

BAB II

LANDASAN TEORI

Berikut adalah beberapa landasan yang akan digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir yang berjudul Rahasia Hati. Landasan yang akan digunakan mencakup segala hal tentang multimedia dan beberapa yang mendukung dalam Tugas Akhir ini.

2.1 Multimedia

Multimedia adalah komputer dan video (Suyanto, 2003:20) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks (Suyanto, 2003:21) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* dan *output* dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.

Definisi Multimedia ini adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berekreasi, dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terdapat empat komponen penting dalam Multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasi apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita.

Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. Maka multimedia dewasa ini dapat disebut sebagai multimedia dalam arti yang luas (Suyanto, 2003:20).

2.2 Film

Film dikenal sebagai pita film yang digunakan untuk memproduksi sebuah film. Semakin berkembangnya teknologi, era digital pun melibas seluloid atau pita film (<http://www.anneahira.com>). Sekarang pembuatan film dapat dilakukan dengan format digital, disebarluaskan dalam bentuk digital. Maka pengertian film sekarang bergeser. Film sekarang diartikan sebagai pembuatan alur cerita atau novel menjadi sebuah gambar bergerak yang di dalam tersebut terdapat cerita, konflik, artis, pemain, view, dan lain-lain.

Tujuan dari menonton film adalah untuk sebuah hiburan. Film memiliki fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Karakteristik dalam film antara lain layar yang luas, pengambilan gambar pemandangan menyeluruh, konsentrasi penuh, dan identifikasi psikologis (<http://husnun.wordpress.com>). Film juga terdiri dari beberapa jenis, macam-macam dari jenis film antara lain film cerita, film berita, film dokumenter, dan film kartun.

2.2.1 Jenis-jenis Film

Jenis film bermacam-macam, pembuatan sebuah film dikategorikan menurut sub jenis film yang akan dibuat hal tersebut dijelaskan oleh Guru dalam artikelnya dalam jenis-jenis film(<http://www.perpuskita.com>). Hal tersebut guna membantu penontonnya dalam menonton sebuah film yang akan ditonton. Jenis-jenis film adalah sebagai berikut:

1. Film Dokumenter

Film yang menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Film dokumenter digunakan untuk penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

2. Film Cerita Pendek

Film cerita pendek adalah film yang berdurasi di bawah 60menit. Film pendek merupakan batu loncatan bagi seseorang/sekelompok orang untuk kemudian memproduksi sebuah film cerita panjang. Jenis film bercerita pendek sering dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau kelompok yang menyukai dunia film dan berlatih untuk membuat sebuah film dengan baik..

3. Profil Perusahaan

Pembuatan film ini dikhususkan tentang perusahaan. Lebih tepatnya mengiklankan perusahaan tersebut.

4. Iklan Televisi

Iklan televisi bertujuan untuk merasng pembeli yang menonton iklan tersebut.

5. Video Klip

Video klip adalah potongan-potongan cerita pendek yang digabungkan dengan alunan musik.

2.2.2 Macam-macam Film

Menurut Anneahira dalam artikelnya tentang *Mengenal Macam-macam Film*, dijelaskan bahwa macam-macam film memiliki berbagai tema dan ide cerita. Jenis dan genre film dibagi menjadi berbagai jenis, tergantung jenis dan tema yang diangkat. Berikut berbagai macam film adalah:

1. Film Kartun

Film kartun merupakan film yang pemeran-pemerannya adalah kartun/animasi gambar bergerak. Film ini dibuat dari gambar-gambar yang dikumpulkan, kemudian disatukan dengan media komputer dan program animasi sehingga menjadi sebuah film.

2. Film Romantis

Film cinta atau romantis adalah film yang banyak digemari oleh remaja/kaum muda di Indonesia, terutama wanita. Film cinta menceritakan kisah cinta dua insan yang menjalani sebuah perjalanan percintaan.

3. Film Kolosal / Musikal

Film ini dibekali dengan unsur-unsur musik didalamnya berupa nyanyian-nyanyian, lagu, dan sebagainya.

4. Film *Thriller*

Film *thriller* dapat diartikan sebagai petualangan yang mendebarkan. Film *thriller* juga sejenis dengan film horror.

5. Film Komedi

Film komedi merupakan cerita lucu, lawakan, adegan konyol dan hal-hal yang dapat membuat penontonnya tertawa yang disusun dalam sebuah film.

6. Film Horor

Film yang menyeramkan, mendebarkan, dan memunculkan rasa takut dan penasaran data menontonnya. Film horror biasanya bercerita tentang hantu, vampire, dan sejenisnya.

7. Film Action/Laga

Film ini biasanya bercerita tentang hal-hal yang berhubungan dengan tembak-tembakan, balapan, perkelahian, penjahat, detektif, dan lain-lain yang sejenis. Film action juga ada yang berbentuk serial atau satu cerita selesai.

2.3 Remaja

Remaja didefinisikan sebagai masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 12 tahun sampai 21 tahun (Kristiono, 2008). Perkembangan manusia memiliki tuntutan psikologis yang harus dipenuhi, demikian pula dengan remaja. Remaja sewajarnya menyadari akan pentingnya sebuah pergaulan. Masa yang dilalui remaja ini adalah mampu bergaul dengan kedua jenis kelamin maka termasuk remaja yang sukses memasuki tahap perkembangan bergaul lebih matang dengan kedua jenis kelamin. Pada umumnya remaja dibagi dalam dua periode yaitu:

1. Periode Masa Puber usia 12-18 tahun

Masa ini adalah masa dimana masa peralihan dari akhir kanak-kanak ke masa awal pubertas. Pada masa akhir pubertas remaja akan mengalami masa peralihan dari masa pubertas ke masa adolesen.

2. Periode Remaja Adolesen usia 17-21 tahun

Masa ini adalah masa akhir remaja. Dimana remaja akan mengalami masa peralihan ke masa dewasa.

2.4 Psikologi Remaja

Remaja dewasa atau remaja akhir ini adalah remaja yang menuju ke ambang kedewasaan. Remaja akhir dapat berumur mulai dari 17-21 tahun. Dalam usia remaja ini, seseorang mulai merasa nyaman dengan hubungan dan keputusan mengenai seksualitas dan preferensi (Harrison, 1994:31). Hubungan individual menjadi lebih penting daripada kelompok teman sebayanya. Pada remaja akhir ini memiliki sifat yang lebih terbuka terhadap pertanyaan spesifik tentang perilaku. Idealisme dapat mengarah pada konflik dengan keluarga dan figur otoritas lainnya. Dalam umur dewasa ini remaja lebih sadar tentang konsekuensi tindakan seseorang. Kebanyakan mampu mengerti pilihan secara menyeluruh untuk masalah kesehatan.

Kaum remaja cenderung untuk lebih memperhatikan perubahan fisis pada tubuhnya dan menunjukkan perhatian kepada proses maturasi. Remaja dalam usia *adolesen* (lanjut) merupakan periode terbentuknya identitas personal, dengan

hubungan yang akrab dan suatu fungsi dalam masyarakat. Remaja pada usia *adolesen* dapat bersifat altruistik atau mementingkan kepentingan orang lain.

Jatuh cinta di usia remaja selalu bikin deg-degan. Pasalnya, perasaan cinta itu masih begitu menggebu-gebu. Tak terkontrol (www.merdeka.com). Remaja cenderung ingin menggembor-gemborkan perasaan mereka, memberitahukan hubungan cinta kepada orang lain. Setiap remaja memiliki dorongan yang hebat untuk merasakan kedekatan dengan pasangan. Remaja memiliki perasaan yang berubah-ubah, terkadang mereka sulit memahami apa yang sebenarnya yang mereka inginkan.

2.4.1 Malu

Malu adalah sejenis *trait* personaliti yang merujuk pada kecenderungan mempunyai perasaan halangan sosial atau mengelak untuk berhubungan dengan orang lain (Mohd. Fadzillah Kamsah, 2004:14). Malu dapat diwujudkan dengan bentuk tidak berani memandang mata, mengelak bila diajak berbicara. Sifat malu adalah sesuatu yang normal. Namun ada juga sifat malu yang berdampak negatif yaitu kemurungan, ketakutan, kesunyian, dan pengasingan sosial.

Sifat malu ini sebenarnya berpuncak dari faktor seperti kurangnya kemahiran dalam bersosial dan terlalu memikirkan kesempurnaan dalam suatu perkara. Sehingga sifat malu ini harus dilawan dengan meningkatkan hubungan sosial.

2.5 Perkembangan Film Romantis

Hingga tahun akhir tahun 2011 lalu, tercatat film yang paling diminati adalah film bergenre romantis (Andre, 2012). Film romantis dinikmati sebanyak 28% dari jumlah total penonton film, sedangkan film komedi memiliki 26% peminat. Data yang ada juga menuliskan bahwa remaja adalah pangsa pasar dari film bergenre romantis. Sehingga film romantis memiliki potensi besar untuk dipertontonkan kepada penontonnya.

2.6 Sejarah Film Pendek

Film pendek adalah salah satu bentuk film yang paling diminati, diminati dalam hal digarap maupun ditonton. Awal mulanya film pendek dianggap sebagai film yang murahan dan hanya digunakan oleh sutradara-sutradara pemula. Tetapi dalam hal yang sebenarnya, film pendek merupakan sebuah bentuk film yang paling sulit untuk digarap, tetapi paling mudah untuk diminati.

Di Amerika film pendek berdurasi sekitar 20-40 menit. Bahkan di Eropa dan Australia film pendek hanya berdurasi 1-15 menit saja. Membuat film pendek merupakan tantangan tersendiri bagi para pembuatnya. Pesan yang harus disampaikan dalam film pendek harus benar-benar dapat dipahami oleh penontonnya hanya dalam waktu yang singkat.

Tantangan dalam membuat film pendek mengharuskan pembuatnya membuat sebuah film yang membuahkan kreativitas dan orisinalitas dalam penggarapan film-film pendek. Sehingga para penonton dalam menikmati film pendek tersebut dan penonton dapat memiliki pengalaman berbeda dari menyaksikan film berdurasi panjang.

Film pendek sendiri lahir pada tahun 1910 di Amerika. Pada era tersebut, feature film sedang populer, dan pada akhirnya muncul ide untuk membuat feature yang memuat satu atau beberapa subjek pendek. Genre yang muncul pertama kali dalam pembuatan film pendek adalah komedi. Dalam era itu film pendek masih merupakan film bisu. Komedian seperti Charlie Chaplin, Buster Keaton, serta Laurel dan Hardy adalah artis-artis yang terkenal lewat film pendek.

Selanjutnya, film kartun juga mulai merambah film pendek dan disusul oleh genre film lainnya. Film pendek menjadi sangat populer hingga perusahaan film raksasa pun memiliki film spesial untuk menggarap film pendek. Bahkan sudah ada perusahaan yang berdiri yang dikhususkan untuk membuat film pendek. (<http://www.la-lights.com/sejarah-film-pendek-1/>).

Di Indonesia, film pendek baru populer pada tahun 1970-an. Munculnya film pendek di Indonesia ditandai Pendidikan Sinematografi di Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Kesenian Jakarta mulai mengadakan Festival Film Mini sejak 1974. Akan tetapi Festival ini sempat terhenti dikarenakan kekurangan dana (log.viva.co.id/news/read/371178).

2.7 Film Pendek

Film pendek adalah film-film yang masa putarnya diluar ketentuan untuk film cerita di bawah 50 menit (mengacu dari regulasi berbagai festival film pendek Internasional hingga tahun 1997). Di Amerika, yang tergolong film pendek adalah film berdurasi 20-40 menit. Bahkan di Eropa dan Australia, film pendek harus berdurasi 1-15 menit saja (<http://www.la-lights.com/sejarah-film-pendek-1/>).

Film pendek pada dasarnya memiliki bahasa yang jauh berbeda dengan film cerita panjang, mengingat masa putarnya yang singkat. Untuk menyiasatinya diperlukan pemahaman bahasa gambar yang lebih jernih, baik mempergunakan tanda-tanda esensial, atau simbol-simbol yang secara tidak langsung bisa menggambarkan suatu keadaan atau cerita.

Pada situs filmpelajar, Edi Cahyono menuliskan bahwa film pendek pada hakikatnya bukanlah sebuah reduksi dari film cerita panjang, ataupun sekedar wahana pelatihan belaka. Film pendek memiliki karakteristiknya sendiri yang berbeda dengan film cerita panjang, bukan lebih sempit dalam pemaknaan, atau bukan lebih mudah. (<http://filmpelajar.com/tutorial/sekilas-tentang-film-pendek>)

Tantangan tersebut membuahkan kreativitas dan orisinalitas para sineas dalam penggarapan film-film pendek. Bahkan bagi penonton, menikmati film pendek merupakan pengalaman yang berbeda dari menyaksikan film durasi panjang.

Film yang dalam bahasa inggris disebut *motion picture* (gambar hidup), merupakan media komunikasi yang lengkap dan hasil karya bersama yang melibatkan ilmu teknologi dan seni. Film bila dianalisis memiliki beberapa sifat dasar, antara lain film bersifat teknis, film bersifat sosiologis, film bersifat secara umum.

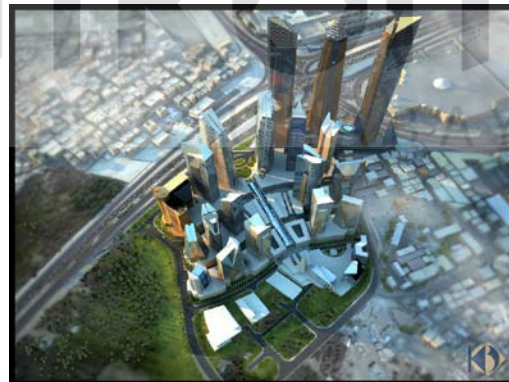
2.8 Teknik Pengambilan Gambar atau Video

Dalam pembuatan video, seorang kameramen harus mengetahui dasar-dasar teknik pengambilan gambar. Teknik pengambilan gambar dibagi menjadi dalam berbagai sudut (*camera angle*) ([bopfhttp://bopfive5.blogspot](http://bopfive5.blogspot)). Beberapa macam teknik pengambilan gambar:

1. Teknik Pengambilan Gambar

a. *Bird Eye View*

Pengambilan dengan teknik *Bird Eye View* ini diambil dari atas ketinggian tertentu, sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah begitu kecil. Pengambilan gambar dengan teknik ini biasanya menggunakan helikopter maupun diambil dari gedung-gedung tinggi.



Gambar 2.1 *Bird Eye View*

(Sumber: sampedoria.devianart.com)

b. *High Angle*

Teknik pengambilan gambar *High Angle* mengambil gambarnya dengan sudut pengambilan gambar tepat di atas objek. Pengambilan gambar ini memiliki beberapa arti yang dramatis yaitu kecil atau kerdil.



Gambar 2.2 *High Angle*

(Sumber: wikipedia.org)

c. *Low Angle*

Teknik pengambilan gambar *Low Angle* mengambil gambar dari bawah objek. Sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan dari *High Angle*. Kesan yang ditimbulkan dalam teknik ini adalah keagungan atau kejayaan. Biasanya digunakan untuk monster atau raksasa.



Gambar 2.3 *Low Angle*

(Sumber: deposiphotos.com)

d. *Eye Level*

Teknik pengambilan gambar *Eye Level* mengambil sudut pandang sejajar dengan mata objek. Tidak ada kesan khusus atau dramatik dalam teknik ini.



Gambar 2.4 *Eye Level*

(Sumber: ezzyvideoproduction.blogspot.com)

e. *Frog Level*

Teknik pengambilan gambar *Frog Level* mengambil gambar sejajar dengan permukaan tempat objek menjadi sangat besar.



Gambar 2.5 *Frog Level*

(Sumber: <http://theboldsoul.lisataylorhuff.com>)

2. Ukuran Gambar

a. *Extreem Close Up*

Pengambilan gambar sangat dekat dengan objek. Pada pengambilan gambar dengan teknik ini yang diambil hanya bagian tertentu dari objek. Fungsinya untuk mengambil detail sebuah objek.

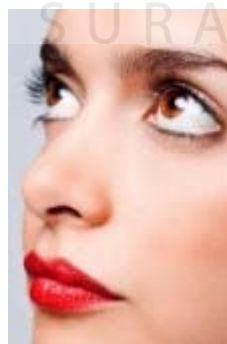


Gambar 2.6 *Extreme Close Up*

(Sumber: 123rf.com)

b. *Big Close Up*

Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsinya untuk memberi gambaran jelas tentang objek tersebut.

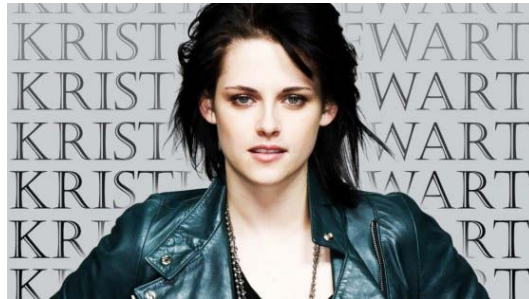


Gambar 2.7 *Big Close Up*

(Sumber: 123rf.com)

c. *Close Up*

Pengambilan gambar sebatas ujung kepala hingga leher. Fungsinya untuk memberi gambaran jelas tentang objek.



Gambar 2.8 *Close Up*

(Sumber: german.fanshare.com)

d. *Medium Close Up*

pengambilan gambar diambil dari ujung kepala hingga dada. Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang sehingga membuat penontonnya jelas.



Gambar 2.9 *Medium Close Up*

(Sumber: hurtwoodmedia.blogspot.com)

e. *Mid Shoot*

Pengambilan gambar diambil sebatas kepala hingga pinggang. Fungsinya untuk memperlihatkan sosok objek secara jelas.



Gambar 2.10 *Mid Shoot*

(Sumber: www.fanpop.com)

f. *Kneel Shoot*

Pengambilan gambar mulai dari kepala hingga ke lutut. Fungsinya hampir sama dengan pengambilan *mid shoot*.



Gambar 2.11 *Kneel Shoot*

(Sumber: wonderfulgeneration.net)

g. *Full Shoot*

Pengambilan gambar penuh dari kepala hingga kaki. Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya.



Gambar 2.12 *Full Shoot*

(Sumber: stylemelbourne.com)

h. *Long Shoot*

Pengambilan gambar lebih luas daripada *full shoot*. Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya.



Gambar 2.13 *Long Shoot*

(Sumber: zrfproduction.blogspot.com)

i. *Extrem Long Shoot*

Pengambilan gambar melebihi *long shoot*. Teknik ini menampilkan objek secara utuh. Fungsinya untuk menunjukkan bagian dari lingkungannya juga.



Gambar 2.14 *Extreme Long Shoot*

(Sumber: mclarkemedia.wordpress.com)

j. *One Shoot*

Pengambilan gambar satu objek untuk memperlihatkan seseorang atau benda dalam frame.



Gambar 2.15 *One Shoot*

(Sumber: fotouczeniak.devianart.com)

k. *Two Shoot*

Pengambilan gambar dua objek untuk memperlihatkan adegan dua orang yang sedang berkomunikasi.



Gambar 2.16 *Two Shoot*

(Sumber: atec.utdallas.edu)

1. *Three Shoot*

Pengambilan gambar tiga objek untuk memperlihatkan tiga orang yang sedang berkomunikasi.



Gambar 2.17 *Three Shoot*

(Sumber: zabiscodigital.com)

m. *Group Shoot*

Pengambilan gambar pada sekumpulan objek, untuk memperlihatkan adegan sekelompok orang yang berkumpul.



Gambar 2.18 *Group Shoot*

(Sumber: toy-tma.com)

3. Gerakan Kamera

a. *Zooming*

Gerakan yang dimaksud adalah dengan menggerakkan lensa mendekat maupun menjauh dari objek, gerakan ini merupakan fasilitas yang disediakan oleh kameran video dan kameramen hanya mengoperasikan saja.

b. *Panning*

Gerakan *panning* yakni kamera bergerak dari tengah ke kanan atau dari tengah ke kiri, bukan hanya kamera yang bergerak tetapi tripod yang terpasang pada kamera juga ikut bergerak sesuai dengan arah yang diinginkan.

c. *Tilting*

Gerakan *tilting* yaitu menggerakkan kamera keatas dan kebawah, memakai gerakan tilting masih menggunakan tripod agar hasil pada gambar memuaskan dan tetap stabil tidak goyang.

d. *Dolly*

Gerakan *dolly* adalah gerakan kamera yang dilakukan maju mundur, hampir memiliki kesamaan dengan *zooming*, namun pada gerakan *dolly* ini kamera digerakan pada tripod yang memiliki roda, dengan cara mendorong tripod maju ataupun menariknya mundur.

e. *Follow*

Gerakan ini dilakukan dengan cara mengikuti objek dengan bergerak searah objek berjalan.

f. *Farming*

Gerakan *farming* dilakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

g. *Fading*

Gerakan ini mengambil gambar secara perlahan-lahan. Apabila gambar baru masuk menggantikan gambar yang ada disebut *fade in* dan sebaliknya disebut *fade out*.

h. *Crane Shoot*

Gerakan pada kamera yang dipasang pada tripod beroda dan bergerak sendiri bersamaan kameramen, baik mendekar maupun menjauhi objek.

4. Gerakan Objek

a. *Moving Object*

Kamera sejajar mengikuti pergerakan objek.

b. *Walking*

Objek mendekat maupun menjauhi kamera.

2.9 Festival Film

Festival adalah sebuah acara terbuka untuk umum yang dilakukan dalam kurun waktu yang singkat. Festival dapat berupa berbagai jenis. Festival biasanya dilakukan dalam satu kali, terdiri dari seminar atau lokakarya, pertunjukkan musik, budaya, serta pameran komunitas anak muda ([indonesianyouth conference.org/program/festival/](http://indonesianyouthconference.org/program/festival/)).

Festival film timbul sebagai wadah bagi pemenuhan kebutuhan dialog antar pembuat film pribadi dan penontonnya yang kritis. Festival film juga menjadi sebuah usaha dalam penyebaran film. Festival film bertujuan untuk menemukan dan menjaga personal pembuat film dan hasil karyanya (<http://filmindonesia.or.id/article/box-office-vs-film-festival>).