

## TEKNIK GREEN SCREEN DALAM PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DI ERA PANDEMI COVID-19

Deny Tri Ardianto<sup>1</sup>, Anugrah Irfan Ismail<sup>2</sup>, Arif Ranu Wicaksono<sup>3</sup>, Sayid Mataram<sup>4</sup>, dan  
Rudy Wicaksono Herlambang<sup>5</sup>

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret<sup>1,2,3,4,5</sup>

E-mail: denytri@staff.uns.ac.id<sup>1</sup>

### ABSTRACT

*The industrial revolution 4.0 has brought changes in the field of technology as one of the values in culture in society. Humans who are increasingly familiar with technology produce a digital culture. These developments lead to disruption that requires an adaptive attitude to follow. The era of Covid 19, which has a global effect, causes more demands to be more adaptable due to various changes in patterns of life. One of these demands occurs in the world of education which has obstacles in communicating between educators and students. This raises the problem of how educators respond to the phenomenon of online learning in developing video-based teaching media. As an alternative solution to these problems, namely by creating video teaching media using the green screen technique that is uploaded through video channels.*

**Keyword:** Visual culture, disruption, green screen technique, Covid 19

### ABSTRAK

Revolusi industri 4.0 membawa perubahan pada bidang teknologi informasi. Manusia yang semakin akrab dengan teknologi menghasilkan kebudayaan digital. Perkembangan tersebut berdampak pada kemunculan era disrupsi yang memerlukan sikap adaptif untuk mengikutinya. Pandemi Covid 19 yang memiliki efek secara global, menyebabkan lebih banyak tuntutan untuk beradaptasi karena terjadi beragam perubahan pola dalam kehidupan. Salah satu tuntutan tersebut terjadi dalam dunia pendidikan yang memiliki kendala dalam berkomunikasi antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memunculkan permasalahan mengenai bagaimana pendidik menyikapi fenomena *online learning* dalam mengembangkan media ajar berbasis video. Sebagai alternatif solusi dari permasalahan tersebut, yaitu dengan menciptakan media ajar video menggunakan teknik *green screen* yang diunggah melalui kanal-kanal video.

**Kata kunci:** Budaya visual, disrupsi, teknik green screen, Covid 19

### PENDAHULUAN

Revolusi industri memberikan pengaruh terhadap sumber daya manusia, pendidikan, ekonomi, budaya dan sosial serta memberikan peluang dan tantangan bagi masyarakat. Revolusi industri telah mengubah cara kerja masyarakat melalui inovasi

dalam otomatisasi atau digitalisasi. Pelaku industri berperan aktif sebagai unit organisasi yang memiliki visi yang menguntungkan. Revolusi industri didasarkan pada revolusi mental, dan dalam paradigma ini terjadi perubahan besar dalam struktur mental yang didasarkan pada tiga hal, yaitu cara berpikir, meyakini dan cara bersikap (Suwardana, 2018).

Konsep Revolusi Industri 4.0 pertama kali dikemukakan oleh Profesor Klaus Schwab dalam bukunya *The Fourth Industrial Revolution*, bahwa konsep tersebut telah mengubah kehidupan manusia dan cara kerja manusia (Rohman dan Ningsih, 2018). Perubahan yang dibawa oleh teknologi dan informasi, ekonomi, sosial budaya dan pendidikan menuntut generasi muda Indonesia untuk dapat beradaptasi dengan perubahan yang begitu cepat.

Revolusi industri tidak hanya mendisrupsi bidang teknologi saja, namun juga bidang lainnya, seperti hukum, ekonomi, dan social, sehingga guna mengatasi kondisi pada era disrupsi tersebut diperlukan tindakan revitalisasi peran ilmu pengetahuan sebagai dasar acuan pengembangan teknologi agar teknologi tidak tercerabut dari nilai-nilai kemanusiaan (Prasetyo dan Trisyanti, 2018:22).

Teknologi, pada tahun 2020, telah mencapai penggunaan maksimalnya dengan menjadi solusi bagi orang-orang di seluruh dunia di semua sektor. Meskipun menggunakan aplikasi seperti Zoom, Google Meet, Kahoot, dan Google Classroom, mengajar *online* terbukti menjadi tugas yang menantang, yaitu tanpa kehadiran pengajar langsung (Vadivel, Mathuranjali, dan Khalil, 2021).

Revolusi industri mendorong penerapan kemajuan teknologi pada kegiatan dalam masyarakat, salah satunya bidang pendidikan. Pembelajaran di abad 21 harus selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat menghadirkan suasana pengajaran yang modern.

Masa pandemi COVID-19 membawa kita untuk memahami adanya perubahan dasar di masa depan dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran *online* dan *remote* (Moser, Wei, dan Brenner, 2021). Berdasarkan hal tersebut maka kondisi pandemi Covid 19 dapat dikatakan berperan mempercepat proses terjadinya budaya digital dalam masyarakat, sehingga perlu adanya berbagai adaptasi. Tuntutan adaptasi untuk menempuh kondisi disrupsi tersebut menitikberatkan bahwa pembelajaran di era

revolusi industri 4.0 yang dikembangkan harus tersusun atas empat pilar yaitu kompetensi, kreatifitas, efektifitas, dan kolaborasi.

Visi bersama dari sistem pendidikan menyadari bahwa selama masa pandemi, pengajar dan peserta didik termotivasi untuk mengadaptasi platform belajar-mengajar *online* dalam memenuhi kebutuhan pendidikan saat ini, baik dengan menggunakan aplikasi sosial media, aplikasi pendidikan, platform pendidikan *online*, dan aplikasi konferensi video (Mishra, Gupta, dan Shree, 2020).

Dunia pendidikan, khususnya bidang seni rupa, merupakan area eksperimental karena hasil menggambar memiliki struktur di luar pemahaman data yang unik ke dunia luar atau mentransfer data itu sepenuhnya (Turkmenoglu, 2012: 852). Perkembangan pendidikan seni selama ini hanya dibatasi oleh imajinasi, dan kemauan untuk menerjemahkan metode pengajaran konvensional menjadi model *e-learning* yang lebih kolaboratif dan sosial dengan relevansi dunia nyata yang dapat dilihat. Sehingga perkembangan *e-learning* di bidang seni diupayakan terus kolaborasi bermakna yang relevan dengan peserta didik dan bidang profesional mereka sendiri (Grenfell, 2013:1208).

Untuk mengatasi kondisi disrupsi dalam dunia pendidikan yang disebabkan karena perubahan mendadak akibat adanya pandemi Covid 19 tersebut, maka diperlukan pemikiran kreatif untuk menyampaikan materi pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat dilakukan secara fleksibel oleh siapa saja.

Media video pembelajaran yang dikerjakan dengan teknik *green screen* merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam pembelajaran, didalamnya dilengkapi perpaduan antara suara, gambar, ataupun animasi yang dapat divisualisasikan sehingga peserta didik lebih senang dan termotivasi untuk belajar.

Lingkungan pembelajaran berbasis video memiliki potensi besar dalam mempengaruhi masa depan pembelajaran dan terus tumbuh serta dapat diintegrasikan dalam berbagai pembelajaran, perkembangan teknologi memberikan peluang bagi penelitian selanjutnya untuk dapat mengembangkan video dengan *software* yang tersedia serta menyebarluaskan hasil pengembangan video (Hafizah, 2020).

#### **A. Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang di atas maka terdapat permasalahan yang muncul, yaitu bagaimana pendidik menyikapi fenomena *online learning* sebagai bentuk disrupsi dalam dunia pendidikan dalam bentuk pengembangan media ajar berbasis video.

## 1. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai cara menyikapi perubahan di era digital yang menyebabkan terjadinya disrupsi pada berbagai sektor, khususnya dunia pendidikan seni rupa dan desain. Selain itu penelitian ini mencoba memberikan wawasan mengenai teknik *green screen* sebagai alternatif solusi dalam menciptakan media audio visual.

## 2. Kajian Teori

Hornell Hart (1946) memaparkan bahwa relasi kekuatan bom atom dengan akselerasi kebudayaan, dimana dengan penemuan bom atom baru yang lebih mutakhir akan memakan korban yang lebih banyak dalam area yang lebih luas. Yang kemudian ditegaskan bahwa “Kekuatan manusia untuk mengendalikan lingkungan fisiknya telah meningkat dengan kecepatan yang semakin cepat, dengan hanya halangan dan stagnasi (yang bersifat) sementara dan lokal” (Hart, 1946: 281). Pernyataan Hart tersebut mengungkapkan bahwa manusia dengan kekuatannya menciptakan teknologi untuk mengubah suatu kondisi, tatanan, hingga peradaban suatu masyarakat atau bangsa. Namun dalam proses akselerasi atau percepatan transformasi tersebut terdapat kemunduran atau halangan yang bersifat sementara dan atau lokal. Teori Hart tersebut menampilkan beberapa variabel sebagai parameter transformasi yaitu (1) teknologi, (2) manusia dan kebudayaan, (3) hambatan yang bersifat lokal dan sementara.

Sejalan dengan pemikiran Hart mengenai akselerasi kebudayaan manusia melalui penemuan dan penggunaan teknologi, James E. Wall (1972: 6) mengutarakan mengenai perlunya diwujudkan konsep *Cybernation* sebagai gabungan dari otomatisasi (substitusi proses mekanik otot dan ketangkasan manusia) dan *cybernetic* (substitusi sirkuit elektronik untuk ketrampilan mental atau kognitif).

Teori adaptasi itu digunakan dan bekerja dalam mentransformasi struktur teks naskah menjadi struktur visual film, adaptasi tersebut dilakukan melalui dua cara yaitu pertama, menitikberatkan pada kesetiaan (*fidelity*) pada sumber adaptasi; dan kedua, kontekstualitas-intertekstualitas sumber adaptasi (Ardianto, 2014, Ardianto, 2017).

Pembuatan video bahan ajar mengadaptasi dari bagaimana seorang pengajar menyampaikan naskah pembelajaran dengan pedagogik tertentu kepada peserta didik. Pengajar memaparkan materi seolah sedang berinteraksi dua arah dengan peserta didiknya, sehingga menghasilkan harapan bahwa peserta didik akan bereaksi seperti

yang dikehendaki. Reaksi tersebut diantaranya memahami penjelasan, mengeksplorasi materi ajar, serta mengerjakan tugas sesuai dengan arahan pengajar. Untuk menghasilkan reaksi tersebut maka pengajar dituntut untuk konsisten mengkondisikan situasi seolah sedang benar-benar berinteraksi serta menyampaikan naskah materi ajar kepada peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini mencoba memberikan deskripsi mengenai fenomena pembelajaran menggunakan media video pada era Covid 19. Penelitian ini juga mengeksplanasi mengenai teknis penggunaan *green screen* sebagai alternatif penciptaan video pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan teknik studi kasus, yang merupakan strategi penyelidikan di mana peneliti mengeksplorasi suatu peristiwa, kegiatan, program, proses, atau orang dengan cara menggabungkan beragam sumber bukti, yang mungkin termasuk dokumen, artefak, wawancara, dan observasi (Shiddike dan Rahman, 2020).

Penelitian ini mengambil *sample* aktifitas pembuatan video dengan menggunakan teknik *green screen* untuk materi pembelajaran di Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta. Pembuatan video bahan ajar tersebut sudah dilakukan untuk 300 materi perkuliahan dari 12 fakultas di UNS.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Fenomena Video Pembelajaran Era Covid 19**

Negara ini sedang menghadapi wabah yang sedang berlangsung, yaitu pandemi COVID-19. Karena situasi ini, pemerintah telah memperkenalkan pembelajaran *online* di mana peserta didik belajar di rumah untuk menghindari paparan COVID19. Pembelajaran *online* dapat dilakukan secara virtual, dengan berdiskusi dalam kelompok dan memberikan materi berupa video, rekaman, presentasi powerpoint, modul, lembar belajar, kuis, dan penilaian online.

Pembelajaran jarak jauh tidak hanya bergantung pada materi atau isi yang disajikan oleh pendidik, melainkan pada bagaimana proses penyampaian materi tersebut, agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Pembelajaran

yang idealnya memiliki interaktifitas antara pendidik dan peserta didik walaupun tidak dalam satu tempat yang sama, dengan adanya *video conference* akan membantu proses pembelajaran yang dilakukan, karena pendidik akan terlibat langsung dengan peserta didik (Marsiding, 2021:33).

Para pengajar berupaya eksplorasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi *online*, antara lain Zoom, Bandicam, YouTube, Edmodo, dan Google Classroom. Aplikasi tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik karena terdapat berbagai jenis video dengan topik pendidikan, penggunaan media pembelajaran melalui, misalnya kanal video Youtube, bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan kondisi pembelajaran yang menarik, menghibur, dan interaktif.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sering kali mengalami kendala, seperti kurangnya keterampilan tenaga pengajar dalam mengelola model pembelajaran tersebut, termasuk dalam menggunakan berbagai instrumen pembelajaran daring (*online*). Diperlukan kemampuan teknis dalam mengoperasikan berbagai aplikasi pembelajaran daring, selain itu penerapan alat-alat pembelajaran jarak jauh tersebut secara tepat dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan supaya pembelajaran dilaksanakan secara optimal.

Berbagai alternatif teknik pengambilan gambar video digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran tersebut, salah satunya dengan menggunakan teknik *green screen*. *Greenscreen* atau *bluescreen* sudah banyak digunakan dalam pembuatan film sebagai teknologi pembuatan latar belakang, teknologi ini dimanfaatkan karena pembuat film dapat berimajinasi mengubah latar belakang dengan bentuk ataupun suasana yang diinginkan tanpa harus melakukan pengambilan gambar langsung ke lokasi (Astuti, 2016).

## **B. *Green Screen* Sebagai Media Alternatif Pembuatan Video Bahan Ajar**

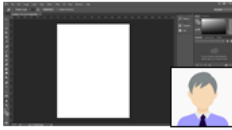


Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi mendorong inovasi berbagai lembaga pendidikan dalam memanfaatkan sistem Pembelajaran daring untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Inovasi pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Banyak teknologi yang dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Salah satunya adalah video pembelajaran.

Untuk mendukung pembelajaran daring selama pandemi COVID-19, pengajar dituntut kreatif dalam menyediakan sumber belajar variatif tidak dalam bentuk teks semua, sehingga tidak membuat bosan peserta didik dalam mengikuti perkuliahan. Video Pembelajaran merupakan salah satu solusi dalam menghadapi keadaan tersebut. Untuk membuat sebuah video pembelajaran dosen dituntut mengetahui tahapan pembuatan karya audio visual yang meliputi tahapan : Pra Produksi - Produksi – Pasca Produksi. Sehingga dalam pembuatan video pembelajaran bisa dilakukan dengan baik dan efisien.

### 1. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Tahap ini biasanya memerlukan waktu yang lebih lama dibanding tahapan lainnya. Tahap pra produksi video pembelajaran terdiri dari beberapa langkah, antara lain: Menyiapkan RPS, Menyiapkan Materi Kuliah, Membuat Storyboard (gambar 01), Membuat Jadwal Produksi.

NO.	NARASI	VISUAL	AUDIO	DURASI
3.	<b>Materi Inti ke 2 (Praktik) :</b> Silahkan buka aplikasi adobe photoshop pada komputer masing-masing. Untuk praktik kali ini kalian bisa download modul pada web <a href="http://spada.uns.ac.id">spada.uns.ac.id</a> . Mari kita mulai praktiknya. 1. Membuat dokumen baru 2. Import image 3. Menambahkan Teks 4. Simpan dalam format *.jpg		x	5 menit
4.	<b>Penutup :</b> Untuk meningkatkan kemampuan anda sekalian dalam menggunakan software pengolah gambar (Adobe Photosop) kalian bisa mencari referensi di internet baik berupa dokumen maupun video dari youtube dan buku. Sampai ketemu dipertemuan ke 3 kita besok akan membahas color setting. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih. Salam.		x	3 menit
5.	<b>Terimakasih Kepada :</b> Allah SWT Rektor UNS Dekan FSRD UNS Kaprodi DKV  <b>Kerabat Kerja :</b> Produser : Arif Ranu Penulis Naskah : Arif Ranu Sutradara : Arif Ranu Kameraman : Arif Ranu Editor : Arif Ranu Anchor : Arif Ranu Ranu Studio Produksi © 2020		Instrumen/ Bebas Hak Cipta	3 menit

**Gambar 01.**  
 Contoh Storyboard,  
*copy file* oleh Riset Group DKV dan Media baru, 2021



## 2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah pada tahapan ini kita melakukan pengambilan gambar atau perekaman video pembelajaran, dengan melakukan 3 kegiatan yaitu : Persiapan peralatan atau *setting* panggung, *shooting* serta merekam layar komputer, dan evaluasi hasil *shooting*. Beberapa peralatan yang harus disiapkan antara lain:

- Latar belakang atau *background* yang digunakan sebagai latar belakang saat melakukan *shooting*, usahakan memiliki warna yang merata, antara lain bisa menggunakan tembok atau kain (gambar 02).
- Lampu yang berfungsi untuk menerangi area sekitar wajah atau badan.
- Kamera untuk merekam dan komputer atau laptop untuk mesinkronisasi materi.
- Meja digunakan untuk tempat meletakkan laptop, mouse, atau peralatan perekaman suara saat *shooting*.



**Gambar 02**

Latar belakang atau background menggunakan kain hijau atau *green screen*,  
*copy file* oleh Riset Group DKV dan Media baru, 2021

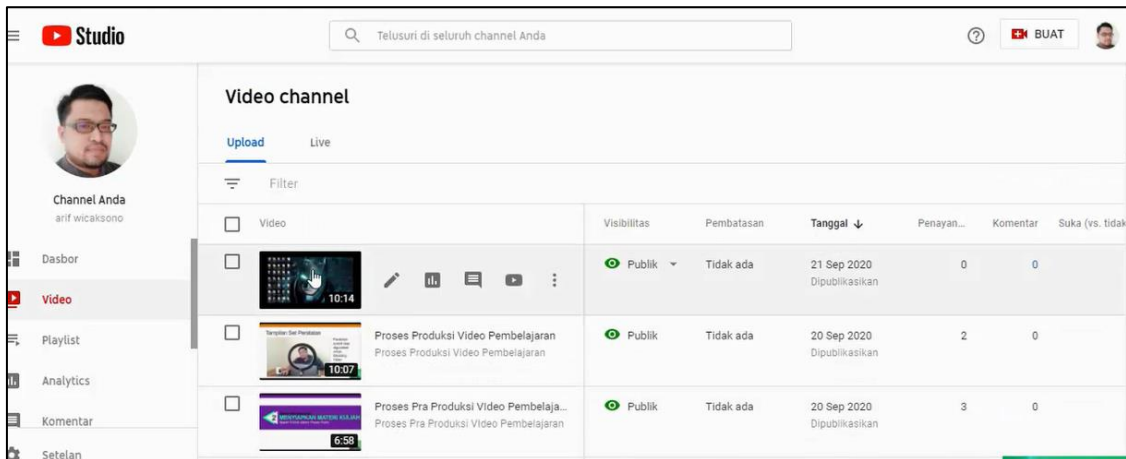
Proses perekaman video dapat menggunakan kamera atau perekaman layar dan wajah dilakukan secara langsung menggunakan *software* Bytescout Screen Capturing.

## 3. Tahap Pasca Produksi

Tahap ini merupakan proses editing hasil rekaman video saat shooting sehingga video layak ditampilkan kepada pemirsa, dalam hal ini ada beberapa tahapan pemrosesan video secara standar mulai dari *capture*, *editing*, hingga *rendering*.



Sedangkan pada pembuatan video pembelajaran ini dibagi menjadi beberapa kegiatan sebagai berikut : membuat video *opening* dengan *canva.com*, *editing* dan *rendering* menggunakan AVS Video Editor, unggah Video ke Youtube (gambar 03).



**Gambar 03**  
Hasil upload pada kanal Youtube,  
*copy file* oleh Riset Group DKV dan Media baru, 2021

## SIMPULAN

*Green screen* sebagai teknik alternatif produksi video yang merupakan solusi dari permasalahan pembelajaran di era disrupsi. Teknik tersebut dapat dilakukan secara mandiri menggunakan perangkat seperti laptop dan perekam suara yang sederhana.

Penggunaan *green screen* dapat diolah serta dikreasikan sedemikian rupa sehingga menghasilkan materi ajar yang menarik dan merangsang minat lebih untuk belajar. Selain itu, hasil akhir video yang kemudian diunggah melalui kanal-kanal video online tentunya akan bermanfaat bagi banyak orang yang ingin mendapatkan pengetahuan sesuai kompetensinya secara praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, D. T. (2014). Dari Novel ke Film: Kajian Teori Adaptasi sebagai Pendekatan dalam Penciptaan Film. *Panggung*, 24(1). <https://doi.org/10.26742/panggung.v24i1.101>
- Ardianto, D. T. (2017). Teori Adaptasi Sebuah Pendekatan dalam Penciptaan Film. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 31(2). <https://doi.org/10.31091/mudra.v31i2.28>

- Astuti, A. Y., S., M. S. (2016). Optimalisasi Editing Green Screen Menggunakan Teknik Lighting Pada Chroma Key. *Multitek Indonesia*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.24269/mtkind.v10i1.233>
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan Dan Pengembangan Video Dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2656>
- Hart, H. (1946). Technological Acceleration And The Atomic Bomb. *American Sociological Review*, 11(3), 277-293.
- Grenfell, J. (2013). Immersive Interfaces for Art Education Teaching and Learning in Virtual and Real World Learning Environments. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 1198–1211. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.016>
- Marsiding, Z. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.36090/jipe.v2i1.931>
- Mishra, L., Gupta, T., & Shree, A. (2020). Online teaching-learning in higher education during lockdown period of COVID-19 pandemic. *International Journal of Educational Research Open*, 1, 100012. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100012>
- Moser, K. M., Wei, T., & Brenner, D. (2021). Remote teaching during COVID-19: Implications from a national survey of language educators. *System*, 97. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102431>
- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi industri 4.0 dan tantangan perubahan sosial. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, (5), 22-27. <https://doi.org/10.12962/j23546026.y2018i5.4417>
- Rohman, A., dan Ningsih, Y. E. (2018). Pendidikan Multikultural : Penguatan Identitas Nasional Di Era Revolusi Industri 4.0. *UNWAHA Jombang*.
- Shiddike, M. O., dan Rahman, A. A. (2020). Case study method in human resource development: Reviewing the research literature. <https://doi.org/10.5539/ibr.v13n4p113>
- Sosiawan, E. A. dan Wibowo, R. (2019). Model dan Pola Computer Mediated Communication Pengguna Remaja Instagram dan Pembentukan Budaya Visual. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(2), 147. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i2.2698>
- Suwardana, H. (2018). Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental. *JATI UNIK : Jurnal Ilmiah Teknik Dan Manajemen Industri*, 1(1), 102. <https://doi.org/10.30737/jatiunik.v1i2.117>
- Turkmenoglu, D. (2012). Visual Perception and Drawing Relationship in Art

Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 849–852.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.251>

Vadivel, B., Mathuranjali, M., & Khalil, N. R. (2021). Online teaching: Insufficient application of technology. *Materials Today: Proceedings*.  
<https://doi.org/10.1016/j.matpr.2021.01.454>

Wall, J. E. (1972). Technology and Social Change: Some Implications for Vocational Education.

Yesica, E. (2018). Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas pada Era Globalisasi. *Implikasi Seni Dan Desain Sebagai Inovasi Kreatifitas Dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia Yang Beridentitas*. Retrieved from <https://proceedings.sendesunesa.net/publications/268179/inovasi-budaya-visual-indonesia-beridentitas-pada-era-globalisasi>