

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Video



Gambar 2.1 Icon Video

Sumber : <http://tillhast.info>

Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakili gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah Televisi, tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi teknik, saintifik produksi dan keamanan. Kata video berasal dari kata latin “saya lihat”. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari videotape, dan juga perekam video serta pemutar video. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1988), video adalah bagian yang memancarkan gambar pada dimensi pesawat televisi atau rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi maupun komputer. Untuk aplikasi multimedia, video dapat diproduksi melalui beberapa alat bantu misalnya kamera video shooting, 2D atau 3D software multimedia dan lain-lain. Mungkin banyak diantara kita tidak mengetahui secara persis apa yang dimaksud dengan video atau gambar gerak.

Apa yang disajikan oleh gambar bergerak sebenarnya merupakan ilusi. Karena sebenarnya video merupakan rangkaian dari banyak frame (bingkai) gambar yang diputar sangat cepat. Masing-masing bingkai merupakan rekaman atau hasil render tahap-tahap (sekuen) dari suatu gerakan. Maka kita tidak akan dapat menangkap perbedaan (titik jeda pemindahan) antar frame jika rangkaian

gambar tersebut diputar dengan kecepatan diatas 20 frame/detik. Otak kita akan menangkapnya sebagai ilusi gerak.

2.1.1. PAL (*Phase Alternating Line*)

Adalah sebuah encoding warna yang digunakan dalam sistem televise broadcast, digunakan di seluruh dunia kecuali di kebanyakan Amerika, beberapa di Asia Timur menggunakan NTSC, sebagian Timur Tengah dan Eropa Timur, dan Prancis (menggunakan SECAM, walaupun kebanyakan dari mereka telah memulai proses menggunakan PAL).

PAL dikembangkan di Jerman oleh Walter Bruch, yang bekerja di Telefunken, dan pertama kali diperkenalkan pada tahun 1967. Catatan bahwa Thomson Prancis, di mana Henri de France mengembangkan SECAM, kemudian membeli Telefunken. Thomson juga berada di belakang merk RCA untuk produk elektronik konsumen, dan RCA menciptakan standar TV warna NTSC (sebelum Thomson terlibat).

2.1.2. NTSC (*National Television System Committee*)

NTSC dengan format terdiri dari 30 frame video per detik, dimana setiap frame terbentuk dari 525 scanning garis. 486 scanning membentuk visible raster dan sisanya (vertical blanking interval) digunakan untuk sinkronisasi dan penyapuan vertical serta informasi lain seperti teks penutup dan vertical interval timecode.

Pada raster yang lengkap, scanning genap (lower scanlines) yaitu garis 21-263 membentuk bidang gambar yang pertama dan scanning ganjil (upper scanlines) yaitu garis 283-525 membentuk bidang gambar yang kedua. Sebagai perbandingan, system PAL menggunakan 625 garis (576 visible raster), atau dengan kata lain memiliki resolusi vertikal yang cukup tinggi, tetapi memiliki resolusi frame yang rendah yaitu 25 frame atau 50 bidang gambar per detik.

2.2. *Company Profile*

2.2.1. *Definisi 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*”. *Company* sendiri merupakan perusahaan, maskapai, firma. Perseroan, persekutuan, kompi, dan rombongan. Sedangkan *profile* merupakan tampang, penampang dan riwayat.

Company profile adalah produk tulisan praktisi PR yang berisi gambaran umum perusahaan. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya. Bahkan ada perusahaan yang memilih membuat *company profile* berdasarkan kepentingan publik sasaran. Ada *company profile* yang dibuat khusus untuk konsumen (pelanggan), untuk bank, untuk pemerintah, pemasok dan sebagainya. Biasanya hal ini dilakukan oleh perusahaan besar yang mempunyai bidang usaha luas dan publik yang berbeda-beda.

2.2.2. *Fungsi Company Profile*

Fungsi *Company Profile* yaitu sebagai berikut:

- a. Representasi perusahaan. *Company profile* merupakan gambaran tentang perusahaan bisa juga dianggap mewakili perusahaan sehingga publik tidak usah bersusah payah mencari informasi tentang perusahaan. Dapat juga digunakan sebagai alat membangun citra agar berbagai kelompok penekan dalam masyarakat mempunyai pemahaman yang benar tentang perusahaan
- b. Bisa digunakan untuk melengkapi komunikasi lisan demi terciptanya mutual understanding
- c. Menghemat waktu transaksi. Pihak-pihak lain yang berkaitan dengan bisnis perusahaan tidak perlu menanyakan secara detail tentang perusahaan, produk, pasar, visi, misi, posisi keuangan dll. Hal itu dapat dipelajari melalui *company profile*, sebelum dan sesudah pertemuan.

- d. Membangun identitas dan citra korporat. Company profile yang dikemas menarik, detail, jelas dan mewah, mencerminkan wajah perusahaan di mata publik sebagai perusahaan yang besar dan dan bonafit.

2.2.3. Isi *Company Profile*

Banyak hal yang bisa ditulis dalam company profile. Tetapi, secara umum isi company profile mencakup:

- a. Sejarah perusahaan, mencakup antara lain pendiri perusahaan, jajaran direksi, asal muasal, proses perkembangan, dll
- b. Filosofis perusahaan, bisa disebut pandangan atau ideologi dasar-dasar perusahaan
- c. Budaya perusahaan, adalah nilai-nilai kunci dan konsep bersama yang membentuk citra anggota organisasi terhadap organisasinya. Misalnya, etos kerja tinggi, maju untuk semua, makan tidak makan yang penting kumpul, dsb.
- d. Sambutan dari pimpinan (direktur utama dan komisaris utama) tentang segala hal yang sangat berpengaruh pada aktivitas perusahaan dan rencana jangka panjang.
- e. Identitas perusahaan, termasuk disini logo, uniform, interior gedung dan kantor, kualitas cetakan atau kualitas audiovisualnya
- f. Visi, misi strategi perusahaan, termasuk komitmen perusahaan untuk meraih kemajuan. Ini menunjukkan bahwa operasional perusahaan dilakukan tidak sembarangan, tetapi melalui perencanaan yang matang dan berkeseimbangan. Sebagai jaminan masa depan bisnis yang berkelanjutan. Pada akhirnya menciptakan kepercayaan publik, bahwa masa depan perusahaan terjamin.
- g. Alamat cabang-cabang. Semakin banyak cabang perusahaan di beberapa wilayah menunjukan jalur distribusi yang merata. Pada akhirnya mencerminkan kebersamaan dan prestise perusahaan
- h. Gambaran tentang SDM, ceritakan orang-orang dibalik operasional perusahaan, siapa saja figur pengendali di jajaran manajemen termasuk tokoh berpengaruh di masyarakat yang berkaitan dengan perusahaan.

- i. Sistem pelayanan dan fasilitas yang disediakan. Dalam persaingan ketat dewasa ini, pelayanan pelanggan memegang kunci strategis. Gambaran kelebihan perusahaan dari sisi yang membedakan dengan kompetitor.
- j. Prestasi dan keunggulan perusahaan, termasuk segala hal yang telah dilakukan perusahaan untuk kepentingan masyarakat. Masyarakat menuntut bukan hanya kualitas produk atau jasa, tapi juga apa yang bisa dilakukan perusahaan dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat. Misalnya program peduli lingkungan sebagai wujud tanggung jawab perusahaan (CSR).
- k. Laporan perkembangan perusahaan (annual report), termasuk informasi keuangan perusahaan.
- l. Deskripsi tentang produk-produk dan jasa utama yang ditawarkan.
- m. Program pengembangan dimasa mendatang

2.3. *Camera*



Gambar 2.2. Berbagai jenis kamera dslr yang berfasilitas merekam video

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

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.

2.4. *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*



Gambar 2.3 *Extreme Close Up*

Sumber : Ken Retno Ajani, 2011

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.

b. *Close Up*



Gambar 2.4 *Close Up*

Sumber : www.bradleyhardin.com

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 2.5 *Medium Close Up*

Sumber : www.shutterstock.com

d. *Medium Shot*



Gambar 2.6 *Medium Shot*

Sumber : www.bradleyhardin.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 2.7 *Long Shot*

Sumber : www.bradleyhardin.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 2.8 *Extreme Long Shot*

Sumber : <http://ardfilmjournal.wordpress.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 2.9 *Over The Shoulder Shot*

Sumber : www.grclaveria.com

2.5. *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 2.10 Teknik pencahayaan

Sumber : www.infofotografi.com

2.6. 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).

2.6.1. *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.

2.6.2. *Jenis Microphone*

Ditinjau dari jenisnya, mikropon dibagi menjadi:

a. 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.

b. 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.

c. Mikropon Kondensor

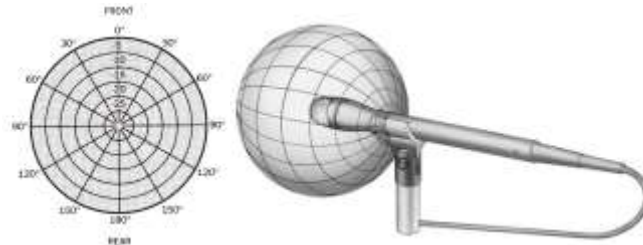
Mikropon kondensor adalah mikropon yang dalam kerjanya menggunakan kondensator.

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.

2.6.3. Karakteristik *Microphone*

Menurut karakteristiknya, mikropon dibagi menjadi:

a. Mikropon *Omnidirectional*

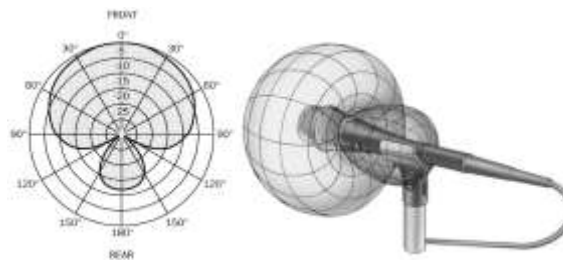


Gambar 2.11 Simulasi dan Arah *Microphone Omnidirectional*

Sumber : Shure Incorporated, 2014

Mikropon omnidirectional merupakan mikropon yang mempunyai sensitivitas ke segala arah.

b. Mikropon *Bidirectional*

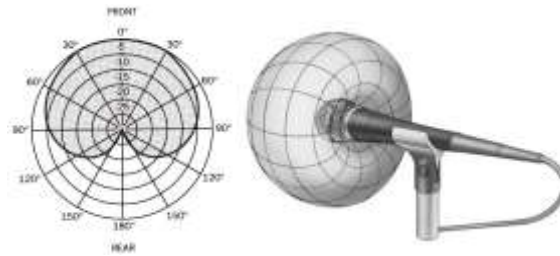


Gambar 2.12 Simulasi dan Arah *Microphone Bidirectional*

Sumber : Shure Incorporated, 2014

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

c. Mikropon *Directional*



Gambar 2.13 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.

2.6.4. Contoh *Microphone*

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

1. *Shotgun Microphone*



Gambar 2.14 *Shotgun Microphone*

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

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 2.15 *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*



Gambar 2.16 *Handheld Microphone*

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

Microphone ini cara perekamannya sama dengan mic yang lain namun handheld mic dirancang lebih besar. Ukuran mic ini sebesar gengaman 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*



Gambar 2.17 *Contact Microphone*

Sumber : AliExpress.com

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. 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*



Gambar 2.18 *Boundary Effect Microphone*

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

Boundary Effect Microphone/Efek batas nama asli mikrofon ini adalah Crown PZM (Tekanan Zona Mikrofon) sehingga secara umum mikrofon ini sering disebut sebagai PZM. Mic yang berbentuk kapsul dipasang dekat dengan pelat logam yang datar, atau dimasukkan ke dalam kayu atau pelat logam. Salah satu masalah utama dalam penggunaan mikrofon adalah refleksi serta jarak permukaan datar tempat mic ini diletakkan. Dengan mounting kapsul yang berukuran sekitar 7 mm dari permukaan, refleksi ini menambah kepekaan sinyal yang ditangkap pada fase tertentu.

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

6. *Studio Microphone*

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 pelepasan dari kain tradisional perisai, jadi sangat baik untuk aplikasi komersial.



Gambar 2.19 *Studio Microphone*

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

2.7. *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.

2.7.1. *Software Editing*

1. **Adobe Premiere PRO**

Adobe Premiere Pro CS6 adalah software yang menggabungkan kinerja yang luar biasa dengan rapi.



Gambar 2.20 Logo Adobe Premiere Pro

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

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 video profil ini, Adobe Premiere Pro CS6 digunakan dalam melakukan proses editing.

2. Adobe After Effect



Gambar 2.21 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 video profil ini, Adobe After Effects CS6 digunakan dalam melakukan proses compositing dan animasi.

2.7.2. 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).

2.7.3. 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.