

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan media saat ini bisa membuat orang-orang di seluruh dunia saling berkomunikasi, mendapatkan informasi, bahkan mendapatkan hiburan dengan menggunakan berbagai macam media yang tersedia. Video menjadi salah satu bentuk dari media elektronik dan menjadi hal inti dari perangkat multimedia dan jaringan yang hampir semua orang pakai. Dalam kehidupan sehari-hari pun, video tersedia di mana-mana, di antara komputer, TV, dan berbagai macam teknologi di berbagai bidang.

Media video memiliki fungsi sebagai media edukasi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. (Arsyad, 2003). Fungsi atensi merupakan media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi dan sikap audiens. Fungsi kognitif membantu pemahaman dan mengingat pesan atau informasi para audiens melalui gambar atau lambang. Fungsi kompensatoris memberikan konteks kepada audiens yang kemampuan mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah mereka peroleh lemah. Dengan demikian, pemilihan video sebagai media edukasi dapat mempermudah dikarenakan video terdiri dari gambar visual dan audio.

Video *feature* adalah program yang mengangkat suatu topik ditinjau dari berbagai segi permasalahan (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan lain-lain) dengan memadukan berbagai format dasar (sub format) untuk penyajiannya; dimana musik, sound effect, dan voice merupakan bagian integral yang membentuk

kesatuan karya artistik audio. (Darmanto, 1999).

Menurut Patmono (1990) kelengkapan *feature* terletak pada bumbu imajinasi penulisnya. Tidak sekedar menceritakan kejadian, tetapi juga mengajak audiens untuk memikirkan sesuatu tentang kejadian itu. Karena itu, penulis memilih menjadikan *feature* dalam bentuk video agar para audiens memahami dengan jelas bagaimana gambaran visual dari penulisan naskah *feature*.

Teknik *non linear editing* adalah proses penyusunan gambar yang dilakukan secara tidak berurutan (random/acak), penyusunan gambar bisa dimulai dari pertengahan suatu program acara, kemudian awal dari suatu program acara tersebut dan seterusnya hingga program acara tersebut selesai.

Feature yang merupakan karya jurnalistik dan kebutuhan visual tersebut membuat penulis menggunakan teknik *non linear* dalam proses penyuntingan video, hal ini didasari oleh pengambilan *footage* yang dilakukan secara *live* dan penempatan *footage* tersebut ditaruh secara acak, tidak sistematis mengikuti *script* yang ada.

Penyuntingan dengan menggunakan teknik *non linear* sangat cocok dengan pembuatan video *feature* karena memudahkan dalam proses pengambilan *footage* dan bisa disusun secara tematik sehingga sesuai dengan naskah dan *storyline* yang telah dibuat sebelumnya.

Alasan lain penulis memilih video *feature* yakni penyajian dari *feature* itu sendiri yang memberikan bobot informasi ringan namun tetap bisa mendalam karena sifat laporannya yang investigasi, dan pemaparan bahasanya tertutur. (Andi,

2008)

Penyajian video *feature* juga lebih santai dibandingkan dengan *hard news*, karena hal tersebut para audiens bisa mendapatkan informasi sambil menikmatinya dengan rileks sekompleks apapun konten dari video *feature* tersebut.

Penulis memilih *platform* YouTube karena berdasarkan riset yang dilakukan Hootsuite dan We Are Social pada Januari 2021, pengguna internet berusia 16-24 tahun paling banyak menghabiskan waktunya menonton video *online* di perangkat mereka. Hal ini menjadikan platform YouTube menjadi media sosial paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Dengan kekuatan yang luar biasa dalam media digital atau format online video, YouTube juga memungkinkan penggunanya mengunggah video dengan durasi yang panjang yang cocok untuk pengunggahan video *feature* yang penulis buat.

Kucing sedang menikmati kejayaan popularitasnya dari dahulu hingga sekarang. Berdasarkan data Rakuten Insight, 47% penduduk Indonesia memilih kucing sebagai hewan peliharaannya. Tak hanya menjadi hewan peliharaan, kucing berperan dalam mengurangi tingkat stress dan menjadi pendamping para pemilik. Kucing yang tidak dipelihara atau kucing liar, memiliki wilayah jelajah 5,1 Ha dengan rata-rata perjalanan kucing jantan sepanjang 70 meter dan kucing betina 30 meter (Meek, 2003) Menurut Liberg et al. (2000) luas wilayah jelajah berkorelasi negatif dengan kepadatan populasi kucing tersebut.

Kepopularitasan kucing ini berdampak pada memberikan beberapa efek negatif terhadap kesejahteraan kucing di lingkungan antara mereka dengan kehidupan

manusia. Berdasarkan riset Social Media Animal Cruelty Coalition (SMACC) yang dilakukan oleh Asia for Animals pada Juli 2020 sampai Agustus 2021, dari 3,066 video yang terdeteksi lokasinya yang ditemukan di YouTube, Facebook, dan TikTok, 1626 video berasal dari Indonesia. Jumlah tersebut menjadikan Indonesia peringkat pertama di dunia mengenai unggahan konten kekerasan hewan di media sosial yang diikuti oleh Amerika Serikat dan negara Asia lainnya.

Salah satu video kasus yang pernah menjadi *trending topic* April 2022 di TikTok yakni seekor kucing liar di Cibubur yang perutnya menggendut berisikan cairan nanah dikarenakan adanya 3 buah peluru yang menyumbat di perutnya. Hal ini membuktikan masih banyaknya kekerasan terhadap kucing oleh manusia yang jahat dan tidak bertanggung jawab.

Tak hanya kucing liar, kucing peliharaan pun kadang mendapatkan perlakuan yang tidak pantas dari pemiliknya. Seperti menelantarkan kucingnya ketika kondisinya sedang sakit, atau dibiarkan menjadi liar karena kondisi ekonomi sudah tidak mampu. Lalu, lebih dari 90% pemilik kucing tidak menyadari bahwa kucing bisa hamil sejak berumur 3,5 bulan, 80% dari kehamilan tersebut terjadi dengan tidak sengaja. (Welsh, 2014).

Untuk menekan angka over populasi kucing yang melahirkan 3-7 anak dalam sekali masa kebuntingan, menurut kepala Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan dan Pertanian Provinsi DKI Jakarta dalam wawancara dengan Narasi TV perlu dilakukan sterilisasi. Semakin sedikit kucing yang dilahirkan, kucing akan semakin sejahtera. Tidak hanya berdampak pada kesejahteraan kucing, namun sterilisasi

juga dapat berdampak pada lingkungan manusia sendiri terhadap keseimbangan ekosistem lingkungan yang ditinggali oleh manusia. Upaya sterilisasi dapat mengurangi ukuran populasi dengan mengurangi tingkat pertumbuhan dan reproduksi kucing (Kreiser et al., 2019).

Kekhawatiran atas kepadatan populasi kucing domestik liar adalah masalah global yang terkait dengan kesejahteraan kucing dan risiko terhadap kesehatan masyarakat (zoonosis) (Flockhart dan Coe, 2018). Maka dari itu, penulis memilih media video sebagai upaya untuk memberikan materi bagaimana pentingnya dan manfaat yang diberikan sterilisasi pada kucing.

1.2 Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana penggunaan teknik *non linear editing* dalam proses *editing video feature* “Sterilisasi, Strategi Penyelamatan di Jakarta”?

1.3 Keaslian Karya

Video feature yang berjudul “Sterilisasi, Strategi Penyelamatan Kucing di Jakarta” ini merupakan karya original hasil tim produksi penulis yang dihasilkan dari riset, observasi, serta pengambilan gambar yang dilakukan langsung oleh penulis dengan mendatangi langsung para narasumber dan lokasi.

Video feature ini mengangkat fenomena tentang kekerasan yang terjadi pada kucing yang terjadi karena over populasi dan salah satu cara untuk menekan hal tersebut dengan adanya program sterilisasi kucing. Konten yang disajikan dikemas dengan ringan sesuai dengan pembawaan sebuah

feature. Karya acuan yang penulis jadikan referensi yaitu video berjudul “Steril, dong! Kucing Jadi Hama Kota kalau Over-populasi” dari *channel* YouTube Narasi Newsroom.

Pendekatan video ini menggunakan hasil wawancara langsung kepada narasumber terkait. Penulis beserta tim akan menyajikan visual nyata bagaimana banyaknya kucing yang menjadi korban kekerasan, over populasi kucing, dan program sterilisasi kucing. Semua *footage* yang ditampilkan sudah melalui izin kepada pihak-pihak terkait.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

1. Memahami penerapan teknik *editing non linear* dalam pembuatan video *feature* “Sterilisasi, Strategi Penyelamatan Kucing di Jakarta”.

2. Manfaat

1. Bagi masyarakat, mendapatkan wawasan mengenai kekerasan pada hewan terutama kucing karena over-populasi dan salah satu pencegahan terjadinya dengan melakukan sterilisasi.
2. Bagi penulis, menjadi implementasi ilmu yang didapatkan selama perkuliahan dan untuk memenuhi syarat penyelesaian studi D4 Manajemen Produksi Media Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran.
3. Bagi Fakultas Ilmu Komunikasi dan Program Studi Manajemen Produksi Media, menambah pengetahuan dan wawasan dan serta

menjadi bahan ilmiah yang dapat dipergunakan dengan baik sebagai bahan pembelajaran.

4. Bagi pihak-pihak terkait seperti Yayasan Peduli Lingkungan Indonesia, Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan dan Pertanian Provinsi DKI Jakarta, Pusat Kesehatan Hewan dapat membantu khalayak untuk mengenali dan mengingat program yang disediakan oleh pihak-pihak tersebut.