



Pengembangan Media Audio Visual Sejarah Islam Materi Masjid Agung Palembang

Septia Puspita, Sukardi

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah dengan Doodle Art pada Materi Sejarah Lokal Semende

Ahmad Robbin, Aan Suriadi

Perancangan Video Informasi Candi Kalasan

Kevin Ronald Pattipawae, Anthony Y.M. Tumimomor

Akulturası Budaya Hindu-Budha dan Islam dalam Sejarah Kebudayaan Palembang

Muhamad Idris, Eva Dina Chairunisa, Riki Andi Saputro

Sejarah Terbentuknya Kepulauan Bangka Belitung (Pangkal Pinang) sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah

Yoga Abimayu, Dina Srinindiati

Kiprah Depati Amir (Pahlawan Nasional Bangka Belitung) Melawan Belanda dari Tahun 1830-1851 Masehi sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Lepar Pongok

Jutria, Sukardi

Metafora dalam Kebudayaan Islam Melayu Sumatera Selatan

Muhamad Idris

Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan pada Mata Pelajaran Sejarah

Muhammad Rehan Pradana, Muhamad Idris

Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan di Sumatera Selatan

Devi Putrianata, Eva Dina Chairunisa

Buku Komik Lokal Sebagai Media Pengenalan Kearifan Lokal Sumatera Selatan (Lahat) Pada Anak Sekolah Dasar

Ummi Charlina, Riska Angraini, Sapt Herawati

Kalpataru

**JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARAN SEJARAH**



Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia
Palembang



Kalpataru

Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah
Volume 5, Nomor 2, Desember 2019

Penanggung Jawab

Dr. Dessy Wardiah, M.Pd.

Ketua Dewan Redaksi

Drs. Sukardi, M.Pd.

Penyunting Pelaksana

Dr. Muhamad Idris, M.Pd.
Eva Dina Chairunisa, M.Pd.
Jeki Sepriady, S.Pd.

Penyunting Ahli

Dr. Tahrun, M.Pd.	(Universitas PGRI Palembang)
Drs. Supriyanto, M.Hum.	(Universitas Sriwijaya Palembang)
Dra. Retno Purwati, M.Hum.	(Balai Arkeologi Sumatera Selatan)
Dr. Nor Huda Ali, M.Ag., M.A.	(Masyarakat Sejarawan Indonesia Sumsel)
Dr. Budi Agung Sudarman, S.S., M.Pd.	(Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan)
Dr. Purmansyah, M.A.	(Universitas Muhammadiyah Palembang)

Alamat Redaksi

Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang
Telp. 0711-510043
Email: jurnalkalpatarusejarah@gmail.com
Website: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>

Kalpataru

JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARAN SEJARAH

Terbit dua kali setahun pada
Juli dan Desember

Diterbitkan oleh:
Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Palembang

Gambar Cover:
Pohon Kalpataru
Candi Prambanan



Koleksi: Muhamad Idris

DAFTAR ISI

Pengembangan Media Audio Visual Sejarah Islam Materi Masjid Agung Palembang <i>Septia Puspita, Sukardi</i>	78-85
Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah dengan Doodle Art pada Materi Sejarah Lokal Semende <i>Ahmad Robbin, Aan Suriadi</i>	86-94
Perancangan Video Informasi Candi Kalasan <i>Kevin Ronald Pattipawae, Anthony Y.M. Tumimomor</i>	95-102
Akulturasi Budaya Hindu-Budha dan Islam dalam Sejarah Kebudayaan Palembang <i>Muhamad Idris, Eva Dina Chairunisa, Riki Andi Saputro</i>	103-111
Sejarah Terbentuknya Kepulauan Bangka Belitung (Pangkal Pinang) sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah <i>Yoga Abimayu, Dina Srinindiati</i>	112-117
Kiprah Depati Amir (Pahlawan Nasional Bangka Belitung) Melawan Belanda dari Tahun 1830-1851 Masehi sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Lepar Pongok <i>Jutria, Sukardi</i>	118-125
Metafora dalam Kebudayaan Islam Melayu Sumatera Selatan <i>Muhamad Idris</i>	126-140
Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan pada Mata Pelajaran Sejarah <i>Muhammad Rehan Pradana, Muhamad Idris</i>	141-151
Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan di Sumatera Selatan <i>Devi Putriana, Eva Dina Chairunisa</i>	152-157
Buku Komik Lokal Sebagai Media Pengenalan Kearifan Lokal Sumatera Selatan (Lahat) Pada Anak Sekolah Dasar <i>Ummi Charlina, Riska Anggraini, Sapta Herawati</i>	158-162

PERANCANGAN VIDEO INFORMASI CANDI KALASAN

Kevin Ronald Pattipawae

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga, Indonesia

Email: kpattipawae@gmail.com

Anthony Y.M. Tumimomor

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga, Indonesia

Email: ant.tumimomor@uksw.edu

ABSTRAK

Candi Kalasan yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki keunikan tersendiri yang tidak dimiliki oleh candi-candi yang berada di sekitarnya. Candi ini didirikan dan bercirikan Hindu dan Budha, agama yang berkembang saat itu. Candi ini sangat indah dan memiliki ukiran Kala yang paling detail dan indah yang tidak dimiliki oleh candi lain. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan masih banyak masyarakat kurang mengetahui detail candi Kalasan, dan hal ini disebabkan karena minimnya media informasi mengenai candi Kalasan, oleh sebab itu perlu adanya media informasi berbentuk audio visual untuk menceritakan detail dan keunikan dari candi Kalasan kepada masyarakat. Pada proses perancangan video informasi ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan strategi linier sehingga diharapkan melalui metode penelitian ini didapat hasil berupa video informasi yang mampu memberikan informasi yang lengkap dan detail mengenai keunikan candi Kalasan kepada masyarakat dengan baik. Hasil dari perancangan ini dapat dimanfaatkan oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta dalam menginformasikan atau mensosialisasikan candi Kalasan kepada masyarakat.

Kata Kunci: *Perancangan Video, Candi Kalasan.*

A. PENDAHULUAN

Candi merupakan bangunan kuno yang dibuat dari batu, yang pada umumnya akan berfungsi sebagai tempat beribadah maupun sebagai makam bagi para raja-raja yang hidup di jaman Hindu-Budha (Soekmono, 2010). Candi akan selalu identik dengan sebuah kisah, dimana setiap candi pasti memiliki kisah ataupun latar belakang pembangunannya. Setiap candi memiliki ciri khas yang berbeda-beda karena setiap kerajaan pada zaman dahulu memiliki kepercayaan atau kebudayaan yang berbeda antara satu dan lainnya. Hal tersebut juga akan mempengaruhi bentuk candi, ukiran yang terdapat di dinding candi, atau bahkan mengenai makna dan fungsi yang berada di candi itu sendiri. Salah satunya adalah candi Kalasan yang terletak di Desa Kalibening, Tirtamani, Kabupaten Sleman, Daerah

Istimewa Yogyakarta. Candi ini memiliki keindahan bangunan serta kehalusan pahatannya. Ciri khas lain yang hanya ditemui pada candi ini ialah digunakannya *vajralepa* (*bajralepa*) untuk melapisi ornamen-ornamen dan relief pada dinding luarnya (Soekmono, 2010). Informasi seperti inilah yang belum tersampaikan kepada masyarakat, sehingga masyarakat kurang mengetahui keunikan yang dimiliki candi Kalasan. Hal ini disebabkan karena penyampaian informasi mengenai detail candi Kalasan yang ada sampai saat ini masih kurang walaupun materi mengenai candi Kalasan telah dibagikan.

Berdasarkan dengan observasi yang dilakukan di lapangan, perlu adanya media yang tepat untuk dapat menyampaikan pesan dengan lebih menarik. Media ini dapat berbentuk audio visual, dimana dapat

menyajikan informasi, dan dapat menarik gairah rangsang (stimulus) seseorang untuk menyimak lebih dalam. Pada proses perancangan video juga perlu adanya unsur sinematik yang berarti cara (gaya) untuk mengolah unsur naratif atau bisa dibilang merupakan aspek-aspek teknik pembentuk film sehingga dengan ditambahkan unsur sinematik, maka perancangan video informasi candi Kalasan ini tidak akan terlihat membosankan dan akan menambah daya tarik masyarakat luar untuk lebih mengetahui betapa uniknya candi Kalasan.

Media adalah (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin medius, yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (software) dan/ atau alat (hardware) (Arsyad, 2013).

Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Rusman, 2011).

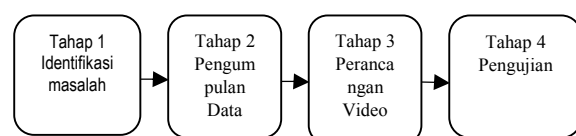
Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin kinema 'gambar'. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita) (Brown, 2013).

Berdasarkan dengan permasalahan yang ada, bagaimana hal ini dirancang menjadi sebuah perancangan video sejarah candi Kalasan menggunakan tehknik infografis. Melalui video ini, para penonton bisa mengenal candi Kalasan dengan lebih baik serta melihat bahwa betapa uniknya candi Kalasan.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan sebuah cara yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu permasalahan (Saleh, 2018). Penelitian kualitatif ialah penelitian riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis serta lebih menonjolkan proses dan makna. Tujuan dari metode ini ialah pemahaman secara lebih mendalam terhadap suatu permasalahan yang dikaji salah satunya adalah mengenai banyaknya masyarakat yang kurang mengetahui keunikan, serta keunggulan dan menariknya candi Kalasan bila dibandingkan dengan candi yang berada di sekitarnya. Dalam hal ini metode kualitatif dilakukan dengan cara wawancara kepada narasumber dalam hal ini pihak Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta untuk mengumpulkan profil serta data-data yang berhubungan dengan sejarah mengenai candi Kalasan.

Penelitian juga menerapkan *Linear Strategy* atau strategi garis lurus untuk menetapkan urutan logis pada tahapan perancangan yang sederhana dan relatif sudah dipahami komponennya. Strategi ini sesuai untuk tipe perancangan yang telah berulang kali dilaksanakan. Suatu tahap dimulai setelah tahap sebelumnya diselesaikan demikian seterusnya (Sarwono, 2007). Tahapan *Linear Strategy* tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Strategi *Linear*

Identifikasi Masalah

Proses identifikasi masalah di lakukan dengan pihak Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta, beberapa masalah didapat salah satunya adalah tingkat pengetahuan masyarakat masa kini yang

kurang mengetahui sejarah, dan pentingnya mengenal sejarah serta keunikan yang terdapat di candi Kalasan serta budaya yang ada. Berdasarkan dengan pengamatan langsung di lapangan, juga di dapat penyampaian informasi mengenai sejarah candi Kalasan yang ada masih kurang lengkap dan detail, media informasi mengenai candi ini juga sangat minim. Walaupun ada beberapa data sejarah mengenai candi Kalasan ini telah dibagikan di beberapa media di internet namun masih kurang menarik minat masyarakat untuk mengunjungi dan menggali lebih dalam cerita mengenai candi Kalasan. Sehingga memungkinkan candi ini kalah dikenal bila dibandingkan dengan candi Borobudur dan Prambanan.

Pengumpulan Data

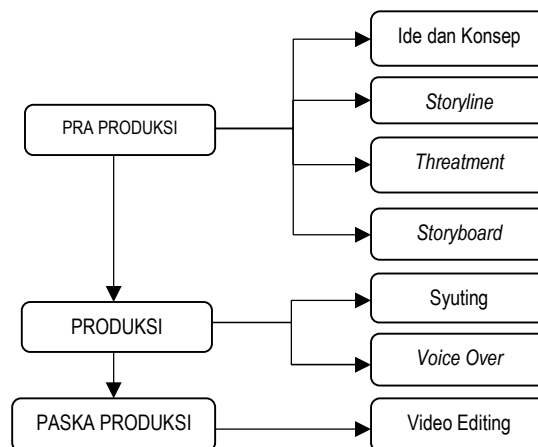
Berdasarkan dengan identifikasi masalah tersebut maka dilakukan pengumpulan data dengan 2 cara yaitu pengumpulan data primer dan sekunder. Pengumpulan data primer dilakukan dengan cara wawancara kepada Bapak Marsudi dari Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta dan Bapak Rohmad Porwadi sebagai Juru Pelihara candi Kalasan. Hasil dari pengumpulan data ini berupa sejarah, profil candi, denah candi, keunikan dan keunggulan candi bila dibandingkan dengan candi lainnya, dokumentasi candi pada masa lalu serta prosedur bagaimana cara pemeliharaan/ merevitalisasi candi.

Selain data primer, pada penelitian ini juga dilakukan pengumpulan data sekunder, dimana sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Data sekunder diperoleh dari perpustakaan Balai Pelestarian Benda Cagar Budaya Yogyakarta yang berupa laporan-laporan atau dokumen yang berhubungan dengan candi Kalasan. Pengumpulan data sekunder

juga dilakukan dengan cara *research* data melalui buku, jurnal, dan internet.

Perancangan Media

Tahap ketiga merupakan perancangan video informasi. Dalam penyusunan konsep video informasi harus jelas, video harus memberikan informasi serta ilustrasi yang tepat dan mendekati subyek, selain itu video dapat memberikan visualisasi yang jelas sehingga pesan/ informasi yang hendak disampaikan dapat diketahui oleh penonton. Pada video informasi ini juga memberikan narasi yang jelas baik dari pengucapan dan keakuratan informasinya. Perancangan dibagi ke dalam 3 bagian proses yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Proses perancangan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Perancangan video informasi

Ide dari perancangan video Informasi candi Kalasan adalah menyampaikan informasi mengenai sejarah candi Kalasan dan keunikan yang dimiliki candi Kalasan. Konsep yang digunakan dalam video informasi ini memakai gaya sinematik dimana gaya tersebut merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film atau gaya untuk mengolah unsur naratif dalam film sehingga diharapkan masyarakat mempunyai rasa ingin tahu yang lebih mendalam mengenai sejarah candi Kalasan.

Tipografi yang digunakan yaitu bebas *neue* yang memiliki jenis *sans serif* yang

memberi kesan modern dan efisien. Sebelum memasuki tahap produksi, cerita yang ada pada video dituangkan ke dalam bentuk *storyline*. Berikut merupakan contoh *storyline*. Jenis tipografi dapat dilihat pada gambar 3.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789 !#\$%&/.!*'@,?;:

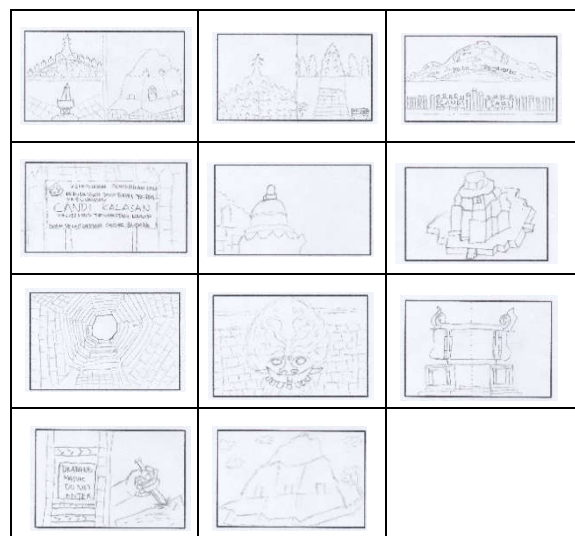
Gambar 3. Jenis tipografi

Storyline atau plot atau alur dari video informasi candi Kalasan dengan adalah sebagai berikut:

Video diawali dengan menampilkan *time lapse* dari candi Borobudur, Tugu Yogyakarta, dan candi Kalasan. Selanjutnya memperlihatkan beberapa bangunan candi untuk menunjukkan keindahan peninggalan bersejarah di Indonesia. Kemudian memperlihatkan keunikan dari beberapa candi, karena Indonesia memiliki banyak candi yang dikenal sampai ke mancanegara. Candi Borobudur dan Prambanan adalah dua dari banyak candi yang dikenal. Tidak hanya itu, ada salah satu candi yang tidak kalah dari kedua candi tersebut yaitu candi Kalasan. Di saat yang bersamaan juga berdiri candi yang letaknya tidak jauh dari candi Kalasan yaitu candi Sari. Candi Sari berfungsi sebagai tempat berdo'a para biksu setelah berkunjung dari candi Kalasan. Setelah itu menuju ke candi Kalasan yang merupakan candi berlatar agama paling tua dibandingkan dengan warisan budaya lain. Candi Kalasan memiliki keunikan tersendiri yang tidak dimiliki oleh candi-candi lain karena candi ini dibangun oleh dua raja berlainan agama, selain itu bentuk serta ukiran candi Kalasan sangatlah unik karena memiliki 52 stupa, ditambah dengan kepala Kala raksasa atau yang disebut Banaspati atau raja hutan. Namun saat ini candi Kalasan sedang dalam masa pemugaran karena bagian atap candi yang runtuh akibat gempa hebat, sehingga dari pihak Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta

mengambil peran untuk merenovasi atap candi Kalasan agar tetap utuh sehingga candi Kalasan akan tetap menjadi salah satu warisan dunia yang tetap berdiri dan menceritakan banyak kisah kepada setiap pengunjung yang datang untuk mengetahui seluk beluk dari candi Kalasan.

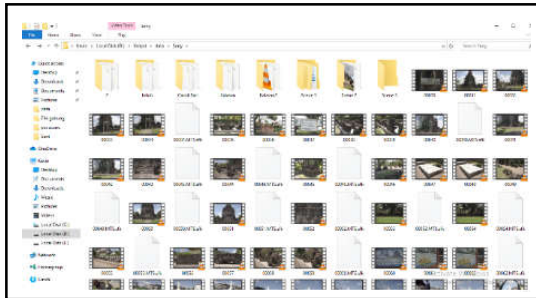
Setelah merancang *storyline*, maka dirancang juga *storyboard* yang digunakan untuk membantu pengambilan gambar dimana sebuah *storyboard* yang bertujuan untuk memberikan bayangan, patokan, dan pengingat kepada Director dan DOP (*Director of Photography*), agar tidak melewatkan adegan penting saat syuting. *Storyboard* juga bertujuan untuk mempercepat proses syuting agar waktu yang ada tidak terbuang dan biaya syuting lebih efisien. Beberapa potongan dari *storyboard* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. *Storyboard* Perancangan Video Informasi Candi Kalasan

Produksi merupakan sebuah tahapan eksekusi dari perencanaan yang telah dibuat pada proses pra produksi. Di tahap produksi dilakukan kegiatan pengambilan gambar. Pengambilan gambar dilakukan berdasarkan *storyboard* dan *shotlist* yang sudah ditentukan. Tidak menutup kemungkinan sudut pengambilan gambar berubah sesuai kondisi yang ada pada saat proses syuting. Hasil dari pengambilan gambar dipilah dan

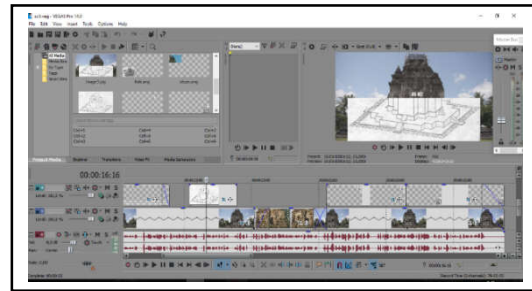
dikelompokkan sesuai dengan *scene* yang sudah ditentukan. Hasil pengambilan gambar dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Hasil pengambilan dan pemilihan gambar

Tahap berikutnya adalah paska produksi. Pada tahap paska produksi yang dilakukan adalah editing. Pada proses editing yang pertama kali dilakukan yaitu penyuntingan semua bahan yang telah dihasilkan dari tahap produksi kemudian diolah melewati proses sunting atau pemotongan gambar, pembuangan gambar yang tidak diperlukan dan penyambungan potongan-potongan gambar yang dibutuhkan.

Pada proses ini dilakukan proses editing yang sesuai dengan *storyline* yang telah dibuat sebelumnya. Audio dalam proses ini berupa *voice over*, *sound effect*, dan *instrument* musik yang kemudian dalam proses editing dilakukan penyesuaian irama berdasarkan *footage* gambar yang digunakan. *Background* musik yang dipakai merupakan *instrument music* yaitu Gamelan Jawa yang memiliki nuansa musik etnik agar dapat membangun suasana etnik dalam menonton video, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan jelas. Hasil dari proses editing akan diolah kembali dengan menambahkan grafis teks sebagai efek visual yang informatif. Proses penambahan grafis teks dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Proses penambahan grafis teks dan gambar

Grafis teks serta gambar sangat diperlukan untuk menunjang informasi yang disampaikan. Teknik *motion* yang dipakai pada grafis teks dan gambar adalah *tracking* dan *masking*. *Font* yang digunakan adalah bebas *neue* dengan jenis *font sans serif*. Setelah penataan gambar dan grafis teks telah sesuai, peneliti melakukan proses pewarnaan dan *rendering*. *Rendering* adalah proses pembentukan gambar dengan format dan resolusi yang telah ditentukan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari video informasi ini berisi mengenai informasi sejarah, profil serta keunikan serta keunggulan candi Kalasan yang tidak dimiliki oleh candi-candi lain yang berada di sekitarnya. Pada awal video ini akan menampilkan video *timelapse* dari candi Kalasan, candi Borobudur, dan tugu Yogyakarta untuk menunjukkan dimana lokasi candi Kalasan ini berada. *Footage* video ini menggunakan teknik pengambilan gambar *medium shot*, *low angle*, dan *long shot*. Tampilan dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. *Timelapse* candi Kalasan, candi Borobudur, dan tugu Yogyakarta.

Scene video berikutnya akan menceritakan pengantar umum candi Kalasan dengan membahas keunikan setiap candi dan kisah yang berbeda disetiap candi yang ada di Indonesia serta mengenalkan sekilas candi di Indonesia yang sudah terkenal sampai ke mancanegara. Pengambilan *footage* ini menggunakan teknik *low angle*, *close up*, dan *long shot*. Tampilan dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. *Scene* pengantar candi Kalasan

Scene berikutnya menginformasikan bahwa ada banyak candi yang memiliki keunikan serta kisah yang menarik dan berbeda dari tiap-tiap kerajaan, serta Indonesia memiliki candi yang terkenal sampai ke mancanegara. Tampilan dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Candi yang terkenal sampai ke mancanegara

Scene berikutnya memuat pembahasan mengenai sejarah candi Kalasan serta warisan budaya berlatar agama Budha paling tua bila dibandingkan dengan warisan budaya lain dari masa Mataram Kuno. Pengambilan *footage* ini menggunakan teknik *Close up*, *Till up*, *Steady*, *Time Lapse*, *Pan Right*, *Pan left*, *Medium shot*, *Long shot*. Tampilan dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Proses pembahasan sejarah candi Kalasan

Scene berikutnya memuat pembahasan mengenai salah satu keunikan candi Kalasan yang memiliki 52 stupa serta memiliki pahatan kala paling indah bila dibandingkan dengan candi lainnya, untuk memperjelas informasi yang hendak ditampilkan maka ditampilkan secara infografis. Pengambilan *footage* ini menggunakan teknik *Steady*, *Long shot*. Tampilan dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Memperlihatkan salah satu keunikan candi Kalasan

Scene berikutnya memuat informasi mengenai kepala Kala raksasa atau yang disebut Banaspati atau raja hutan. Pengambilan *footage* ini menggunakan teknik *Till up*, *Steady*, *Close up*, *Medium shot*, *Long shot*, *Frog eye*, *Pan left*. Tampilan dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. *Shot* kepala kala raksasa

Scene berikutnya berisi mengenai peran pemerintah terhadap kelestarian candi Kalasan karena hancurnya atap candi Kalasan membuat pihak Badan Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta memutuskan untuk melakukan pemugaran di candi Kalasan serta wawancara terhadap Bapak Marsudi. Pengambilan *footage* ini menggunakan teknik *Steady*, *Long shot*,

Medium shot, Close up. Tampilan dapat dilihat pada gambar 13.



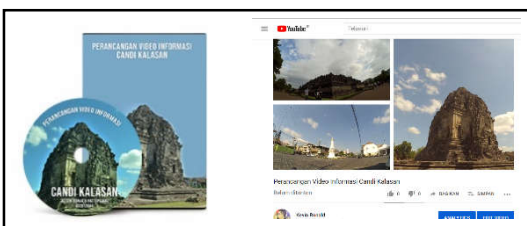
Gambar 13. Proses pemugaran atap candi Kalasan

Scene pada bagian akhir video ini berisi mengenai himbauan kepada masyarakat untuk menjaga peninggalan bersejarah demi kelestarian candi Kalasan untuk warisan Indonesia. Pengambilan *footage* ini menggunakan teknik *Medium shot, Close up, Till up, Time lapse closing*. Tampilan dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. *Closing video*

Hasil perancangan dari Video Informasi candi Kalasan ini dapat diimplementasikan secara *offline* dalam bentuk video CD (*Video Compact Disc*) yang akan diberikan kepada pihak Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta. Dan supaya penyebaran informasi ini dapat lebih meluas, maka juga dilakukan penyebaran secara *online* melalui media sosial video *youtube* agar bisa di akses bagi masyarakat yang ingin mengetahui informasi mengenai sejarah serta seluk beluk candi Kalasan. Tampilan implementasi dari perancangan ini dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Contoh implementasi pada CD dan *youtube*

Pengujian

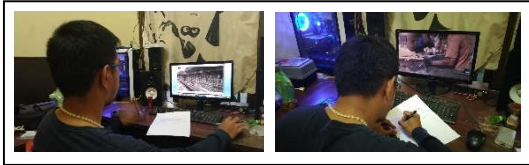
Perancangan Video Informasi Candi Kalasan ini telah melewati proses pengujian guna mengetahui kelayakan isi video apakah sudah menyampaikan tujuan dari perancangan. Pengujian pertama dilakukan kepada pihak Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta. Pihak Balai Pelestarian Cagar Budaya menilai bahwa informasi yang disampaikan dalam video sudah tepat dan jelas baik dari segi gambar yang ditampilkan maupun suara narator yang menjelaskannya. Pihak terkait juga menilai video yang telah dirancang, telah merepresentasikan sejarah serta seluk-beluk candi Kalasan walaupun belum membahas lebih detail mengenai kisah di setiap relifnya, namun media ini telah layak digunakan sebagai perwakilan pihak Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta sebagai media informasi mengenai video informasi candi Kalasan. Proses pengujian bisa dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Proses pengujian

Pengujian kedua dilakukan kepada Yohanes Angga Widhya Pranata, S.Ds. selaku praktisi *videographer*, beliau menilai bahwa Perancangan Video Informasi Candi Kalasan secara *cinematography* mengenai teknik komposisi dan *angle* sudah dapat disajikan dengan baik melalui *scene* demi *scene*, namun perlu adanya perbaikan dalam proses editing untuk menghaluskan pergerakan kamera atau memperbaiki gambar yang *shake*. Kemudian mengurangi penggunaan transisi, mungkin bisa digunakan pada saat pembukaan dan akhir sebuah *scene*, perbaikan pada editing *offline*

(proses *grading*) serta perlu adanya proses *balancing* sehingga bisa didengar dengan baik. Proses pengujian bisa dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Proses pengujian

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapat hasil pada Perancangan Video Informasi Candi Kalasan telah dapat memberikan informasi yang lengkap dan detail mengenai candi Kalasan kepada masyarakat. Konten yang diinformasikan sudah sesuai dengan sejarah dan data yang didapat dari hasil pengolahan data primer maupun sekunder. Narasi yang dibangun juga telah dapat memberikan informasi yang terdengar dengan jelas, dan memiliki sinkronisasi yang sesuai dengan visual candi yang ditampilkan. Hasil dari perancangan ini dapat di gunakan oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta dalam menginformasikan atau mensosialisasikan

keberadaan dan profil dari candi Kalasan kepada masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Anzhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Brown, Blain. *Sinematografi: Theory and practice 2013*. (Di akses pada tanggal 15 Januari 2019).

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Saleh, Salmilah. *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Riset Metode*.

Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

Soekmono. 2015. *Candi, Fungsi dan Artinya*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

KETENTUAN PENULISAN ARTIKEL JURNAL KALPATARU

1. Naskah berbahasa Indonesia yang disempurnakan bertemakan kesejarah yang meliputi hasil penelitian sejarah, pengajaran sejarah dan penelitian kebudayaan.
2. Naskah harus asli dan belum pernah dimuat dalam media lain. Naskah dapat berupa hasil penelitian/artikel kajian konseptual yang ditulis oleh perorangan dan atau kelompok.
3. Naskah ditulis dengan cara-cara yang sesuai dengan ketentuan penulisan artikel ilmiah menggunakan bahasa Indonesia yang baku, berupa ketikan, beserta soft file dalam CD-RW atau dengan mengirimkan email pada redaksi jurnal Kalpataru dengan alamat jurnalkalpatarusejarah@gmail.com, spasi tunggal, jenis huruf arial narrow ukuran 12, dengan panjang naskah antara 8-15 halaman pada kertas A4.
4. Artikel hasil penelitian memuat:
 - JUDUL** : **XXX (HURUF KAPITAL)**
 - Nama Penulis** : **(disertai jabatan, institusi, dan email)**
 - Abstrak** : (Bahasa Indonesia yang memuat 100-200 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf arial narrow dan ukuran huruf 11 serta dicetak miring).
 - A. PENDAHULUAN** : (memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, masalah penelitian, dan tujuan penelitian).
 - B. METODE PENELITIAN**
 - C. HASIL DAN PEMBAHASAN**
 - D. SIMPULAN** : (berisi simpulan).
 - DAFTAR PUSTAKA** : (berisi pustaka yang dirujuk dalam uraian naskah).
5. Artikel Kajian Konseptual memuat:
 - JUDUL** : **XXX (HURUF KAPITAL)**
 - Nama Penulis** : **(disertai jabatan, institusi, dan email)**
 - Abstrak** : (Bahasa Indonesia yang memuat 100-200 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf arial narrow dan ukuran huruf 11 serta dicetak miring).
 - PENDAHULUAN** : (memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, masalah penelitian, dan tujuan penelitian).
 - Sub Judul** : Sesuai dengan kebutuhan (tanpa numbering).
 - Simpulan** : (berisi simpulan dan saran).
 - DAFTAR PUSTAKA**
6. Referensi sumber dalam teks artikel ditulis dengan menggunakan side note, contoh (Jalaludin, 1991:79); sementara penulisan daftar pustaka disusun dengan ketentuan. Nama pengarang. Tahun terbit. Judul (dicetak miring). Kota terbit: Nama Penerbit. Contoh: Koentjaraningrat. 2010. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan. Daftar pustaka hanya memuat pustaka/sumber yang dirujuk dalam uraian dan disusun menurut abjad tanpa nomor urut.
7. Naskah yang dimuat akan disunting kembali oleh redaksi tanpa mengubah isinya.
8. Naskah yang ditolak (tidak bisa dimuat) akan dikirim kembali ke penulis dengan pemberitahuan tertulis dari redaksi atau melalui email.
9. Penulis yang naskahnya dimuat akan mendapat 1 (satu) majalah nomor yang bersangkutan.
10. Kontak person: Muhamad Idris (081271498618); Eva Dina Chairunisa (082281267851); Jeki Sepriady (085269261780).