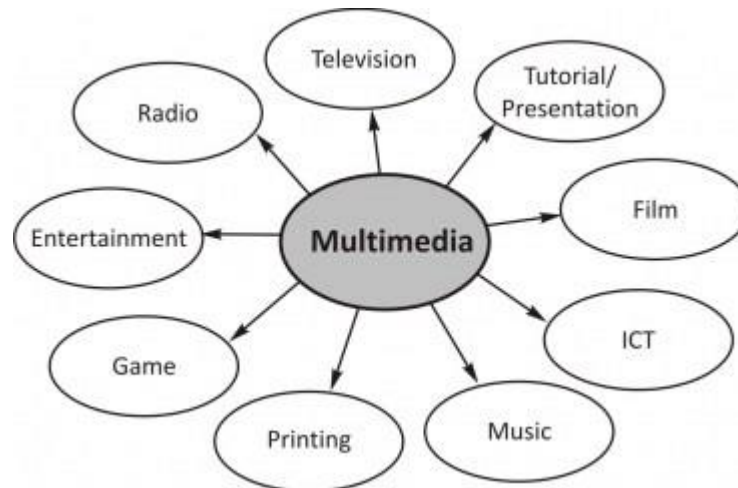


BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

Definisi dari multimedia menurut Rosch dalam (Darma, Jarot, & Ananda, 2009), multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, atau multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 elemen, yaitu: suara, gambar, dan teks Mc Cormick dalam (Darma, Jarot, & Ananda, 2009). Di sisi lain, menurut Turban dalam (Darma, Jarot, & Ananda, 2009) multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, dimana media tersebut dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar atau multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video menurut Robin dan Linda dalam (Darma, Jarot, & Ananda, 2009), Multimedia juga dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video (Andika, 2016). Berikut kaitan-kaitan antar bidang didalam multimedia seperti gambar 3.1 di bawah.



Gambar 3.1 Kaitan-Kaitan Bidang di Dalam Multimedia

(Sumber: kakandahariezblackriders.wordpress.com)

3.2 Pengertian Film

Menurut (Effendy, 1986) film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.

(Effendy, 2000) mengemukakan bahwa teknik perfilman, baik peralatannya maupun pengaturannya telah berhasil menampilkan gambar-gambar yang semakin mendekati kenyataan. Dalam suasana gelap dalam bioskop, penonton menyaksikan suatu cerita yang seolah-olah benar-benar terjadi dihadapannya.

Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multidimensional dan kompleks. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia dewasa ini semakin

penting dan setara dengan media lain. Keberadaannya praktis, hampir dapat disamakan dengan kebutuhan akan sandang pangan. Dapat dikatakan hampir tidak ada kehidupan sehari-hari manusia berbudaya maju yang tidak tersentuh dengan media ini.

Gagasan untuk menciptakan film adalah dari para seniman pelukis. Dengan ditemukannya *cinematography* telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis. Dan lukisan-lukisan itu bias menimbulkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat disuruh memegang peran apa saja, yang tidak mungkin diperankan oleh manusia. Si tokoh dalam film kartun dapat dibuat menjadi ajaib, menghilang menjadi besar atau menjadi kecil secara tiba-tiba (Effendy, 2000).

Menurut Effendy dalam (Hananta, 2013) film pertama kali lahir dipertengahan 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.

3.3 Sejarah Film

Perkembangan video *art* adalah solusi logis yang lahir dari pensiasatan mahalunya teknologi film yang mendesak film *art*, sekaligus menunjukkan bagaimana inovasi teknologi bisa mendorong munculnya aliran seni baru, atau, betapa besarnya andil pekerja seni terhadap perkembangan teknologi. Pekerja seni tertarik pada media baru sebagai alat yang kapasitas dan batasannya ingin mereka coba sendiri. Keuntungan video terletak pada faktor ketersediaan dan

reproduksinya yang irit. Format film termahal, yakni format 35-mm, tidak bisa dibeli oleh pembuat film eksperimental dari kalangan kelas miskin (*underground*) dan karena itu hanya dikuasai perusahaan-perusahaan produksi film besar. Setelah perang dunia ke-II pembuat film eksperimental pertama kali membuat film dengan format 16-mm, proses pembuatan film pertama kali seperti yang terlihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Pembuatan Film Pertama di Dunia

(Sumber: <http://infofilm21.com>)

Pada tahun 1965 Kodak mengembangkan format amatir super-8. Meskipun di tahun 70-an dan 80-an terjadi *booming* gerakan super-8, film video yang secara kualitatif termasuk media kelas rendahan masih tetap bertahan. Aspek yang menarik menyangkut berbagai jenis seni rupa media ini adalah, bahwa sebagian besar teknologi yang digunakan awalnya berasal dari perkembangan militer. Video misalnya, dikembangkan untuk pengawasan penerbangan, komputer untuk

membaca sandi/kode pihak musuh dan untuk mengevaluasi secara lebih cepat data-data radar, dan internet untuk memperbaiki kemungkinan-kemungkinan komunikasi militer. Film atau motion pictures ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada *public* Amerika Serikat adalah *The Life of an American Fireman* seperti yang terlihat pada gambar 3.3 dan film *The Great Train Robbery* seperti yang terlihat pada gambar 3.4 yang dibuat oleh Edwin S Porter pada tahun 1903. tetapi film *The Great Train Robbery* yang masa putarnya hanya sebelas menit dianggap film cerita pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, serta peletak dasar teknik editing yang baik.



Gambar 3.3 Film *The Life of an American Fireman*

(Sumber: tcf.ua.edu/Classes/Jbutler/T112/LifeOfAnAmericanFireman.html)



Gambar 3.4 Film *The Great Train Robbery*

(Sumber: moviemoviesite.com)

Tahun 1906 sampai 1916 merupakan periode paling penting dalam sejarah perfilman di Amerika Serikat, karena pada dekade ini lahir film Feature, lahir pula bintang film dan pusat perfilman yang kita kenal dengan Hollywood. Periode ini juga disebut dengan *The age of Griffith* karena David Wark Griffith-lah yang telah membuat film sebagai media yang dinamis. Diawali dengan film *The Adventures of Dolly* (1908) gambar 3.5 dan puncaknya film *The Birth of a Nation* (1915) gambar 3.6 serta film *Intolerance* (1916) gambar 3.7.



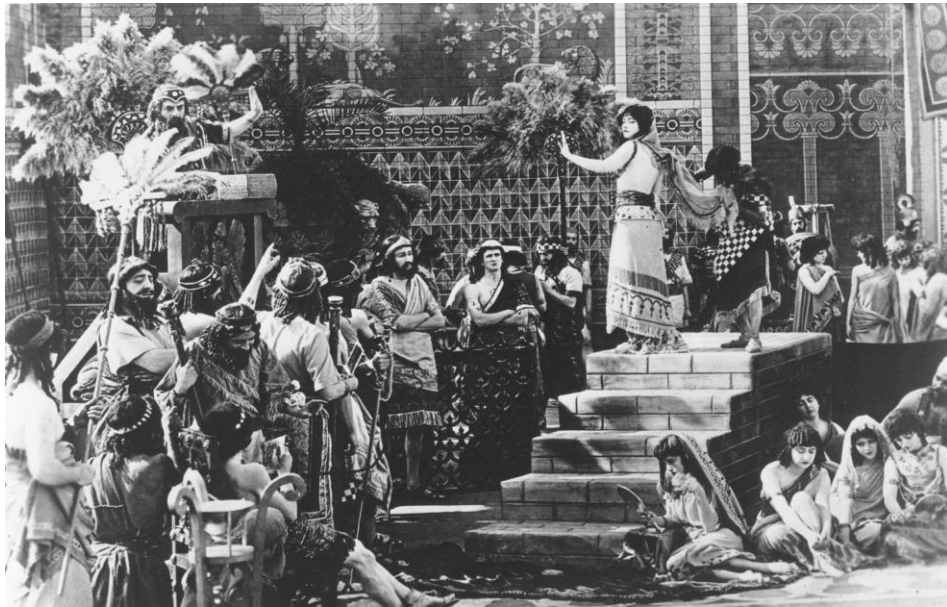
Gambar 3.5 Film *The Adventures of Dolly* (1908)

(Sumber: rurik.bandcamp.com)



Gambar 3.6 Film *The Birth of a Nation* (1915)

(Sumber: infinitearttournament.com)



Gambar 3.7 Film *Intolerance* 1916

(Sumber: <http://theredlist.com>)

Griffith mempelopori gaya berakting yang lebih alamiah, organisasi cerita yang makin baik, dan yang paling utama mengangkat film menjadi media yang memiliki karakteristik unik, dengan gerakan-gerakan kamera yang dinamis, sudut pengambilan gambar yang baik, dan teknik editing yang baik. Pada periode ini pula perlu dicatat nama Mack Sennett dan Keystone Company-nya yang telah membuat film komedi bisu dengan bintang legendaris Charlie Chaplin. Apabila film permulaannya adalah film bisu, maka pada tahun 1927 di Broadway Amerika Serikat muncul film bicara pertama meskipun belum sempurna (Ardianto & Lukiati, 2004). Seperti pada gambar 3.8 di bawah.



Gambar 3.8 Film Charlie Chaplin

(Sumber: <http://www.openculture.com>)

Industri film adalah industri bisnis. Predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih meyakini bahwa film adalah karya seni, yang di produksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna. Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industri film adalah bisnis yang memberi keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang sering kali, demi uang keluar dari kaidah artistik film itu sendiri (Ardianto & Lukiati, 2004).

3.4 Jenis Film

Adapun beberapa jenis film, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Film Dokumenter (*Documentary Films*)

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan yang dibuat sekitar tahun 1890-an. film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

2. Film Cerita Pendek (*Short Films*)

Durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Di banyak Negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini 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 ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

3. Film Cerita Panjang (*Feature-Length Films*)

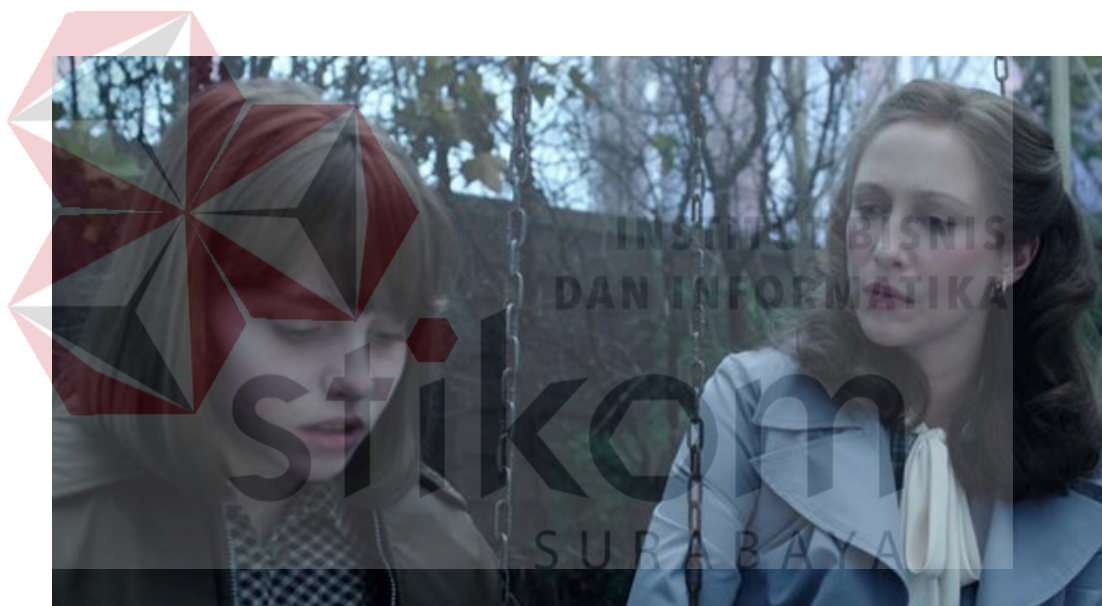
Film dengan durasi lebih dari 60 menit pada umumnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya Titanic, bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit (Hananta, 2013).

Tumbuh dan berkembangnya film sangat bergantung pada teknologi dan paduan unsur seni sehingga menghasilkan film yang berkualitas (McQuail, 1997).

Berdasarkan sifatnya film dapat dibagi atas:

1. Film cerita (*Story film*)

Film yang mengandung suatu cerita, yang lazim dipertunjukkan di gedung–gedung bioskop yang dimainkan oleh para pemain film yang tenar. Film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukan untuk semua publik salah satu contoh film cerita dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Contoh Film Cerita Berjudul “Conjuring 2”

(Sumber: <http://www.muvila.com>)

2. Film berita (*News film*)

Adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar–benar terjadi, karena sifatnya berita maka film yang disajikan pada publik harus mengandung nilai berita (*News value*), dapat dilihat pada gambar 3.10.

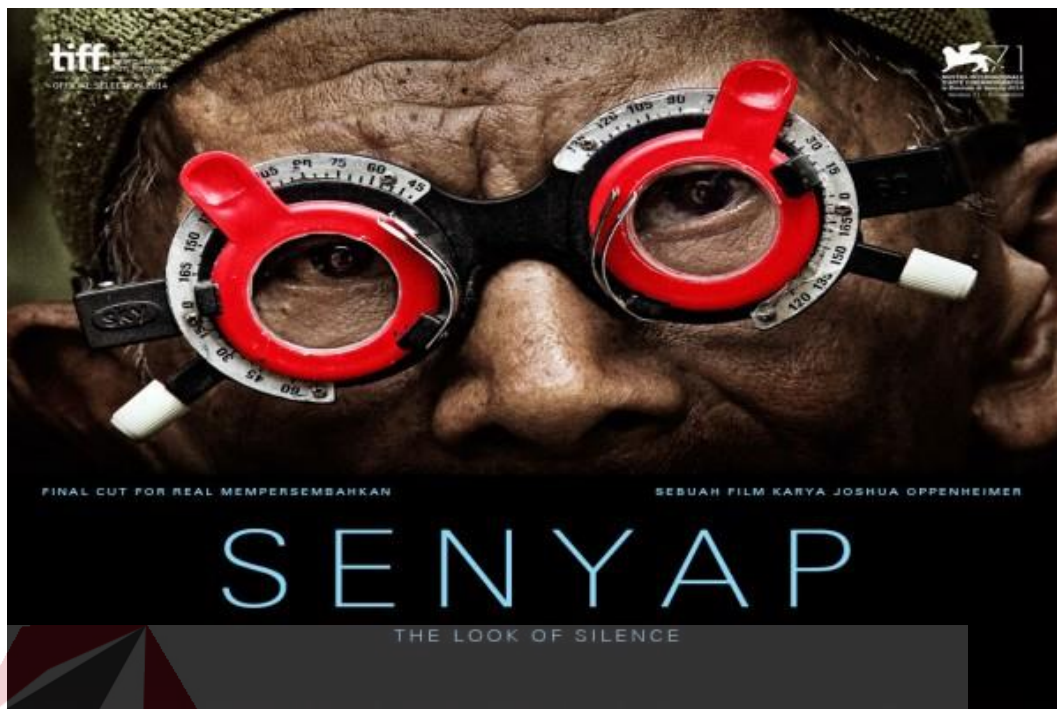


Gambar 3.10 Contoh Film Berita Berjudul “Fitri”

(Sumber: <http://www.muvila.com>)

3. Film dokumenter

Film dokumenter pertama kali diciptakan oleh John Gierson yang mendefinisikan bahwa film dokumenter adalah “Karya cipta mengarah kenyataan (*Creative treatment of actuality*) yang merupakan kenyataan–kenyataan yang menginterpretasikan kenyataan. Titik fokus dari film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi, bedanya dengan film berita adalah film berita harus mengenai sesuatu yang mempunyai nilai berita atau *news value* salah satu contoh film dokumenter dapat dilihat pada gambar 3.11 di bawah.



Gambar 3.11 Film Dokumenter Berjudul “Senyap”

(Sumber: <http://www.beranda.co.id>)

4. Film cartoon

Walt Disney adalah perusahaan kartun yang banyak menghasilkan berbagai macam film kartun yang terkenal sampai saat ini. Timbulnya gagasan membuat film kartun adalah dari seniman pelukis. Serta ditemukannya cinematografi telah menimbulkan gagasan untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis dan lukisan itu menimbulkan hal-hal yang bersifat lucu seperti yang terlihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Contoh Film Kartun Disney “Cinderella”

(Sumber: id.bookmyshow.com)

3.5 Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah proses pengumpulan data yang sistematis hingga data tersebut dikelola dan menghasilkan dokumen. Tujuan dilakukannya proses dokumentasi itu adalah untuk mendapatkan semua dokumen yang diperlukan dan hal-hal yang membuktikan ada suatu kegiatan atau benda yang bisa didokumentasikan (Dilihatya.com, 2014).

Dokumentasi adalah berasal dari istilah internasional, dalam bahasa Inggris disebut dengan “*documentation*”. Sedangkan dalam bahasa Belanda disebut dengan “*documentatie*”, lalu dalam bahasa Latin disebut “*documentum*” yang dapat diartikan pencarian, penyelidikan, pengumpulan, penyusunan, pemakaian dan juga penyediaan dokumen untuk mendapatkan berbagai keterangan serta penerapan-penerapan dan bukti. Dapat disimpulkan berarti kumpulan dari

berbagai dokumen dapat memberikan keterangan ataupun bukti yang berkaitan dengan proses pengumpulan serta pengelolaan dokumen secara sistematis dan menyebar luaskan kepada pemakai informasi tersebut, atau bisa juga disimpulkan dokumentasi adalah suatu pekerjaan yang bertugas mengumpulkan, menyusun, mencari, menyelidiki, meneliti, dan mengolah serta memelihara dan juga menyiapkan sehingga menjadi dokumen baru yang bermanfaat (Sora, 2014).

3.6 Sutradara

Menurut Zetl dalam (Naratama, 2013) Sutradara adalah seseorang yang bertugas memberikan pengarahan terhadap talen (pemain atau pengisi acara) dan (pada masalah) teknis operasional. Secara langsung bertanggung jawab memindahkan secara efektif yang tertulis di dalam naskah dalam bentuk pesan-pesan audio visual. Tugas sutradara adalah menciptakan sebuah hasil karya menarik dari ide yang dicetuskan atau yang diberikan penulis naskah (Dennis, 2008).

Sutradara juga disebut pencipta karena menciptakan sebuah ide yang masih dibuat dalam bentuk tulisan menjadi bentuk gambar atau visual. Ia harus punya kemampuan memimpin karena ia akan mengarahkan banyak orang yang ahli dibidangnya, seperti juru kamera, juru lampu, dan juru suara sehingga mereka bekerja berdasarkan apa yang diinginkan sutradara, Sarumpaet dalam (Dennis, 2008).

3.7 Treatment

Treatment adalah pengembangan jalan cerita dari sebuah sinopsis, yang di dalamnya berisi plot secara detail, namun cukup padat. *Treatment* bisa diartikan sebagai kerangka skenario yang tugas utamanya adalah membuat sketsa dari penataan konstruksi dramatik.

Pembuatan *treatment* awalnya terdiri dari berbagai *sequence*/babak. Masing-masing *sequence* memuat satu kesatuan peristiwa. Bentuknya bisa masih dalam beberapa *setting* dan dalam bentuk deskripsi yang belum ada dialog-dialognya (Lutters, 2004).

Treatment dalam praktiknya di Indonesia sudah berkembang, bertumpang tindih dengan istilah *scene plot*. Pasalnya, perkembangan praktik penulisan *treatment* bukan lagi dipisahkan per *sequence*/babak, melainkan sudah per *scene*/adegan, yang memuat dan menjabarkan satu peristiwa dalam setiap *scene* pada satu *setting* dan waktu. Karena kita menjelaskan plot dalam setiap *scene* maka kini *treatment* dalam bentuk konkretnya disebut dengan *scene plot*.

3.8 Ukuran Gambar

Menurut (Purba, 2013) agar video dapat dinikmati oleh orang lain, video tersebut perlu menuturkan suatu cerita tertentu. Video merupakan alat untuk berkomunikasi secara akurat dan efisien dimana para pembuat film atau video mengikuti suatu tata bahasa atau *grammar* yang disepakati bersama.

Gambar-gambar atau *shot-shot* dideskripsikan dalam bahasa kamera dalam hubungan dengan panjang tubuh manusia yang diperlihatkan, ada lima ukuran gambar dasar yang biasa digunakan:

1. *CLOSE UP* (CU)

Dari ujung kepala hingga leher bagian bawah, boleh memotong sedikit kepala bagian atas. *Close Up* dapat juga digunakan untuk mendeskripsikan suatu *shot* yang mengisolasi satu bagian dari tubuh misalnya kaki atau tangan, sebagian dari sebuah objek besar misalnya *keyboard* piano atau keseluruhan dari sebuah objek kecil misalnya buku atau telepon genggam contoh pengambilan gambar *close up* dapat terlihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 Pengambilan Gambar *Close Up*

(Sumber: <http://raviananoor.blogspot.co.id>)

2. *MEDIUM CLOSE UP* (MCU)

Memperlihatkan subjek mulai dari ujung kepala hingga dada atas. *Shot* ini baik untuk seseorang yang berbicara langsung didepan kamera. Kesan yang akan ditimbulkan adalah objek akan terfokus, sedangkan background tidak terfokus, dengan demikian akan menonjolkan subjek seperti yang terlihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Contoh Pengambilan Gambar *Medium Close Up*
(Sumber: bradleywhitemedianotes.wordpress.com)

3. *MEDIUM SHOT* (MS)

Adalah pengambilan gambar batas kepala hingga pinggang/perut bagian bawah, fungsinya untuk memperlihatkan sosok objek secara jelas seperti yang terlihat pada gambar 3.15. Ada keseimbangan antara dominasi objek dengan *background* sehingga cenderung netral. Untuk pengambilan gambar reporter dengan *Medium Shot* tidak boleh dipertahankan terlalu lama karena terlalu

jauh untuk memperlihatkan banyak detail. Akan lebih baik jika dikombinasi dengan *slow zoom* ke CU karena merupakan *follow shot* yang baik.



Gambar 3.15 Contoh Gambar *Medium Shot*

(Sumber: www.lehigh.edu)

4. *KNEE SHOT* (KS)

Pengambilan gambar dari batas kepala hingga lutut. Batasan *framing knee shot* adalah tiga per empat ukuran tubuh manusia. Ukuran gambar ini sangat menguntungkan pada saat pengambilan objek yang bergerak agak cepat misalnya penari karena dapat dipastikan objek tidak akan keluar dari *frame*.



Gambar 3.16 Gambar *Knee Shot*

(Sumber: <http://salgloriosohhs1.weebly.com>)

5. *LONG SHOT* (LS)

Pengambilan gambar memperlihatkan seluruh tubuh dari batas kepala hingga kaki. Pengambilan gambar dari jarak yang cukup jauh sehingga dapat memperlihatkan objek dan latar belakangnya. Akan memberikan informasi secara lengkap mengenai suasana dari adegan apabila misalnya seorang tokoh sedang berinteraksi dengan tokoh lain di suatu tempat. *Long Shot* menjelaskan semua elemen dari suatu adegan sehingga penonton akan tahu siapa saja yang terlibat dalam adegan tersebut seperti gambar 3.17 di bawah.



Gambar 3.17 Pengambilan Gambar *Long Shot*

(Sumber: www.emaze.com)

Untuk mempermudah memahami ukuran gambar dan tujuannya berikut tabel daftar ukuran *shot*.

Tabel 3.1 Daftar ukuran *shot*

No	Ukuran <i>Shot</i>	Tujuan <i>Shot</i>
1.	<i>Big Close Up</i> (BCU)	Detail/ekspresi
2.	<i>Close Up</i> (CU)	Ekspresi
3.	<i>Medium Close Up</i> (MCU)	Ekspresi wajah/mimik
4.	<i>Medium Shot</i> (MS)	Gerak tangan/gesture
5.	<i>Knee Shot</i> (KS)	Gerak tangan/pergerakan objek lambat/jalan pelan
6.	<i>Full Shot</i> (FS)	Gerak agak cepat
7.	<i>Long Shot</i> (LS)	Gerak cepat
8.	<i>Extreme Long Shot</i> (ELS)	Gerak cepat/situasi/pemandangan

(Sumber: Semedhi, 2011)