

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Editing

Editing menurut Thompson dan Bowen yang tertulis pada jurnal Akbar dan Adi (2020) merupakan sebuah proses memilih, mengorganisir, review, dan menyusun sebuah video dan audio hasil rekaman pada sebuah produksi. Secara keseluruhan editing adalah serangkaian video dan audio menjadi sebuah cerita yang memiliki tujuan seperti menghibur, memberi inspirasi dan memberikan informasi.

Proses Editing merupakan proses yang dilakukan setelah proses shooting selesai. Editing merupakan tahap dimana dilakukan proses pemilihan gambar, pemotongan dan penghubungan gambar-gambar sehingga dapat menghasilkan sebuah cerita. Dalam buku Teori Dasar Editing karya Anton Maburri disebutkan jenis-jenis editing dibagi menjadi beberapa bentuk, yaitu editing kontinuitas, editing kompilasi, dan campuran antara editing kontinuitas dan kompilasi (Fendi Pradipta Aldila Subandi, 2019)

2.2 Editor Offline dan Editor Online

Secara umum menurut Budjana (2021) editor offline merupakan proses editing tahap awal, footage hasil shooting disusun dengan kualitas file yang ringan guna mempermudah proses editing. Sedangkan editor online merupakan proses editing tahap akhir dengan menggunakan file asli dengan ditambahkan visual effect dan audio mixing.

2.3 Film

Film merupakan sebuah media komunikasi yang efektif dan kondusif yang didalamnya tersirat akan makna nilai-nilai yang bisa dipahami oleh para penonton. Film yang berisi nilai-nilai pendidikan dapat dikaji dan dikembangkan agar memperoleh hasil pendidikan yang sesuai tujuan yang harus dicapai.

Pertama kali munculnya film sebagai bagian dari perkembangan teknologi. Seorang tokoh Thomas Edison adalah tokoh pertama kali yang mengembangkan

kamera citra bergerak dan membuat film sepanjang 15 detik yang merekam asistennya ketika bersin. Sehingga film sudah terkenal pada saat ini yang sejak dulu sudah dikenalkan kepada masyarakat.

Film merupakan salah satu bagian dari media komunikasi. Film juga dapat dikatakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Film dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan berbagai macam pesan, nilai-nilai dan hikmah yang dapat diambil dari segi manapun. Keunggulan film dapat membuat seseorang untuk merasakan alur cerita yang disampaikan sehingga masuk ke dalam diri penikmat film itu sendiri. (Arum Dati, 2023)

Film Fiksi adalah film yang penyajiannya sering menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal.

Film dokumenter adalah film yang menyajikan realita melalui berbagai macam tujuan, namun harus diakui film dokumenter tidak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Film dokumenter juga dapat membawa keuntungan dalam jumlah yang cukup memuaskan. Diantaranya film dokumenter yang menayangkan program tentang keragaman alam dan budaya. (Arif A.H, 2023)

2.4 Video

Menurut pendapat dari Cheppy Riyana (Yesi Gusmania, 2018) media video pembelajaran adalah sarana yang diterapkan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi suatu pembelajaran agar lebih mudah yang disajikan dalam bentuk suara dan gambar yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi rancangan, dasar, tahapan, teori pengetahuan. Sedangkan Video Pembelajaran interaktif merupakan video pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif sehingga materi yang ditransfer dapat dipahami dengan mudah.

Pembelajaran yang disampaikan secara gamblang, padat, dan diikuti suara grafik, serta gambar yang bergerak dengan harapan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang akan di sampaikan memuat materi matematika

merupakan pengertian dari video pembelajaran interaktif (Dina Fakhriyana, 2021). Dengan adanya media pembelajaran berupa media gambar dan media video pembelajaran interaktif ini peserta didik dapat memahami soal cerita khususnya pada mata pelajaran matematika, mengingat pada proses pembelajaran yang berlangsung masih kurangnya media pembelajran yang digunakan untuk menyampaikan materi dan masih seringnya diterapkan metode konvensional dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, meskipun begitu sebenarnya metode ini masih dibutuhkan namun kita harus bisa memodifikasi dan mengembangkan dengan cara memilih media belajar yang tepat di era abad 21 ini .

2.4.1 Kelebihan dan Kekurangan Video

Menurut Daryanto (2011:79), mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media video, antara lain:

1. Kelebihan

- a. Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- b. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

2. Kekurangan

- a. Opposition, Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- b. Material pendukung, video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- c. Budget, untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
(Daryanto, 2011)

2.5 Warna

“Warna adalah salah satu inspirasi paling berharga yang paling mudah didapati, sedangkan pengertian warna itu sendiri adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih) yaitu, Teori Isaac

Newton, Teori Johan Wolfgang Von Goethe, Teori Wilhelm Ostwald, Teori Albert, Miscellaneous. Warna merupakan bagian dari unsur-unsur yang ada dalam dunia Seni Rupa, dimana Unsur-unsur Seni Rupa meliputi, garis, raut, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang (Sunaryo dalam Siregar, 2020: 96).

Anggraini & Nathalia dalam bukunya yang berjudul Desain Komunikasi Visual (2018:35) mengatakan “Kontras merupakan warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Apabila tidak berwarna, dapat pula berupa perbedaan antara gelap dan terang. Gelap terang atau kontras ini dapat digunakan dalam desain sebagai salah satu cara untuk menonjolkan pesan atau informasi yang dapat juga menambah kesan dramatis. Dengan mengatur komposisi gelap terang satu desain, akan membantu nilai keterbacaan, fokus dan titik berat suatu desain”.

2.6 Psikologi Warna

Menurut Johnson pada jurnal Suhendi dan Heryanto (2021) warna dapat menjelaskan beberapa makna, dibalik warna seringkali berkaitan erat dengan semiotika visual dalam bidang psikologi. Hal ini biasanya dipengaruhi oleh adanya hal eksternal seperti budaya, lingkungan, pengalaman, dan pengaruhnya terhadap persepsi atau sudut pandang masing-masing manusia. Hal ini juga dapat merujuk pada bidang psikologi, seperti stereotip, skema, dan konformitas. Oleh karena itu, pada tingkat tertentu warna memiliki makna tertentu, seperti saat proses pembuatan sebuah film warna digunakan untuk memberikan kesan lebih mudah untuk dimengerti. Karena warna dan gambar merupakan sebuah kesatuan yang dapat memperkuat sebuah adegan atau situasi.

2.7 Color Grading

Color Grading adalah proses perubahan warna media fotografi dan video. Proses koreksi warna ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, shot matching, shape mask, removing object, dan lain-lain. Tingkat kerumitan koreksi warna bervariasi menurut tema atau preset (Wardana, 2022). Adapun arti beberapa tools yang terdapat dalam proses color grading dan yang digunakan yaitu:

1. Highlight Untuk mengatur atau menyesuaikan sisi terang saja pada sebuah gambar. Dengan menambah atau mengurangi maka akan berpengaruh pada kecerahan suatu gambar yang akan dihasilkan (Dahayu, 2020).
2. Curves Menurut Jessica (2022) Curves ini dapat digunakan untuk merubah warna pada sebuah shot video sesuai konsep yang sudah ada.
3. Saturation Untuk mengatur intensitas seberapa tajam atau tipis warna secara keseluruhan yang digunakan pada gambar (Dahayu, 2020) .

2.8 Color Correction

Menurut Deff (2016) Color Correction merupakan sebuah proses penyesuaian warna yang tidak sesuai dari shot satu dengan shot yang lain. Proses ini juga berfungsi untuk menyesuaikan warna mencolok kemudian disesuaikan agar lebih natural. Berikut merupakan tools Color Correction yang digunakan beserta fungsinya menurut Dahayu (2020):

1. Exposure Untuk mengatur gelap terang secara keseluruhan pada gambar yang ada.
2. Temperature Untuk mengatur suhu warm atau cool pada gambar yang akan digunakan.
3. Shadows Untuk mengatur seberapa tajam atau seberapa tipis bayangan yang dihasilkan oleh objek yang ada pada sebuah gambar.
4. Whites Tools ini berfungsi untuk mempertajam atau memperjelas warna putih yang ada pada objek sebuah gambar atau video.
5. Blacks Tools Blacks berfungsi sebaliknya dari tools Whites, Blacks berfungsi untuk mempertajam warna hitam pada objek gambar atau video

2.9 Komparatif Deskriptif

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan secara deskriptif dan komparatif dengan pendekatan analisis kuantitatif dan kualitatif. Dengan menggunakan metode penelitian akan diketahui hubungan yang

signifikan antara variabel yang diteliti sehingga menghasilkan kesimpulan yang akan memperjelas gambaran mengenai objek yang diteliti. (Sugiyono 2019)

Metode deskriptif adalah sebagai berikut: Metode deskriptif bermaksud menggambarkan keadaan atau nilai satu atau lebih variabel secara mandiri. Dalam penelitian ini peneliti tidak membuat perbandingan variabel itu pada sampel yang lain, dan mencari hubungan variabel itu dengan variabel yang lain. (Sugiyono, 2019)

Metode komparatif adalah: “Penelitian yang bermaksud membandingkan nilai satu atau lebih variabel mandiri pada dua atau lebih populasi, sampel atau waktu yang berbeda atau gabungan semuanya. Penelitian komparatif tingkat kesulitannya lebih tinggi daripada deskriptif. (Sugiyono, 2020).

2.10 Perangkat Lunak Pengeditan Video

Perangkat lunak pengeditan video digunakan untuk melakukan pengeditan video pasca-produksi dari urutan video digital pada sistem pengeditan non-linear (NLE). Perangkat lunak ini menggantikan peralatan pengeditan film tradisional dan perangkat pengeditan online video analog dari pita ke pita. Pengeditan video non-linear memungkinkan editor untuk memotong, mengatur ulang, dan menggabungkan klip video dengan lebih fleksibel, efisien, dan akurat..

Dalam lingkungan pengeditan non-linear, editor dapat mengakses dan mengedit klip-klip video dalam urutan apa pun tanpa harus menyusun ulang fisik pita seperti pada sistem pengeditan analog. Perangkat lunak ini juga menyediakan berbagai alat dan fitur tambahan, seperti efek visual, transisi, penyesuaian warna (color grading), dan pengaturan audio, yang dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik visual dari video. (<https://www.nfi.edu/video-editing-software/>, diakses pada tanggal 26 Juli 2023)