

PERANCANGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK PENGABDIAN TANPA BATAS

Eunike Agata¹, Teguh Imanto¹

¹Fakultas Desain & Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara Tol Tomang Kebun Jeruk, Jakarta 11510
teguh.imanto@esaunggul.ac.id

Abstrak

Pengambilan judul ini merupakan pengenalan dan pembahasan mengenai realita yang terjadi dalam kehidupan para veteran pejuang kemerdekaan di Indonesia. Dalam laporan penulisan ini penulis melakukan penelitian ke Legiun Veteran Republik Indonesia, Korps Cacat Veteran RI, serta terjun langsung ke rumah beberapa veteran pejuang. Penulis mengangkat tema tentang perancangan media audio visual untuk pengabdian tanpa batas dengan maksud agar pemerintah maupun masyarakat dapat menyaksikan realita yang terjadi dari waktu ke waktu dalam kehidupan para veteran pejuang dalam sajian audio visual.

Kata kunci: audio, visual, veteran

Pendahuluan

Perang kemerdekaan Republik Indonesia yang berlangsung dari tahun 1945-1949, telah melibatkan seluruh rakyat Indonesia dalam pertempuran memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Perang ini merupakan perang rakyat semesta. Sehingga pada masa tersebut, tidak harus seorang TNI atau seseorang yang terikat militer saja yang bisa turut andil dalam berperang, namun rakyat pun dapat ikut serta. Diantaranya ada TRIP (Tentara Republik Indonesia Pelajar), TP (Tentara Pelajar), TGP (Tentara Genie Pelajar) yang salah satu kegiatannya adalah membantu dalam pembuatan senjata, serta Corps Mahasiswa. Ada pula laskar rakyat yaitu merupakan sebuah laskar dari rakyat yang dikumpulkan dan diajarkan teknik berperang dan bersenjata. Kelompok-kelompok tersebut merupakan satuan dari rakyat yang turut serta dalam perang kemerdekaan Indonesia namun berbasis non-militer atau tidak terikat kepada aturan-aturan militer.

Para pejuang yang dahulu membela negara ini dengan penuh keberanian dan ketulusan, mereka telah mempertaruhkan segalanya tanpa mengharap pamrih. Semua pengorbanan serta perjuangan yang telah mereka lakukan semata hanyalah karena dilandaskan rasa cinta mereka kepada tanah air. Para veteran tidak pernah meminta balas jasa, tapi bila kita mengakui bahwa kita adalah

bangsa yang besar, sudah sepatutnya kita menghargai para veteran dengan memberikan sesuatu yang lebih layak, nyata dan berarti bagi mereka.

Metode Penelitian Observasi

Melakukan pengamatan atas kejadian atau peristiwa yang terjadi kepada para veteran RI khususnya veteran pejuang kemerdekaan RI sehingga dapat memberikan informasi bagi penulis dalam mendukung penyusunan penulisan.

1. Wawancara.
Melakukan wawancara dengan narasumber sesuai isu terkait.
2. Kajian Literatur.
Meliputi literatur-literatur yang diperlukan dalam penyusunan penulisan.
3. Refrensi Film, Video, Foto.
Melakukan studi banding terhadap film, video, foto sebagai refrensi penulis dalam penyusunan laporan penulisan.

Hasil dan Pembahasan

Pengertian Media Komunikasi

Sebelum membahas mengenai pengertian dari media komunikasi, akan lebih baik bila memahami terlebih dahulu arti dari media itu sendiri. Menurut Hafied Cangara dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi

(2008:123), “media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.” Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa secara sederhana komunikasi merupakan proses terjadinya pertukaran sebuah informasi antara yang satu dengan yang lainnya, maka pesan yang adalah berupa informasi tersebut pun dapat pula disampaikan melalui sebuah media. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media komunikasi merupakan suatu alat perantara antara informasi dari komunikator kepada komunikan (khalayak) yang efisien untuk memungkinkan terjadinya penyampaian pesan.

Pengertian Audio Visual

Istilah audio visual dapat dikatakan terdiri atas dua unsur berkaitan yaitu audio dan visual. Suatu pendapat mengatakan bahwa “Audio dan visual ialah gabungan komponen-komponen yang saling melengkapi yang memproduksi suatu gambar dan suara yang dikombinasikan satu sama lain. Contoh perangkat audio visual yang mengkombinasikan elemen audio dan visual secara seimbang ialah televisi.” (Straubhaar & LaRose, *Media Now: Communications Media in the Information Age*, 2000) Berdasarkan pengertian tersebut maka penulis mengambil suatu kesimpulan bahwa audio visual merupakan komponen saling terkait yang di dalamnya mengkombinasikan elemen audio maupun visual secara seimbang.

Jenis Audio Visual

Audio visual terus mengalami perkembangan yang pesat dan semakin banyak dibutuhkan keberadaannya baik untuk keperluan pribadi hingga profesional. Secara umum ada beberapa jenis audio visual yaitu seperti televisi, video, dan film. Hal ini senada dengan pendapat yang mengatakan bahwa “media audio komunikasi visual adalah suatu alat bantu komunikasi yang dapat memancarkan suara disertai tulisan dan atau gambar, sehingga memungkinkan komunikasi dapat ditangkap melalui saluran pendengaran penglihatan. Contohnya: televisi, video, dan film.”

Proses Produksi Audio Visual

Sebuah karya audio visual melalui beberapa tahapan hingga akhirnya menjadi sesuatu yang dapat disaksikan. Tahapan-tahapan tersebut berawal dari mulai proses pra produksi, produksi, sampai kepada pasca produksi. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dan tak dapat dipisahkan dalam suatu proses produksi audio visual. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai proses produksi audio visual tersebut yaitu:

Pra Produksi

Tahapan produksi merupakan proses yang lebih menitikberatkan kepada perencanaan dan persiapan sebelum melakukan tahapan produksi. “*Preproduction is a period of time in which a program is being planned and scheduled* (Pra Produksi merupakan saat sebuah program direncanakan dan dijadwalkan)” (Colin Hart, *Television Program Making*, 1999: 245)

1. Fungsi Hiburan

Merupakan fungsi yang lebih dominan pada media audio visual, karena sebagian besar tayangan berbentuk audio visual bertujuan untuk menghibur.

2. Fungsi Informasi

Sajian karya audio visual selain dapat memberikan hiburan juga dapat memberikan informasi kepada khalayak yang menontonnya.

3. Fungsi Edukatif

Sebuah karya audio visual juga bisa menjadi tayangan yang bersifat edukatif atau mendidik, misalnya saja tayangan dokumenter. (Amir Hamzah Suleiman, *Media Audio Visual*, 1988:27)

Hal-hal yang umumnya dilakukan dalam tahap pra produksi adalah:

1. Penemuan Ide

Setelah menemukan ide maka akan dilakukan riset sesuai dengan topic atau tema yang akan diangkat.

2. Perencanaan

Meliputi jangka waktu persiapan yaitu berupa perencanaan time schedule, serta penyempurnaan naskah, membuat storyboard, penentuan talent atau tokoh yang akan diangkat, perencanaan lokasi dan

juga perhitungan biaya keseluruhan produksi.

3. *Persiapan*

Menyiapkan semua peralatan ataupun sarana prasarana yang diperlukan selama proses produksi berlangsung.

Produksi

Setelah tahapan pra produksi telah dilakukan tahap berikutnya adalah tahap produksi. “*Production is period of time in which material is being shot and acquired* (Produksi merupakan saat dimana pengambilan gambar materi dilakukan)” (Colin Hart, *Television Program Making*, 1999: 244) Umumnya yang berlangsung dalam sebuah proses produksi adalah tahap pengambilan gambar atau yang disebut juga dengan shooting. Namun pada perkembangannya proses produksi yang berlangsung tidak hanya terjadi di lapangan namun proses produksi juga dapat dilakukan secara digital atau maya yaitu dengan pembuatan animasi dengan menggunakan program-program pembuatan animasi.

Pasca Produksi

Apabila proses pengambilan gambar (produksi) telah selesai maka tahapan selanjutnya yang harus dilakukan adalah tahap pasca produksi. “*Post production is period of time in which material is being edited and finished* (Pasca Produksi merupakan saat dimana materi diedit dan diselesaikan)” (Colin Hart, *Television Program Making*, 1999: 244) Pada tahap pasca produksi umumnya dilakukan kegiatan pengolahan gambar atau yang disebut juga dengan proses editing. Di dalam proses ini rangkaian hasil shooting yang telah diambil, dipilih, diolah dan dirangkai menjadi suatu kesatuan rangkaian utuh. Dengan teknik-teknik maupun efek-efek tertentu antar shot satu dengan lainnya dihubungkan. “Editing berfungsi untuk merangsang suatu kreasi berdasarkan shot yang ada, yang kemudian dikemas menjadi suatu karya film utuh. Banyak dokumentaris yang menitikberatkan karyanya pada proses kerja editing”

Video Feature

Video berasal dari bahasa Latin yaitu *videre* yang artinya saya lihat. Menurut Oxford Dictionary pengertian video adalah “the recording, reproducing, or broadcasting of moving visual images; a film or other piece of material recorded on videotape; make a video recording of (something broadcast on television); film with a video camera” atau dapat diartikan suatu perekaman, mereproduksi, atau penyiaran gambar visual bergerak, suatu film atau bagian lainnya dari suatu bahan yang direkam pada kaset video; membuat rekaman video (sesuatu yang disiarkan di televisi); film dengan kamera video. Ada salah satu jenis video yang biasanya pada program televisi merupakan bagian dari kelompok non fiksi. Jenis video tersebut adalah video feature yang akhir-akhir ini semakin marak bermunculan di program-program televisi.

Pada karya penulisan ini, penulis akan membuat suatu karya audio visual yang bercerita mengenai veteran pejuang di Indonesia dalam format video feature. Feature umumnya diartikan sebagai suatu karangan khas. “Feature merupakan tulisan berdasarkan data dan fakta peristiwa aktual, tetapi materinya diseleksi dengan lebih menekankan segi human interest.” (F. Rahardi, *Panduan Lengkap Menulis Artikel, Feature, dan Esai*, 2006: 30) Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa video feature adalah video yang menyajikan tayangan berdasarkan data dan fakta dengan lebih menekankan sisi human interest. Ada beragam jenis feature. Feature dapat bercerita tentang manusia, flora, fauna, alam, sejarah, antropologi, luar angkasa bahkan hingga horror. Tema seperti bidang sosial, politik, budaya, ekonomi, kesenian, pemerintahan dan lainnya pun juga dapat diangkat. Bagian yang terpenting dari sebuah feature adalah bukan pada permasalahannya akan tetapi lebih kepada penekanan segi human interest, yang dapat menyentuh rasa kemanusiaan orang-orang yang membaca atau menontonnya.

Berikut ini adalah spesifikasi lebih lanjut mengenai karya penulisan penulis berupa video feature.

Judul: Pengabdian Tanpa Batas

Subjudul (Tagline): Sebuah Realita Tentang Kehidupan Para Veteran Pejuang Kemerdekaan RI.

Format Video: Feature

Sinopsis:

Kehidupan para veteran pejuang kemerdekaan Indonesia akhir-akhir ini banyak mengalami pasang surut. Dari masa ke masa, pergantian pemerintahan demi pemerintahan menjadi cerminan bagaimana veteran pejuang dihargai di Indonesia. Pengabdian Tanpa Batas menghadirkan sisi realitas tentang kehidupan para veteran pejuang RI dalam format feature.

Durasi: 24 menit

Gaya Desain

Suatu karya desain baik itu berupa media visual maupun audio visual berkaitan erat dengan penentuan konsep gaya desain yang akan digunakan. Kebutuhan yang berbeda, maka akan berbeda pula gaya atau aliran desain yang digunakan. Gaya desain telah banyak berkembang dari masa ke masa, namun pada akhirnya seorang desainer lah yang menentukan sendiri gaya desain apa yang tepat sesuai kebutuhan karyanya. “Gaya dalam desain adalah cermin perilaku dan sikap budaya manusia pada waktu tertentu, sejalan dengan dinamika kehidupan. Karena gaya dalam desain adalah cerminan dari manusia menyerap dan mendewasakan diri dalam kehidupannya. Sehingga penting artinya memahami kehidupan lewat gaya.” (Agus Sachari, *Desain Gaya Dan Realitas*, 1986: 96-97) Berkaitan dengan karya penulisan yang bercerita mengenai veteran pejuang Republik Indonesia serta penyesuaian terhadap target media, maka gaya desain yang akan digunakan penulis dalam perancangan ini adalah gaya desain *grunge*. Di dalam kaitannya sebagai gaya desain, pemahaman mengenai gaya desain *grunge* dapat dijelaskan sebagai berikut. “*The Grunge design style grew out of the disheveled aesthetic of the Seattle music scene around 1990. Grunge designs extended the work of Deconstruction by featuring distressed, decomposing, and messy type and imagery in chaotic, multilayered emotive compositions.*” (Tova Rabinowitz, *Exploring Typography*, 2006: 43) atau dapat dikatakan juga bahwa gaya desain *grunge* berkembang dari estetika yang lusuh dari dunia musik Seattle sekitar tahun 1990. Desain *grunge* memperluas hasil karya dekonstruksi dengan menampilkan kesan tertekan, membusuk dan

jenis berantakan dan gambaran pada kekacauan, berlapis-lapis komposisi yang emosional.

Gambaran Institusi

Berkaitan dengan masalah yang diangkat oleh penulis pada pembuatan penulisan ini, maka institusi terkait yang berhubungan dengan veteran di Indonesia adalah Legiun Veteran Republik Indonesia (LVRI). Legiun Veteran Republik Indonesia adalah suatu badan yang mengatur kerja-sama diantara organisasi-organisasi kaum Veteran di dalam Negeri dan hubungan antara kaum Veteran dengan Instansi-instansi Pemerintah dan Organisasi Veteran Internasional. Tanggal 2 April 1957 Presiden Soekarno mengeluarkan Keputusan Presiden RI No. 103 tahun 1957 Tentang Legiun Veteran yang menetapkan:

Terhitung mulai 1 Januari 1957 mengesahkan pembentukan Legiun Veteran Republik Indonesia. Visi Legiun Veteran Republik Indonesia (LVRI) menjadi Legiun Veteran Republik Indonesia yang solid dan bersatu, yang berpegang teguh pada Kode Kehormatan Panca Marga, konsisten terhadap perjuangan yang tidak mengenal menyerah dalam melaksanakan pembangunan nasional, guna mewujudkan masyarakat adil dan makmur berdasarkan Pancasila. Misi LVRI adalah secara terus-menerus meningkatkan harkat dan martabat seluruh Veteran Republik Indonesia sebagai pejuang, pembela dan penegak Negara Kesatuan Republik Indonesia yang diproklamirkan pada tanggal 17 Agustus 1945 serta berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945; aktif dalam meningkatkan kesejahteraan anggota pembinaan generasi muda sebagai penerus cita-cita perjuangan bangsa dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia serta meningkatkan persahabatan antar bangsa dengan terwujudnya ketertiban dunia berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Tujuan Legiun Veteran Republik Indonesia adalah:

1. Terbinanya potensi nasional Veteran Republik Indonesia dalam rangka ketahanan nasional serta perjuangan bangsa, demi kelestarian Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berasaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.
2. Terwujudnya perbaikan sosial ekonomi, sosial budaya dan pendidikan untuk

meningkatkan kesejahteraan anggota Legiun Veteran Republik Indonesia sebagai bagian dari terwujudnya masyarakat adil dan makmur dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

3. Terpeliharanya persahabatan antar bangsa demi terwujudnya ketertiban dunia yang didasarkan atas kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Legiun Veteran Republik Indonesia tidak ada ikatan organik dengan organisasi kekuatan sosial politik maupun organisasi kemasyarakatan yang tidak seases di luar keluarga Veteran RI, tanpa mengurangi arti pentingnya pembinaan persatuan dan kesatuan nasional.

Ketua Umum Dewan Pimpinan Pusat LVRI (DPP LVRI) adalah Rais Abin, Letjen TNI Purn. Susunan organisasi Legiun Veteran Republik Indonesia berbentuk piramidal dan vertikal yang disusun berdasarkan tingkatan organisasi sebagai berikut :

1. Pada tingkat Nasional dibentuk Dewan Pimpinan Pusat Legiun Veteran Republik Indonesia oleh Kongres Legiun Veteran Republik Indonesia. Dewan Pimpinan Pusat Legiun Veteran Republik Indonesia bermarkas di Markas Besar Legiun Veteran Republik Indonesia.
2. Pada satu atau lebih Propinsi / Daerah Istimewa / Daerah Khusus dibentuk Dewan Pimpinan Daerah Legiun Veteran Republik Indonesia oleh Musyawarah Daerah Legiun Veteran Republik Indonesia serta membawahkan sedikitnya tiga Cabang. Dewan Pimpinan Daerah Legiun Veteran Republik Indonesia bermarkas di Markas Daerah Legiun Veteran Republik Indonesia.
3. Pada satu atau lebih Kabupaten/Kota dibentuk Dewan Pimpinan Cabang Legiun Veteran Republik Indonesia oleh Musyawarah Cabang Legiun Veteran Republik Indonesia serta membawahkan sedikitnya tiga ranting. Dewan Pimpinan Cabang Legiun Veteran Republik Indonesia bermarkas di Markas Cabang Legiun Veteran Republik Indonesia.
4. Pada satu atau lebih Kecamatan dibentuk Dewan Pimpinan Ranting Legiun Veteran Republik Indonesia oleh Musyawarah Ranting Legiun Veteran Republik Indonesia serta mempunyai anggota sedikitnya 45

orang Veteran RI dan setiap 15 orang Veteran RI membentuk satu kelompok Veteran RI. Dewan Pimpinan Ranting Legiun Veteran Republik Indonesia bermarkas di Markas Ranting Legiun Veteran Republik Indonesia. Pada dasarnya seluruh pembiayaan untuk keperluan organisasi

Legiun Veteran Republik Indonesia dipikul oleh seluruh anggota dengan cara membayar uang pangkal dan uang iuran yang jumlah dan tata cara pengumpulannya ditetapkan oleh Dewan Pimpinan Pusat dalam ketentuan tersendiri. Dan dapat juga diperoleh dari sumbangan maupun subsidi pemerintah sesuai dengan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2007 tentang Anggaran Dasar Legiun Veteran Republik Indonesia. sementara itu, Markas Besar Legiun Veteran Republik Indonesia, bertempat di Gedung Veteran RI Graha Purna Yudha Lt. XI, Jl. Jenderal Sudirman Kav. 50 Semanggi, Jakarta Selatan. Gedung Veteran RI merupakan bangunan bersejarah milik Veteran RI yang dibangun diatas tanah negara seluas kurang lebih 22.500 m², dengan dana gotong royong Veteran RI.

Gambaran Karakter Target

Adapun gambaran karakter target pada karya penulisan ini adalah:

Secara geografis : warga Indonesia, terutama yang tinggal di kota-kota besar.

Secara demografis : 11 tahun ke atas, pria dan wanita, terutama anak-anak muda (pelajar dan mahasiswa).

Secara sosial : kondisi sosial menengah ke atas. Status pendidikan: tingkat SMP hingga Perguruan Tinggi.

Data Kompetitor

Berikut ini adalah data kompetitor terkait yang penulis akan coba untuk paparkan sebagai salah satu bahan referensi yaitu Metro Files yang merupakan salah satu program acara di Metro TV.

Judul : Metro Files

Bentuk : Non Fiksi

Format : Sejarah (Dokumenter)

Produksi : Metro TV

Deskripsi : Metro Files merupakan program acara dokumenter yang memfokuskan diri pada suatu peristiwa bersejarah, seorang tokoh bersejarah atau seorang tokoh bersejarah dalam peristiwa yang bersejarah pula.

Durasi : 48 menit

Strategi Publikasi

Dalam menjadikan suatu karya audio visual agar dapat dilihat dan disaksikan oleh penonton ataupun masyarakat diperlukan sebuah strategi publikasi. Untuk memiliki strategi publikasi yang efektif, ada beberapa langkah yang harus dilewati. Berikut ini penulis akan memaparkan beberapa strategi publikasi yang dirangkum berdasarkan pendapat Ronald D. Smith (*Strategic Planning for Public Relations*, 2005) Beberapa langkah dalam strategi publikasi tersebut antara lain:

Menganalisa Situasi

yaitu dengan menganalisa isu, resiko, maupun krisis yang terjadi untuk selanjutnya diatur cara-cara untuk menghadapi kemungkinan-kemungkinan tersebut.

Sintaktik

Sintaktik berasal dari bahasa Yunani, *Suntattein*, yang berarti mengatur, mendisiplinkan. Sintaktik berkenaan dengan perpaduan, keseragaman dan kesatuan sistem. Penerapan sintaktik penting untuk menjaga citra yang baik dari sebuah rancangan dalam bentuk apapun. Dalam pembuatan rancangan desain selalu ada alur kesatuan yang menghubungkan unsur atau elemen satu dengan yang lain sebagai pengikat sehingga menjadi suatu kesatuan rancangan. Misalnya keseragaman dan keterpaduan pada stationery set, grid sistem pada layout penerbitan (majalah, surat kabar, dll)

Semantik

Semantik berasal dari kata *Semanien*, bahasa Yunani yaitu berarti, bermaksud, meneliti. Sedangkan dalam komunikasi visual semantik diartikan sebagai meneliti dan menganalisis makna dalam visual tertentu. Visualisasi dari suatu image merupakan simbol suatu makna.

Pragmatik

Pragmatik adalah hubungan fungsional yang berkenaan dengan teknis dan praktis, material atau bahan yang dipergunakan, serta efisiensi yang menyangkut ukuran bahan, warna yang dipergunakan maupun teknik memproduksinya. (Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, 2007:59-96)

Menganalisa Organisasi

menganalisa lingkungan internal, persepsi publik, maupun lingkungan eksternal yang berkaitan dengan organisasi.

Menganalisa Publik

Menganalisa beberapa golongan publik seperti pelanggan, produsen, faktor pendukung, serta faktor penghambat.

Tinjauan Tata Fotografi pada Media Publikasi

Suatu karya audio visual melibatkan pula unsur fotografi sebagai pendukung dari faktor teknis maupun dalam menampilkan hasil-hasil visual yaitu berupa foto. Fotografi dapat menjadi salah satu media publikasi yang baik apabila digunakan dengan tepat. "Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, fotografi merupakan seni dan proses pengambilan gambar dengan cahaya pada film atau permukaan yang dipekatkan. Artinya, fotografi adalah teknis melukis menggunakan cahaya." (Griand Giwanda, Panduan Praktis Fotografi Digital, 2004: 7) Fotografi pada dasarnya dapat terbagi atas dua kategori yaitu fotografi yang menghasilkan gambar diam (still image) dan fotografi yang menghasilkan gambar bergerak (moving picture) yang biasanya berupa video, film, dan karya audio visual lainnya. Untuk menghasilkan suatu karya fotografi yang baik diperlukan teknik-teknik yang mendukungnya. Tata fotografi perlu diketahui dalam suatu proses pengambilan gambar pada karya audio visual.

Hasil:

1. Storyboard



Leaflet



2. Media Promosi

DVD



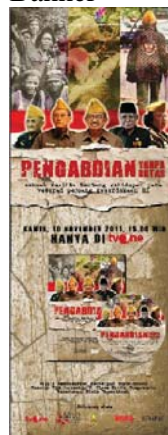
Stiker, kalender, mug



Poster



Banner



Spanduk



Hanging mobile



Jam dinding



Web banner



Iklan koran



Iklan majalah & tabloid



Kesimpulan

Dalam penyusunan sebuah media audio visual memerlukan beberapa tahapan penting, dimulai dari riset, analisa, penyusunan konsep dan pendalamannya, proses desain yang meliputi pra-produksi, produksi, dan paska produksi, kemudian evaluasi ulang setelah media audia visual telah dijalankan. Melalui tahapan-tahapan tersebutlah sebuah media audio visual diharapkan dapat menjadi sebuah media pembaharuan dan pembelajaran bagi pihak yang bersangkutan. Selain itu juga diharapkan melalui penyusunan media audio visual ini, para penonton bisa mendapat sedikit gambaran tentang sejarah perjuangan Indonesia, juga diharapkan dapat memberikan sedikit kontribusi bagi ilmu pengetahuan para penonton.

Daftar Pustaka

Ardianto E., Komala L., dan Karlinah S., *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2007.

Alessandri, Susan. W, *Visual Identity: Promoting and Protecting the Public Face of an Organization*, USA: M.E. Sharpe, Inc., 2009.

Ayawaila, Gerzon R., *Dokumenter dari Ide sampai Produksi*, Jakarta: FFTV-IKJ, 2008.

Amir Hamzah Suleiman, *Media Audio Visual*, Jakarta: Gramedia, 1988.

Agus Sachari, *Desain Gaya Dan Realitas*, Jakarta: Rajawali, 1986.

Abdulkarim Aim, *Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas XI*, Bandung: Grafindo Media Pratama, 2006.

Barata, Atep. A, *Dasar-Dasar Pelayanan Prima*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2003.

Baskin, Askurifai, *Videografi*, Bandung: Widya Padjadjaran, 2009.

- Baskin, Askurifai, *Jurnalistik Televisi: Teori dan Praktik*. Bandung: Simbiosia Rekatama Media, 2006.
- Colin Hart, *Television Program Making*, Oxford: Reed Educational and Publishing, 1999.
- Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: RAJAWALI PERS, 2008.
- Effendy, Heru, *Mari Membuat Film*, Jakarta: Yayasan Konfiden, 2002.
- F. Rahardi, *Panduan Lengkap Menulis Artikel, Feature, dan Esai*, Jakarta: Kawan Pustaka, 2006.
- Giwanda, Griand, *Panduan Praktis Fotografi Digital*, Jakarta: Puspa Swara, 2004.
- Harmaizar Z., *Menggali Potensi Wirausaha*, Bekasi: CV Dian Anugerah Prakasa, 2006.
- Iskandar, Syahril, *Apl Periklanan CorelDRAW X3+CD*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2007.
- Kusranto, Adi, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Edisi II, Yogyakarta: ANDI, 2009.
- M. Bayu Widagdo & Winastawan, *Bikin Film Indie itu Mudah!*, Yogyakarta: Andi & Deli Publishing, 2007.
- Rustan, Surianto, *Layout: Dasar Penerapannya*, Edisi Kedua, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- Rustan, Surianto *Font&Tipografi*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Ronald. D. Smith, *Strategic Planning for Public Relations*, London: Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 2005
- Safanayong, Yongky, *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Edisi kedua, Jakarta:Arte Intermedia, 2006.
- Straubhaar, Joseph D. & LaRose, R., *Media Now: Communications Media in the Information Age*, USA: Wadsworth Thomson Learning, 2000.
- Straubhaar, Joseph D. & LaRose, R., *Media Now: Communications Media in the Information Age*, USA: Wadsworth Thomson Learning, 2000.
- Tova Rabinowitz, *Exploring Typhography*, USA: Thomson/Delmar Learning, 2006.
- Triswanto, Sugeng D., *Trik Menulis Skripsi dan Menghadapi Presentasi Bebas Stres*, Tugu Publisher, 2010.
- Wiryanto, *Teori Komunikasi Massa*, Jakarta: PT.Grasindo, 2000.
- Wibowo, Fred, *Teknik Produksi Program Televisi*, Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2007.