

**PEMBUATAN VIDEO INFORMASI SENI BELA DIRI *SILEK TUO*  
DI KECAMATAN RANAH PESISIR**

**MAKALAH TUGAS AKHIR**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya  
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan**



**RANDI DWI NAS SAPUTRA  
NIM 2019/19026087**

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN  
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**MAKALAH TUGAS AKHIR**

Judul : Pembuatan Video Informasi Seni Bela Diri *Silek Tuo* di Kecamatan  
Ranah Pesisir

Nama : Randi Dwi Nas Saputra

Nim : 19026087

Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 3 Februari 2023  
Disetujui oleh Pembimbing



Malta Nelisa, S.Sos, M.Hum  
NIP: 198307112009122006

Kepala Departemen



Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom.  
NIP: 197212242006042002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Randi Dwi Nas Saputra

NIM : 19026087

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji

Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan

Fakultas Bahasa dan Seni

dengan judul

**Pembuatan Video Informasi Seni Bela Diri *Silek Tuo* di Kecamatan Ranah Pesisir**

Padang, 3 Februari 2023

Tim penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Malta Nelisa, S.Sos, M.Hum

1.....

2. Anggota : Jeihan Nabila, S.IP., M.I.Kom.

2.....

3. Anggota : Yulianti Rasyid, M.Pd.

3.....

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa

1. Karya tulis saya, dengan judul “Pembuatan Video Informasi Seni Bela Diri *Silek Tuo* di Kecamatan Ranah Pesisir” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing;
3. Dalam karya ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dicantumkan sebagai acuan didalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dari ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 1 Februari 2023

Saya yang menyatakan



Randi Dwi Nas Saputra

NIM 19026097

## ABSTRAK

**Randi Dwi Nas Saputra.** 2023. "Pembuatan Video Informasi Seni Bela Diri *Silek Tuo* di Kecamatan Ranah Pesisir". *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penulisan makalah ini membahas tentang pembuatan video informasi seni bela diri *silek tuo* di Kecamatan Ranah Pesisir. Tujuan penulisan makalah ini untuk mendeskripsikan proses pembuatan video informasi seni bela diri *silek tuo* di Kecamatan Ranah Pesisir. Metode yang digunakan dalam penulisan makalah ini adalah metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan pengamatan langsung dan wawancara dengan Kepala Sanggar Seni Lantak Nan Indak Goyang di Kecamatan Ranah Pesisir.

Berdasarkan hasil pembahasan pada makalah ini dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pembuatan video informasi sebagai berikut: (1) praproduksi, yang merupakan tahapan awal sebelum dilaksanakannya produksi video yang terdiri dari tujuh tahap, yaitu: (a) pencarian atau penemuan ide yang berfungsi sebagai tahap awal dalam menentukan tema video yang akan diproduksi, (b) sinopsis yang berfungsi sebagai alur cerita secara singkat dalam produksi video, (c) *treatment* yang berfungsi sebagai gambaran jalan cerita yang dijelaskan dalam beberapa segemen, (d) *storyboard* yang dibuat dengan rangkaian sketsa dalam bentuk gambar dan teks, (e) *shooting script* yang berfungsi sebagai panduan atau petunjuk dalam proses pelaksanaan produksi video, (f) perencanaan produksi yang merupakan tahap dalam merencanakan semua yang dibutuhkan saat melakukan produksi video, (g) persiapan produksi yang berfungsi untuk memeriksa apakah semua tahap yang telah dipersiapkan telah sesuai. (2) Produksi, tahapan produksi video yang merupakan tahap untuk merealisasikan semua langkah yang ada ditahap praproduksi yaitu melakukan pengambilan atau perekaman video. (3) Pascaproduksi, yang merupakan tahap terakhir dalam produksi video sebelum video siap disajikan atau didistribusikan dan aplikasi yang digunakan dalam proses editing video informasi *silek tuo* ini adalah aplikasi *Kinemaster*. Dalam tahap pascaproduksi ini diperlukan aplikasi *editing* video, seperti menambahkan projek baru untuk diedit, menentukan aspek rasio, mengimpor media, melakukan pembuatan opening video, menambahkan teks yang sesuai dengan video, menambahkan audio, dan menyimpan video. Dalam penyajian atau distribusi video yang telah selesai dalam proses *edititng*, maka video diunggah melalui *platfotm YouTube*.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Swt yang telah memberikan rahmat-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah tugas akhir dengan judul “Pembuatan video informasi seni bela diri *silek tuo* di Kecamatan Ranah Pesisir”. Penulisan makalah ini mendapat dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Ibu: (1) Marlina, S.IPI,MLIS. selaku dosen pembimbing akademik, (2) Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum selaku pembimbing makalah tugas akhir, sekaligus selaku Koordinator Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, (3) Jeihan Nabila, S.IP., M.I.Kom. selaku dosen penguji makalah tugas akhir, sekaligus selaku Wakil Ketua Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, (4) Yulianti Rasyid, M.Pd. selaku dosen penguji makalah tugas akhir, (5) Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom. selaku ketua Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, (6) Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan motivasi serta doa yang penuh selama penulisan makalah tugas akhir; (7) Teman-teman yang sudah memberikan bantuan dan saran selama proses penulisan makalah tugas akhir.

Akhirnya atas bantuan, dukungan, serta masukan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini, penulis ucapkan terima kasih. Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang diberikan dengan balasan yang terbaik serta pahala yang berlipat ganda di dunia dan di akhirat.

Allahumma aamiin.

Padang, 10 Januari 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penulisan .....	4
D. Manfaat Penulisan .....	4
E. Tinjauan Pustaka .....	4
1. Informasi .....	4
2. Video .....	7
3. Pencak Silat .....	11
F. Metode Penulisan .....	15
1. Jenis Penulisan .....	15
2. Obyek Kajian .....	15
3. Pengumpulan Data .....	16
3. Tahapan Kerja .....	16
<b>BAB II PEMBAHASAN .....</b>	<b>19</b>
A. Proses Praproduksi Video Informasi Seni Bela Diri <i>Silek Tuo</i> di Kecamatan Ranah Pesisir .....	19
B. Proses Produksi Video Informasi Seni Bela Diri <i>Silek Tuo</i> di Kecamatan Ranah Pesisir .....	31
C. Proses Pascaproduksi video Informasi Seni Bela Diri <i>Silek Tuo</i> di Kecamatan Ranah Pesisir .....	37
<b>BAB III PENUTUP .....</b>	<b>54</b>
A. Kesimpulan .....	54
B. Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Tahapan Kerja Pembuatan Produk Video .....	17
Gambar 2. Alat Yang Digunakan Dalam Produksi Video .....	30
Gambar 3. Gerbang Masuk Sanggar .....	33
Gambar 4. Dua Pesilat Yang Sedang Bertarung .....	34
Gambar 5. Lukisan Penanda Nama Sanggar .....	35
Gambar 6. Para Pesilat yang Sedang Berlatih .....	35
Gambar 7. Pesilat yang Sedang Uji Kemampuan Bertarung .....	36
Gambar 8. Penambahan Projek Baru .....	38
Gambar 9. Penentuan Aspek Rasio .....	39
Gambar 10. Tampilan Untuk Impor Media .....	40
Gambar 11. Pembuatan <i>Opening</i> Video .....	41
Gambar 12. Menambahkan Teks .....	42
Gambar 13. Cara Menambahkan Audio pada Video .....	43
Gambar 14. Cara Menyimpan Video .....	44
Gambar 15. Tampilan <i>Opening</i> Video .....	45
Gambar 16. Penampilan Pesilat yang Sedang Bertarung.....	46
Gambar 17. Lokasi Sanggar.....	47
Gambar 18. Lukisan Sanggar.....	47
Gambar 19. Para Pesilat yang sedang Berlatih .....	48
Gambar 20. <i>Tagak Jo Langkah</i> .....	49
Gambar 21. <i>Garik Jo Garak</i> .....	50
Gambar 22. <i>Raso Jo Pareso</i> .....	51
Gambar 23. <i>Kato Bajawek Gayuang Basambuik</i> .....	52
Gambar 24. <i>Tagang Bajelo, Kandua Badantiang</i> .....	52
Gambar 24. <i>Credit</i> Video.....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Storyboard</i> .....	24
Tabel 2. <i>Shooting Script</i> .....	28

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Informasi adalah hasil pengolahan data ke bentuk yang bermanfaat bagi penerimanya yang dapat menggambarkan kejadian-kejadian nyata yang kemudian digunakan dalam pengambilan keputusan, akan tetapi terdapat salah satu permasalahan utama dalam informasi, yaitu bagaimana mengolah informasi sedemikian rupa untuk menghasilkan dan mendapatkan informasi yang berguna dan mudah digunakan oleh penerima informasi adalah dengan memanfaatkan media sebagai sumber informasinya, dan tentu saja dengan sumber yang terpercaya. Untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi adalah dengan menggunakan alat elektronik seperti *handphone* atau komputer untuk mengakses informasi yang dibutuhkan dengan memanfaatkan media seperti video, karena video mudah digunakan dan salah satu alat bantu yang paling tepat dalam mendapatkan informasi.

Media yang sangat umum digunakan pada saat sekarang ini adalah video. Video mempunyai fungsi yang atensi, yaitu menarik perhatian banyak orang untuk menontonnya agar informasinya mudah dipahami. Selain itu video juga mempunyai fungsi yang afektif, artinya video mampu menggugah emosi dan sikap audiens sebagai pelaku pencari informasi, dimana para pengguna media video dapat merasakan dan menerima informasi yang disampaikan melalui tayangan video. Dalam penyajian informasi menggunakan video, maka akan lebih mudah karena video bisa menampilkan gambar dan suara. Akan tetapi dalam

penyajian informasi yang disampaikan harus diperhatikan manfaat apa yang akan dihasilkan dan berguna bagi orang-orang yang ingin mendapatkan informasi, seperti ingin mencari dan mendapatkan informasi tentang seni bela diri di Minangkabau, maka bisa dengan memanfaatkan media video yang berupa aplikasi seperti *YouTube*.

Seni bela diri merupakan salah satu kesenian yang timbul sebagai satu cara seseorang itu mempertahankan diri. Di Sumatera Barat sendiri telah berkembang berbagai macam jenis seni bela diri, salah satunya *Silek Tuo*. *Silek Tuo* merupakan bela diri yang memiliki kekhasan dalam setiap gerakannya, seperti gaya tendangan, pukulan, tangkisan, elakan, kuncian, dan kuda-kuda.

Salah satu sanggar bela diri *Silek Tuo* yang ada di Kecamatan Ranah Pesisir adalah di Sanggar Seni Lantak Nan Indak Goyang, yang didirikan pada 3 September 2010 oleh bapak Izul My Datuak Kayo, yang berlokasi di Kampung Dalam, Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan. Pada awal didirikan, sanggar ini memiliki banyak murid yang mengabdikan diri sebagai anggota sanggar seni bela diri *Silek Tuo*.

Meskipun begitu terdapat beberapa permasalahan yang ada pada sanggar seni bela diri *Silek Tuo* tersebut, *pertama*, pengetahuan masyarakat masih kurang tentang adanya bela diri *Silek Tuo* di Sanggar Seni Lantak Nan Indak Goyang. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan lima orang masyarakat sekitar, mengenai pengetahuan mereka tentang adanya bela diri *Silek Tuo* di Sanggar Seni Lantak Nan Indak Goyang. Dari hasil wawancara, hanya dua dari lima orang masyarakat dari berbagai kalangan yang mengetahui tentang adanya *Silek Tuo* dan

keberadaan Sanggar Seni Latak Nan Indak Goyang. Salah satu dari mereka merupakan guru disalah satu sekolah di Kecamatan Ranah Pesisir, yang mengetahui adanya *Silek Tuo* di Sanggar Seni Latak Nan Indak Goyang karena pernah memasukan anaknya menjadi anggota sanggar. Kemudian satu orang lagi yang mengetahui adanya sanggar tersebut merupakan pegawai kantor wali nagari yang pernah menggunakan jasa pertunjukan seni bela diri *Silek Tuo* pada saat acara pernikahan anaknya, dan tiga orang lainnya merupakan siswa sekolah menengah atas, mahasiswa, dan pemilik rumah toko disekitar daerah Balai Selasa Kecamatan Ranah Pesisir yang belum mengetahui adanya Sanggar Seni Latak Nan Indak Goyang.

Permasalahan *kedua*, adalah tidak adanya media dalam memperkenalkan dan menginformasikan adanya seni bela diri *Silek Tuo* di Sanggar Seni Latak Nan Indak Goyang. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan Bapak Izul My Datuak Kayo selaku ketua pemilik dan pendiri sanggar, dalam memperkenalkan sanggar tersebut, beliau hanya menyebarkan informasi tentang adanya *Silek Tuo* sanggar Seni Latak Nan Indak Goyang melalui mulut ke mulut. Hal ini menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang adanya informasi seni beladiri tersebut, karena masih banyak media lain yang paling efektif dalam memperkenalkan dan menginformasikan adanya *Silek Tuo* sanggar seni bela diri tersebut, salah satunya aplikasi *YouTube*.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut, (1) bagaimana proses praproduksi video informasi seni bela diri

*Silek Tuo* di Kecamatan Ranah Pesisir? (2) bagaimana proses produksi video informasi seni bela diri *Silek Tuo* di Kecamatan Ranah Pesisir? (3) bagaimana proses pascaproduksi dalam pembuatan video informasi seni bela diri *Silek Tuo* di Kecamatan Ranah Pesisir?

### **C. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah untuk mendeskripsikan tentang proses pembuatan video informasi seni bela diri *Silek Tuo* di Kecamatan Ranah Pesisir, seperti melakukan proses praproduksi, produksi dan pascaproduksi dalam pembuatan video informasi *Silek Tuo* di Kecamatan Ranah Pesisir.

### **D. Manfaat Penulisan**

Manfaat penulisan ini adalah sebagai berikut, (1) Untuk masyarakat agar mendapatkan informasi tentang seni bela diri pencak silat disalah satu Sanggar di daerah Kecamatan Ranah Pesisir, (2) untuk pemilik sanggar, agar bertambahnya murid dan semakin meningkatnya pengguna jasa pertunjukan seni bela diri dan semakin dikenal oleh masyarakat luas, (3) sebagai sumbangan bagi pembaca untuk dijadikan bahan rujukan dalam penulisan selanjutnya tentang proses pembuatan produk video informasi.

### **E. Tinjauan Pustaka**

#### **1. Informasi**

##### **a. Pengertian Informasi**

Informasi merupakan hal yang sangat mendasar dan sangat diperlukan oleh suatu kegiatan dalam pengambilan suatu keputusan agar tidak terjadi

kesalahan. Informasi juga dapat diartikan sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerima informasi.

Informasi menurut Lipursari (2013: 26) merupakan segala bentuk komunikasi yang menambah pengertian dan pengetahuan, yang berguna bagi si penerima informasi tersebut. Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi. Sumber dari informasi adalah data yaitu kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan kesatuan nyata. Sedangkan Anggraeni dan Irviani (2016: 13) berpendapat bahwa Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima. Data yang telah diolah menjadi suatu yang berguna bagi penerima informasi, maksudnya yaitu dapat memberikan keterangan atau pengetahuan.

Pengertian informasi menurut Yusup (2019: 176) juga berpendapat bahwa informasi adalah data yang sudah memiliki arti. Informasi bisa juga bermakna berita atau data yang memberikan berita tertentu bagi seseorang. Seperti penulis membaca buku, oleh karena itu penulis pada hakikatnya sedang mendapatkan informasi dari hasil membaca buku tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan data yang menggambarkan suatu kejadian atau peristiwa yang dapat dikomunikasikan secara lisan, tulisan, melalui surat kabar, video dan melalui siklus pengolahan data dan informasi berfungsi untuk menambah ilmu pengetahuan, mengurangi resiko kesalahan informasi, mengurangi ketidakpastian, dan mengurangi keberagaman pendapat. Untuk mendapatkan informasi yang jelas

dan akurat dengan cara yang efektif maka harus diperiksa terlebih dahulu sumber informasi tersebut.

### **b. Sumber Informasi**

Sumber informasi adalah suatu yang menjadi perantara dalam menyampaikan informasi, seperti media informasi yang berguna untuk memberikan suatu informasi kepada seseorang yang membutuhkannya.

Sumber informasi yang dijelaskan oleh Ready (2016: 2) adalah dalam sumber informasi, media *online* adalah sebagai sumber informasi yang sifatnya *real time*, mendapatkan pendalaman dan titik pandang yang lebih luas. Kecanggihan teknologi sudah tersedia, di mana melalui teknologi internet media dapat menyalurkan segala macam informasi dan komunikasi. Keberadaan media online sebagai sumber informasi ini menjadikan seseorang akan semakin dimudahkan dalam pemenuhan kebutuhannya akan informasi. Sedangkan Menurut Setiawan dan Ismurjanti (2018: 171), *Internet* sebagai sumber informasi yang memiliki beberapa keunggulan, diantaranya internet dapat diakses dari berbagai lokasi sehingga pencarian informasi dapat dilakukan dari mana saja. Mesin-mesin pencari seperti *Google* dapat digunakan sebagai sumber informasi karena dapat menemukan berbagai informasi didalamnya sehingga pengguna atau pencari informasi tidak perlu mengetahui lokasi penempatan informasi tersebut.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media *online* adalah sumber informasi yang dapat digunakan oleh seseorang sehingga mengetahui informasi baru dengan cara dilihat, dibaca, dan dipelajari. Dan sumber

informasi yang sifatnya *real time* yang mudah diakses adalah informasi yang menggunakan video sebagai sumber informasinya.

## **2. Video**

### **a. Pengertian Video**

Video merupakan rekaman gambar hidup atau gambar-gambar yang digabung dengan kecepatan tertentu atau yang disebut dengan *frame rate*, dan video merupakan tayangan gambar bergerak yang juga disertai dengan suara.

Pengertian video menurut pendapat dari Yudianto (2017: 234) yaitu, video mempunyai fungsi yang atensi, yaitu menarik perhatian banyak orang untuk menontonnya agar informasinya mudah dipahami. Selain itu video juga mempunyai fungsi yang afektif, artinya video mampu menggugah emosi dan sikap audiens sebagai pelaku pencari informasi, dimana audiens dapat merasakan dan menerima informasi yang disampaikan melalui tayangan video. Sedangkan menurut Hadi (2017: 98) Video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio atau suara dan visual gerak. Sebagai media pembelajaran, video berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa. Kemudahan untuk mengulang video dan cara menyajikan informasi secara terstruktur menjadikan video termasuk salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan.

Eviawan, dkk (2018: 3) juga berpendapat bahwa video merupakan format berbahan dasar pita magnetik yang digunakan untuk keperluan profesional seperti stasiun televisi atau keperluan pribadi. Pada pita magnetik yang terdapat dalam

kaset video bisa merekam gambar dan suara dengan baik, sedangkan pada film hanya dapat merekam gambar.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai, sehingga dapat dijalankan oleh aplikasi pemutar video. Pada video dapat menghasilkan sebuah informasi dalam bentuk audio dan visual.

## **b. Proses Pembuatan Video**

### **1. Praproduksi**

Praproduksi menurut Asmoro (2019: 2) mengemukakan proses pembuatan video terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahapan praproduksi terdiri dari beberapa tahap, yaitu pencarian atau penemuan ide, pembuatan sinopsis, *treatment*, *storyboard*, *shooting script*, perencanaan produksi, dan persiapan produksi. Selanjutnya jika menurut Lukman (2021: 112) praproduksi merupakan tahapan untuk syuting, adalah sebagai berikut, (a) menentukan ide dan konsep ide merupakan gagasan awal. (b) membentuk tim produksi, (c) membuat jadwal produksi, (d) menentukan peralatan produksi, (e) merinci anggaran biaya.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat, bahwa tujuan dari produksi adalah sebagai tahap awal dalam memproduksi video, dimulai dari pencarian ide dan menentukan tema video yang akan diproduksi, membuat sinopsis, *treatment*, *shooting script*, *storyboard*, menentukan peralatan dan perangkat yang akan digunakan. Tahap praproduksi ini adalah tahap yang akan

menentukan keberhasilan pada tahap berikutnya. Adapun produksi sebagai tahap kedua dalam proses produksi video.

## **2. Produksi**

Pada tahap produksi ini Asmoro (2019: 16) menjelaskan bahwa tahap kedua dalam produksi video adalah adalah tahap produksi, yaitu kegiatan untuk merealisasikan semua rencana yang telah dibuat pada praproduksi serta melakukan proses pengambilan gambar. Dalam tahap produksi ini perlu diperhatikan ketika pengambilan gambar, yaitu mencatat adegan, *shoot* atau *scene* yang sudah diambil sebelumnya. Dalam melakukan pencatatan gambar yang sudah diambil harus disesuaikan dengan *shooting script* yang sudah dibuat sebelumnya.

Produksi menurut pendapat dari Lukman (2021: 113) adalah tahap dimana semua materi berupa gambar, suara dan efek-efek visual yang masih mentah direkam pada saat syuting. Berikut tahapan produksi dalam pembuatan video, (a) *shooting*, (b) evaluasi, (c) penguasaan teknik pengambilan gambar, (d) *lighting* atau pencahayaan.

Dari pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produksi adalah tahap selanjutnya dalam produksi video setelah tahap praproduksi, yang mana pada tahap produksi ini adalah merealisasikan apa yang direncanakan pada tahap praproduksi, yaitu dengan melakukan pengambilan atau perekaman video yang sesuai dengan pada tahap praproduksi. Dalam tahap produksi ini harus diperhatikan dalam perekaman video yang sesuai dengan *shooting script* dan memperhatikan momen yang direkam dan kemudian pengaturan pencahayaan

yang pas. Adapun pada selanjutnya adalah tahap terakhir dalam produksi video, yaitu tahap pascaproduksi

### **3. Pascaproduksi**

Dalam proses produksi video Asmoro (2019: 17) berpendapat bahwa tahap terakhir adalah tahap pascaproduksi dalam produksi video sebelum video siap disajikan atau didistribusikan. Dalam proses pascaproduksi ini diperlukan aplikasi atau *software* editing video dan perangkat yang memadai untuk melakukan proses editing video.

Pada tahap pascaproduksi, Lukman (2021: 114) berpendapat bahwa tahap pada pascaproduksi adalah tahap terakhir dalam memproduksi video, seperti melakukan *editing*, kegiatan *editing* dalam produksi video adalah proses merangkai dan menyusun potongan-potongan adegan film, menambahkan efek, transisi, serta musik ataupun narasi agar menjadi satu kesatuan, melakukan presentasi yang mana setelah semua proses selesai, tahapan selanjutnya yaitu presentasi hasil dari produksi suatu film. Tahap presentasi film adalah tahapan mempublikasi film agar dapat diapresiasi oleh penonton atau khalayak ramai.

Dari pendapat tersebut tentang pascaproduksi, maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap terakhir atau pascaproduksi ini adalah melakukan editing video yaitu dengan merangkai dan menyusun potongan-potongan adegan film, menambahkan efek, transisi, serta musik ataupun narasi agar menjadi satu kesatuan yang menggunakan aplikasi sebagai tempat untuk mengedit video seperti sebelum video ditunjukkan pada orang-orang,

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam

proses pembuatan video memiliki tiga tahapan yang diperlukan, yaitu (1) praproduksi, tahap ini merupakan tahapan awal dan merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil yang akan dicapai. (2) Produksi, yang mana ditahapan ini melakukan semua rancangan, seperti opening video, pembuatan animasi tulisan-tulisan yang sesuai dengan apa yang ada didalam video. (3) Pascaproduksi dimana pada tahap ini adalah tahap akhir dalam pembuatan video yang meliputi tahap Pengeditan atau *editing* video, penggabungan atau singronisasi video. Adapun bentuk tahapan pembuatan video ini dapat digunakan dalam pembuatan video informasi seni beladiri pencak silat.

### **3. Pencak silat**

#### **a. Pengertian Pencak Silat**

Pencak Silat dirangkum dari pendapat Kholis (2016: 77) bahwa pencak silat sebagai bagian kebudayaan Indonesia berkembang sejalan dengan sejarah perkembangan masyarakat. Silat mempunyai pengertian gerak bela diri yang sempurna yang bersumber pada kerohanian yang suci murni, guna keselamatan diri atau keselamatan bersama, menghindarkan diri dari bala atau bencana.

Pengertian dari pencak silat, Saputro dan Siswantoyo (2018: 2) juga menjelaskan bahwa seni bela diri pencak silat merupakan perwujudan dari kebudayaan yang direalisasikan dalam berbagai bentuk gerak dan irama. Gerak-gerak ini memiliki makna dan diselingi dengan irama-irama yang disesuaikan dengan gerak-gerak yang dilakukan. Diberbagai daerah di Indonesia, gerakan-gerakan tersebut dipertunjukkan pada setiap acara seperti acara pembukaan ataupun peresmian kegiatan, acara pernikahan dan juga dipertontonkan dimuka

umum dengan berbagai maksud dan tujuan. Salah satunya adalah mengenalkan pencak silat itu sendiri dan juga sebagai hiburan masyarakat. Selanjutnya jika menurut Iswana dan Siswantoyo (2013: 27) mengemukakan bahwa pencak silat adalah membela diri yang didalamnya terdapat nilai menyerang dan bertahan. Menyerang dan bertahan menjadi sebuah hal yang harus dimiliki oleh atlet pencak silat, ini yang akan menentukan kualitas seorang atlet pencak silat. Bertahan seperti mengelak, menghindari lawan untuk mengantisipasi serangan lawan, menjadi kunci pokok dalam konsep pertandingan pencak silat.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa seni bela diri pencak silat adalah ilmu bela diri yang berguna sebagai pegangan masing-masing individu. Pencak silat memiliki tata bela diri yang terdiri dari jurus-jurus yang saling berkaitan satu sama lain dalam menciptakan suatu pola gerakan tertentu yang diaplikasikan oleh setiap pesilat. Salah satu seni bela diri pencak silat yang cukup terkenal adalah seni bela diri silat, atau yang biasa disebut oleh masyarakat Minangkabau dengan sebutan *silek*.

#### **b. *Silek* Minangkabau**

Pada pengertian *silek* Minangkabau, Lestari, dkk (2020: 51) berpendapat bahwa silat atau dalam bahasa minang disebut dengan *silek*. Seni beladiri ini diciptakan dengan tujuan sebagai pertahanan diri dan pertahanan wilayah, serta sebagai sarana pendidikan pembentukan karakter masyarakat. Terdapat banyak aliran atau jenis silat yang berkembang di Ranah Minangkabau. Hal ini dipengaruhi oleh kultur budaya dan kebiasaan serta juga tipografi dari kondisi masyarakat yang ada di wilayah tersebut.

*Silek* Minangkabau menurut pendapat dari Marjanto, dkk (2019: 14), *silek* Minangkabau pada dasarnya adalah bela diri khas Minangkabau, yang menjadi bagian dari adat sejak dari zaman lampau, yang berkembang sampai saat ini. *Silek* Minang dilakukan oleh laki-laki maupun perempuan, *Silek* Minang diinspirasi oleh alam dan adat sekitarnya. Gerak *Silek* Minang terdiri dari pukul, tendang, tangkis, *elak*, *gelek*, *curi*, *patahan*, *patiak*, *kuncian*, dan sebagainya. Selanjutnya jika menurut pendapat dari Irwand (2017: 121) silat merupakan pendidikan non formal yang pada awalnya diajarkan di surau-surau. Silat ini merupakan kegiatan generasi muda pada malam hari setelah belajar mengaji. Setelah dibekali dengan ilmu agama generasi muda yang mengaji di surau kemudian dibekali dengan ilmu dunia, dan mereka turun kehalaman untuk belajar silat, tari, randai dan kesenian tradisi Minangkabau lainnya

Beberapa pendapat tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa *silek* Minangkabau adalah beladiri yang diturunkan dari nenek moyang masyarakat Minangkabau sebagai bekal bagi anak Minang yang akan pergi merantau, tujuannya untuk membela diri dari gangguan orang jahat di perantauan, dan *Silek* Minangkabau mengandung nilai-nilai kebatinan, yang sifatnya adalah keyakinan terhadap hal-hal supernatural yang bergantung pada landasan keagamaannya. Dalam *silek* Minangkabau terdapat gerakan atau teknik khas, seperti teknik langkah, teknik posisi, Kuda-kuda

### **c. Teknik dan Istilah Gerakan *Silek***

Dalam teknik-teknik gerakan *silek* bapak Izul My (Datuak Kayo) selaku pendiri dari sanggar seni beladiri Lantak Nan Indak Goyang, mengemukakan

bahwa dalam teknik-teknik dasar dalam gerakan *silek* terdapat 6 teknik utama, diantaranya adalah.

#### 1. *Tagak jo Langkah* (Berdiri dan Langkah)

Ciri khas dari silek adalah pola berdiri dan langkah. *Tagak* artinya tegak atau berdiri, para pesilat berdiri di jalan yang benar (*tagak di nan bana*), pesilat. Kuda-kuda pemain silat harus kokoh, untuk latihan ini para pesilat berjalan menentang arus sungai. Langkah dalam gerakan silek Minangkabau mirip dengan langkah berjalan, namun posisinya pada umumnya merendah.

#### 2. *Garak jo Garik* (Gerak dan Gerik)

Di dalam bersilat perlu sekali memahami *garak* dan *garik*. *Garak* artinya insting, kemampuan membaca sesuatu akan terjadi, contoh seorang pesilat bisa merasakan ada sesuatu yang akan membahayakan dirinya. *Garik* adalah gerakan yang dihasilkan oleh pesilat itu sebagai antisipasi dari serangan yang datang.

#### 3. *Raso jo Pareso* (Rasa dan Periksa)

*Raso* atau rasa, *raso* atau rasa diartikan sebagai kemampuan untuk melakukan sesuatu gerakan yang tepat tanpa harus dipikirkan dulu. *Pareso* atau periksa, *Pareso* adalah kemampuan analisis dalam waktu yang singkat atau nalar.

#### 4. *Kato Bajawek, Gayuang Basambuik* (Kata Berjawab, Gayung Bersambut)

Setiap racun ada obatnya, hal yang sama berlaku pada *silek*, setiap gerakan *silat* ada pemusnahnya, setiap kunci ada teknik untuk melepaskannya, oleh sebab itu sepasang pemain silat yang mahir mampu bersilat terus menerus tanpa putus dengan mengalir begitu saja.

### 5. *Tagang Bajelo, Kandua Badantiang* (Tegang mengalun, Kendor Berdenting)

*Silek* itu adalah kombinasi pas antara kelembutan dan kekuatan. Didalam gerakan *silek*, serangan lawan itu tidak ditangkis atau dihadang, namun dibelokkan ke arah lain. Menangkis serangan lawan, seperti sepak atau tinju akan membawa risiko memar atau cedera.

## **F. Metode Penulisan**

### **1. Jenis Penulisan**

Jenis penulisan yang digunakan dalam penulisan makalah tugas akhir ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung dan wawancara. Menurut Nazir (2011: 54) metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondinasi, suatu sistim pemikiran, ataupun suatu kelas pariwisata pada masa sekarang.

Tujuan dari penulisan deskriptif adalah untuk membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Pada pembuatan video informasi Seni Beladiri *Silek Tuo* di Kecamatan Ranah Pesisir, menggunakan teknik pengamatan, dokumentasi, dan wawancara dilakukan agar mendapatkan informasi dalam pembuatan produk.

### **2. Obyek Kajian**

Lokasi dan obyek kajian dalam pembuatan makalah produk video ini adalah di salah satu sanggar yang ada di Kecamatan Ranah Pesisir yang mengajarkan tentang bela diri *Silek Tuo*. Sangga tersebut lebih tepatnya berlokasi

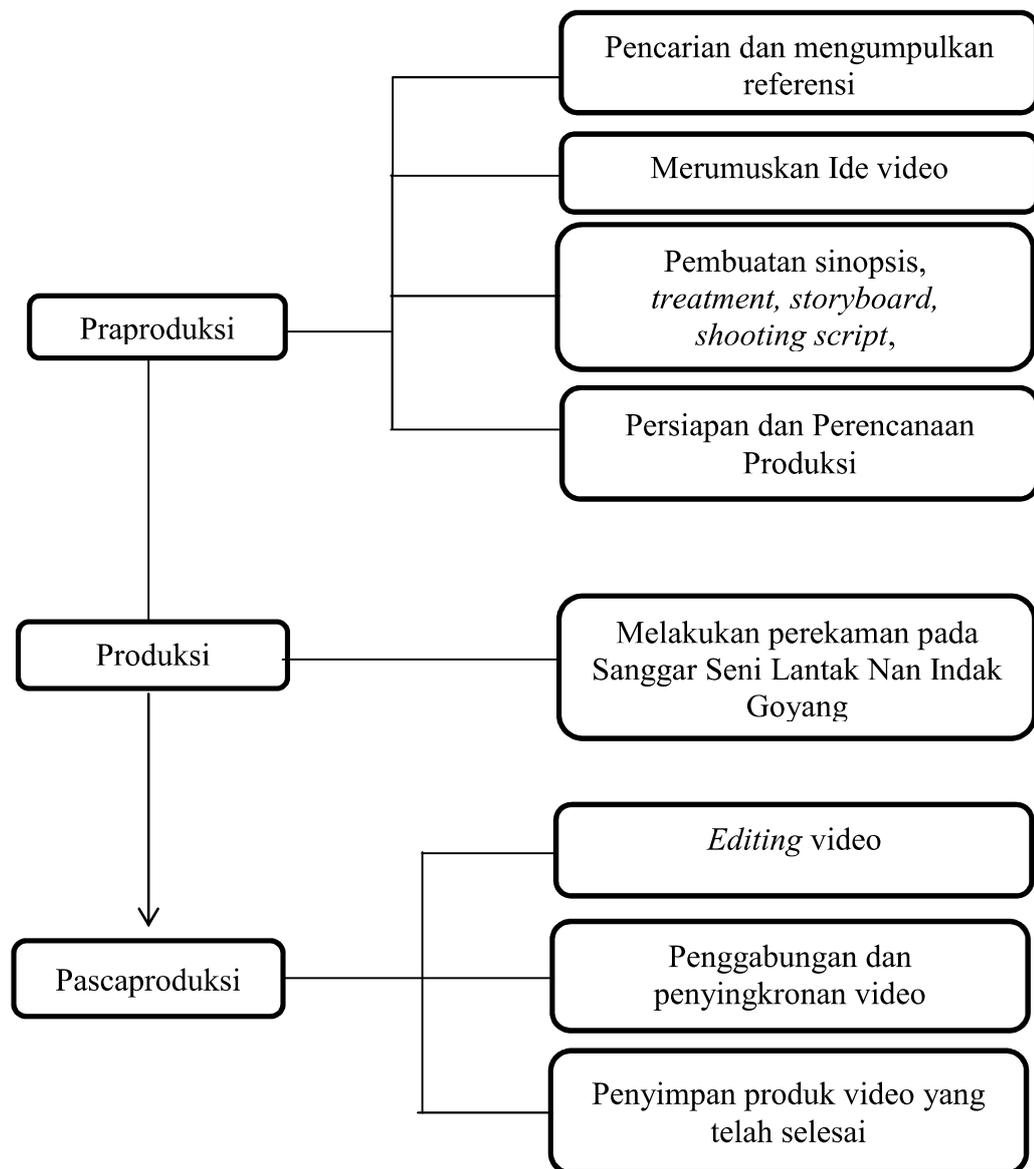
di Kampuang Dalam, Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan, yang didirikan oleh bapak bapak Izul My Datuak Kayo.

### **3. Pengumpulan Data**

Pada Penelitian makalah ini untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, teknik pengambilan datanya adalah dengan melakukan pengamatan langsung mengenai seni bela diri *Silek Tuo* di sanggar Lantak Nan Indak Goyang dan mendapatkan data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan video, dan melakukan wawancara yang berkaitan dengan seni bela diri *Silek Tuo*. Adapun wawancara dilakukan dengan melibatkan narasumber, yakni bapak Izul My Datuak Kayo, selaku pendiri sanggar seni Lantak Nan Indak Goyang.

### **4. Tahapan Kerja**

Tahapan kerja dalam proses pembuatan video informasi ini adalah kegiatan untuk mengubah data yang didapat dari pengumpulan data ditempat penelitian agar menjadi suatu informasi yang bisa diterima oleh orang-orang. Tahapan yang pertama adalah dengan mencari ide referensi yang bisa ditemukan pada artikel, buku, dan internet dan mengumpulkan informasi terkait dengan bela diri *Silek Tuo*. Mengutip pendapat dari Asmoro (2019: 2) yang mana pada tahap pembuatan video perlu memperhatikan 3 aspek, yakni praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Adapun tahapan video dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1. Bagan Tahapan Kerja Pembuatan Produk Video**

Gambar 1 merupakan bagan tahapan kerja dalam memproduksi video yang berlandaskan pendapat dari Asmoro (2019: 2) bahwa proses pembuatan video terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahapan (1) praproduksi terdiri dari beberapa tahap, yaitu (a) Merancang ide atau gagasan tentang hal yang akan disampaikan dalam produksi video. (b) Pembuatan sinopsis sebagai naskah penyampaian informasi yang akan ditayangkan. (c) *Treatment* untuk memberikan gambaran

yang lebih spesifik tentang kegiatan yang ditayang dalam video. (d) Membuat *storyboard* untuk mendeskripsikan setiap kegiatan yang dilakukan dalam tayangan video dalam bentuk teks. (e) *Shooting script* sebagai panduan dalam produksi video. Tahap setelah praproduksi yaitu tahap produksi yang merupakan tahap untuk mengaplikasikan semua komponen yang sudah dipersiapkan pada praproduksi dengan melakukan proses perekaman video. (2) Tahap Produksi, dalam proses produksi video informasi seni bela diri *Silek Tuo*, setelah dilakukan persiapan pada praproduksi dengan melakukan proses perekaman video. Proses perekaman video menggunakan kamera *handphone* Samsung tipe A11 dan kamera *handphone* iPhone 7. Kemudian ditahap terakhir yaitu (3) tahap pascaproduksi, proses edit video dilakukan setelah semua tahap dari praproduksi sampai tahap pascaproduksi selesai dilakukan.

Dalam pengeditan video agar menjadi tayangan yang lebih menarik menggunakan aplikasi *kinemaster*. Menurut Khaira (2020: 40) *kinemaster* merupakan aplikasi pengeditan video yang mempunyai fitur lengkap dan mempunyai tingkat profesional untuk perangkat android maupun IOS. Tidak hanya digunakan pada perangkat android dan IOS, *kinemaster* juga bisa digunakan pada perangkat komputer maupun laptop. Hal ini karena *kinemaster* tidak hanya digunakan untuk mengedit video, tapi dilengkapi dengan fitur edit gambar, teks, audio, dan fitur lainnya yang memungkinkan hasil video menjadi lebih baik. Setelah proses edit video dilakukan, hasil video tersebut siap untuk ditayangkan melalui berbagai macam sarana penelusuran informasi internet, salah satunya adalah *youtube* yang bisa diakses oleh banyak orang.