

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini banyak menerapkan beberapa teori dan referensi yang ada kaitannya dengan proses pembuatan video *feature* terumbu karang, agar mempermudah proses produksi video tersebut.

2.1 Video

Video menjadi kata populer di saat ini, hingga kalangan masyarakat awampun sangat *familiar* dengan kata “video”, namun belum tentu masyarakat mengerti benar apa definisi dari video itu sendiri. Menurut Hafiz, dkk (2009) dalam bukunya yang berjudul *Videobase*, kata video secara harfiah berasal dari kata *videre* yang memiliki arti “aku melihat”. Sedangkan video secara teknis merupakan suatu teknologi untuk menangkap pergerakan gambar dengan gelombang cahaya dan suara melalui sensor kamera dan mikrofon yang diubah menjadi sinyal elektromagnetik, kemudian diteruskan pada proses perekaman gambar bergerak menjadi suatu data yang dalam satu kesatuan gambar yang dapat dilihat secara berurutan dan kecepatan yang bervariasi. Gambar-gambar yang tergabung tersebut biasa dinamakan *frame* dengan kecepatan pembacaan yang dinamakan *frame rate* (fps).

Video terlahir dari perkembangan teknologi media massa, yaitu televisi. Sehingga dasar dari video saat ini tidak terlepas dari media massa dan turut berperan dalam perubahan perilaku dan cara berpikir masyarakat (Hafiz, dkk, 2009: 12).

2.2 Features

Features merupakan hasil liputan atau reportase dengan gaya bertutur yang ringan. Kemudian dikemas secara mendalam dan luas yang bertujuan memberi penjelasan akan latar belakang suatu peristiwa, menghibur, serta mendidik yang diberi sedikit sentuhan *human interest* agar terkesan dramatis. *Features* membahas pada satu pokok bahasan atau tema yang diungkap melalui berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, dan menyoroti secara kritis dengan berbagai kreasi. Kreasi tersebut dapat berupa narasi, wawancara, *vox pop* (kumpulan opini dari satu hal tertentu), musik, sisipan puisi, atau bahkan sandiwara pendek yang juga merupakan gabungan antara unsur opini, dokumenter, dan ekspresi (Fachruddin, 2012: 225).

Unsur opini merupakan uraian pendapat seorang tokoh, *vox pop* (kumpulan opini dari satu hal tertentu), dan wawancara yang memperkaya pandangan dan pokok bahasan yang disajikan. Kejadian maupun fakta-fakta yang ada adalah bentuk unsur dokumenter yang memberi bukti dan memperkuat argumen mengenai pokok bahasannya. Ungkapan ekspresi digunakan untuk menciptakan suasana rileks dan *fun* dari pokok bahasannya disalurkan melalui musik, puisi, dan nyanyian dalam konteks informasi yang tidak aktual (Fachruddin, 2012: 225).

Struktur *features* tidak terikat dengan bentuk piramida terbalik, yang berarti pokok pikiran dapat disajikan di tengah maupun di akhir, karena kesimpulan cerita bisa jadi tercapai sebelum cerita berakhir. *Features* memiliki pengaruh dalam bagi *audience*, karena dapat dilihat secara fisik dengan gambar dan amosfer yang terekam dalam kamera yang memberikan gambaran sesungguhnya (Andi Fachruddin, 2012: 225).

1. Karakteristik *Features*

Menurut Andi Fachruddin (2012: 226), *features* terkadang syarat dengan kadar keilmuan, dengan pengolahan secara populer, sehingga nyaman disimak dan menghibur. Dengan cerita *features* seperti deskripsi di atas, sehingga *features* memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Kreativitas

Features memungkinkan untuk menciptakan sebuah cerita dan dicitrakan sebagai cermin karya kreatif individual dari seorang jurnalis, namun terikat etika bahwa harus akurat dan non fiktif.

b. Informatif

Features sebagai pembawa pesan moral yang dingin disampaikan kepada *audience* dan dapat menggelitik hati manusia untuk menciptakan perubahan yang konstruktif.

c. Menghibur

Features biasanya eksklusif, tujuan utamanya adalah menghibur dan memberikan hal-hal baru yang segar.

d. Awet (*timeless*)

Features dapat ditayangkan kapan saja, bahkan berkali-kalipun masih tetap menarik minat *audience*.

e. Subjektivitas

Features memungkinkan jurnalis untuk memasukkan emosi dan pikirannya dalam cerita *features*.

2. Jenis-jenis *Features*

Menurut Andi Fachruddin (2012: 226), dalam pembuatan *features* ide bisa didapat dari berbagai hal seperti, kelanjutan berita aktual, hari-hari tertentu, profil tokoh yang banyak diperbincangkan, kejadian tertentu, dan banyak hal lain, karena bukan merupakan fiksi namun fakta yang yang ditulis dalam gaya seperti fiksi. Ide juga dapat digali dari jenis-jenis *features* berikut:

- a. *Features* Kepribadian (Profil)
- b. *Features* Sejarah
- c. *Features* Petualangan
- d. *Features* Musiman
- e. *Features* Interpretatif
- f. *Features* Kiat (Petunjuk Praktis)
- g. *Features* Ilmiah (Science)
- h. *Features* Perjalanan
- i. *Features* Kuliner
- j. *Features* Minat Insani

3. *Features* Interpretatif

Features interpretatif merupakan jenis *features* yang memberikan deskripsi dan penjelasan lebih detail terhadap topik yang telah diberitakan. Topik yang diangkat dapat berupa organisasi, aktivitas, tren atau gagasan tertentu yang menjadi buah bibir di masyarakat.

Dalam buku *Developing Story Ideas* (Michael Rabiger, 2000: 157) dijelaskan bahwa dalam menyusun ide cerita meliputi 2 metode, yaitu:

Ulasan pada *features* disusun dalam metode bercerita secara paralel, seperti:

- a. *Digression* merupakan situasi, karakter, serta masalah dapat dikembangkan diluar cerita utama.
- b. *Tension* merupakan cerita yang ada di dalamnya selalu berhubungan dengan cerita utama.
- c. *Narative Compresions* merupakan isinya diceritakan bersamaan secara naratif.
- d. *Imagination* merupakan intrepretasi yang ada disesuaikan dengan pengetahuan dari penontonnya.
- e. *Active Partisipation* merupakan bercerita selayaknya ikut serta di dalamnya, sehingga tidak hanya sekedar memberi informasi.
- f. *Multiple Point of View* merupakan plot cerita di dalamnya menyesuaikan dari keberagaman sudut pandang yang ada.

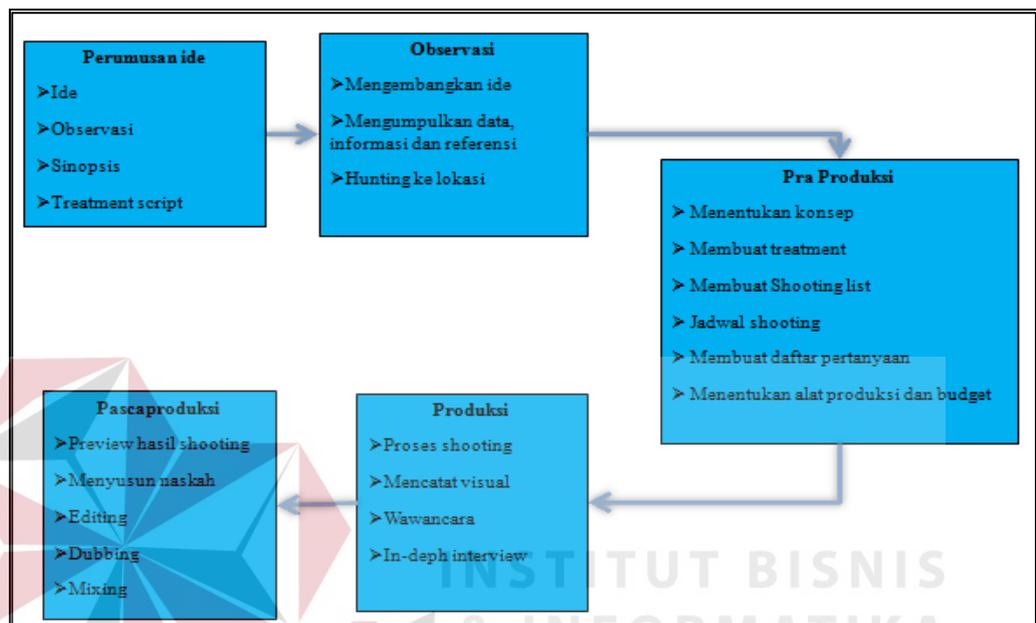
Setelah metode bercerita *feature* secara paralel, kemudian *features* dikembangkan pada cerita yang akan diulas setelah proses produksi selesai.

Pengembangan cerita pada ulasan penulisan:

- a. Jangan memperbaiki konsep awal yang ada karena konsep awal digunakan sebagai acuan.
- b. Fokus pada masalah yang ada hingga benar-benar tepat.
- c. Permasalahan baru akan muncul dari masalah utama.
- d. Menyusun cerita yang disesuaikan dengan masalah yang ada.
- e. Mengoreksi keterkaitan detil masalah utama yang diulas.
- f. Kembali pada konsep awal supaya tidak banyak merusak ide cerita utama.

4. Langkah-Langkah Membuat *Features*

Menurut Andi Fachruddin (2012: 226), langkah-langkah dalam pembuatan video *features* merupakan hal penting sebagai acuan pembuatannya agar dapat melanjutkan dalam langkah pembuatan selanjutnya. Langkah-langkah pembuatan feature dijelaskan pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Langkah-langkah Membuat *Features*
(Sumber: Olahan Penulis)

2.3 Pulau Karimunjawa

Sejarah Kepulauan Karimunjawa yang terletak di sebelah utara pulau Jawa, yaitu terletak di Kabupaten Jepara yang terdiri dari 14 kecamatan, salah satunya kecamatan Karimunjawa, salah satu wilayah kecamatan yang terdiri dari 3 desa mempunyai total jumlah pulau sebanyak 27, pulau-pulau ini sebagian ada yang tidak berpenghuni. Pulau yang paling besar diantara pulau-pulau lain ini dihuni oleh beberapa suku di Indonesia, seperti suku Jawa, suku Madura, dan suku Bugis. Mereka mendiami pulau ini sangat lama, sebagian besar mereka adalah para

pendatang yang bekerja sebagai nelayan. Jumlah penduduk di kecamatan Karimunjawa sekitar 8.000 jiwa, Karimunjawa merupakan kawasan alam yang dilindungi karena memiliki sumber daya alam yang sangat khas dan unik baik dalam bentuk flora maupaun fauna, fauna ekosistem merupakan kondisi alam yang menjadikan Karimunjawa sebagai cagar laut yang sangat potensial.

Dengan luas daratan ± 1.500 hektare dan perairan ± 110.000 hektare, Karimunjawa kini dikembangkan menjadi pesona wisata Taman Laut yang mulai banyak digemari wisatawan lokal maupun mancanegara. Karimunjawa sangat menarik sebagai liburan para wisatawan yang ingin berlibur dipesisir pantai yang indah. Sejak tanggal 15 Maret 2001, Karimunjawa ditetapkan oleh pemerintah Jepara sebagai Taman Nasional. Sejak itulah Karimunjawa kerap dikunjungi para wisatawan dari berbagai belahan dunia. ini menjadi sebuah peluang bisnis wisata bagi masyarakat karimunjawa khususnya dan bagi masyarakat Jepara pada umumnya. Pada saat ini bukan hanya masyarakat Jepara saja yang memanfaatkan peluang bisnis tersebut namun sampai dari berbagai wilayah luar Jepara ataupun luar Jawa juga memanfaatkan peluang bisnis wisata *pulau Karimunjawa*. Hal ini membuktikan betapa eksotisnya pulau Karimunjawa dan betapa keindahan pantai Karimunjawa yang memikat para wisatawan lokal maupun mancanegara. Karimunjawa adalah rumah bagi terumbu karang, hutan bakau, hutan pantai, serta hampir 400 spesies fauna laut, di antaranya 242 jenis ikan hias. Beberapa fauna langka yang hidup di Karimunjawa adalah elang laut dada putih, penyu sisik, dan penyu hijau dan masih banyak lainnya.

Tumbuhan yang menjadi ciri khas Taman Nasional Karimunjawa yaitu dewadaru (*Crystocalyx macrophyla*) yang terdapat pada hutan hujan dataran

rendah. Tumbuhan dewadaru juga dijadikan sofenir khas Karimunjawa, dan menjadi buah tangan bagi wisatawan yang berkunjung ke pulau Karimunjawa terdapat di Pulau Gleyang Karimunjawa.

2.4 Geografis Karimunjawa

Dilihat dari letak geografis Karimunjawa terletak di Laut Utara, utara Jepara, Jawa Tengah. Kepulauan ini terdiri dari 27 pulau, pulau-pulau yang berpenghuni berjumlah 5 pulau sedangkan pulau yang lainnya belum berpenghuni, pulau yang sudah berpenghuni adalah:

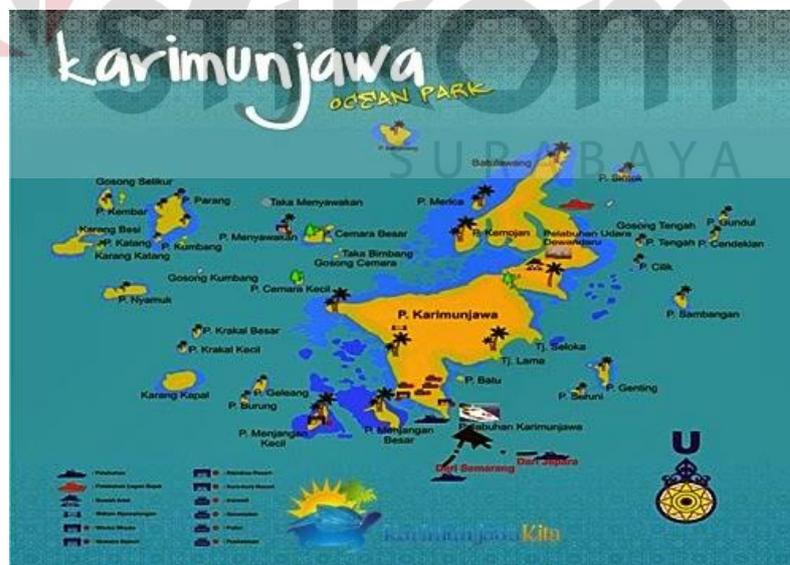
1. Karimunjawa
2. Kemujan
3. Nyamuk
4. Parang
5. Genting

Sedangkan yang belum berpenghuni adalah:

1. Menjangan Besar
2. *Menjangan Kecil*
3. *Cemara Besar*
4. *Cemara Kecil*
5. Geleyang (30 ha)
6. Burung
7. Bengkoang (92 ha)
8. Kembar (11,2 ha)
9. Katang (2,8 ha)
10. Krakal Besar (2,8 ha)



11. Krakal Kecil (2,8 ha)
12. Sintok
13. Mrican
14. Tengah
15. Pinggir
16. Cilik
17. Gundul
18. Seruni
19. Tambangan
20. Cendekian
21. Kumbang (8,8 ha)
22. Mencawakan (atau Menyawakan).



Gambar 2.2 Peta Lokasi Pulau Karimunjawa
(Sumber : olahan penulis)



Gambar 2.3 Peta Lokasi sunan nyamplungan
(Sumber : olahan penulis)

2.5 Terumbu Karang

Istilah terumbu karang sendiri sangat jauh berbeda dengan karang terumbu, karena yang satu mengindikasikan suatu ekosistem dan kata lainnya merujuk pada suatu komunitas bentik atau yang hidup di dasar substrat. Terumbu karang yang memiliki arti suatu kumpulan hewan bersel satu yang membentuk koloni dan mempunyai rumah dari yang terbuat dari bahan kapur. Organisme utama kebanyakan terdiri dari koral dan algae. Terumbu karang terdiri dari tiga tipe, yaitu karang tepi atau sejajar pantai, pembatas atau membentuk laguna dan melingkar seperti cincin.

Terumbu karang (*coral reef*) merupakan kumpulan masyarakat (binatang) karang (*reef coral*), yang hidup di dasar perairan, yang berupa batuan kapur (CaCO_3), dan mempunyai kemampuan yang cukup kuat untuk menahan gaya gelombang laut.

2.5.1 Jenis Terumbu Karang

Berdasarkan jenisnya, terumbu karang mempunyai dua jenis yang berbeda, yaitu:

1. Terumbu karang keras (*brain coral* dan *elkhorn coral*) merupakan karang batu kapur yang keras yang membentuk terumbu karang. Walaupun terlihat sangat kokoh karang, karang sebenarnya sangat rapuh, mudah hancur dan sangat rentan terhadap perubahan lingkungan.
2. Terumbu karang lunak (*sea fingers* dan *sea whips*) tidak membentuk karang, terdapat beberapa tipe terumbu karang yaitu terumbu karang yang tumbuh di sepanjang pantai di *continental shelf* yang biasa disebut sebagai *fringing reef*, terumbu karang yang tumbuh sejajar pantai tapi agak lebih jauh keluar.

2.5.2 Bentuk Terumbu Karang

Menurut Sjamsoeddin, S.B.S. 1997 dalam konservasinya ekosistem terumbu karang, terumbu umumnya dikelompokkan ke dalam empat bentuk, yaitu:

1. Terumbu karang tepi (*fringing reefs*)
Perkembangan terumbu karang tepi bisa mencapai kedalaman sampai 40 meter, terumbu karang tepi atau karang penerus berkembang di mayoritas pesisir pantai. Terumbu karang ini berbentuk melingkar.



Gambar 2.4 Terumbu karang tepi (fringing reef)
(Sumber: olahan penulis)

2. Terumbu karang penghalang (barrier reef)

Terumbu karang ini terletak pada jarak yang *relatife* jauh dari pulau, mempunyai jarak sekitar 0.52 km² ke arah laut lepas dengan dibatasi oleh perairan dengan kedalaman hingga 75 meter. Terumbu karang ini terkadang membentuk lagoon (kolom air) atau celah perairan.



Gambar 2.5 Terumbu karang penghalang (barrier reef)
(Sumber: Karimunjawa.com)

3. Terumbu karang cincin (atolls)

Terumbu karang yang berbentuk cincin yang mengelilingi batas dari pulau vulkanik yang tenggelam sehingga tidak terdapat perbatasan dengan daratan.



Gambar 2.6 Terumbu karang cincin (atolls)
(Sumber: Karimunjawa.com)

4. Terumbu karang datar/gosong terumbu (patch reef)

Terumbu ini tumbuh dari bawah ke atas sampai ke permukaan dan dalam kurun waktu geologis membantu pembentukan pulau datar.



Gambar 2.7 Terumbu karang datar/gosong terumbu (patch reef)
(Sumber: Karimunjawa.com)

2.6 Perkembangan anak usia 5-10 Tahun

Menurut Robert J. Hagvighurst, 1961, pada masa ini anak memasuki masa belajar di dalam dan diluar sekolah. Anak belajar di sekolah, tetapi membuat latihan di rumah yang mendukung hasil belajar di sekolah. Banyak aspek yang berlaku dibentuk melalui penguatan verbal, keteladanan, dan identifikasi. Anak-anak pada masa ini juga mempunyai tugas-tugas perkembangan, yakni:

1. Belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan; bermain sepak bola, loncat tali, berenang.
2. Belajar membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis
3. Belajar bergaul dengan teman-teman sebaya
4. Belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya
5. Belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis, berhitung
6. Belajar mengembangkan konsep sehari-hari
7. Membentuk hati nurani, nilai moral, dan nilai social
8. Memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi
9. Membentuk sikap terhadap kelompok social dan lembaga-lembaga

Menurut teori Piaget, pemikiran anak masa sekolah dasar disebut juga pemikiran operasional kongkrit (concrete operational thought), artinya aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek peristiwa nyata atau kongkrit. Dalam upaya memahami alam sekitarnya mereka tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indera, karena anak mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan sesungguhnya (logikanya).

Menurut Teori Kohlberg dalam menganalisis perkembangan anak usia 6-12 tahun juga membaginya menjadi dua tahapan:

1. Tahapan pertama: usia 6-10 tahun.

Dalam usia ini, ia menilai anak sudah bisa menilai hukuman atau akibat yang diterimanya berdasarkan tingkat hukuman dari kesalahan yang dilakukannya. Sehingga ia sudah bisa mengetahui bahwa berperilaku baik akan mampu membuatnya jauh atau tak mendapatkan hukuman.

2. Tahapan kedua: usia 10-12 tahun.

Dalam usia ini, menurut Kohlberg, ia sudah bisa berpikir bijaksana. Hal ini ditandai dengan ia berperilaku sesuai dengan aturan moral agar disukai oleh orang dewasa, bukan karena takut dihukum. Sehingga berbuat kebaikan bagi anak usia seperti ini lebih dinilai dari tujuannya. Ia pun menjadi anak yang tahu akan aturan.

Masa usia 10 tahun anak dianggap mempunyai masa intelektual atau masa keserasian dan mempunyai ciri- ciri :

- a. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi.
- b. Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan tradisional.
- c. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri.
- d. Membandingkan dirinya dengan anak yang lain.
- e. Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu persoalan, maka persoalan itu dianggap tidak penting.

1.7 Alam

Karimunjawa kaya akan tempat-tempat indah, menarik, dan mempesona. Karimunjawa merupakan perwakilan lima tipe ekosistem yaitu ekosistem terumbu karang, padang lamun dan rumput laut, hutan mangrove, hutan pantai, serta hutan hujan tropis dataran rendah. Namun belum seluruhnya terekspose dengan baik. Berdasarkan hasil eksplorasi flora yang dilakukan oleh LIPI tahun 2003 (Djarwaningsih dll., 2003) ditemukan 124 spesies dan 5 genus flora dikawasan hutan hujan tropis dataran rendah Karimunjawa.

Ekosistem terumbu karang terdiri dari 3 tipe terumbu, yaitu terumbu karang pantai (*fringing reef*), penghalang (*barrier reef*) dan beberapa taka (*patch reef*). Ekosistem terumbu karang di Kepulauan Karimunjawa terdiri atas 64 genera karang yang termasuk dalam 14 famili ordo *scleractinian* dan 3 ordo non *scerectinian* (Nababan dll, 2010). Sedangkan jenis yang mendominasi ekosistem ini adalah genera *Acropora* dan *Porites*. Lebih lanjut dinyatakan bahwa sampai dengan tahun 2009, persentase penutup terumbu karang berkisar antara 7-69% dengan rata-rata penutupan adalah 54,550%. Persentase penutupan terumbu karang di kawasan Taman Nasional Karimunjawa menunjukkan menunjukkan kenaikan persentase penutupan yang menggembirakan dari tahun 2004 yang berada pada kisaran 40%.

Karakteristik ikan karang di Karimunjawa cukup unik. Keanekaragaman ikan karang yang ditemukan di Karimunjawa merupakan kondisi peralihan antara jenis-jenis ikan karang yang sering ditemukan di perairan Kepulauan Seribu dan di perairan Bali (marnane dll, 2003). Sampai dengan tahun 2006, secara total jumlah spesies ikan karang yang ditemukan selama survey di seluruh di seluruh perairan Karimunjawa adalah 353 spesies yang termasuk dalam 117 genus dan 43 famili.

Keanekaragaman ini tergolong relatif tinggi dibandingkan daerah lain di perairan Pulau Jawa. Secara keseluruhan keseragaman spesies ikan karang bervariasi dari rendah di Tanjung Gelam hingga baik di sisi timur Pulau Sintok.

Lebih lanjut dinyatakan bahwa ditemukan 5 spesies kima di dalam kawasan Taman Nasional Karimunjawa yaitu terumbu derasa, terumbu crocea, terumbu maxima, terumbu squamosa, dan hipopus dengan kelimpahan terbanyak ditemukan di pulau kembar dan kelimpahan terendah di pulau Cemara Besar. Spesies yang sedikit dijumpai adalah hipopus. Saat ini dideteksi terjadi penurunan signifikan populasi kima yang ada dalam kawasan Taman Nasional Karimunjawa.

1.8 Pendidikan

Di dalam UU Nomer 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Berdasarkan Pasal 31 Ayat (10) UUD 1945 menyatakan, "Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan". Makna yang terkandung dalam bunyi pasal itu tidak mengecualikan siapa pun, termasuk mereka yang miskin.

Menjadi bangsa yang maju tentu merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Sudah menjadi suatu rahasia umum bahwa maju atau tidaknya suatu negara dipengaruhi oleh beberapa faktor pendidikan yang mengarah pada perubahan perilaku dalam belajar diantaranya:

1. Perubahan yang disadari dari sengaja (intensional)
2. Perubahan yang berkesinambungan (kontinyu)
3. Perubahan yang fungsional
4. Perubahan yang bersifat positif
5. Perubahan yang bersifat aktif
6. Perubahan yang bersifat permanen
7. Perubahan yang bertujuan dan terarah
8. Perubahan perilaku secara keseluruhan

Fungsi pendidikan adalah menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan. Sedangkan menurut UUSPN No.20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan ini harus terus berjalan untuk menjaga keberlangsungan hidup manusia, karena tanpa pendidikan tidak akan ada perpindahan ilmu pengetahuan serta nilai-nilai dan norma sosial dari generasi tua ke generasi muda.

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional beserta peraturan-peraturan pemerintah yang berkaitan dengan undang-undang tersebut. Dalam UU Sisdiknas tersebut dinyatakan bahwa,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

2.8 *Special Effect Split Screen*

Split Screen merupakan teknik *special effect* pembagian layar menjadi dua atau lebih potongan gambar yang dimunculkan bertahap atau dua gambar berbeda yang dimunculkan bersamaan dalam satu layar (Dancyger, 2006: 104).



Gambar 2.8 Special Effect Split Screen
(Sumber: www.youtube.com)

2.9 *Animasi 3 Dimensi*

Menurut Vaughan dan Budi Sutedjo Dharmo Oetomo pakar ilmu animasi, yaitu suatu usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Hal ini dilakukan dengan perubahan visual sepanjang waktu yang memberikan kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat.



Gambar 2.9 Animasi 3 Dimensi
(Sumber www.google.com)

2.10 Teknik Pengambilan Gambar

Menurut Laminantang (2013: 87) dalam pembuatan karya video terdapat beberapa sudut pandang yang mempengaruhi kontinuitas dan komposisi, karena sudut pengambilan gambar yang benar mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dari video tersebut. Sebagai pendukung penempatan posisi kamera, dalam produksi juga harus memperhatikan beberapa teknik dalam pengambilan gambar, seperti:

1. Shot Size (Ukuran Gambar)

Dalam setiap pengambilan gambar perlu memperhatikan *shot size*. Agar gambar terasa lebih dinamis dan menarik untuk dilihat masyarakat, sehingga memerlukan variasi *shot size* dari berbagai *angle*. Berikut ukuran *shot size*, antara lain:

a. Long Shot (LS)

Panjang, jauh, luas, namun lebih kecil dari ELS yang bertujuan menggambarkan obyek yang padat.



Gambar 2.10 *Long Shot*
(Sumber: Olahan Penulis)

b. *Medium Shot* (MS)

Pengambilan gambar setengah badan atau ukuran objek dengan latar belakang yang dapat dinikmati agar menunjukkan profil obyek yang direkam.



Gambar 2.11 *Medium Shot*
(Sumber: Olahan Penulis)

c. *Close Up* (CU)

Penggambaran obyek menjadi frame yang lebih padat dan dekat dalam satu *frame* untuk menciptakan gambar yang berbicara, seperti pada gambar 2.15 berikut.



Gambar 2.12 *Close Up*
(Sumber: Olahan Penulis)

d. *Big Close Up* (BCU)

Gambar yang memperlihatkan bagian-bagian tertentu dari obyek menjadi lebih padat dan dekat lagi daripada *Close Up*.



Gambar 2.13 *Big Close Up*
(Sumber: Olahan Penulis)

2.11 Sudut Pandang Objek

Dalam proses pengambilan gambar ada beberapa sudut atau *angle* yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan gambar yang bagus, seperti:

1. *High angle*

Penempatan kamera lebih tinggi daripada subyek untuk mendapatkan kesan bahwa obyek yang diambil gambarnya terlihat lebih kecil dan rendah.

2. *Mid Angle*

Kamera ditempatkan sejajar dengan mata subyek untuk menunjukkan kedudukan penonton dan subyek dalam posisi sejajar.

3. *Low Angle*

Penempatan kamera lebih rendah daripada subyek untuk menunjukkan wibawa serta kedudukan obyek yang lebih tinggi dan besar.

2.12 Komposisi Gambar

Dalam Buku Lengkap *Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional* (2010) dijelaskan bahwa komposisi gambar adalah susunan obyek visual secara keseluruhan pada bidang gambar, agar gambar dapat berbicara dengan sendirinya melalui gambar yang diambil. Ada beberapa cara yang perlu diperhatikan untuk menghasilkan komposisi yang baik, diantaranya *Walking Space* dan *Looking Space*, *Head Room*, *In* dan *Out of*, potongan gambar, *Rule of Thirds*, Aturan Sepertiga.

Walking Space dan *Looking Space* adalah saat pengambilan benda atau orang yang sedang berjalan, maka perlu memperhatikan ruang dimana objek tersebut menghadap. *Head Room* adalah komposisi di atas kepala dari objek, hal ini perlu diperhatikan agar gambar enak dilihat. *In* dan *Out of* adalah komposisi yang menunjukkan jika objek tersebut bergerak mendekat atau menjauh. Potongan gambar juga harus diperhatikan sehingga tidak memotong gambar pada persendian, agar gambar tidak seakan dipenggal. *Rule of Thirds* merupakan acuan dalam membuat komposisi, komposisinya dibagi menjadi 3 bagian. Sepertiga bagian adalah teknik dalam penempatan objek menjadi fokus, berada diantara salah satu dari 3 bagian yang ada.

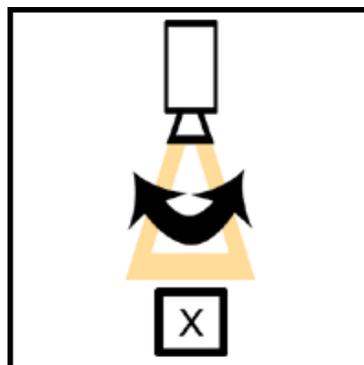
Salah satu unsur yang digunakan untuk membangun sebuah komposisi adalah sudut pengambilan gambar yang ditentukan juga oleh motivasi pengambilan gambar. Jika ingin mendapatkan moment dan gambar yang terbaik, maka diambil dari berbagai sudut pandang dan terdapat makna tersendiri untuk memperkuat gambar yang diambil.

2.13 Teknik Pergerakan Kamera

Dalam pengambilan gambar, Al Firdaus (2010) mengungkapkan bahwa pergerakan dari kamera juga dianggap penting sebagai penunjang pengambilan gambarnya. Beberapa pergerakan kamera yang banyak dikenal antara lain:

1. *Panning*

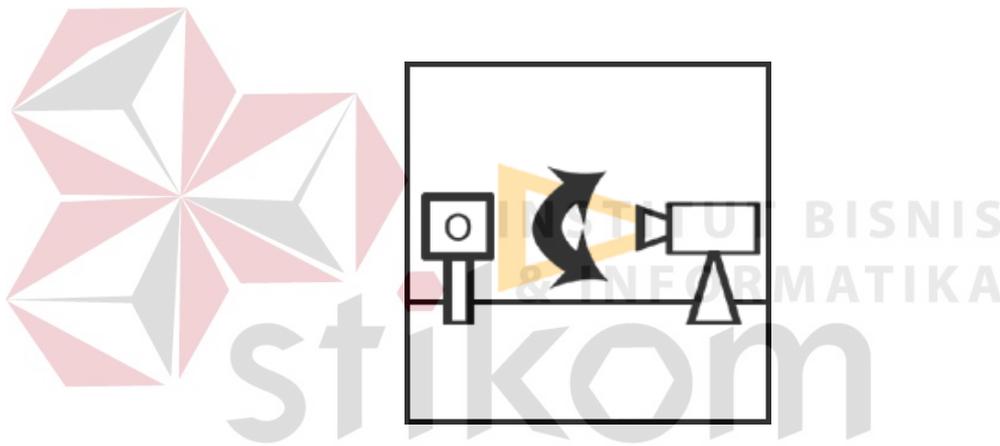
Merupakan pergerakan kamera secara horizontal ke arah samping kiri ataupun kanan objek. Pergerakan secara horizontal ke arah kanan biasa disebut *pan right*, sedangkan pergerakan secara horizontal ke arah kiri biasa disebut dengan *pan left* seperti yang ditunjukkan oleh ilustrasi pergerakan kamera pada gambar 2.17.



Gambar 2.14 Ilustrasi *Panning*
(Sumber: youtube)

2. *Tilting*

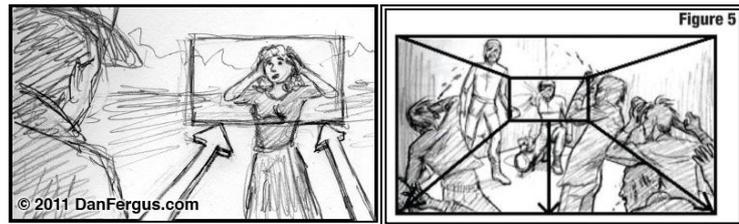
Merupakan pergerakan kamera secara vertikal ke arah atas ataupun arah bawah dari objek yang dituju. Pergerakan secara vertikal ke atas biasa disebut dengan *tilt up* yang dapat memicu emosi, perasaan, dan perhatian akan rasa ingin tahu tentang apa yang akan terjadi selanjutnya, namun terkadang juga untkkan mengagungkan objeknya, sedangkan pergerakan vertikal ke bawah disebut dengan *tilt down* yang umumnya memicu kesedihan dan kekecewaan.



Gambar 2.15 Ilustrasi *Tilting*
(Sumber: upload.wikimedia.org)

3. *Zooming*

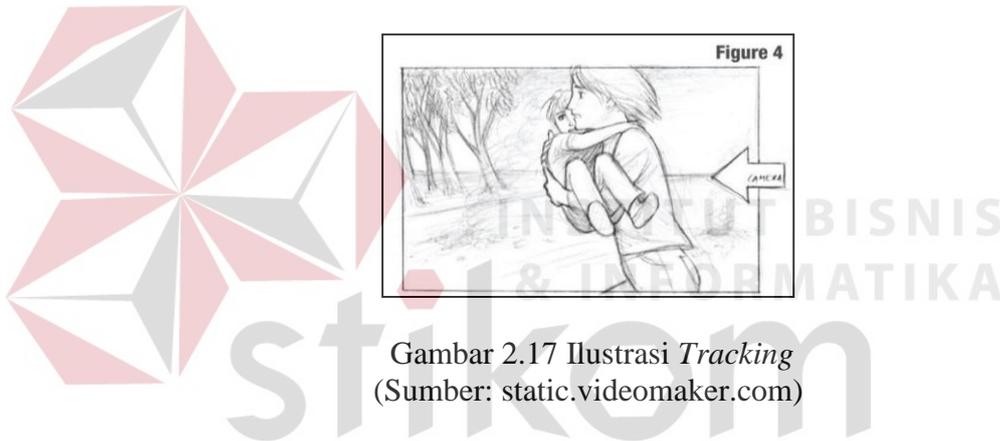
Merupakan pengambilan gambar dengan memperbesar atau memperkecil ukuran gambar dengan mengubah dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar yang biasa disebut dengan *zoom out* untuk menunjukkan apa yang berada di sekitar objek yang dituju, ataupun dari sudut pandang lebar ke sudut pandang kecil yang disebut dengan *zoom in* untuk menunjukkan objek penting dalam satu *frame* tersebut.



Gambar 2.16 Ilustrasi *Zoom in* dan *Zoom Out*
(Sumber: static.videomaker.com)

4. *Tracking*

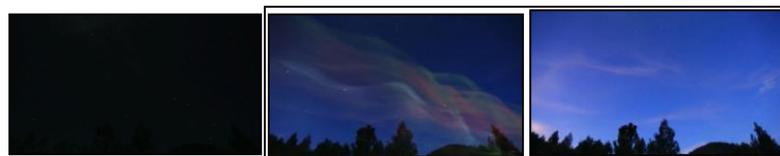
Merupakan pengambilan gambar dengan pergerakan maju dan mundur yang diikuti oleh seluruh badan kamera yang mengikuti gerak dari objeknya seperti pada gambar 2.19 berikut.



Gambar 2.17 Ilustrasi *Tracking*
(Sumber: static.videomaker.com)

5. *Timelapse*

Merupakan teknik fotografi dengan menggabungkan beberapa foto tanpa memindahkan posisi kamera dan *angle* di lain posisi yang memiliki selang waktu dalam hitungan detik yang difokuskan pada *point of interest* obyeknya.



Gambar 2.18 Timelapse
(Sumber: Olahan Peneliti)