

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Sinematografi**

Sinematografi adalah seni dan kerajinan membuat *film* dengan menangkap cerita secara visual. Padahal, secara teknis, sinematografi adalah seni dan ilmu merekam cahaya baik secara elektronik ke sensor gambar atau secara kimiawi ke *film*. Ini adalah pembuatan gambar yang Anda lihat di layar. Serangkaian tembakan yang membentuk narasi. Sinematografi menyusun setiap bidikan, mempertimbangkan, di mana segala sesuatu dalam bingkai menuntut perhatian. Sinematografi sangat berhubungan dengan fotografi, karena pada dasarnya fotografi menjadi hal pertama yang dibutuhkan dan kemudian dibangun dan dibentuk menjadi sinematografi (Anjaya & Deli, 2020).

#### **2.2 Film**

Istilah *film* bukanlah sesuatu yang asing. *Film* merupakan hasil karya yang diproduksi secara khusus. Hasil produksi tersebut dapat dinikmati oleh penonton melalui berbagai saluran seperti bioskop, televisi bahkan saat ini dapat diakses melalui teknologi digital. Remaja Indonesia pada umumnya memiliki nilai kreatifitas yang tinggi dan dapat dikembangkan terutama kreatifitas yang dituangkan kedalam karya *film* (Anisti, 2017).

*Film* merupakan media komunikasi yang bersifat *audio* visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. *Film* juga dianggap sebagai media komunikasi *massa* yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang *audio* visual, *film* mampu bercerita banyak dalam waktu yang singkat. Ketika menonton *film*, penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi khalayak (Asri, 2020).

##### **2.2.1 Film dokumenter**

Film dokumenter adalah *film* yang berhubungan dengan orang-orang,

tokoh, peristiwa dan lokasi yang nyata. *Film* dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh – sungguh terjadi atau otentik. *Film* dokumenter juga tidak memiliki tokoh *antagonis* maupun *protagonist* (Lestari, 2019).

### **2.3 Editing**

Editing adalah proses mengurutkan gambar satu ke gambar berikutnya dengan membuang gambar-gambar yang tidak diperlukan. proses menggabungkan seluruh footage yang telah diambil saat proses syuting berlangsung dan kemudian disatukan untuk membentuk sebuah rangkaian cerita yang utuh. Editor memiliki tanggung jawab yang cukup besar untuk menciptakan sebuah hasil editan yang menarik sesuai dengan tutunan narasi. Seorang editor ditugaskan oleh sutradara untuk mengkonstruksi cerita secara estetis melalui beberapa shot yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh (Deva, 2023).

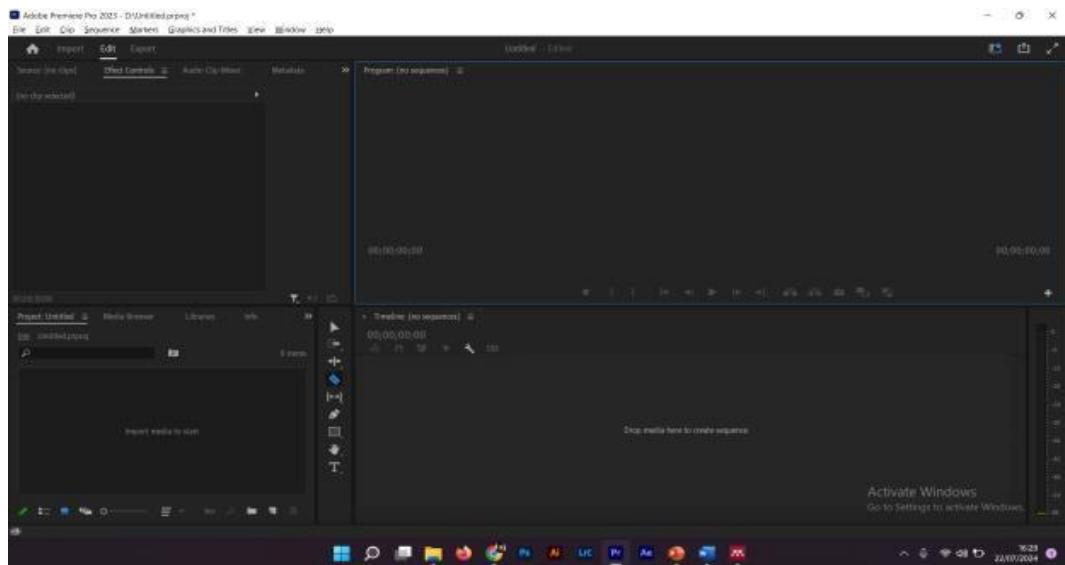
### **2.4 Editing Video**

Editing video merupakan proses memilih, merangkai, menyusun ulang, dan memanipulasi video-video yang sudah direkam menjadi satu rangkaian video sehingga menjadi sebuah cerita utuh sebagaimana yang diinginkan sesuai konsep yang telah ditentukan. Ketika proses editinglah inilah gambar-gambar yang tidak penting dan tidak sesuai dengan konsep harus dihilangkan, susunan video harus dirangkai sesuai dengan durasi yang telah ditentukan, dan hal-hal yang kurang enak dilihat akan didedit dan ditambahkan, sehingga akhirnya menjadi rangkaian video utuh yang layak ditampilkan ke publik. Ketika proses editing, editor adalah orang yang paling bertanggung jawab terhadap kualitas sebuah video. Editor video harus mampu memahami maksud dan menerjemahkan keinginan sutradara. Pada umumnya editor menggunakan software Adobe Premiere dalam proses editing video.

### 2.4.1 Adobe Premiere Pro

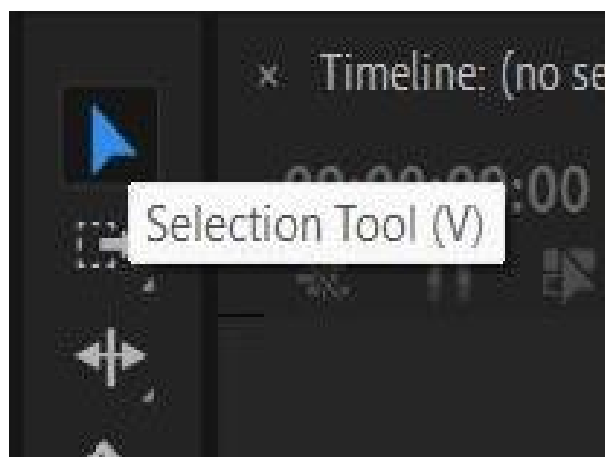
*Adobe Premiere Pro* adalah sebuah program yang dipakai untuk pengeditan video. Program ini banyak dipakai oleh *profesional* sebagai pengeditan video. berikut adalah kegunaan dan deskripsi alat di *adobe premiere pro*:

#### 1. Tampilan awal *adobe premier pro*.



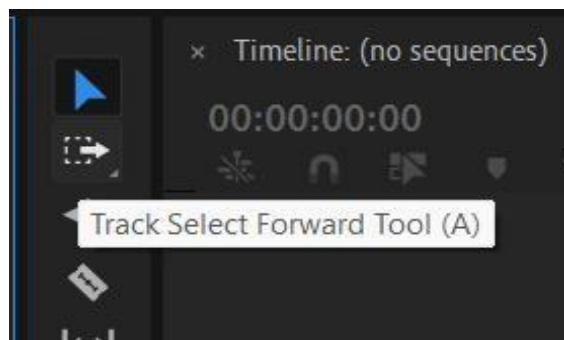
**Gambar 2.1** Tampilan awal *adobe premier pro*

#### 2. *Selection tool*, alat ini dipakai dalam berbagai editan dengan Menggunakan *command key*.



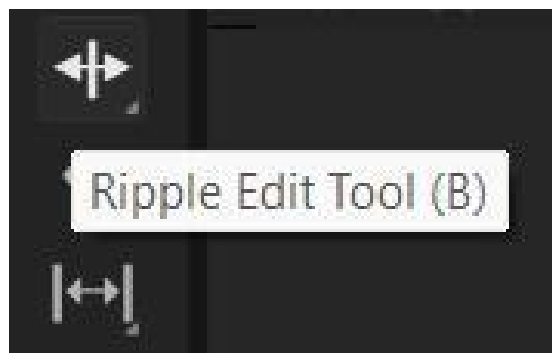
**Gambar 2.2** *Selection tool*

3. **Track Select tool**, Alat ini dipakai sebagai penyeleksi *track* didalam *sequence*.



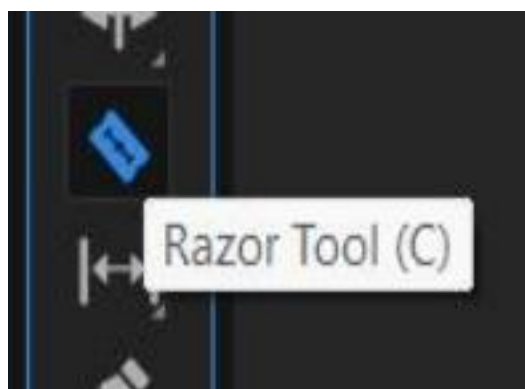
**Gambar 2.3** *Track select tool*

4. **Ripple Edit tool**, Alat ini dipakai untuk mempercepat atau mempersingkat video.



**Gambar 2.4** *Ripple edit tool*

5. **Razor tool**, Alat yang dipakai untuk membelah sebuah video.



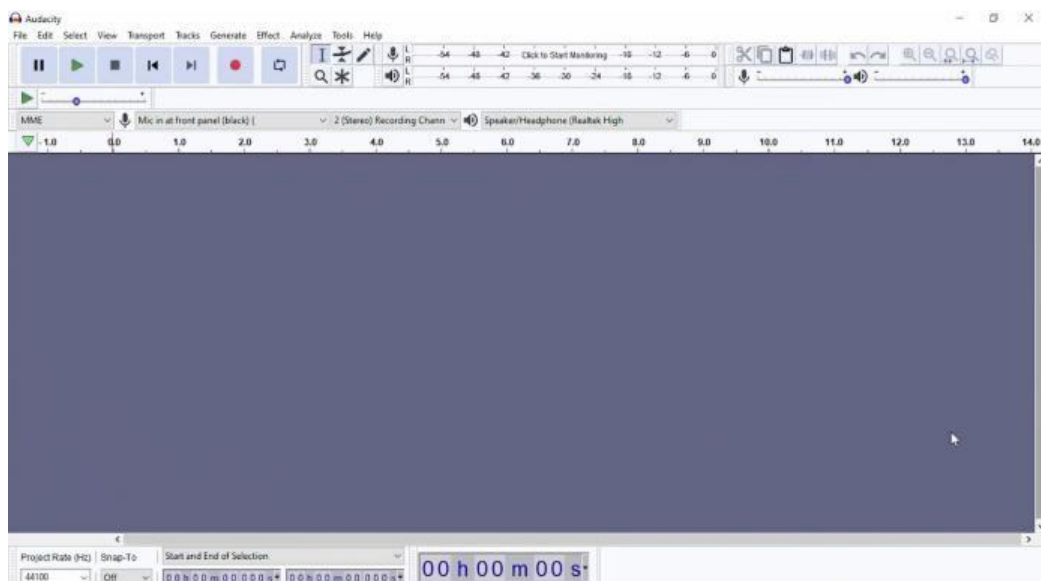
**Gambar 2.5** *Razor tool*

## 2.5 Editing Audio

Pada proses editing *audio* terdapat berbagai hal yang bisa dilakukan diantaranya seperti mengurangi *noise* yang ada pada *audio* ataupun *video* yang memiliki suara verbal ataupun alami seperti suara orang, suara suasana pasar. *Noise* yang muncul saat melakukan rekaman suara biasanya terjadi karena adanya suara-suara di lingkungan sekitar, angin yang terhembus kearah *microphone*, dan gangguan suara lainnya (Bimantara et al., 2019). Untuk proses ini pada umumnya menggunakan software Audacity.

## 2.6 Audacity

*Audacity* adalah perangkat lunak *open source* atau sumber terbuka yang memungkinkan pengguna untuk merekam suara, serta mengedit klip suara. Aplikasi tersebut tersedia gratis dan terbuka untuk digunakan di bawah *Lisensi Publik Umum*. *Audacity* merupakan alat memanipulasikan, merekam, dan mengedit *audio* agar terdengar lebih menarik. Selain itu dalam aplikasi *audacity* ini memiliki banyak fitur menarik sehingga dapat meningkatkan ketangkapan dan pemahaman akan teknologi yang sedang berkembang disamping itu juga kita dapat menciptakan suasana baru. *Audacity* juga *software* yang memanipulasi bentuk gelombang *audioidigital*. Format *file* yang ada di *audacity* yaitu WAVE, AIFF, MP3 (Fachriza et al.,2020).



Gambar 2.6 Tampilan awal *audacity*

## 2.7 Jenis – jenis Pengambilan Gambar

*Film* pada dasarnya merupakan rangkaian gambar-gambar yang disusun secara runtut, dan proses pengambilan gambarnya menggunakan berbagai macam cara serta titik pandang yang mampu bercerita kepada penonton. Sehingga penonton mampu menangkap pesan yang disampaikan dari rangkaian gambar-gambar tersebut. Untuk mendapatkan gambar yang sesuai dengan alur cerita, diperlukan beberapa titik pandang pengambilan gambar. Sudut pandang kamera yang tepat akan menghasilkan gambar yang mudah diterima oleh penonton. Sudut pandang yang sering digunakan adalah sebagai berikut.

### 1. *Extreme Long Shot (ELS)*

*Shot* ini digunakan apabila gambar yang ingin diambil adalah gambar yang sangat-sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Biasanya digunakan untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita. *Extreme long shot* digunakan untuk komposisi gambar indah pada sebuah panorama (Halim & Yulius, 2020).

### 2. *Very Long Shot (VLS)*

*Very long shot* adalah pengambilan gambar yang panjang, jauh dan luas yang lebih kecil dari *extreme long shot*. Biasanya gambar-gambar yang diambil dengan VLS ini ditampilkan dalam film layar lebar. Utamanya pada gambar-gambar *opening scene* atau *bridging scene*, untuk menggambarkan adegan kolosal atau banyak objek misalnya adegan perang di pegunungan, adegan metropolitan dan sebagainya (Halim & Yulius, 2020)

### 3. *Long Shot (LS)*

Sebuah *long shot* (LS) sama dengan pengambilan gambar lainnya yang menampakkan keseluruhan tubuh manusia atau lebih. Pengambilan gambar yang hanya memasukkan manusia dari kepala hingga kaki, seringkali disebut sebagai “*full body shot* atau *a full shot*” (Christian et al., 2019).

### 4. *Medium Long Shot (MLS)*

Pengambilan gambar *medium long shot* seringkali dipakai untuk

memperkaya keindahan gambar. *Medium long shot* menampilkan objek dalam jarak yang cukup dekat dengan penonton, akan tetapi tetap menunjukkan bahasa tubuh subjek secara diambil adalah gambaran yang menampilkan bagian tubuh dari pinggang keatas, hingga bisa menampakkan detil yang lebih jelas dari pada penampakan gambar yang menampilkan keseluruhan tubuh. Akan tetapi biasanya *shot* ini menampilkan secara netral keseluruhan pokok subjeknya (Halim & Yulius, 2020).

#### 5. ***Medium Close Up (MCU)***

*Medium close up*, dapat dikategorikan sebagai komposisi “*Potret setengah badan*”, dengan *background* yang masih dapat dinikmati. Pengambilan gambar ini memperdalam gambar dengan lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam. Tampilan *background* menjadi hal kedua yang diperhatikan. Yang terpenting adalah profil, bahasa tubuh dan emosi tokoh utama dalam bingkai gambar ini dapat terlihat dengan jelas (Christian et al., 2019).

#### 6. ***Close Up (CU)***

Pengambilan gambar *close up* ini menekan ruang secara jelas, dan memberi batasan yang jelas antara penampilan aktor dan perasaan yang ditimbulkan oleh aktor dari bahasa tubuhnya. Penonton bisa memperoleh perasaan tertekan dan terancam karena kedekatannya. Pengambilan gambar seperti inilah yang membuat penampilan atau kualitas seorang aktor memainkan mimiknya menjadi hal yang penting. Pengambilan gambar secara *close up* berguna juga untuk menekankan detil (Halim & Yulius, 2020).

#### 7. ***Big Close Up (BCU)***

Pengambilan gambar ini lebih tajam dari pengambilan gambar *close up* terutama untuk *film* horor yang menggunakan efek cahaya memantul pada sudut mata objek. Kedalaman pandangan mata, kebencian raut wajah, kehinaan emosi hingga keharuan adalah ungkapan - ungkapan yang terwujud dalam komposisi gambar ini. Pada pengambilan gambar ini, *depth of field* akan sulit didapatkan,

namun bagi sutradara televisi, kekurangan ini dianggap sebagai kekuatan, karena gambar yang tidak fokus akan memiliki nilai *artistik* tersendiri (Christian et al., 2019).

## **2.8 Teknik Editing Video**

Teknik editing video adalah proses pengolahan dan manipulasi klip video untuk menghasilkan sebuah tayangan yang utuh dan menarik. Proses ini mencakup pemotongan, penggabungan, penambahan efek visual dan audio, serta penyesuaian lainnya untuk menyampaikan informasi atau cerita secara efektif (Saragih, 2020).

### **1. Cut To Cut**

Teknik *cut to cut* digunakan untuk memindahkan satu *shot* ke *shot* lainnya secara langsung tanpa adanya transisi sama sekali. Teknik ini digunakan pada kondisi seperti aksi yang dilakukan memiliki kontinuitas dari satu *shot* ke *shot* yang lain, adanya keperluan untuk mengubah visual dengan alasan untuk memberikan perubahan suasana dan *mood*, serta yang terakhir adalah perubahan informasi maupun lokasi (Deva et al., 2023).

### **2. Jump Cut**

Teknik ini digunakan untuk menampilkan lompatan gambar dalam satu rangkaian *shot* akibat perubahan posisi karakter atau objek dalam latar yang sama (Saputra et al., 2019).

### **3. L cut / J cut**

Teknik *L-cut* dan *J-cut* pada tahap *editing* merupakan teknik dimana suara pada *video* yang dimunculkan terlebih dahulu. Hal ini diperuntukkan untuk mendapatkan informasi atau memberikan pesan kepada penonton akan adegan atau *scene* yang akan muncul. *L-Cut* dan *J-cut* tidak hanya memotong *shot*, namun suara juga pada salah satu *scene* tersebut dipotong (Rukomoro Bandu Seno, 2023).

### **4. The Cutaway**

Teknik *cut away* digunakan pada saat *scene* serius dengan menampilkan



*shot close up* wajah pemain setiap pemain dan memperlihatkan suasana dari *long shot* ketika berada di dimensi lain (AW, 2019).

## 5. **Color Grading**

Sistem pewarnaan yang baik dalam *film* dapat menimbulkan reaksi psikologis, menarik fokus utama pada pesan tertentu yang ingin diangkat, merepresentasikan sifat karakter atau menginformasikan perubahan yang terjadi dalam perjalanan cerita pada *film* serta memberikan kesan dramatik. Setiap *film* yang dihasilkan memiliki *tone* warna gambar yang berbeda disesuaikan dengan *genre*, tema, cerita atau selera sineasnya untuk membentuk *mood* filmnya. Dalam sebuah *film* hendaknya memiliki warna yang *matching* antara satu *shot* dengan *shot* lainnya, sehingga tidak menimbulkan persepsi yang berbeda dari penonton (Thejahanjaya & Hendra Yulianto, 2022).

## 2.9 **Research And Development (R & D)**

Metode Research and Development (R&D) adalah pendekatan sistematis dalam penelitian yang mencakup identifikasi masalah, pengembangan prototipe, dan pengujian untuk memastikan efektivitas dan aplikabilitas produk atau proses baru. Dalam pendidikan, metode ini digunakan untuk mengembangkan kurikulum, bahan ajar, atau teknologi pendidikan inovatif. R&D bertujuan menghasilkan temuan yang berguna dan dapat diterapkan di dunia nyata (Okpatrioka, 2023). Berikut adalah tahapan-tahapan dalam metode R&D:

1. **Identifikasi Masalah**, Tahap awal di mana peneliti menentukan masalah atau kebutuhan yang harus diatasi. Ini bisa dilakukan melalui observasi, wawancara, atau analisis literatur.
2. **Pengumpulan Data**, Mengumpulkan informasi yang relevan untuk memahami lebih dalam tentang masalah. Ini termasuk data empiris dari studi sebelumnya, survei, dan wawancara dengan para ahli atau target pengguna.
3. **Desain Produk**, Mengembangkan rancangan awal atau prototipe dari solusi yang diusulkan. Desain ini harus mencakup spesifikasi teknis

4. dan operasional dari produk yang akan dikembangkan.
5. **Pengembangan Produk**, Mengubah desain menjadi produk nyata. Ini melibatkan pembuatan prototipe yang lebih matang dan detail, serta pengujian awal untuk memastikan fungsionalitas dasar.
6. **Uji Coba**, Menguji produk dalam kondisi nyata atau simulasi untuk mengevaluasi efektivitas dan mengidentifikasi area perbaikan. Tahap ini sering melibatkan beberapa iterasi untuk mengumpulkan umpan balik dan melakukan perbaikan.
7. **Revisi Produk**, Berdasarkan hasil uji coba, produk direvisi untuk mengatasi kekurangan yang ditemukan. Revisi ini dapat mencakup perubahan desain, peningkatan fitur, atau penyempurnaan proses produksi.
8. **Implementasi**, Produk yang sudah disempurnakan kemudian diterapkan atau diluncurkan di lingkungan nyata. Tahap ini melibatkan pelatihan pengguna, pemasaran, dan dukungan teknis untuk memastikan adopsi yang sukses.
9. **Evaluasi**, Mengevaluasi keberhasilan produk setelah implementasi. Evaluasi ini mencakup pengukuran dampak, kepuasan pengguna, dan analisis kinerja untuk menentukan apakah produk memenuhi tujuan yang diharapkan.

#### 2.10 Skala Likert

Skala likert merupakan skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner. Skala ini paling banyak digunakan dalam riset berupa survey. Skala likert dilakukan untuk pengukuran sikap, pendapat, dan persepsi seseorang maupun sekelompok orang mengenai kejadian atau gejala sosial (Rahayu, 2022).

#### 2.11 Penelitian Terdahulu

Film dokumenter memiliki peran penting dalam menyampaikan fakta yang berkaitan dengan tokoh, objek, momen, peristiwa, serta lokasi nyata. Dalam

prosesnya, film dokumenter bertujuan untuk menghadirkan realitas yang jujur dan autentik kepada penonton. Tidak seperti film fiksi yang memerlukan pembangunan cerita dan karakter dari imajinasi, dokumenter merekam peristiwa dan kehidupan nyata apa adanya. Keunggulan ini membuat dokumenter menjadi salah satu medium yang kuat untuk edukasi, pelestarian sejarah, dan penyampaian pesan sosial. Sebagai contoh, penelitian tentang kawasan Pecinan di Semarang menunjukkan bagaimana film dokumenter dapat mengangkat kekayaan budaya dan sejarah lokal melalui penyajian visual dan naratif yang menarik, memberikan wawasan baru kepada audiens mengenai pentingnya pelestarian warisan budaya (Kaliye dkk., 2020).

Proses produksi film dokumenter biasanya dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, yang semuanya membutuhkan perencanaan dan eksekusi yang matang. Tahap pra-produksi melibatkan riset mendalam tentang topik, penulisan naskah, penyusunan anggaran, dan penjadwalan. Selama produksi, tim kreatif menangkap gambar dan suara di lokasi dengan mengandalkan keterampilan teknis dan artistik untuk mendapatkan materi yang berkualitas tinggi. Setelah itu, tahap pasca-produksi menjadi ruang untuk merangkai semua elemen yang direkam menjadi sebuah cerita yang utuh. Proses ini mencakup pemilihan klip terbaik, pengolahan audio, dan penyempurnaan narasi visual. Semua tahapan ini saling terkait dan menentukan kualitas akhir dari film dokumenter (Suprianti dkk., 2020).

Dalam aspek teknis pasca-produksi, editor menggunakan berbagai teknik untuk menciptakan alur cerita yang menarik dan logis. Teknik seperti cut to cut digunakan untuk menjaga transisi yang lancar antar adegan, sementara jump cut membantu memberikan kesan dinamis dengan melompati momen-momen tertentu. J cut dan L cut sering diterapkan untuk menciptakan hubungan emosional antara audio dan visual, memperkuat narasi dengan cara yang halus namun mendalam. Selain itu, cutaway menjadi elemen penting untuk memberikan konteks tambahan, menyoroti detail yang relevan, atau memecah monoton visual. Teknik-teknik ini memungkinkan editor untuk tidak hanya merangkai cerita tetapi juga

mengarahkan penonton untuk memahami dan merasakan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film (Wijaksono, 2022).

Editing audio memainkan peran yang sangat signifikan dalam memastikan kualitas keseluruhan film dokumenter. Proses ini mencakup berbagai langkah teknis seperti noise reduction, yang bertujuan untuk menghilangkan gangguan suara latar seperti desau angin atau suara mesin. Dengan metode seperti Fast Fourier Transform (FFT), editor dapat memproses audio untuk meningkatkan kejernihan suara utama. Selain itu, penggunaan compressor membantu menjaga keseimbangan volume sehingga semua elemen audio terdengar jelas tanpa ada yang terlalu keras atau terlalu lemah. Graphic equalizer digunakan untuk menyesuaikan frekuensi suara, memberikan pengalaman audio yang lebih kaya dan profesional. Proses ini sangat penting, terutama untuk dokumenter yang mengandalkan suara narasi, wawancara, atau latar suasana alami, untuk menciptakan pengalaman mendalam bagi penonton (Bimantara dkk., 2019).

Tahap pasca-produksi tidak hanya berfokus pada penyuntingan teknis tetapi juga pada aspek estetika dan emosional dari film dokumenter. Proses color grading, misalnya, membantu menciptakan suasana tertentu dengan menyesuaikan warna dan kontras gambar, membuat visual terlihat lebih dramatis atau realistis. Scoring musik juga menjadi elemen kunci dalam membangun suasana emosional, baik itu untuk menciptakan ketegangan, kehangatan, atau inspirasi. Untuk mengelola semua elemen ini, editor sering menggunakan perangkat lunak profesional seperti Adobe Premiere untuk video, Audacity untuk audio, dan Photoshop untuk grafis. Kombinasi teknologi ini memberikan fleksibilitas kreatif kepada editor untuk menghadirkan karya yang sesuai dengan visi film, memastikan bahwa setiap detail mencerminkan pesan yang ingin disampaikan. Dengan pendekatan ini, film dokumenter dapat menjadi karya yang informatif sekaligus artistik (Firdaus dkk., 2022).