

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Obsesi

Obsesi sendiri adalah dorongan yang tidak tertahankan atau memaksa dan tidak masuk akal untuk melakukan sesuatu (Frankl, 1968: 470). Pada dasarnya obsesi adalah keinginan, namun berbeda dengan keinginan yang impulsif. Dengan kata lain obsesi keinginan yang berangkat dari persoalan dan bergerak disuatu tujuan. Agar persoalan terpecahkan dan tujuannya tercapai maka suatu obsesi menuntut sebuah devosi (daya gerak dari dalam). Tanpa bermaksud menunjukkan suatu arogansi (Budiawan, 2006: 9). Dalam hasil wawancara dan penelitian kepada pakar-pakar psikologi yang sangat berpengalaman dan ahli dibidangnya Obsesi menurut konselor dan guru di suatu instansi lembaga pendidikan yang ternama diSurabaya yaitu Yunita Nurul Amini, S.Psi adalah Hasil olah pikir manusia yang memunculkan/ mendorong suatu keinginan untuk mencapai suatu tujuan ( motivasi ) bilamana suatu keinginan tersebut tidak terkontrol dengan baik akan memunculkan suatu gangguan perilaku.

Wawancara yang kedua kepada pakar psikologi, konselor dan dosen diUniversitas negeri ternama diSurabaya serta beliau juga memiliki suatu lembaga psikolg yaitu Suhadianto, S.Psi, M.Psi. Menurut beliau obsesi sendiri adalah Keinginan seseorang untuk mencapai suatu tujuan atau keinginan, setiap individu

memiliki Obsesi yang berbeda. Obsesi itu energi yang memaksakan dorongan kepada setiap orang untuk maju. Tentu saja Obsesi harus dimiliki tapi harus tetap positif dan tidak kompulsif.

## 2.2 Film

Film adalah gambar-hidup, juga sering disebut movie (semula pelesetan untuk 'berpindah gambar'). Film, secara kolektif, sering disebut 'sinema'. Gambar-hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis.

Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi. Dari sumber yang lain mengatakan bahwa Film adalah salah satu bentuk karya seni yang menjadi fenomena dalam kehidupan modern, setelah ditemukan media untuk mengapresiasikannya tentunya. Sebagai objek seni abad ini, film dalam prosesnya berkembang menjadi salah satu bagian dari kehidupan sosial, yang tentunya memiliki pengaruh yang cukup signifikan pada manusia sebagai penonton.

Film pertama kali lahir dipengaruhi kedua abad 19, dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat mudah terbakar bahkan oleh percikan abu rokok sekalipun. Sesuai perjalanan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah diproduksi dan enak ditonton (Efendy, 2002).

### 2.3 Film Menggunakan Media Selluloid

Istilah film atau Selluloid pada mulanya mengacu pada suatu media sejenis plastik yang dilapisi dengan zat peka cahaya. Media peka cahaya ini sering disebut selluloid. Dalam bidang fotografi film ini menjadi media yang dominan digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa. Pada generasi berikutnya fotografi bergeser pada penggunaan media digital elektronik sebagai penyimpan gambar. Dalam bidang sinematografi perihal media penyimpanan ini telah mengalami perkembangan yang pesat. Berturut-turut dikenal media penyimpanan selluloid (film), pita analog, dan yang terakhir media digital (pita, cakram, memori chip).

Bertolak dari pengertian ini maka film pada awalnya adalah karya sinematografi yang memanfaatkan media selluloid sebagai penyimpannya. Sejalan dengan perkembangan media penyimpan dalam bidang sinematografi, maka pengertian film telah bergeser. Sebuah film cerita dapat diproduksi tanpa menggunakan selluloid (media film). Bahkan saat ini sudah semakin sedikit film yang menggunakan media selluloid pada tahap pengambilan gambar. Pada tahap pasca produksi gambar yang telah diedit dari media analog maupun digital dapat disimpan pada media yang fleksibel. Hasil akhir karya sinematografi dapat disimpan Pada media selluloid, analog maupun digital. Perkembangan teknologi media penyimpan ini telah mengubah pengertian film dari istilah yang mengacu pada bahan ke istilah yang mengacu pada bentuk karya seni audio-visual. Singkatnya film kini diartikan sebagai suatu genre (cabang) seni yang menggunakan audio (suara) dan visual (gambar) sebagai medianya.

## 2.4 Film Pendek

Film pendek secara umum dapat diterjemahkan sebagai film dengan durasi singkat, dan film pendek biasanya hanya menyampaikan pesan yang singkat saja. Durasi dari film pendek kurang lebih dari 15 – 30 menit.

Di Indonesia film pendek sebuah “gerakan” telah lama dimulai semenjak tahun 70an. Mahasiswa sinematografi LPKJ (Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta? Jurusan sinematografi sendiri dibuka tahun 1971) yang kini dikenal sebagai IKJ (Institut Kesenian Jakarta) membuat apa yang mereka sebut sebagai Sinema 8, sebuah grup yang menggunakan kamera 8mm untuk membuat karya “film mini” tepat setelah Festival Film Mini tahun 1973 di Jakarta.

Efendy Heru (2002: 13) menyatakan bahwa durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Dibanyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang atau kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok kerumah-rumah produksi atau saluran televisi.

## 2.5 Drama

Semua film fiktif kebanyakan bergenre drama. Fakta pertama yaitu perkembangan skrip, skrip yang menggunakan penulas struktur dramatis. Tapi ketika seseorang berkata itu adalah drama berarti film tersebut kisah nyata dengan karakter yang nyata, penataan, situasi kehidupan dan cerita. Drama adalah genre film terbesar, yang didalamnya mengandung berbagai sub genre. Beberapa film yang dramatis itu jujur dan realistis dengan masalah situasi seperti permusuhan antar ras, ketidakadilan, narkoba, kemiskinan, kerusakan politit, korupsi, pecandu alkohol, ketidaksetaraan gender, penyakit mental, lembaga sosial yang korup, kekerasan pada wanita, cinta dan impian. Banyak drama yang diangkat dari novel, permainan atau cerita sejarah yang dramatis ( Parrent, 2002).

## 2.6 Penggunaan *Motion Graphics* Dalam Film

Saat ini motion graphic telah berkembang dengan pesat di Indonesia. Perkembangan tersebut diikuti oleh munculnya banyak perusahaan perangkat lunak yang menawarkan produk untuk pembuatan animasi *motion graphic*. Tentu saja masing-masing perangkat lunak itu memiliki kelebihan. Peran *motion graphic* sangat penting dalam kehidupan manusia seiring bermunculnya banyak stasiun TV menayangkan atau membuat film-film yang menggunakan *motion graphic*, tentu menjadikan kebutuhan tenaga profesional *motion graphic artist* menjadi topik utama saat ini. *Motion graphic* sendiri lebih mengacu pada kekhususan keahlian yang

ditangani oleh seorang seniman yang bertanggung jawab dan konsentrasi pada penyiaran televisi atau desain film (Offset, 2006: 3)

### **2.7 Tracing Vector**

*Tracing* adalah teknik menggambar ulang dengan memakai acuan gambar serta mengubah gambar bitmap menjadi objek vector. *Vector* sendiri ialah mendeskripsikan gambar dengan menggunakan garis dan kurva (garis dan kurva biasa disebut *vector*), yang didalamnya termasuk juga warna-warna dan properti-properti gambar. Apabila *vector* diedit, maka yang dimodifikasi adalah properti garis dan kurva yang mendeskripsikan bentuk tersebut. *Vector* dapat digeser, diubah ukurannya (*resize*), diubah bentuknya (*reshape*), atau diubah warnanya tanpa mengurangi kualitas gambar aslinya. *Vector* dapat ditampilkan pada perangkat output dengan resolusi yang berbeda-beda tanpa mengurangi kualitasnya (Infotek, 2006: 15).

### **2.8 Motion Tracking**

*Motion Tracking* adalah sebuah teknik *editing* pada software *adobe after effect* dengan menggunakan *tool tracker* sehingga sebuah objek dapat dikaitkan dengan objek yang ada dalam gambar. Objek-objek tersebut dapat mengikuti gerak objek yang berada didalam video tanpa menempel pada gerakan kamera. Definisi *Motion Tracking* adalah proses pengaturan nilai untuk menentukan jarak pada setiap objek maupun gerakannya. Nilai positif pada Motion atau gerakan maupun tracking akan membuat jarak setiap pada setiap karakter terpisah semakin jauh. Apabila

menggunakan negatif, maka jarak setiap karakter akan menjadi dekat dan seakan-akan menyatu (Offset, 2010: 163).

STIKOM SURABAYA