

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. FILM DOKUMENTER

Istilah dokumenter dari Kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti dokumentasi (2002:272). Sedangkan tokoh-tokoh film dunia semisal Jhon Grierson yang mengkritisi film dokumenter pertama karya Robert Flatherty berjudul Moana pada tahun 1926 mengatakan “karya film dokumenter merupakan sebuah laporan aktual yang kreatif”.

Istilah tersebut kemudian berkembang dan ditambahkan oleh Rosalind C. Morris yang mengatakan film dokumenter berdasar pada nilai kebenaran dan faktualitasnya. (Apip, 2012)

Dokumenter adalah program informasi yang bertujuan untuk pembelajaran dan pendidikan, namun disajikan dengan menarik. Misalnya program dokumenter yang menceritakan mengenai suatu tempat, kehidupan atau sejarah seorang tokoh atau kehidupan hewan dipadang rumput dan sebagainya. Gaya dan penyajian dokumenter sangat beragam dalam hal teknik pengambilan gambar, teknik editing dan teknik penceritaanya. Mulai dari yang sederhana hingga yang paling sulit sekalipun. Suatu program documenter adakalanya dibuat seperti membuat film sehingga disebut film dokumenter. (Morrison, M.A, 2008)

2.2. ISTILAH DALAM EDITING VIDEO

- *Clip* : Suatu bagian dari video yang berupa file-file, dapat berupa klip, animasi, klip audio, klip gambar, baik yang sudah di edit maupun belum.
- *Capture* : proses menangkap atau merekam film melalui alat perekam video seperti handycam, videotape atau CD player guna dimasukkan ke dalam hardisk komputer yang kemudian akan di edit.
- *Composite video* : tipe video dengan chrominance (*color saturation*) dan *luminance* (*intensity*) tergabung jadi satu. Dan kualitasnya lebih rendah dari S-Video.
- *Editing* : adalah sebuah proses menggabungkan suatu video, memberi transisi, dan efek-efek tertentu sesuai keinginan editor, mengatur tatanan file klip supaya terlihat baik.
- *Still Image* : Sebuah gambar tunggal dapat berupa bitmap photo atau gambar vector yang terdiri dari garis yang tidak bergerak atau tidak mengalami pergerakan.
- *Motion* : Suatu proses pergerakan suatu file klip video atau still image menurut alur yang sudah kita buat atau mengambil motion dari persediaan yang ada.
- *Title* : Suatu kata atau kalimat yang bergerak atau tidak bergerak yang terdapat pada awal sebuah film maupun akhir film yang mendeskripsikan film tersebut.
- *Dubbing* : Yaitu proses penggantian atau pengisian suara pada sebuah klip suara pada file klip video.
- *Transition* : Suatu pergantian pergerakan frame yang satu ke frame lain dengan menggunakan efek transisi supaya tidak terlihat kasar pada saat berganti klip satu ke klip selanjutnya.
- *Music Track* : tempat untuk meletakkan file musik untuk background musik pada sebuah klip video.

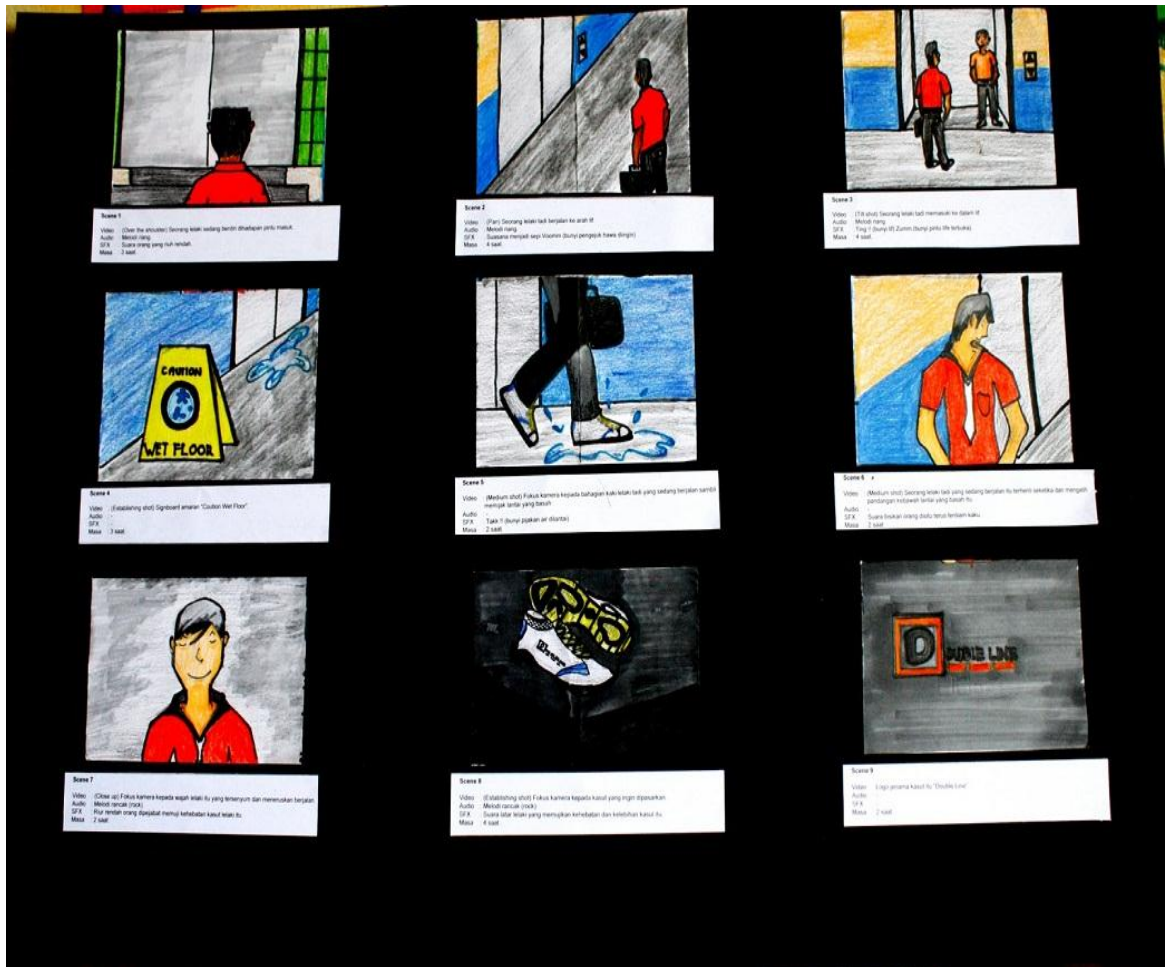
- Durasi : Batas waktu dan panjang waktu suatu film berdasarkan hitungan hour, minutes, second dan frame.
- *Transparency* : Suatu layer dari klip video yang transparan agar dapat melihat klip video yang berada di belakang klip tersebut.
- Kompresi : mengubah dan memperkecil suatu ukuran video yang bertujuan mengurangi kapasitas hardisk dan walaupun hasilnya akan lebih rendah dari file asli.
- *Preview* : Melihat hasil file video yang telah kita edit.
- *Render* : Suatu proses eksporting file klip yang telah di edit dan disimpan ke dalam hardisk komputer maupun di CD/DVD.
- *Title Safe* : Area dimana kita harus meletakkan title kita dalam layar tampilan agar dapat dilihat dalam layar output kita, yang dalam hal ini adalah layar televisi. Biasanya kita membut title yang dalam komputer terdapat di tengah klip, akan tetapi ada kasus juga, setelah di putar dalam layar televisi title tersebut melebar dan terpotong.
- *Codec* : kata lain untuk *Code/Decode* untuk mengompres suatu file video.
- *Decible (DB)* : Suatu unit pengukuran untuk menentukan ukuran suara berdasarkan angka.
- *Gamma* : Untuk menentukan terang atau gelapnya suatu file dan untuk mengoreksi antara file yang asli sebelum di output maupun sesudah di output agar file yang sudah jadi mirip dengan file sumber.
- *Plug In* : Suatu fitur tambahan pada sebuah video editor yang bertujuan untuk mengisikan sebuah elemen baru kedalam database video editor tersebut agar bisa diterapkan pada timeline.

- *Frame Rate* : penghitungan kecepatan suatu gambar tunggal dalam satuan detik. Frame rate yang tinggi akan menghasilkan kualitas gambar yang bagus.
- *Undo/Redo* : Suatu perintah dalam sebuah video editor untuk membatalkan perintah atau mengulangi lagi perintah yang dibatalkan.
- *Clip Board* : suatu ruang untuk menyimpan sementara suatu file yang diberi perintah *copy* atau *cut* yang kemudian akan di *paste* ke dalam media lain.
- *Aliasing* : Suatu jenis distorsi pada suatu rekaman digital dengan frekuensi tinggi dengan kualitas rendah. Dalam suatu film kita sering melihat mobil yang melaju kencang dengan roda mobil yang berputar cepat, maka dalam pandangan kita roda tersebut berputar perlahan ke belakang.
- *Drag and Drop* : Suatu perintah pada mouse dengan menahan tombol pada mouse dan menggeraknya (*drag*) ketempat yang kita inginkan, lalu (*drop*) meletaknya dengan melepas tombol pada mouse.
- *Cut* : Memotong adegan pada klip yang tidak kita inginkan.
- *Fade In* : *Image* atau *audio* yang perlahan-lahan dan halus. Dalam klip video gambar pada video tersebut dimulai dengan warna hitam lalu perlahan-lahan masuk ke frame awal. Sedangkan pada klip audio, suara pada awalnya rendah dan kemudian meninggi.
- *Fade Out* : *Image* atau *audio* yang perlahan-lahan menghilang. Dalam klip video, *frame* akan tampak kabur dan perlahan menghilang. Dalam klip audio, suara perlahan menurun dan menghilang.
- *Linked Clips* : klip video yang masih terdapat atau ada hubungan dengan klip audio. Apabila kita memindahkan file video dan audio yang masih saling berhubungan tersebut maka keduanya juga akan ikut berpindah.
- *Workspace* : Tampilan dari menu layar utama pada sebuah video editor.

- *Pixel Depth* : Faktor yang menentukan jumlah warna yang muncul dalam layar. *Pixel depth* yang rendah akan mengurangi kualitas gambar pada file.
- *Frame Dimension* : Ukuran dari suatu *Frame Movie*, atau *Still Image* pada audio klip, frekuensi dalam kilohertz, atau resolusi serta klip mono dan stereo.
- *Data Rate* : Jumlah ukuran suatu file yang digunakan pada suatu klip. *Data Rate* yang tinggi akan membuat kualitas gambar menjadi baik dan ukuran file yang besar, misalkan 10 Megabyte per menit selama satu jam pada suatu klip video berjumlah $10 \times 60 = 600\text{Mb}$ dan ruang yang dibutuhkan hardiskpun akan menjadi lebih besar. Sedangkan dengan *Data rate* yang rendah maka kualitas gambar akan turun dan menghemat ruang hardisk karena ukuran file dengan *Data Rate* yang rendah berukuran lebih kecil dibandingkan dengan *Data Rate* yang lebih besar.
- *Softening* : Seperti pada software-software pengolah gambar yang ada, fungsi softening ini adalah untuk membuat perubahan warna gambar pada sebuah klip gambar yang memiliki *Data Rate* yang rendah.
- *Source Video* : Sumber klip asli sebelum di edit maupun di *capture*. Hal itu dapat meliputi videotape, laserdisc ataupun sumber-sumber mentah lainnya.
- *Import* : Suatu proses pemindahan file klip dalam hardisk untuk dimasukkan kedalam *timeline* video editor.
- *Eksport* : Suatu proses output file yang telah selesai di edit menuju ke media lain seperti CD/DVD maupun ke hardisk komputer.

2.3. STORY BOARD

Story board Merupakan terjemahan berupa gambar cerita dari naskah yang sudah dibuat, berisi tentang pengambilan sudut pandang, suara, serta efek-efek khusus. Fungsi story board adalah menterjemahkan scenario secara visual atau penggambaran secara singkat.



Gambar 1.1 Tampilan Story Board

Pada gambar diatas menjelaskan suatu reka adegan yang mentah untuk diolah kedalam editor video. Suatu gambaran dan narasi yang di buat untuk memperjelas visualisasi kita terhadap project yang akan kita buat nantinya.

2.4. LOCATION SCOTTING

Survey dan hunting lokasi tahap dimana kita akan mencari dan menentukan lokasi terbaik untuk shooting dan pengambilan gambar. Selain itu, cuaca dilokasi pengambilan gambar juga harus disurvei, supaya rencana produksi berjalan dengan lancar.

Berikut ini contoh lokasi pengambilan gambar untuk film dokumenter ini :

a. Dijalan raya

Lokasi ini menunjukkan suasana kota surakarta dan menyorot para pengguna jalan.

b. Di pasar Triwindu

Lokasi ini menunjukkan adanya pasar barang antik di kota surakarta.

c. Di Event Musik Bawah Tanah (Cadas)

Lokasi ini menunjukkan terjadinya perhelatan musik yang terjadi di kota Surakarta.

d. Di Kampung Batik Laweyan

Lokasi ini menunjukkan budaya kota Surakarta sendiri sebagai kota penghasil batik.

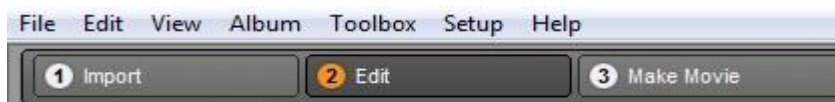
Dan tempat-tempat lain yang sekiranya perlu untuk di ambil gambarnya dan akan diolah kedalam video editor.

2.5. PINNACLE STUDIO 15

Pinnacle Studio 15 merupakan salah satu ikon utama dalam dunia video editing profesional, khususnya real-time 3D *special effect*, baik untuk cepat mengolah video, disertai kemudahan-kemudahan menjadikan program ini populer digunakan. Pinnacle 15 memiliki banyak fasilitas dan fitur untuk memanjakan para pengguna, di antaranya adalah fasilitas capture yang mudah dan praktis baik secara digital ataupun analog, kemudahan dalam pengeditan video, keberagaman efek transisi yang *real time*, keakuratan dalam pengaturan cahaya pada video. Dengan fasilitas dan fitur lengkap diharapkan editor video dapat bekerja dan berkreasi secara profesional.

(Wahana Komputer, 2010)

Pada dasarnya proses editing video menggunakan pinnacle studio terbagi dalam tiga bagian pokok atau tiga tahapan proses. Semua tahapan tersebut memiliki tampilan yang berbeda-beda dan dapat diakses pada tab yang berbeda di bagian atas program.

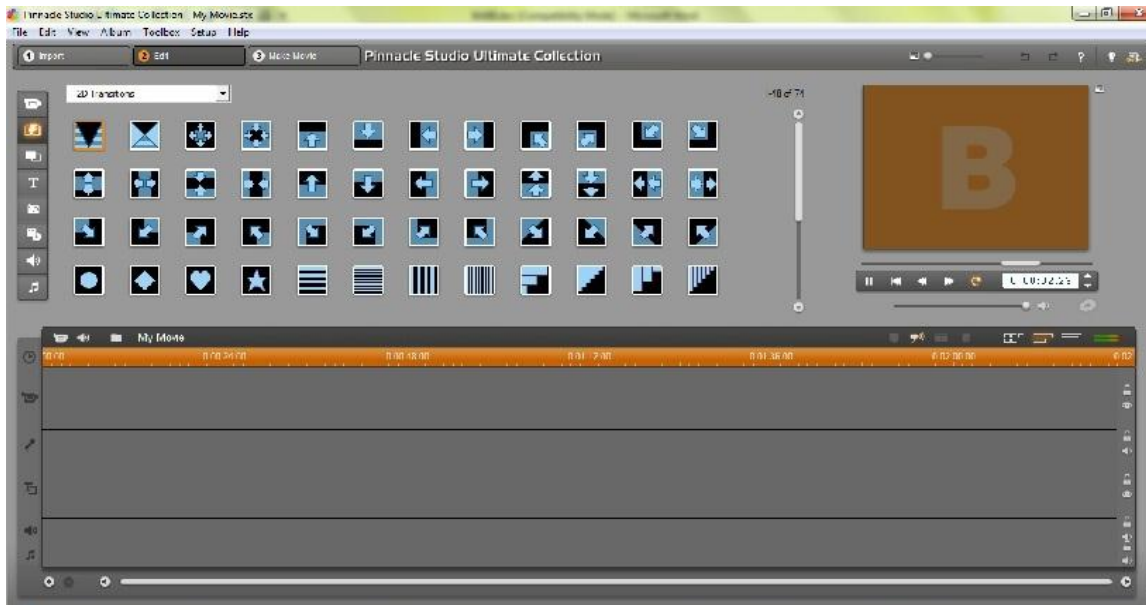


Gambar 1.2 Tampilan tab-tab program pada pinnacle 15

Berikut ini tiga tahapan proses yang harus anda lalui untuk menghasilkan sebuah video klip yang dapat dinikmati dan ditonton.

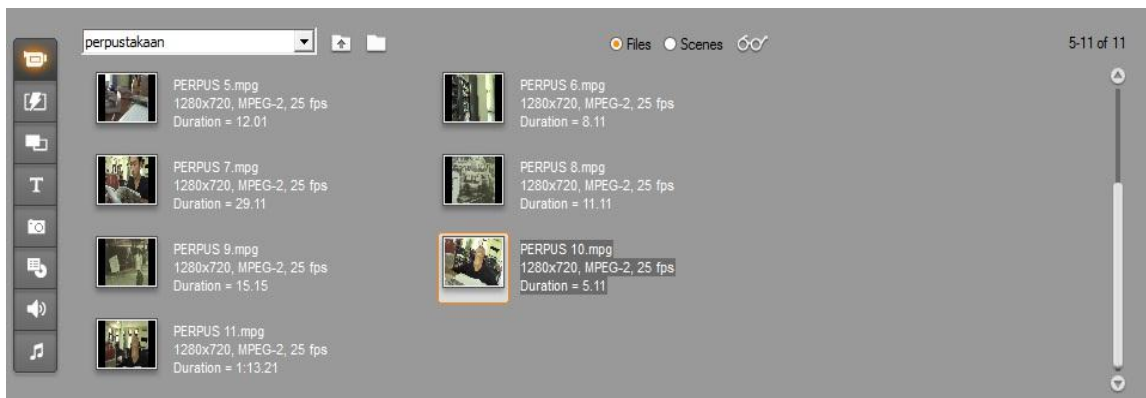
Tampilan edit pada pinnacle studio memiliki beberapa bagian, yakni Album, *Movie Window*, dan *Player*. Masing-masing bagian tersebut saling terhubung dalam proses editing video. Album merupakan bagian yang membuat scene-scene atau video klip serta digunakan untuk mengakses file-file atau image lainnya. *Movie Window* digunakan sebagai tempat untuk mengolah dan mengedit scene-scene atau video klip dan digunakan pula untuk menampilkan *toolbox*. Sedangkan player digunakan untuk

menampilkan preview klip yang dimainkan. Untuk mengaktifkan tab **edit**, klik tab **edit** pada program pinnacle Studio.




Gambar 1.3 Tampilan tab edit

Menu Album terletak dibagian kiri atas tampilan Edit dan terdiri dari delapan tab yang masing-masing memiliki fungsi dan kegunaan tersendiri.




Gambar 1.4 Tampilan Album

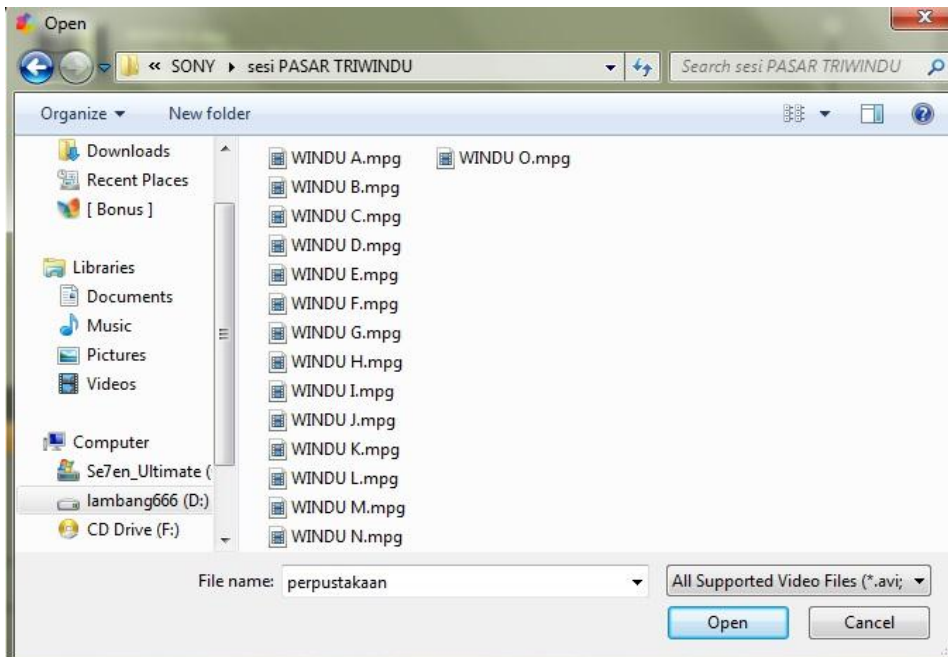
Video scenes merupakan bagian yang menampilkan video klip dan scene hasil capture untuk seterusnya video tersebut digunakan pada *movie window*. Klik  pada album hingga tampilan album akan tampak seperti gambar 1.3 secara default.

Folder album adalah *my videos* sebagai tempat file-file video.



Gambar 1.5 Tampilan my videos pada album

Namun kita dapat menentukan folder lain menggunakan *select video file from a defferent folder* . Jika kita klik *select video file from a defferent folder*, maka akan tampak kotak dialog *Open* berikut.



Gambar 1.6 Kotak dialog Open

pada kotak dialog diatas kita dapat membuka file video pada folder lain. Sedangkan jika kita ingin mengimpor file dari media lain, kita dapat mengklik tab **Import**. Secara otomatis akan muncul jendela studio import. Pada tab import kita dapat memilih berbagai pilihan *import* dari berbagai media yang ada. Misalnya saja kita bisa mengimport file melalui **DVD/Blue-Ray** kita tinggal klik **DVD/Blue-Ray**, atau bisa juga mengimport file dari **Other Device** yang ada pada komputer kita.



Gambar 1.7 Jendela *studio import*

2.6. MENGENAL FRAM RATE

Kecepatan putar yang dimiliki oleh suatu video untuk menampilkan gambar-gambar dalam video tersebut dinamakan dengan frme rate. Video merupakan kumpulan tampilan frame-frame yang sangat banyak. Jika frame tersebut diputar atau dimainkan dengan kecepatan diatas 20 frame/detik, maka yang terlihat hanyalah perpindahan tampilan frame per frame sehingga tampaklah tampilan video dengan gambar bergerak karena mata kita tidak bisa menangkap perpindahan frame tersebut.

Ada tiga standar frame rate yang digunakan oleh beberapa negara, yakni PAL, SECAM, dan NTSC. Masing-masing standar memiliki kecepatan yang berbeda-beda. Berikut ini negara-negara yang menggunakan standar tersebut.

Standar	Region	Frame Rate (frame/detik)
PAL	Indonesia, Cina, Australia, Uni-Eropa	25
SECAM	Perancis, Timur Tengah, Afrika	25
NTSC	Amerika, Jepang, Kanada, Meksiko, Korea	29,97

TABEL 1.1 Standar *Frame Rate*

2.7. PERBEDAAN VIDEO ANALOG DAN DIGITAL

Pada video analog, gambar dan audio disimpan di dalam data yang terpisah dan direkam dalam pita seluloid. Wujudnya hampir sama dengan pita film pada fotografi, akan tetapi ada jalur rekam audionya. Sedangkan pada video digital, gambar dan suara video direkam dalam pita magnetik, tetapi menggunakan sinyal digital.

Biasanya rekaman analog lebih berkualitas dibandingkan dengan rekaman digital. Namun karena rekaman analog dilakukan dengan cara gesek media rekam dengan head pemutar, maka konsekuensinya lama-kelamaan media rekam tersebut dapat mengalami keausan yang berakibat penurunan kualitas hasil rekam. Video analog

biasanya terdiri dari format VHS, S-VHS, Beta, Hi-8. Sedangkan video digital biasanya memiliki format Digital 8, AVI, MOV, MPEG1 (VCD), MPEG2 (DVD), MPEG4, dan lain sebagainya.

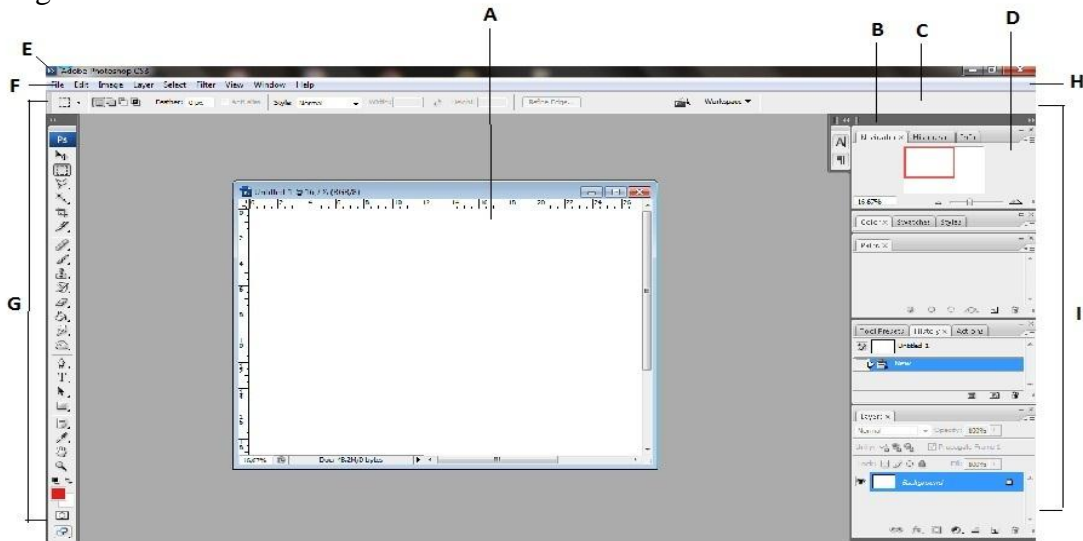
2.8. ADOBE PHOTOSHOP

Photoshop adalah satu program aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar standar, yang dilengkapi *web tool application*. Photoshop membantu seluas-luasnya pada designer professional dan penghasil gambar agar menghasilkan gambar yang lebih professional untuk di cetak. Ditampilkan dalam halaman *web*, *wireless device*, atau media lainnya. Selain itu photoshop juga menyediakan alat kerja lain di lingkungannya dengan aplikasi yang lain seperti Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe After Effect. (Hidayatullah, 2003)

Adobe photoshop merupakan salah satu program aplikasi yang ditujukan untuk menyunting dan memanipulasi gambar (*image-editing*). Dengan Adobe photoshop kita dapat dengan mudah membuat dan menyunting gambar dengan kualitas tinggi dan siap untuk dicetak, ditempatkan di situs web atau untuk keperluan lainnya. Adobe photoshop merupakan aplikasi pengolah image atau gambar bitmap. Image atau gambar bitmap atau yang sering disebut Raster, merupakan gambar yang dibentuk dari grid-grid warna. Grid ini adalah elemen dasar dari sebuah image atau gambar yang disebut pixel atau *picture elements*. Pada saat anda menyunting image atau gambar, proses yang sebenarnya terjadi adalah anda hanya menyunting lokasi pixel-pixel ini. (Karno Nano, 2005)

Sebagai editor photo, photoshop adalah editor terbaik yang pernah diciptakan oleh Adobe. untuk kebutuhan edit gambar photoshop sangat menjajikan dengan semua

keunggulannya sebagai pengolah foto. Lembar kerja photoshop akan tampak seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1.8 Lembar Kerja Photoshop

- A. *Document window*
- B. *Docker panel icon collapse*
- C. *Go to bridge*
- D. *Panel title bar*
- E. *Menu bar*
- F. *Option bar*
- G. *Tool pallete*
- H. *Tombol icon collapse*
- I. *Tiga pallete atau panel dalam group docker vertical*

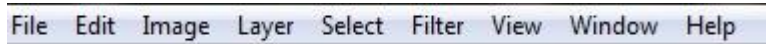
A. Document Window adalah suatu area yangdigunaka untuk, mendapatkan, menampilkan, mengedit, dan menambah elemen gambar.

B. Docker Panel Icon Collapse adalah sebuah ikon untuk mengaktifkan docker panel.

C. Go To Bridge adalah untuk menampilkan *adobe bridge*. Dengan aplikasi *adobe bridge* anda dapat melakukan pencarian file, membuat folder baru, menghapus file, mengubah nama file, dll.

D. Panel Title Bar adalah berupa tab control pada *docker panel*.

E. Menu Bar adalah baris menu yang berfungsi menampilkan, mengedit, serta menambah komponen gambar.



F. Option Bar adalah sebaris ikon yang terletak dibawah menu bar, ikon ini merupakan menu pilihan lain setelah mengaktifkan salah satu ikon dalam *tool pallete*.

G. Tools Pallete adalah kelompok tool yang dapat digunakan untuk memasukan teks, memilih, menggambar, mengedit, memindah, menambah catatan, melihat gambar serta mengubah bentuk tampilan lembar kerja photoshop.

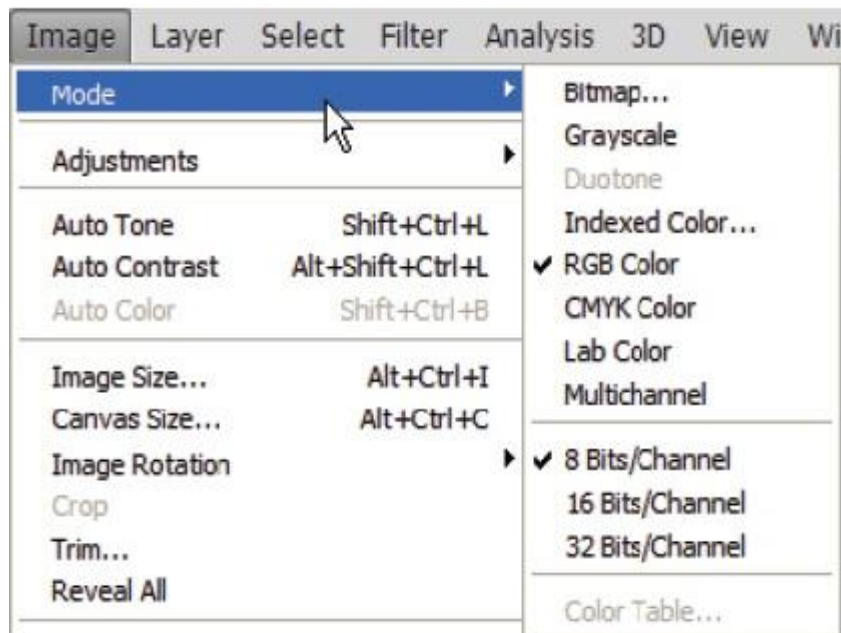
H. Tombol Icon Collapse adalah menu untuk menghentikan beberapa menu aplikasi yang sedang berjalan pada photoshop.

I. Tiga pallete atau panel dalam group docker vertical adalah menu dimana kita bisa melihat *view* skala gambar yang lebih kecil di jendela sebelah kanan.

PENGGUNAAN CHANEL PADA PHOTOSHOP

Chanel pada gambar tergantung pada color mode gambar. Untuk tipe RGB, chanel yang ada adalah *Red*, *Green*, dan *Blue*. *Color mode* dapat dilihat pada menu **Image**→**Mode**. Masing-masing chanel berisi gambar dengan tingkat nada terang gelap yang berbeda-beda. Pada *chanel Red*, warna merah akan ditampilkan dengan warna terang (putih). Semakin besar intensitas warna merah, gambar pada chanel semakin terang. Pada chanel *Green*, warna hijau akan ditampilkan dengan warna

terang (putih). Semakin besar intensitas warna hijau, gambar pada channel semakin terang. Pada *channel Blue*, warna biru akan ditampilkan dengan warna terang (putih). Semakin besar intensitas warna biru, gambar pada channel semakin putih.



Gambar 1.9 Menu *Image Mode*

2.9. MULTIMEDIA

Multimedia memiliki berbagai pengertian. Dean (1996) menyatakan bahwa istilah multimedia berasal dari teater, yaitu pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium dipanggung yang mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Namun, berbeda dengan pengertian multimedia sebelumnya (multi-media), istilah multimedia dalam hal ini berarti suatu system yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan alat-alat bantu lain seperti televisive, monitor video dan system piringan optic atau system stereo yang dimaksudkan untuk menghasilkan sajian audio visual penuh (Mc Lead, 1996). Pengertian kedua mensyaratkan adanya sinkronisasi berbagai media tadi dengan computer,

membedakanya dengan pengertian multimedia yang pertama yang memanfaatkan berbagai media yang terpisah dan berdiri sendiri. (Amir Fatah Sofyan, 2008)

Beberapa pakar mengartikan multimedia sebagai berikut :

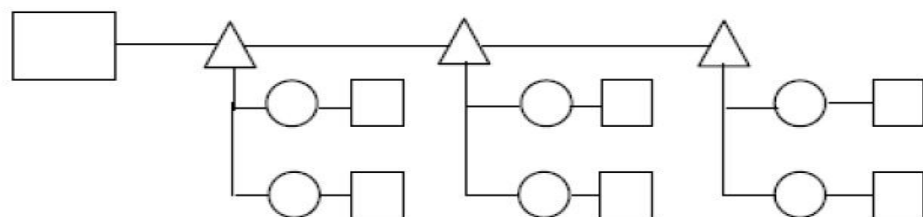
1. Multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 elemen, yaitu, suara, gambar, dan teks (Mc Cormida, 1996)
2. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit 2 media input atau output dari data. Media ini dapat audio (suara, music), animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Turban Dkk, 2002)
3. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001)
4. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) (Hofstetten, 2001)

2.10. STRUKTUR MULTIMEDIA

Menurut Laura Lemay ada empat struktur yang dapat dipakai untuk menjelaskan arus informasi dalam multimedia antara lain :

A. Linier

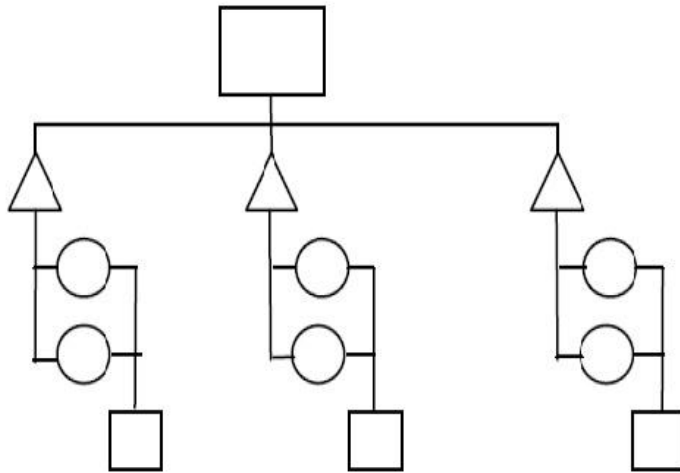
Pengguna melakukan navigasi secara berurutan dari Frame atau Informasi satu ke yang lainnya.



Gambar 1.10 Struktur Linear

B. Hierarki

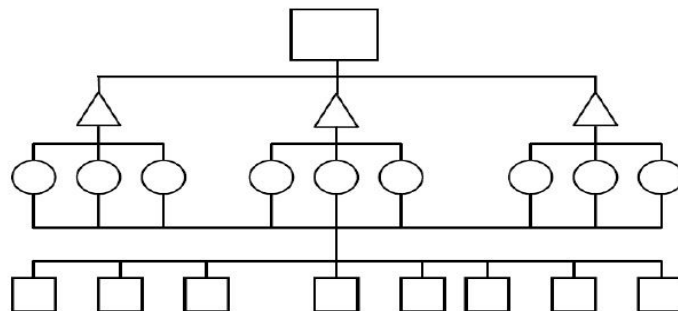
Disebut juga linier percabangan, pengguna melakukan navigasi disepanjang cabang struktur yang terbentuk oleh alur isi.



Gambar 1.11 Struktur Hierarki

C. Struktur Piramida

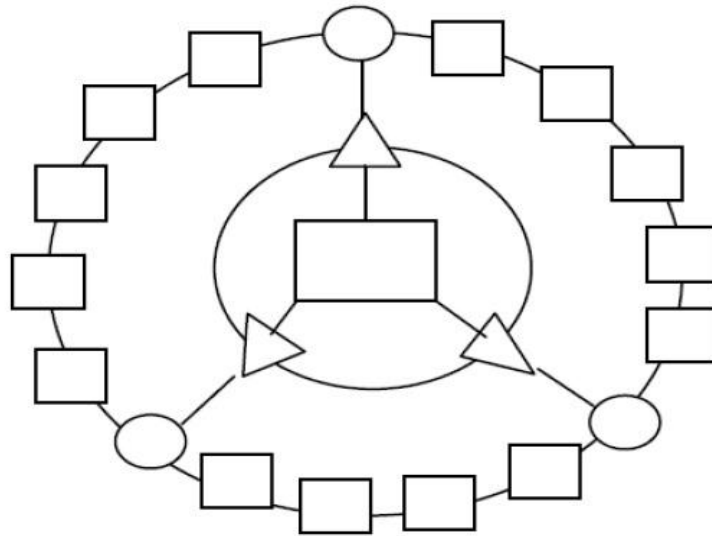
Struktur ini akan lebih tepat apabila digunakan untuk menunjuk semua level yang mempunyai resource yang sama atau pada bagian yang sama menggunakan gambar, suara, video dan sebagainya.



Gambar 1.12 Struktur Piramida

D. Struktur Polar

Membuat semua level memiliki *resource universal*

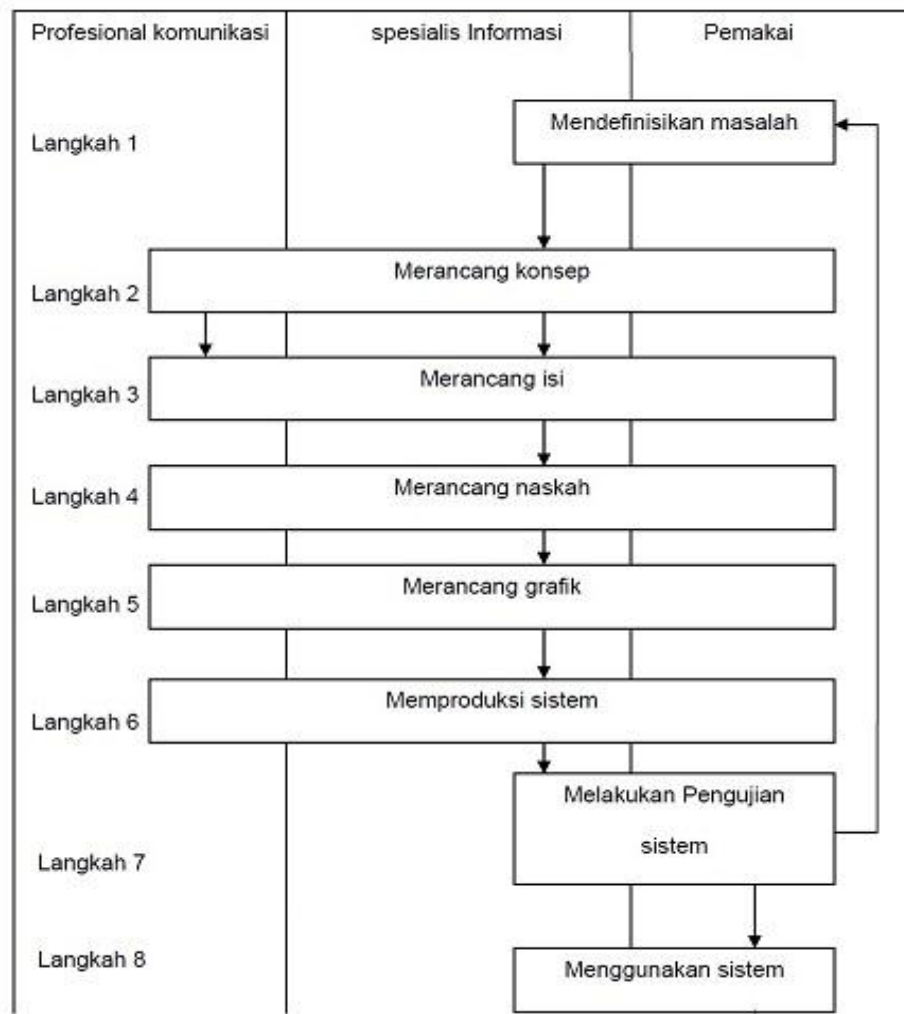


Gambar 1.13 Struktur Polar

2.11. SIKLUS HIDUP PENGEMBANGAN MULTIMEDIA

Sistem multimedia sebagai alat untuk keunggulan bersaing perusahaan, maka perkembangan sistem multimedia harus mengikuti tahapan pengembangan sebagai berikut :

1. Mendefinisikan masalah.
2. Merancang isi.
3. Menulis naskah.
4. Merancang grafik.
5. Memproduksi sistem.
6. Melakukan pengujian sistem.
7. Menggunakan sistem.



TABEL 1.2 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia

2.12. KRU (Pelaksana Produksi)

Pelaksana produksi dari pembuatan sebuah film dokumenter adalah sebagai berikut :

A. Produser

Seorang yang bertanggung jawab secara umum terhadap seluruh pelaksanaan produksi. Produksi yang dimaksud biasanya berkaitan dengan produk audio visual antara lain produksi siaran radio, rekaman musik atau lagu, film, iklan, dan program TV.

B. Sutradara

Orang yang bertugas mengatur bagaimana aktor harus tampil dalam sebuah pembuatan film atau teater sesuai dengan naskah. Seorang sutradara juga berperan dalam membimbing kru teknisi dan para pemeran film dalam merealisasikan kreativitas yang dimilikinya.

C. Scriptwriter

Proses produksi sampai pasca produksi sangat tergantung kepada scriptwriter. Karena semua *shootlist* dan *breakdown* ditulis oleh seorang *scriptwriter*.

D. Kameramen/Juru Kamera

Seorang yang mengoperasikan kamera film atau video untuk merekam gambar di film, video, atau media penyimpanan komputer. Juru kamera yang bertugas dalam kapasitas di proses pembuatan film bisa disebut sebagai operator kamera, kameramen, juru kamera televisi, juru kamera video, atau videografer, bergantung pada konteks dan teknologi yang digunakan.

E. Editor

Bertugas mengcapture film mentah dari kamera *recorder* menjadi sebuah data berformat AVI dan format yang lain kemudian memilih dan menyunting gambar dari hasil shooting dengan cara memotong (*cut*), memberi transisi, efek dan title pada video.