan yang diinginkan.



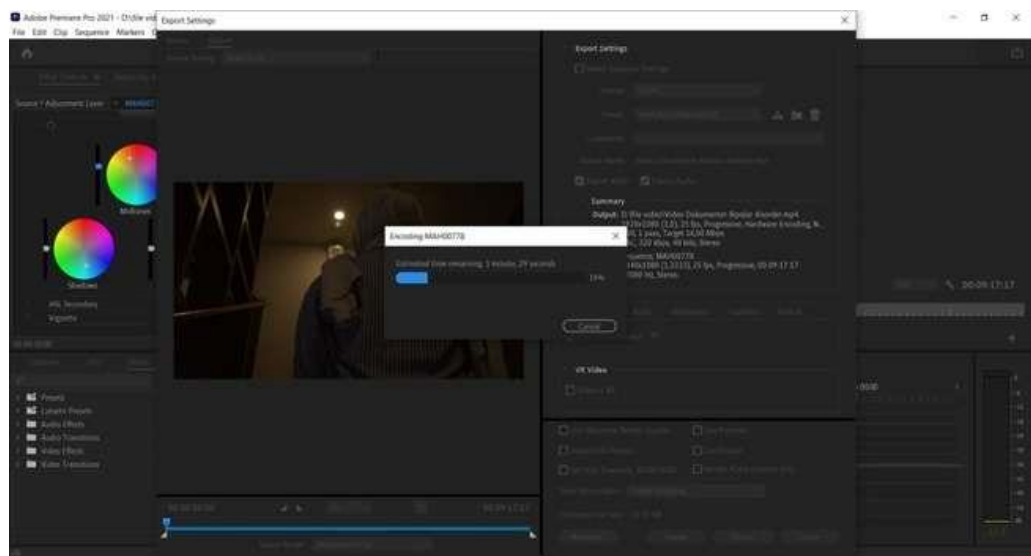
**Gambar 4.27 Export Video**

Setelah video sudah melewati tahap pemotongan video, pemberian teks, *color grading* dan *sound mixing*, tahap yang dilakukan penulis selanjutnya adalah *rendering* video, tahap ini merupakan tahap terakhir dari sebuah editing video. Langkah pertama untuk *rendering video* adalah pilih *file, export* kemudian pilih media seperti gambar 4.27.



**Gambar 4.28 Export setting**

Tahap berikutnya yang dilakukan oleh penulis dalam tahap *render* adalah mengatur *export setting preset* menjadi *Youtube 1080 p Full HD*. Untuk mengatur *export setting* dapat dilihat pada gambar 4.28.



**Gambar 4.29** Proses *Rendering Video*

Gambar 4.29 merupakan proses render video kurang lebih 2 menit, jika sudah selesai maka video dengan format mp4 sudah ada dalam folder yang telah diatur sebelumnya.

#### 4.4.2 *Thumbnail*

Setelah *editing* video selesai, penulis selanjutnya membuat *thumbnail* untuk video dokumenter yang diunggah ke *Youtube*. *Thumbnail* dibuat sebagai kilas dari keseluruhan isi video dan dapat menjadi faktor untuk menentukan apakah penonton akan menontonnya atau tidak.

Penulis mendesain *thumbnail* menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator*. Selain itu, penulis juga mendesain beberapa *thumbnail* untuk

dipilih yang manakah *thumbnail* yang cocok untuk digunakan pada video dokumenter tersebut. Beberapa *thumbnail* dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 4.30 Beberapa Desain *Thumbnail***

Dari keempat desain *thumbnail* yang penulis buat, penulis memilih desain pertama sebagai *thumbnail* yang akan digunakan. Komposisi *layout* yang rapi, penempatan tipografi yang sesuai dan desain yang minimalis menjadi faktor penulis memilih *thumbnail* tersebut.



**Gambar 4.31 Thumbnail yang digunakan**

#### **4.4.3 Publikasi**

Selanjutnya, tahap yang dilakukan penulis adalah mempublikasikan video dokumenter yang telah dibuat. Penulis memilih *platform Youtube* untuk mengunggah hasil jadi video dokumenter bertemakan kesehatan mental sebagai media pengenalan gangguan *bipolar disorder*. Penulis mengunggah video tersebut pada tanggal 25 Juli 2021 di *channel* BUKA MATA.

Untuk mempermudah *audience* yang akan menonton video dokumenter tersebut, penulis membuat *QR code* yang bisa langsung membawa *audience* ke video yang sudah diunggah pada *platform Youtube*.

Video dokumenter berjudul “Care To Bipolar Disorder” dapat diakses melalui QR Code pada gambar 4.32 atau bisa melalui link berikut [https://youtu.be/x-\\_5ovBp2Ak](https://youtu.be/x-_5ovBp2Ak)



**Gambar 4.32** *QR Code* untuk Mengakses Video

#### **4.5 Media Pendukung**

Selain media utama, yaitu video dokumenter yang berjudul “*Care To Bipolar Disorder*”, penulis juga membuat beberapa karya pendukung atau karya pendamping sebagai media promosi video dokumenter mengenai gangguan *bipolar disorder*. Desain dari media pendukung yang penulis buat merupakan kembangan dari desain *thumbnail* yang penulis pilih sebelumnya.

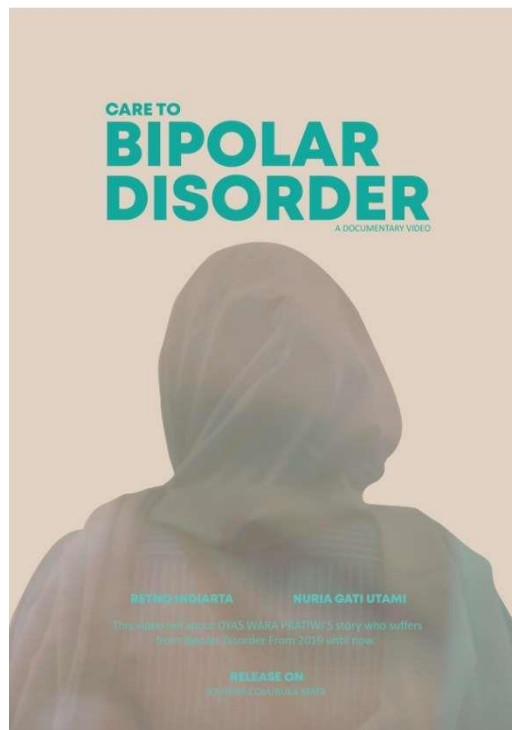
Media pendukung tersebut berupa *backdrop*, poster, *x banner*, masker, baju dan stiker. Media pendukung tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.





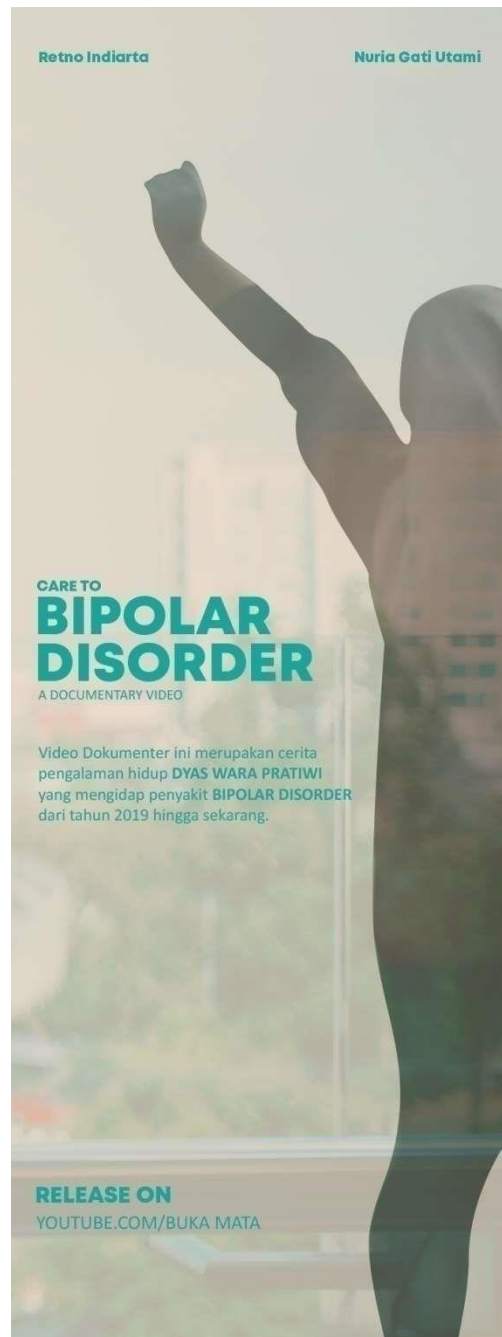
**Gambar 4.33 Media Pendukung Berupa *Backdrop***

Pada gambar 4.33 dapat dilihat desain *backdrop* yang penulis buat, kemudian desain tersebut penulis cetak dengan ukuran 3,5m x 2,5m.



**Gambar 4.34 Media Pendukung Berupa Poster**

Selanjutnya, gambar 4.34 menampilkan desain poster yang kemudian penulis cetak dengan ukuran A2 atau 42cm x 59,4cm.



**Gambar 4.35 Media Pendukung Berupa X Banner**

Pada gambar 4.35 dapat dilihat desain *x banner* yang kemudian penulis cetak dengan ukuran 60cm x 160cm.



**Gambar 4.36 Media Pendukung Berupa Masker**

Media pendukung selanjutnya seperti pada gambar 4.36 yaitu masker. Karena video dokumenter tersebut diproduksi dan dipublikasikan pada saat pandemi, penulis juga membuat media pendukung berupa masker dengan desain tipografi berupa judul video dokumenter.

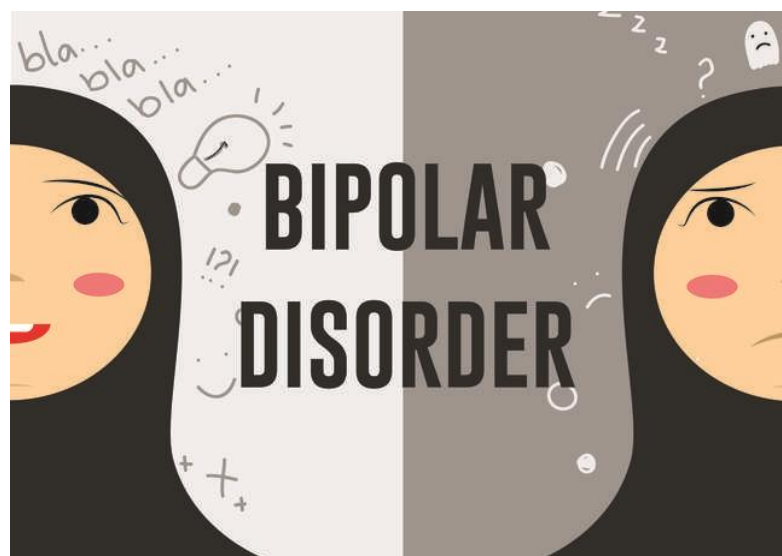


**Gambar 4.37 Media Pendukung Berupa Baju (Putih)**



**Gambar 4.38 Media Pendukung Berupa Baju (Hitam)**

Pada gambar 4.37 dan gambar 4.38 dapat dilihat desain baju yang penulis gunakan sebagai media pendukung lainnya. Bagian depan baju tersebut merupakan gambar dari *thumbnail* yang sebelumnya penulis desain, sedangkan bagian belakang merupakan tipografi berupa fase yang dialami oleh penderita gangguan bipolar. Baju putih dengan fase depresi dan baju hitam dengan fase manic.



**Gambar 4.39 Media Pendukung Berupa Stiker**



**Gambar 4.40 Media Pendukung Berupa Stiker**

Penulis membuat 2 jenis stiker yang digunakan sebagai media pendukung. Stiker pertama dapat dilihat pada gambar 4.39, merupakan stiker yang didominasi gambar ilustrasi penderita bipolar disorder. Sedangkan gambar 4.40 merupakan stiker yang didominasi tulisan atau tipografi berupa kalimat yang berisi kata-kata positif.

#### **4.6 Pembahasan**

Video “*Care to Bipolar Disorder*” sebagai video dokumenter yang dihasilkan akan menampilkan berbagai informasi yang dikemas secara modern, mulai dari angle kamera, dan proses editing, sehingga diharapkan dapat respon positif dari para penonton. Namun, konsep awal video dokumenter tersebut berbeda dengan hasil *final* video yang dibuat. Beberapa perbedaan tersebut antara lain tidak adanya pengambilan video wawancara dengan keluarga dan teman dekat pasien pengidap gangguan *bipolar disorder*, hal ini dikarenakan pasien dengan gangguan *bipolar disorder* tidak ingin terlalu mempublikasikan keluarga dan teman-temannya. Hal tersebut tentu tidak bisa dipaksakan oleh penulis karena penulis

ingin melindungi privasi sang pasien. Maka dari itu, penulis membuat ulang langkah-langkah pra produksi berupa *storyboard* dan *script* untuk menghormati keputusan narasumber yang penulis ajak dalam pembuatan video dokumenter ini.

Gambar yang diambil merupakan keadaan sesungguhnya dari Dyas Wara Pratiwi yang telah mengidap gangguan *bipolar disorder* sejak 2019, penulis mengikuti suasana hati dan keinginan Dyas selama pengambilan gambar.

Selama proses pembuatan video dokumenter ini, tentu penulis mengalami beberapa kendala, diantaranya keterbatasan waktu saat pengambilan gambar, dikarenakan jadwal Psikolog yang praktik dari hari Senin hingga Sabtu dan jadwal Dyas yang saat ini menjadi seorang mahasiswi. Kemudian kondisi tempat pengambilan video berada di sekitar jalan raya yang mengakibatkan hasil audio kurang maksimal. Namun, hal itu tentu dapat di minimalisir pada saat proses *sound mixing* menggunakan *Adobe Premiere 2021*.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari data yang telah dikumpulkan dari pembuatan video dokumenter dengan judul “*Care to Bipolar Disorder*” maka didapati kesimpulan yaitu :

1. Telah dihasilkan Video Dokumenter Bertema Kesehatan Mental Sebagai Media Pengenalan Gangguan *Bipolar Disorder* dengan judul “*Care to Bipolar Disorder*”.
2. Video Dokumenter Bertema Kesehatan Mental Sebagai Media Pengenalan Gangguan *Bipolar Disorder* berjudul “*Care To Bipolar Disorder*” menampilkan penjelasan tentang gangguan *bipolar disorder* dan diperankan langsung oleh penderita gangguan *bipolar disorder*.
3. Video berjudul “*Care To Bipolar Disorder*” sudah ada dan bisa dilihat di *chanel Youtube* BUKA MATA atau bisa melalui link <https://youtu.be/x-5ovBp2Ak>

#### **3.1 Saran**

Adapun saran yang terkait dengan penelitian dari pembuatan video dokumenter ini yaitu:

1. Penelitian mengenai video dokumenter bertemakan kesehatan mental yang diketahui masih jarang ditemui untuk penulisan ilmiah sedikit mempersulit penulis dalam melakukan penelitian. Maka dari itu, untuk

penelitian selanjutnya disarankan untuk menggali lebih dalam tentang video dokumenter dan kesehatan mental sehingga hasil yang didapat maksimal.

2. Untuk penelitian selanjutnya perlu dilakukan adanya analisis untuk mengetahui tanggapan pengguna apakah video dokumenter tersebut dapat diterima atau tidak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Bonafix, D. N. 2011. *Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*. Humaniora, 2(1), 845-854.
- Fauzyah, R., dan Franzia, E. 2018. *Motion Graphic Promosi Pasar Papringan Di Temanggung, Jawa Tengah*. Vol.3. No.2. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain.
- Grande, I., Berk, M., Birmaher, B., & Vieta, E. 2016. *Bipolar disorder*. The Lancet, 387 (10027), 1561-1572.
- Harnowo, Putro Agus. 2012. *Gangguan Bipolar Susah Dideteksi*. <http://health.detik.com/read/2012/07/25/102531/1974187/763/gangguanbi-polarsusahdideteksi>.
- Henrik, H., dan Tan, D. 2018. *Perancangan Video Dokumenter Makanan Tradisional China Menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Wawancara*. Journal of Information System and Technology, 2 (1), 1-22
- Mania, S. 2017. *Teknik Non Tes: Telah Atas Fungsi Wawancara dan Kuesioner dalam Evaluasi Pendidikan*. Vol. 11. No. 1. Lentera Pendidikan. Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Meilani, M. 2013. *Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*. Humaniora, 4 (1), 326-338.
- Narayana, I. P. A., Santyadiputra, G. S., ST, M. C., Pradnyana, G. A., & Kom, S. 2017. *Film Dokumenter Tok Lait Kancing: Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa*. KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 6(1), 84-92.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*, Alfabeta.
- Yusuf, F. 2016. *Analisis Proses Produksi Program Berita Radio Metro Mulawarman Samarinda*. Jurnal Universitas Mulawarman.