

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Multimedia

Istilah multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Pengertian multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media berarti alat/sarana untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan hubungan atau interaksi dua arah. Dengan adanya komunikasi sebuah informasi akan mudah dipahami oleh indera.

Multimedia merupakan gabungan beberapa media diantaranya teks, suara dan gambar, dimana semua media ini dibuat sebuah kesatuan sehingga membentuk sebuah multimedia yang mampu memberikan tampilan dengan teknologi yang menarik. Konsep multimedia ini diajukan guna menjangkau masyarakat dengan program media prosedur yang efektif serta efisien, yaitu dalam bentuk media informasi audio visual.

2.1.1 Unsur Multimedia

Multimedia ini juga dibagi menjadi beberapa unsur adalah sebagai berikut:

1. Audio adalah segala sesuatu yang dapat didengar. Audio atau suara dalam komputer diolah oleh *sound card* dari bentuk analog ke digital. Audio sangat berguna dalam memberi tekanan suatu adegan atau memberikan efek suara dalam sebuah karya multimedia.
2. Gambar adalah kumpulan dari banyak titik yang tersusun sedemikian rupa, sehingga menjadi suatu bentuk yang diinginkan. Gambar merupakan bentuk yang disajikan sebagai sarana yang mudah dipahami dan dimengerti. Gambar juga bisa sebagai alat penerjemah.
3. Teks pada program multimedia sangat berperan dalam memberikan kemudahan bagi pemakai untuk menyampaikan suatu informasi. Teks juga sangat berguna untuk menjelaskan adegan yang sedang berlangsung dalam sebuah sistem multimedia.

4. Animasi adalah paparan urutan yang menghasilkan satu pergerakan secara berketerusan. Animasi merupakan suatu teknologi yang membolehkan image pengguna kelihatan seolah-olah hidup, dapat bergerak, beraksi dan bercakap.
5. Video adalah sistem gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Terdapat dua macam video yaitu video analog dan digital. Video analog dibentuk dari deretan sinyal elektrik yang direkam oleh kamera dan dipancarkan melalui gelombang udara sedangkan Video digital dibentuk dari sederetan sinyal digital, yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum atau maksimum, nilai minimum berarti 0 dan maksimum berarti 1 (Imam, 2013).

2.2 Video Company Profile

Menurut kamus Besar Inggris-Indonesia (John M.Echols dan Hassan Shadily), *company profile* berasal dari dua kata berbahasa Inggris yang memiliki pengertian yang berbeda tapi saling terkait, yakni kata “*company*” dan “*profile*”, dimana kedua kata tersebut dapat diartikan berdasarkan kamus (Echols, 449). *Company* sendiri merupakan perusahaan, maskapai, firma. Perseroan, persekutuan, kompi dan rombongan. Sedangkan *profile* merupakan tampang, penampang dan riwayat.

Company profile merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat *corporate value* serta *product value* serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing. *Company profile* merupakan salah satu media *public relations* yang merepresentasikan sebuah perusahaan (organisasi). Produk *public relations* ini berisi gambaran umum perusahaan, di manaperusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya disesuaikan dengan kepentingan publik sasaran. *Company profile* merupakan sebuah paparan dan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun dalam bentuk grafik yang meningkatkan *corporate value* (nilai-nilai perusahaan).

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *company profile* merupakan gambaran umum mengenai suatu jati diri sebuah perusahaan yang

berisi keunggulan dan daya tarik atau daya jual sebuah perusahaan sehingga orang tertarik untuk melihatnya. *Company profile* dapat berupa buku, website, video dan aplikasi yang dapat menjelaskan tentang bagaimana perusahaan atau organisasi tersebut.

2.2.1 Unsur *Company Profile*

Dalam sebuah *company profile* terdapat beberapa unsur penting yang harus dicantumkan. Unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sejarah berdirinya perusahaan maksudnya adalah perusahaan yang sudah lama berdiri biasanya akan memiliki nilai yang lebih tinggi dari perusahaan yang baru berdiri karena dianggap cukup memiliki banyak pengalaman sehingga memudahkan proses penyelesaian apabila dalam proses kerjasama terjadi sebuah hambatan. Selain itu, perusahaan yang lama berdiri dianggap memiliki relasi yang luas sehingga calon konsumen berharap mendapatkan nilai lebih dari kerjasama yang dilakukan dengan perusahaan tersebut. Misalnya, mendapatkan relasi baru atau kemudahan dalam kegiatan usahanya.
2. Visi dan Misi maksudnya adalah Kesamaan visi dan misi perusahaan akan memudahkan proses kerjasama yang terjadi pada dua perusahaan.
3. Struktur organisasi biasanya perusahaan yang bonafit memiliki struktur organisasi perusahaan yang jelas dan lengkap sehingga masing-masing bagian akan memiliki penanggung jawab tersendiri dan tidak terjadi penumpukan tanggung jawab.
4. Sumber daya manusia Latar belakang sumber daya manusia, memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas perusahaan itu sendiri. Perusahaan yang berisi para sarjana tentunya kan lebih bonafit dibandingkan dengan perusahaan yang berisi para lulusan SMA.
5. Sumber daya Perusahaan maksudnya adalah Perusahaan yang memiliki reputasi yang baik, tentu akan memiliki perangkat pendukung yang memadai dalam setiap aktivitasnya. Sehingga pada nantinya perangkat tersebut dapat

bermanfaat untuk memperlancar aktivitas perusahaan khususnya dalam hal kerjasama.

6. Kinerja Perusahaan maksudnya adalah Perusahaan yang baik akan memiliki kinerja yang baik. Salah satu indikatornya adalah mampu memenuhi jadwal yang sudah dirancang dan mencapai target yang sudah ditetapkan. Perusahaan yang memiliki kemampuan seperti ini adalah perusahaan yang memiliki kinerja yang baik dan layak dijadikan referensi untuk menjalin kerjasama.
7. Klien Terdahulu maksudnya ialah Gambaran tentang klien yang pernah ditangani oleh perusahaan mampu mengangkat reputasi perusahaan tersebut dalam *company profilenya*. Semakin besar dan bonafid klien yang pernah diajak kerjasama, semakin mengangkat nilai dari perusahaan tersebut. Karena hal ini menunjukkan bahwa perusahaan tersebut sudah diakui kinerjanya oleh klien yang memiliki nama besar.
8. Pengalaman maksudnya adalah Perusahaan harus mampu mencantumkan kemampuan apa yang menjadi keunggulan perusahaan tersebut. Dalam hal ini, tidak perlu mencantumkan hal-hal yang belum pernah dilakukan karena hanya akan menyebabkan kerugian apabila calon klien mengetahuinya. Akan lebih baik, menyampaikan beberapa jenis pekerjaan yang sudah pernah dijalankan dengan hasil yang sesuai harapan (Wardah, 2012).

2.3 Film Dokumenter

Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan. Istilah “dokumenter” pertama digunakan dalam resensi film *Moana* (1926) oleh Robert Flaherty yang ditulis oleh *The Moviegoer*, nama samaran dari John Grierson, di *New York Sun* pada tanggal 8 Februari 1926.

John Grierson menanggapi karya Robert Flaherty pada karyanya yang berjudul *Nanook of the North*. Film yang berdurasi kurang lebih 1,5 jam itu tidak lagi ‘mendongeng’ ala Hollywood. Grierson kemudian menyampaikan pandangannya bahwa apa yang dilakukan oleh Flaherty tersebut merupakan sebuah perlakuan kreatif terhadap kejadian-kejadian aktual yang ada.

Grierson sangat percaya bahwa “Sinema bukanlah seni atau hiburan, melainkan suatu bentuk publikasi dan dapat dipublikasikan dengan 100 cara berbeda untuk 100 penonton yang berbeda pula”. Oleh karena itu dokumenter-pun termasuk di dalamnya sebagai suatu metode publikasi sinematik, yang dalam istilahnya disebut “*creative treatment of actuality*”.

Di Perancis, istilah dokumenter digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film mengenai perjalanan dan film pendidikan. Berdasarkan definisi ini, awalnya semua film non-fiksi adalah film dokumenter. Mereka merekam kegiatan sehari-hari, misalnya kereta api masuk ke stasiun. Pada dasarnya, film dokumenter merepresentasikan kenyataan. Artinya, film dokumenter berarti menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan.

Sama seperti film fiksi lainnya, film dokumenter juga mendapat perlakuan kreatif sehingga memungkinkan untuk dipandang bukan sebagai suatu rekaman kejadian nyata. Penonton sering menyaksikan dokumenter yang dipandu oleh *voiceover*, wawancara dari para ahli, saksi dan pendapat anggota masyarakat, penempatan lokasi yang terlihat nyata, potongan-potongan kejadian langsung dan materi yang berasal dari arsip yang ditemukan.

Varian dari film dokumenter saat ini semakin berkembang, dulu film dokumenter hanya dibuat orang untuk mendokumentasikan sebuah peristiwa yang berfungsi sebagai alat untuk memberitahukan suatu kegiatan atau peristiwa. Saat ini film dokumenter telah berkembang semakin cepat, tidak hanya sebagai sebuah pendokumentasian saja, namun telah dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, mulai dari bagian jurnalistik televisi, *features*, hingga sebagai alat advokasi terhadap kepentingan tertentu.

2.4 Jenis Film Dokumenter

Bill Nichols adalah orang yang mengklasifikasikan tipe-tipe film dokumenter, dikarenakan ada beberapa hal yang mirip atau sama dalam beberapa film dokumenter. Namun sebelum masuk ke dalam tipe-tipe film dokumenter, Warren Buckland memberi catatan pada asumsi banyak orang tentang dokumenter yaitu :

1. Tipe *Expository*, Tipe ini yang paling klasik dibandingkan yang lain karena banyak digunakan untuk film dokumenter yang ditayangkan oleh televisi pada masa sekarang. Pada tahun 1930-an, tokoh besar dokumenter, John Grierson menawarkan sebuah bentuk yang sangat berbeda dari dokumenter sebelumnya yang dianggap terlalu puitik. Tawaran tersebut adalah paparan yang berupa penjelasan (*explanation*) yang bersamaan dengan gambar-gambar di film.

- Narasi dapat menyampaikan informasi abstrak yang tidak mungkin digambarkan oleh shot-shot yang disuguhkan.

- Narasi dapat memperjelas peristiwa atau action tokoh yang terekam kamera dan kurang dipahami oleh penonton.

2. Tipe *Observational*, Film dokumenter *observational* merupakan film yang filmmaker-nya menolak untuk mengintervensi objek dan peristiwanya. Mereka berusaha untuk netral dan tidak memberi penghakimi subjek atau peristiwanya. Tipe ini juga menolak menggunakan narasi (*voice-of-god*), komentar dari luar ruang cerita, wawancara, bahkan menolak penggunaan tulisan panjang yang menjelaskan adegan (*intertitles*) seperti yang digunakan Robert Flaherty dalam film *Nanook of the North*. Penekanannya untuk memaparkan potongan kehidupan manusia secara akurat atau mempertunjukkan gambaran kehidupan manusia secara langsung. Cara ini dipergunakan sebagai observasi sederhana untuk mereka bentangkan peristiwa yang ada di depan filmmaker-nya. Dengan bahasa sederhana, filmmaker tidak ikut campur terhadap subjek atau peristiwa yang ada di depannya dan ia hanya merekam dengan kameranya dan alat perekam suaranya. Hal inilah yang membuat tipe *observational* dikenal dengan *Direct Cinema* yang akhirnya menjadi sebuah gaya dalam film dokumenter.

3. Tipe *Interactive*, Bila ditilik dari sejarahnya, tipe *interactive* pernah menjadi bagian dari film *A Man With A Movie Camera* karya Dziga Vertov, di mana dia memasukkan adiknya, Mikhail Kaufman (*sinematografer*) dan isterinya,

Elizaveta Svilova (editor) ke dalam frame film tersebut sehingga penonton bisa melihat kehadiran mereka.

4. Tipe *Reflexive, Filmmaker* dalam dokumenter *reflexive* sudah melangkah satu tahap lebih maju dibandingkan tipe *interactive*. Tujuannya untuk membuka ‘kebenaran’ lebih lebar kepada penontonya. Tipe ini lebih memfokuskan pada bagaimana film itu dibuat artinya penonton dibuat menjadi sadar akan adanya unsur–unsur film dan proses pembuatan film tersebut, justru hal inilah yang menjadi titik perhatiannya.

5. Tipe *Performative*, Tipe film dokumenter ini berciri paradoksal, di mana pada satu sisi tipe ini justru mengalihkan perhatian penonton dari ‘dunia’ yang tercipta dalam film. Sedangkan sisi yang lain justru menarik perhatian penonton pada aspek ekspresi dari film itu sendiri. Tujuannya untuk merepresentasikan ‘dunia’ dalam film secara tidak langsung. Juga menciptakan suasana (*mood*) dan nuansa ‘tradisi’ dalam film yang cukup kental yaitu tradisi penciptaan subjek atau peristiwa dalam film fiksi.

6. Tipe *Poetic*, Seperti yang dikatakan oleh Bill Nichols, bahwa film dokumenter tipe *poetic* cenderung memiliki interpretasi subjektif pada subjek–subjeknya. Pendekatan dari tipe ini mengabaikan kandungan penceritaan tradisional yang cenderung menggunakan karakter tunggal (*individual characters*) dan peristiwa yang harus dikembangkan. Editing dalam dokumenter *poetic* sangat nyata bahwa kesinambungan (*continuity*) tidak memiliki dampak apapun sebab dalam editingnya lebih mengeksplorasi asosiasi dan pola yang melibatkan ritme dalam waktu (*temporal rhythms*) dan jukstaposisi ruang (*spatial juxtapositions*).

2.5 Infografis

Infografis berasal dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information + Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat.

2.6 Outline

Outline, atau biasa disebut kerangka karangan, adalah inti dari sebuah tulisan. Pendek ataupun panjang, fiksi ataupun non-fiksi, cerita lepas ataupun buku, selalu mengutamakan *outline* dalam prosesnya. Karena dengan *outline*, kita dapat mengetahui apa yang kita tulis, dan membuat tulisan kita itu lengkap.

2.7 Naskah/Skenario

Naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia. Ada beberapa pertimbangan dalam menulis naskah multimedia agar efektif.

2.8 Elemen Desain

Desain merupakan salah satu cabang seni yang bentuk karyanya dinikmati dengan indera penglihatan dan rabaan. Oleh karena itulah, seni rupa dalam bahasa Inggris disebut *visual art*. Artinya karya seni yang dapat dilihat, memiliki wujud yang nyata (kasat mata). Dalam pengaplikasiannya di dunia video editing desain di proses menggunakan sebuah software seperti *adobe premiere*, *sony vegas*, dan *after effects*. (Kristanto, 2002)

2.8.1 Software Yang Digunakan

Dalam pembuatan video company profile ini terdapat beberapa software yang akan digunakan diantaranya sebagai berikut :

1. *Adobe After Effects* adalah produk piranti lunak yang dikembangkan oleh Adobe, yang digunakan untuk post produksi pada video. *Adobe After Effects*

juga sebuah software yang sangat profesional untuk kebutuhan *Motion Graphic Design* (Awan, 2010).

2. *Adobe Premiere* adalah sebuah program peyuting video berbasis non-linear editor dari *Adobe system*. *Adobe Priemer* juga merupakan program pengolah video bagi kalangan profesional, terutama yang suka berekperimen. Program ini banyak digunakan oleh perusahaan pembuatan film/sinetron, *brodcasting* dan pertelevisian (Venita, 2013).
3. *Adobe Audition* adalah perangkat lunak *multitrack digital audio recording*, editor dan *mixer* yang udah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. Dengan *Adobe Audition* Anda dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai track suara menjadi satu *track*, dan menyimpannya dalam berbagai format.
4. *Adobe Photoshop*, atau biasa disebut photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan *adobe system* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan pembuat iklan (Budiarto, 2012).

2.9 Camera



Gambar 2.1 Berbagai jenis kamera dslr yang berfasilitas merekam video

Sumber: <http://student.mercubuana-yogya.ac.id/>

Sejarah alat perekaman gambar atau kamera untuk film maupun fotografi mempunyai kemiripan. Paduan bidang penangkap gambar berupa pita seluloid

yang mengandung emulsi yang bereaksi secara kimia karena cahaya yang disalurkan lensa sesungguhnya sama saja dengan fotografi. Ketika metode perekaman analog ini digantikan digital karena berkembangnya sensor penangkap cahaya, maka revolusi digital dalam film dan fotografi tidak terelakan. Kemudahan orang untuk merekam gambar tanpa tergantung film membuat hampir semua orang tidak kesulitan bisa memotret tanpa proses yang panjang. Kamera SLR analog berubah menjadi DSLR (*Digital Single-Lens Reflex*). DSLR saat ini berevolusi menjadi kamera hibryd, yang mampu merekam foto dan video sekaligus.

Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Penyampaian ide visual pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan pada sinematografi memanfaatkan rangkaian gambar. Jadi sinematografi adalah gabungan visual fotografi dengan teknik penyampaian dalam satu rangkaian gambar. Dalam sejarahnya sinematografi terkait dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpan maupun sebagai genre seni. Film yang dimaksud berwujud pita seluloid berfungsi sebagai media penyimpan emulsi kimia peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan sinematografi.

Terdapat beberapa aspek yang mesti dipelajari dalam sinematografi, yaitu tentang kamera dan perangkat lensa, pencahayaan, warna, grain film atau ISO dan pengadeganan atau penyutradaraan. Proses perekaman gambar pada film dilakukan dengan kamera tertentu sesuai standar film yang dipakai. Beberapa menggunakan kamera video berformat digital atau sudah tidak menggunakan pita video sebagai media perekamnya. Adanya perubahan teknologi penyimpanan ini membuat proses produksi juga mengalami perubahan. Dalam sinematografi, ada beberapa aspek yang menjadi cakupannya, yaitu: aspek kamera dan lensa, *lighting*, warna, grain emulsi film (*noise*), komposisi yang berupa *staging & blocking*.

Sejalan dengan perkembangan media penyimpan dalam bidang sinematografi, maka pengertian film telah bergeser. Sebuah film cerita dapat diproduksi tanpa menggunakan seluloid (media film). Sebagai ganti, media penyimpan digital berupa hardisk dalam berbagai bentuk dan ukuran, termasuk berbentuk kartu memori yang populer di sebut *sd card*, *compact flash*, *flasdisk* dan sejenisnya. Karena umumnya DSLR banyak dipakai untuk program televisi masa kini, maka pengetahuan format layar televisi menjadi keharusan sebab terkait dengan ketepatan dalam penataan *setting* peralatan pendukung seperti kamera, computer editing dan pembuatan grafis animasi dengan teknik digital.

2.9.1 Camera Shot

Teknik-teknik pengambilan gambar merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pembuatan film live shot ataupun video klip. Dasar-dasar *shot* serta istilah-istilah *shot* akan terus berpengaruh selama proses pembuatan film tersebut. Menurut Dan Ablan dalam bukunya *Digital Cinematography & Directing* (2002) menjelaskan bahwa: “Mengetahui bagaimana mengarahkan film animasi berarti sama dengan mengetahui tipe-tipe *shot* yang digunakan. *Shot-shot* yang berada di dalam *scene* dapat digunakan untuk mewakili sudut pandang penonton, menjelaskan informasi dalam cerita atau dapat memberikan *mood* dalam film tersebut”.

Menurut Zaharuddin Djalle G.dalam bukunya *The Making of 3D Animation Movie Using 3D Studio Max* (2008) ada beberapa macam *shot-shot* dasar yang biasa digunakan dalam pembuatan film *live shot* ataupun animasi, antara lain:

a. *Extreme Close Up*

Shot yang mengambil detail gambar. Objek yang di *shot* merupakan objek atau area yang sangat kecil sekali atau merupakan sebagian kecil dari objek yang besar dan luas.



Gambar 2.2 *Extreme Close Up*

Sumber : <https://ak8.picdn.net>

b. *Close Up*



Gambar 2.3 *Close Up*

Sumber : <https://www.kitamuda.id>

Shot yang menampilkan seluruh permukaan wajah hingga sebagian dada. *Close Up* akan membawa penonton ke dalam scene, menghilangkan segala yang tidak penting untuk sesaat dan mengisolasi apapun kejadian yang harus diberi suatu penekanan. *Close up* yang digunakan dengan tepat akan dapat menambah dampak dramatik dan kejadian visual pada kejadian (H.M.Y Biran, 1987). Dan Alban (2002) menambahkan mengenai penggunaan *shot* dalam dunia animasi bahwa *close up* akan memberikan dampak dramatis dan bersahabat. Di dunia digital, dalam hal ini animasi menggunakan *shot close up* dalam suatu dialog akan mendekatkan penonton kepada suatu *action*. Selain itu juga memberikan keuntungan bagi pembuat film karena hanya menampilkan satu objek saja.

c. *Medium Close Up*

Medium close up menampilkan seluruh permukaan wajah hingga bagian dada atau bagian siku tangan atau kira-kira pertengahan pinggang dan bahu ke atas kepala (H.M.Y Biran, 1987).



Gambar 2.4 *Medium Close Up*

Sumber : <http://niusnews.com>

d. *Medium Shot*



Gambar 2.5 *Medium Shot*

Sumber : www.buzzle.com

Hal tersebut diperkuat oleh Dan Ablan (2002) bahwa *medium shot* digunakan untuk *dialog sequence* dan merekan pergerakan tubuh karakter yang dapat menimbulkan emosi.

e. *Long Shot*



Gambar 2.6 *Long Shot*

Sumber : <http://crafthubs.com>

Shot yang mampu menampilkan seluruh wilayah dari tempat kejadian. *Long shot* digunakan untuk menjelaskan kepada penonton hingga mereka mengetahui semua elemen dari adegan, siapa saja yang terlibat dan dimana (H.M.Y Biran, 1987).

f. *Extreme Long Shot*

Shot ini dapat menggambarkan suasana atau pemandangan yang sangat luas dari jarak yang sangat jauh. *Shot* ini mampu membuat penonton terkesan pada suasana atau pemandangan yang hebat. Biasanya digunakan ketika pembukaan film sehingga dapat menangkap perhatian penonton sejak awal (H.M.Y Biran, 1987).



Gambar 2.7 *Extreme Long hot*

Sumber : <http://aescoff.weebly.com>

g. *Over The Shoulder Shot*

Shot yang dilakukan dari belakang lawan pemain subjek, dan memotong frame hingga belakang telinga. Wajah pemain berada pada $1/3$ frame. *Shot* ini membantu meyakinkan posisi pemain dan memberikan kesan penglihatan dari sudut pandang lawan pemain subjek yang lain.



Gambar 2.8 *Over The Shoulder Shot*

Sumber : <http://premiumbeat.com>

2.9.2 *Lighting*

Menurut Himawan Pratista (2008) tanpa cahaya, sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Tanpa cahaya sebuah film tidak akan terwujud. Seluruh gambar yang ada dalam film bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur yang sangat mempengaruhi dan membentuk suasana serta mood sebuah film, yakni:

1. Kualitas Pencahayaan Kualitas pencahayaan merujuk pada besar-kecilnya intensitas pencahayaan. *Hard light* cenderung menghasilkan bentuk objek serta bayangan yang jelas. Sementara *soft light* cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis.

2. Arah Pencahayaan

Arah cahaya merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap objek yang dituju. Menurut Himawan Pratista (2008), arah cahaya dapat dibagi menjadi 5 jenis, yakni:

- a. *Frontal Lighting*, cenderung menghapus bayangan dan menegaskan bentuk sebuah objek atau wajah karakter.
- b. *Side Lighting*, cenderung menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah.
- c. *Back Lighting*, mampu menampilkan bentuk siluet sebuah objek atau karakter jika tidak dikombinasikan dengan arah cahaya lain.
- d. *Under Lighting*, cenderung untuk mendukung efek horor atau sekedar untuk mempertegas sumber cahaya alami, seperti lilin, api unggun, dan minyak lampu.
- e. *Top Lighting*, cenderung untuk mempertegas sebuah benda atau karakter. Bisa pula untuk sekedar menunjukkan jenis pencahayaan dalam sebuah adegan, seperti lampu gantung atau lampu jalan.

3. Sumber Cahaya

Sumber cahaya merujuk pada karakter sumber cahaya, yakni pencahayaan buatan dan pencahayaan natural seperti apa adanya di lokasi *setting*. Pada umumnya pada sebuah produksi menggunakan dua sumber cahaya, sumber cahaya utama (*key light*) dan sumber cahaya pengisi (*fill light*).

4. Warna cahaya

Warna cahaya merujuk pada penggunaan warna dari sumber cahaya. Warna cahaya secara natural hanya terbatas pada dua warna saja, yakni putih

(sinar matahari) dan kuning muda (lampu). Dapat juga menggunakan filter untuk menghasilkan warna tertentu.



Gambar 2.9 Teknik pencahayaan

Sumber : www.infofotografi.com

2.10 Audio

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara atau penggabungan diantara ketiganya. Penggunaan suara dalam multimedia dapat menghasilkan sebuah perbedaan dari presentasi multimedia yang biasa dengan presentasi multimedia yang professional. Walaupun begitu, penggunaan suara yang tidak pada tempatnya dapat merusak presentasi tersebut. Ada dua macam suara yang biasa digunakan di dalam multimedia, yaitu:

a. Digital Audio

Digital audio adalah hasil konversi dari gelombang suara yang disimpan ke dalam informasi berbentuk bits atau *bytes*. Proses konversi ini disebut *digitizing*. Kualitas dari hasil *digitizing* ini bergantung pada seberapa sering sampel yang diambil atau disebut juga *sampling rate* dan berapa banyak angka yang digunakan untuk merepresentasikan tiap-tiap sampel, atau disebut juga dengan *bitdepth* (Vaughan, 2011, p106).

b. MIDI

MIDI adalah singkatan dari *Musical Instrument Digital Interface*, merupakan jenis suara yang paling mudah diimplementasikan ke dalam sebuah multimedia. MIDI sendiri adalah bentuk konversi dari suara yang disimpan ke dalam bentuk numerik (Vaughan, 2011, p134).

2.10.1 *Microphone*

Mikropon adalah suatu alat yang dapat mengubah getaran suara menjadi getaran listrik. Mikropon merupakan salah satu sumber pokok dan merupakan input studio rekaman (studio produksi). Karena sangat peka dalam menerima getaran suara, peletakan mikropon memerlukan pengaturan yang khusus agar suara-suara yang tidak diperlukan tidak ikut masuk menggetarkan membrane mikropon. Media penghantar getaran listriknya merambat melalui kabel.

2.10.2 *Jenis Microphone*

Ditinjau dari jenisnya, mikropon dibagi menjadi:

c. Mikropon dinamis

Mikropon dinamis adalah mikropon yang menggunakan prinsip kerja induksi (mikropon menjadi sumber listrik induksi).

Prinsip kerja: Getaran suara yang masuk menggerakkan membran; getaran membran menggerakkan *moving coil*; getaran *moving coil* yang berada dalam membrane magnet akan menyebabkan timbulnya aliran listrik. Aliran listrik yang berupa gelombang listrik seirama dengan getaran suara yang diterima.

d. Mikropon Karbon (*Cardiode*)

Mikropon karbon adalah mikropon yang menggunakan prinsip kerja tahanan (resistansi) yang berubah-ubah, biasanya adalah resistor arang.

Prinsip kerja: Getaran suara yang masuk menggetarkan membran. Getaran membran ini menyebabkan kerenggangan dan kerapatan arang berubah-ubah. Hal ini menyebabkan bervariasinya nilai resistansi arus listrik yang melewati kumparan primer. Arus listrik pada kumparan primer akan terinduksi pada gulungan sekunder dan besar kecilnya arus ini tergantung dari getaran membran yang disebabkan oleh getaran suara yang diterima.

e. Mikropon Kondensor

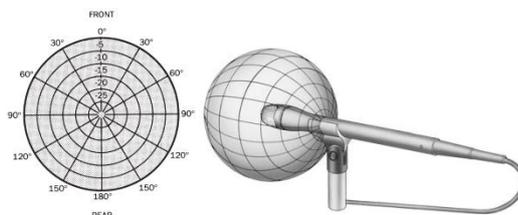
Mikropon kondensor adalah mikropon yang dalam kerjanya menggunakan kondensator.

Prinsip kerja: Getaran suara yang masuk menggetarkan membran. Getaran membran ini mengakibatkan gerakan maju dan mundur lempengan penghantar pada kondensator. Dengan perubahan ini, nilai kondensator pun berubah seiring dengan perubahan getaran. Perubahan kapasitansi ini menyebabkan terjadinya getaran listrik. Selanjutnya getaran listrik ini diperkuat oleh *Preamp*. Pada mikropon jenis ini memerlukan tegangan phantom dari preamp sebesar 48 volt, tetapi untuk aplikasi sehari-hari biasanya mikropon kondensor cukup menggunakan baterai 1,5 volt.

2.10.3 Karakteristik *Microphone*

Menurut karakteristiknya, mikropon dibagi menjadi:

a. Mikropon *Omnidirectional*

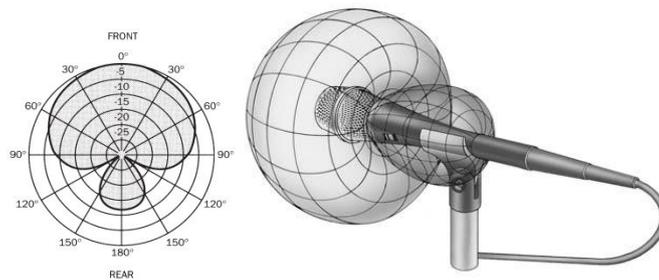


Gambar 2.10 Simulasi dan Arah *Microphone Omnidirectional*

Sumber : *Shure Incorporated, 2014*

Mikropon omnidirectional merupakan mikropon yang mempunyai sensitivitas ke segala arah.

b. Mikropon *Bidirectional*

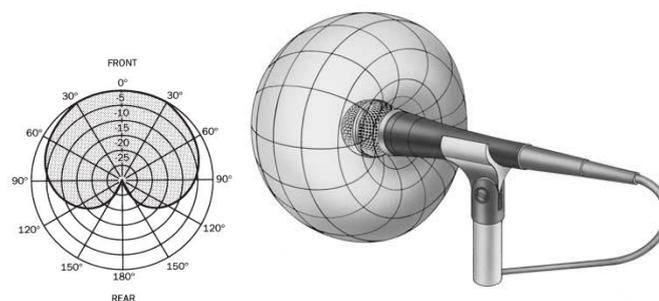


Gambar 2.11 Simulasi dan Arah *Microphone Bidirectional*

Sumber : *Shure Incorporated, 2014*

Mikropon *bidirectional* merupakan mikropon yang mempunyai daerah sensitivitas dua arah berbentuk seperti angka 8 dengan nilai kepekaan pada bagian depan dan belakang mikropon.

c. Mikropon *Directional*



Gambar 2.12 Simulasi dan Arah *Microphone Directional*

Sumber : *Shure Incorporated, 2014*

Mikropon *directional* merupakan mikropon yang mempunyai sensitivitas hanya ke arah depan dan sudut-sudut kecil di sekitarnya.

2.10.4 Contoh Jenis-Jenis *Microphone*

1. *Shotgun Microphone*



Gambar 2.13 *Shotgun Microphone*

Sumber : <http://www.filmplus.com/>

Dilihat dari kegunaan *microphone* yang berkembang hingga saat ini, *microphone* terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

Microphone ini bentuknya ramping dan panjang mirip seperti laras senapan karakteristiknya yang sering didapati *Condenser Microphone*. Sifatnya mempertajam suara jadi suara lemah dan jauh akan ditangkap oleh *microphone* ini oleh karena itu dengan shotgun mic tidak perlu mendekat pada sasaran obyek karena daya tangkap mic. *Shotgun directional* lurus (satu arah).

2. *Personal Microphone*



Gambar 2.14 *Personal Microphone*

Sumber : spares.sennheiser.co.uk

Lavalier mic/personal mic/clip-on mic adalah perekam suara yang bentuknya kecil dan penjepit dipergunakan umumnya untuk wawancara dalam studio. *Lavalier* itu “*clip mic*”, mic bias yang memiliki karakteristik omni, di negara Eropa populer dengan sebutan “Lapel”. Di sebut Lapel karena biasa dijepit di kerah baju, jas ataupun menempel dibalik dasi. Jarak pemasangannya sekitar 6 sampai 8 inci dibawah dagu sekitar 25cm – 30 cm.

3. *Handheld Microphone*

Microphone ini cara perekamannya sama dengan mic yang lain namun handheld mic dirancang lebih besar.



Gambar 2.15 *Handheld Microphone*

Sumber : <http://www.teachlogic.com>

Ukuran mic ini sebesar genggam tangan dan dipergunakan untuk keperluan lapangan pada saat peliputan interview. *Hendheld mic* karakteristiknya *Dynamic microphone* sifatnya meredam suara desis. Suara yang tajam untuk mengurangi gangguan suara utama yang direkam, jadi bukan menghilangkan suara-suara bising.

4. *Contact Microphone*

Benda ini pada dasarnya adalah sebuah *microphone*. Tapi, berbeda dengan fungsi *microphone* yang biasa digunakan untuk menyanyi, yang satu ini mampu menyadap suara di level yang lebih ringkih.



Gambar 2.16 *Contact Microphone*

Sumber : *AliExpress.com*

Contact Mic ini dirancang untuk mampu menembus gelombang suara redam yang secara virtual sanggup menangkap gelombang suara di bawah permukaan solid tertentu. Dengan begitu, *microphone* ini dapat pula digunakan sebagai alat pendeteksi bom.

Benda ini dibuat terpadu dengan *contact element*, dan memiliki *automatic gain control internal* sehingga tidak lagi memerlukan tombol-tombol penyesuaian. *Contact Mic* didisain untuk mengkonversi menit getaran-getaran ke gelombang suara dan kemudian dapat diterjemahkan ke dalam *band audio* yang bisa didengarkan melalui headphone atau alat penerima suara lainnya. Dengan begitu, benda ini bisa memberi informasi mengenai apa yang janggal sedang terjadi.

5. *Boundary Effect Microphone*

Boundary Effect Microphone / Efek batas asli mikrofon adalah *Crown PZM* (Tekanan Zona Mikrofon) sehingga efek batas mikrofon sering disebut sebagai PZM umum.



Gambar 2.17 *Boundary Effect Microphone*

Sumber : <https://www.sweetwater.com>

Dalam mic, kapsul dipasang dekat dengan pelat logam yang datar, atau inset ke dalam kayu atau pelat logam. Bukannya dari mounting itu di berdiri, ini ditempel di permukaan yang datar. Salah satu masalah utama dalam penggunaan mikrofon adalah refleksi dari dekat permukaan datar memasuki mic. Dengan mounting kapsul dalam waktu sekitar 7 mm dari permukaan, refleksi ini menambah sinyal pada fase daripada mengganggu itu.

Karakteristik suara efek batas mikrofon Oleh karena itu, sangat jelas (selama tidak ada yang lain yang mencerminkan dekat permukaan). Hal ini dapat digunakan untuk banyak tipe perekaman, dan juga dapat dilihat dalam ruang wawancara polisi di mana suara yang jelas jelas harus diambil untuk merekam wawancara.

6. *Studio Microphone*



Gambar 2.18 *Studio Microphone*

Sumber : <https://www.bhphotovideo.com>

Layar logam yang unik ini tidak hanya berlubang, tetapi sedikit *louvered* di sudut untuk mengarahkan frekuensi ultra-rendah napas ledakan yang melewati sisi layar. Proses ini tidak menipiskan frekuensi tinggi, seperti kain layar lakukan, dan meninggalkan performa vokal tidak terpengaruh tetapi tanpa mengganggu frekuensi rendah "muncul" Ini juga dibangun untuk terakhir dan akan mengambil lebih banyak pelecehan dari kain tradisional perisai, jadi sangat baik untuk aplikasi komersial.

2.11 *Editing*

Proses pengambilan gambar telah selesai dan setelahnya produksi film/video memasuki tahap *editing*. Dalam tahap ini *shot-shot* yang telah diambil dipilih, diolah, dan dirangkai hingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Pengertian video *editing* adalah proses menggabungkan potongan video, suara dan grafis untuk menghasilkan sesuatu yang dapat menghibur, menginformasikan, mengajak dan memotivasi khalayak. Ada dua macam jenis editing, antara lain:

1. *Linier editing*, proses *editing* yang dilakukan langsung melalui videotape.
2. *Non linier editing*, proses *editing* melalui teknik digital atau teknologi komputer yang dapat memanipulasi hasil video tanpa harus mengurangi kualitasnya.

2.11.1 *Software Editing*

1. *Adobe Premiere PRO*



Gambar 2.19 Logo Adobe Premiere Pro

Sumber : <https://www.iconfinder.com>

Adobe Premiere Pro CS6 adalah software yang menggabungkan kinerja yang luar biasa dengan rapi, antarmuka yang diubah dan sejumlah fitur kreatif baru yang fantastis, termasuk didalamnya *Warp Stabilizer* untuk menstabilkan *footage*, *timeline trimming* yang dinamis, *multicam editing* yang diperluas, *adjustment layers*, dan banyak lagi. Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, Adobe Premiere Pro CS6 digunakan dalam melakukan proses editing.

2. *Adobe After Effect*



Gambar 2.20 *Logo Adobe After Effect*

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>

Adobe After Effects CS6 adalah animasi industri terkemuka dan perangkat lunak *compositing* kreatif yang digunakan oleh berbagai *motion graphic* dan seniman efek visual. Menawarkan kontrol yang unggul, banyak pilihan kreatif, dan integrasi dengan aplikasi pasca-produksi lainnya. Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, *Adobe After Effects* CS6 digunakan dalam melakukan proses *compositing* dan animasi.

2.11.2 *Bentuk Editing*

Beberapa macam jenis transisi yang dilakukan pada proses *editing*, meliputi:

1. *Cut*, transisi yang paling sering digunakan dan tidak rumit. Transisi *cut* digunakan ketika sebuah klip yang berakhir dan dilanjutkan dengan klip selanjutnya tanpa ada *overlap* atau efek pada saat transisi. Biasanya

digunakan untuk memberikan transisi antar *shot* yang mengambil gambar wajah seorang pemain dengan pemain lainnya ketika sedang melakukan suatu percakapan (Peacock, 2001).

2. *Fade*, terdiri dari *fade-in* dan *fade-out*, biasanya digunakan secara berpasangan atau terdiri sendiri untuk memisahkan berbagai unit-unit cerita. *Fade* bisa digunakan antar *sequence* di tempat yang sama untuk menunjukkan berlalunya waktu. *Fade* juga digunakan untuk menunjukkan beralihnya ke *setting* yang lain.
3. *Dissolve*, sebuah *shot* atau potongan gambar melakukan *fade-out* dan *shot* selanjutnya *fade-in* yang pada masing-masing *shot* atau gambar tersebut terjadi evolusi atau pergantian warna dan gambar (Peacock, 2001). *Dissolve* dapat juga diartikan sebagai pembauran suatu scene pertama yang kemudian diimbangi dengan perubahan kepekaan citra pada scene kedua. *Dissolve* digunakan untuk menanggulangi terjadinya penghilangan waktu (*time lapse*) atau pemindahan waktu, atau untuk melunakkan pergantian *scene* agar jangan terasa mendadak atau mengejutkan.
4. *Wipe*, merupakan transisi shot dimana *frame* sebuah *shot* bergeser ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah shot baru. Teknik *wipe* biasanya digunakan untuk perpindahan shot yang terputus waktu tidak berselisih jauh (selang beberapa menit) (Himawan Pratista, 2008).

2.11.3 Aspek *Editing*

Menurut Himawan Pratista (2008) teknik *editing* memungkinkan para sineas untuk memilih atau mengontrol 4 wilayah dasar, yakni:

1. Kontinuitas Grafik, dibentuk oleh unsur *mise-en-scene* dengan menggunakan aspek bentuk, warna, komposisi, pergerakan, set, kostum, tata cahaya dan

sebagainya. Yang biasanya digunakan pada adegan dialog antara dua orang yang memiliki komposisi visual yang *relative* sama.

2. Aspek Ritmik, digunakan mengontrol ritme editing sesuai tuntutan naratif serta estetik. Untuk mengontrol ritme editingnya melalui durasi *shot* yang sama, semakin pendek atau semakin panjang. Semakin pendek *shot*-nya akan menghasilkan tempo aksi yang cepat. Sebaliknya semakin panjang *shot*-nya akan menghasilkan tempo aksi yang lambat.
3. Aspek Spasial, digunakan untuk memanipulasi ruang dan waktu.
4. Aspek Temporal, digunakan untuk mempengaruhi dalam memanipulasi waktu.