

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Produksi

Produksi adalah segala kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan atau menambah guna atas suatu benda atau segala kegiatan yang ditujukan untuk memuaskan orang lain melalui pertukaran dalam mencakup setiap usaha manusia dan kemampuan untuk menambah faedah dalam memenuhi kebutuhan manusia.

Pengertian produksi menurut Magfuri (1987), adalah mengubah barang agar mempunyai kegunaan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Sedangkan produksi menurut Ace Partadireja (1987), setiap proses produksi untuk menghasilkan barang dan jasa dinamai proses produksi karena proses produksi mempunyai landasan teknis yang dalam teori ekonomi disebut fungsi produksi. Menurut Sofyan Assauri, produksi didefinisikan sebagai : segala kegiatan dalam menciptakan dan menambah kegunaan (utility) sesuatu barang atau jasa, untuk kegiatan mana dibutuhkan faktor-faktor produksi dalam ilmu ekonomi berupa tanah, tenaga kerja dan skill (organization, managerial dan skills).

Menurut Sumarti dan Soeprihanto (1991), Produksi adalah semua kegiatan dalam menciptakan atau menambah kegunaan barang atau jasa, dimana untuk kegiatan tersebut diperlukan faktor-faktor produksi.

Fungsi produksi diartikan sebagai suatu fungsi yang menunjukkan hubungan antara hasil produksi fisik (output) dengan faktor-faktor produksi (input). Dengan demikian ada hubungan yang erat antara input dan output seperti yang dikemukakan Sudarsono mengenai fungsi produksi adalah hubungan teknis yang menghubungkan input dan hasil produksinya atau output.[1]

2.2 Audio

Audio diartikan sebagai suara atau reproduksi suara. Gelombang suara adalah gelombang yang dihasilkan dari sebuah benda yang bergetar. Gambarnya adalah senar gitar yang dipetik, gitar akan bergetar dan getaran ini merambat di udara, atau air, atau material lainnya. Satu-satunya tempat dimana suara tak dapat merambat adalah ruangan hampa udara. Gelombang suara ini memiliki lembah dan bukit, satu buah lembah dan bukit akan menghasilkan satu

siklus atau periode. Siklus ini berlangsung berulang-ulang, yang membawa pada konsep frekuensi. Jelasnya, frekuensi adalah jumlah dari siklus yang terjadi dalam satu detik. Satuan dari frekuensi adalah Hertz atau disingkat Hz. Telinga manusia dapat mendengar bunyi antara 20 Hz hingga 20 KHz (20.000Hz) sesuai batasan sinyal audio. Karena pada dasarnya sinyal audio adalah sinyal yang dapat diterima oleh telinga manusia. Angka 20 Hz sebagai frekuensi suara terendah yang dapat didengar, sedangkan 20 KHz merupakan frekuensi tertinggi yang dapat didengar.[2]

Bidang pekerjaan audio luas, terdapat beberapa area kerja khusus. Beberapa area kerja di bidang audio meliputi:

2.2.1 *Production Audio*

Production Audio, terdapat tiga macam pekerjaan yaitu boom operator, mixer dan supervising sound editor.

1. Boom Operator, tugasnya adalah menangkap sinyal audio saat proses shooting sedang dilaksanakan. Memastikan bahwa audio terekam dengan baik dengan terlebih dahulu melakukan test rekam (soundcheck). Peralatan yang digunakan; Boom mic, Boom pole, Recorder, & Headphone.
2. Mixer, tugasnya adalah melakukan setting audio sebelum/pada saat shooting dilakukan. Mixer engineer bekerja memastikan sinyal audio yang ditangkap sudah sesuai (proper) dengan mempertimbangkan Audio Headroom, dan direct sound berdasar polar pattern Microphone.
3. Supervising Sound Editor, tugasnya adalah memastikan seluruh file audio tersimpan dengan baik sesuai dengan scene yang dilakukan saat shooting. Manajemen file adalah tugas utama dari Supervising Sound Editor.

2.2.2 *Post Production*

Post Production, meliputi dialogue editor, ADR editor, backgrounds editor, sound fx editor, foley artist dan music editor.

1. Dialogue editor, Seperti namanya, dialogue editor mengerjakan editing pada file audio yang berisi dialog yang direkam pada proses shooting sebelumnya.
2. ADR editor, Automatic Dialogue Replacement, tugasnya adalah mengganti (replace) dialog yang direkomendasi oleh editor dialog dengan melakukan rekaman ulang dan menjadikannya sync dengan dialog asli.
3. Backgrounds editor, Memberikan ambience yang cocok untuk dialog yang sudah direkam termasuk juga memperbaiki background audio yang terekam saat shooting.
4. Sound FX editor, Membuat dan menempatkan Audio FX.
5. Foley artist, me-repro suara dengan membuatnya didalam studio.
6. Music editor, membuat/menempatkan scoring music yang baik pada scene tertentu.

2.2.3 *Final mix, re-recording mixer*[3]

2.3 **Pengertian Film Dokumenter**

Film dokumenter adalah film yang menayangkan kenyataan. Istilah “documenter” pertama kali digunakan dalam resensi film Moana (1926) oleh Robert Flaherty, ditulis oleh The Moviegoer, nama samara Jhon Grieson di New York Sun pada tanggal 8 February 1926.

Di Prancis istilah documenter digunakan untuk semua film non – fiksi, termasuk mengenai film perjalanan dan film Pendidikan. Berdasarkan definisi ini, film – film pertama semua adalah film documenter.

Gerzon R, Ayawaila dalam buku dokumenter. Dari ide samai produksi (2009) mengatakan, gaya dan bentuk film dokumenter lebih memiliki kebebasan untuk bereksperimen meskipun ceritanya berdasarkan pada peristiwa nyata apa adanya.

Ketika teknologi audio – visual berkembang, salah satunya televise maka bentuk dan gaya dokumenter pun ikut berkembang dalam berbagai macam gaya dan bentuk. Film dokumenter lebih bebas dalam penentuan type shot, sedangkan umumnya dokumenter televise berdurasi pendek dan terbatas dalam penggunaan type shot, seperti close up dan medium shot, hal ini karena adanya penyesuaian pada perbedaan layer bioskop dan layer kaca televise.[4]

2.4 Pengertian Metode

Secara etimologis, istilah metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *metodos*. Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Metode berarti jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam bahasa Arab, metode disebut *thariqat*; dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah: “cara yang teratur dan terpicik baik-baik untuk mencapai maksud”. Dengan begitu, dapat dipahami bahwa metode berarti suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran.[5]

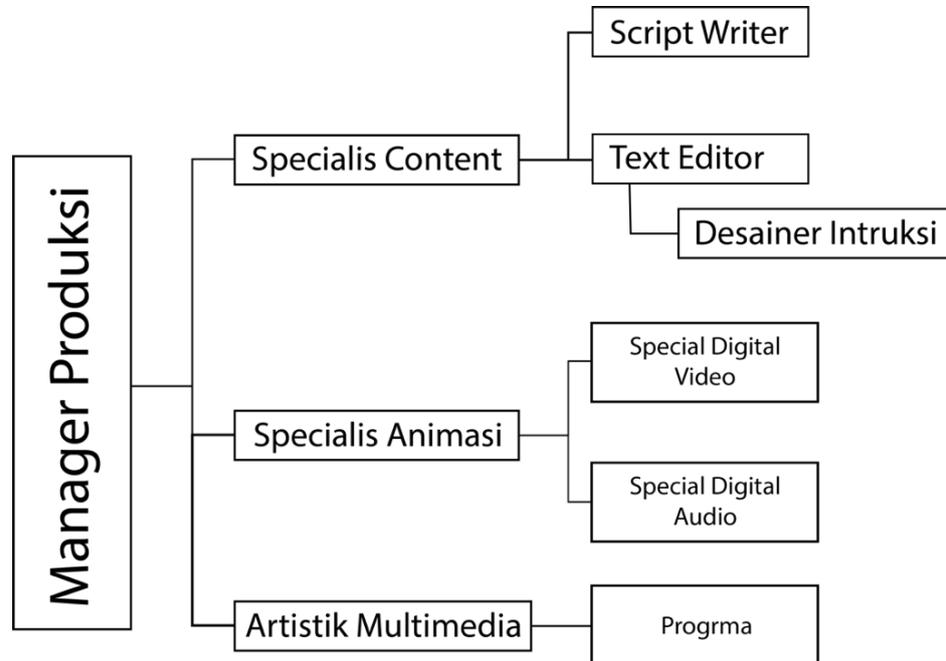
2.5 Pengertian Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Metode penelitian memberikan gambaran rancangan penelitian yang meliputi antara lain: prosedur dan langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, dan dengan langkah apa data-data tersebut diperoleh dan selanjutnya diolah dan dianalisis.[6]

2.6 Metode Villamil-Molina

Villamil-Molina (1997) mengatakan bahwa pengembangan multimedia akan berhasil baik dengan membutuhkan perencanaan yang teliti, penguasaan teknologi multimedia yang baik, serta penguasaan manajemen produksi yang baik juga. Dengan kata lain, keberhasilan pengembangan multimedia merupakan hasil dari pekerjaan tim yang terpadu. Tim ini mempunyai struktur organisasi dimana

masing-masing anggota tim mempunyai tugas dan tanggung jawab yang berbeda-beda walaupun tanggung jawab terbesar demi suksesnya pengembangan aplikasi multimedia terletak pada Manajer Produksi.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Pengembangan Multimedia

Disamping memberikan gambaran struktur organisasi pengembangan multimedia, Villamil – Molina (1997) juga memberikan tahapan – tahapan pengembangan multimedia, yaitu a) *Development*, b) *Preproduction*, c) *Production*, d) *Postproduction*, e) *Delivery*.

2.6.1 Development

Pada tahap ini konsep aplikasi multimedia yang akan dikembangkan mulai dibentuk berdasarkan ide yang ada. Selain itu, ditentukan juga tujuan dan sasaran serta kapasitas jaminan pembiayaan.

2.6.2 Preproduction

Setelah tahap diatas dilalui maka tahap ini dapat dikerjakan yaitu mengembangkan control anggaran, memperkerjakan para spesialis yang terlibat dalam proses aplikasi multimedia, memperkerjakan kru produksi audio, menyewa atau membeli peralatan lain yang dibutuhkan. Pemasangan perangkat lunak yang

dibutuhkan, merancang riset untuk specialist content, pengembangan aliran logis, script, storyboard serta pembuatan jadwal yang direalisasikan. Pada proses ini juga diperhatikan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan. Hal-hal diatas tetap memperhatikan aspek legalitas (ijin, hak cipta, ijin lokasi, kontrak kerja dan lain sebagainya).

2.6.3 Production

Setelah tahap *Preproduction* dilalui, maka tahap ini mulai dikerjakan. Aktifitas yang berhubungan dengan tahap ini adalah riset content, pengembangan outline/garis besar aplikasi, desain antar muka, pengembangan grafis 2D, pengembangan grafis 3D, perekaman suara, pemilihan music latar dan perekaman, pengembangan animasi computer, produksi video digital, dan authoring untuk mengumpulkan dan menyatakan apa yang sudah dibuat perbagian sehingga menjadi produk yang utuh dan siap untuk dilakukan uji coba.

2.6.4 Postproduction

Pada tahapan ini pengembangan aplikasi multimedia memasuki tahapan pengujian alfa dan beta, namun sebelum melakukan uji coba alfa dan beta, terlebih dahulu dilakukan evaluasi internal oleh tim pengembangan dengan memperhatikan aspek – aspek a) desain aplikasi, b) tujuan dan sasaran, c) konten, d) teks dan narasi, e) grafis, f) suara, g) navigasi, h) kode program, i) delivery, j) pertimbangan hukum. Setelah aplikasi multimedia lolos uji alfa dan beta, maka aplikasi memasuki tahapan packing/pengemasan. Pengemasan dapat berupa penulisan ke DVD atau dipublikasikan ke internet.

2.6.5 Delivery

Tahap ini adalah tahapan terakhir dari pengembangan aplikasi multimedia. Delivery dapat menggunakan beberapa cara yaitu berbasis persentasi kelompok, persentasi individual dan melalui internet, semua metode ini membutuhkan perhatian khusus terutama dengan logistic pengiriman.[7]

2.7 Komputer dan Software

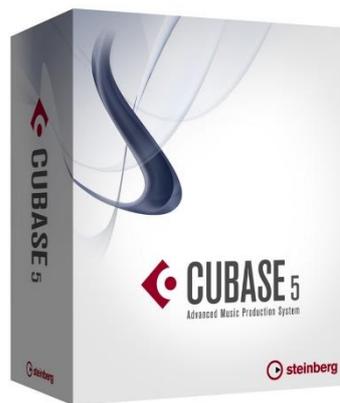
2.7.1 Komputer

Menurut Blissmer (1985), Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.[8]

2.7.2 Software

Cubase merupakan aplikasi perangkat lunak musik tingkat lanjut yang dibuat oleh Steinberg dan dirilis pertama kali tahun 1989.

Jajaran berkas proyek dibuat oleh Cubase yang memungkinkan pengguna membuat dan mengedit berkas-berkas MIDI dan audio mentah.[9]



Gambar 2.2 Cubase 5.1.0

Sumber: www.gear4music.com

2.8 Audio Recorder

Untuk merekam suara, biasanya *microphone* disambungkan langsung ke kamera atau ke alat perekam tambahan dikenal sebagai *sound recorder*. Biasanya *audio recorder* juga memiliki kemampuan untuk merekam suara secara langsung tanpa menggunakan *microphone* eksternal.[10]

2.9 Monitor Speaker

Speaker monitor adalah speaker yang flat dan dirancang khusus untuk kebutuhan mixing / mastering. Speaker flat ini berbeda dengan speaker rumahan,

memiliki frekuensi response yang merata dari 30 Hz - 20 kHz. Dengan kata lain, speaker jenis ini jujur dalam mereproduksi hasil mixing.[11]

2.10 Soundcard

Soundcard merupakan elemen yang paling penting pada rekaman berbasis komputer sebab kualitas suara yang akan dihasilkan sangat ditentukan oleh soundcard.[11]

2.11 Memory Card

Memory Card atau kartu memori merupakan sebuah alat (card) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data digital (seperti gambar, audio dan video) pada sebuah gadget seperti kamera digital, PDA dan Handphone. Ukuran dari kartu memori ini bermacam-macam mulai dari 128 MB sampai 16 GB. Berikut adalah jenis-jenis memory card. Kartu memori adalah sebuah alat penyimpan data digital; seperti gambar digital, berkas digital, suara digital dan video digital. Kartu memori biasanya mempunyai kapasitas ukuran berdasarkan standard bit digital yaitu 16MB, 32MB, 64MB, 128MB, 256MB dan seterusnya kelipatan dua.[12]

2.12 Suku Uhang Rimba

Suku Anak Dalam (SAD) adalah salah satu suku bangsa minoritas dan merupakan Komunitas Adat Terpencil (KAT) yang ada di provinsi Jambi. Mereka hidup berkelompok, berpakaian hanya menutupi sebagian menutupi badan, gaya hidup tradisional yaitu *hunters* (berburu) dan (meramu/mengumpulkan makanan) dan hidup berpindah-pindah, dengan kata lain mereka sangat tergantung dengan hasil hutan/alam dan binatang buruan. Meskipun saat ini sejumlah SAD telah keluar dari hutan dan menetap didesa, mereka masih menggantungkan sumber kehidupannya kepada hutan, terutama untuk bertani dan berkebun.

Asal mula SAD belum jelas hingga kini, konon mereka adalah pelarian dari kerajaan Pagaruyung Sumatera Barat dan Kerajaan Sriwijaya di Sumatera Selatan yang melarikan diri kedalam hutan kemudian terbiasa hidup hutan rimba, akhirnya berlanjut hingga kini, karena itu SAD juga dikenal sebagai Suku Kubu dalam bahasa local Jambi. Khusus bagi kelompok SAD yang tinggal didalam dan sekitaran Kawasan Taman Nasional Bukit Duabelas, mereka lebih suka disebut

“Orang Rimba” atau terkadang “Anak Suku Dalam”, karena istilah “Suku Kubu” atau “KUBU” sendiri dalam bahasa melayu Jambi berarti “*bodoh primitive dan terbelakang*”. Dalam penulisan resmi, Balai Taman Nasional Bukit Duabelas menyebut Orang rimba/Suku Anak Dalam (SAD) untuk membedakan antara kelompok SAD yang tinggal disekitar Kawasan dengan wilayah lainnya di Provinsi Jambi.[13]

2.13 Ontologi

Ontologi adalah hakikat yang Ada (being, sein) yang merupakan asumsi dasar bagi apa yang disebut sebagai kenyataan dan kebenaran. dalam perspektif ilmu, ontologi ilmu dapat dimaknai sebagai teori tentang wujud dalam perspektif objek materil ke-Ilmuan, konsep-konsep penting yang diasumsikan oleh ilmu ditelaah secara kritis dalam ontologi ilmu.

2.14 Epistemologi

Epistemologi derivasinya dari bahasa Yunani yang berarti teori ilmu pengetahuan. Epistemologi merupakan gabungan dua kalimat episteme, pengetahuan; dan logos, theory. Epistemologi adalah cabang ilmu filsafat yang menengarai masalah-masalah filsafat yang mengitari teori ilmu pengetahuan. Dengan kata lain, epistemologi adalah bagian filsafat yang meneliti asal-usul, asumsi dasar, sifat-sifat, dan bagaimana memperoleh pengetahuan menjadi penentu penting dalam menentukan sebuah model filsafat. Dengan pengertian ini epistemologi tentu saja menentukan karakter pengetahuan, bahkan menentukan “kebenaran” seperti apa yang dianggap patut diterima dan apa yang patut ditolak. Aspek epistemologi adalah kebenaran fakta / kenyataan dari sudut pandang mengapa dan bagaimana fakta itu benar yang dapat diverifikasi atau dibuktikan kembali kebenarannya.

2.15 Aksiologi

Aksiologi (teori tentang nilai) sebagai filsafat yang membahas apa kegunaan ilmu pengetahuan manusia. Aksiologi menjawab, untuk apa pengetahuan yang berupa ilmu itu di pergunakan? Bagaimana kaitan antara cara penggunaan tersebut dengan kaidah-kaidah moral? Bagaimana penentuan objek

yang ditelaah berdasarkan pilihan-pilihan moral? Bagaimana kaitan antara teknik prosedural yang merupakan operasionalisasi metode ilmiah dengan norma-norma moral.[14]

2.16 Teleologi

Istilah "teleologi" berasal dari kata Yunani telos, yang berarti tujuan, dan logos berarti ilmu atau teori. Berbeda dengan etika deontologi, etika teleologi menjawab pertanyaan bagaimana bertindak dalam situasi konkret tertentu dengan melihat tujuan atau akibat dari suatu tindakan. Dengan kata lain, etika teleologi menilai baik-buruk suatu tindakan berdasarkan tujuan atau akibat dari tindakan tersebut. Suatu tindakan dinilai baik kalau bertujuan baik dan mendatangkan akibat baik. Jadi, terhadap pertanyaan, bagaimana harus bertindak dalam situasi konkret tertentu, jawaban etika teleologi adalah pilihlah tindakan yang membawa akibat baik.[15]