

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

(Jarot s & Shenia, 2009) Multimedia, ditinjau dari bahasanya, terdiri dari 2 kata, yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu. Sedangkan media merupakan bentuk jamak dari medium, juga diartikan sebagai saran, wadah, atau alat. Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka, atau tulisan tangan dimanadalam dunia komputer, bentuk informasi tersebut diolah dari dan dalam bentuk data digital.

Di sisi lain, multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, di mana media tersebut dapat berupa *audio* (suara music), animasi, video, teks, grafik, dan gambar atau multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, *audio*, dan gambar.

(Binanto, 2010) Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan computer dan dimanipulasi secara digital dan dapat diampaikan atau dikontrol secara interaktif. Ada tiga jenis multimedia, yaitu:

1. Multimedia interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. (Heinich, Molenda, Russell, & Smaldino, 1999) Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi

dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendai untuk proses selanjutnya. (Green & Brown, 2002) Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari:

a. Teks

Teks merupakan symbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Satuan dari ukuran suatu teks terdiri dari *length* dan *size*. *Length* biasanya menyatakan banyaknya teks dalam sebuah kata atau halaman. *Size* menyatakan ukuran besar atau kecil suatu huruf. Standar teks memiliki *size* 10 atau 12 poin.

b. Grafik

Grafik adalah suatu medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar di *render* dalam bentuk tiga dimensi, biasanya tetap disajikan melalui medium dua dimensi. Hal ini termasuk gambar yang disajikan lewat kertas, televisi ataupun layar monitor

c. Audio

Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa di dengar dengan menggunakan indera pendengaran.

d. interaktivitas

interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangna dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas mengijinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur

di dalam suatu program multimedia sehingga program tersebut tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna.

2. Multimedia hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3. Multimedia linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir. Multimedia linear merupakan suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial sebagai contoh yaitu tv dan film (Akbar, 2010).

3.2 Film

Film merupakan media elektronik paling tua daripada media lainnya, apalagi film telah berhasil mempertunjukkan gambar-gambar hidup seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar lebar. Keberadaan film telah diciptakan sebagai salah satu media komunikasi massa yang benar-benar disukai bahkan sampai sekarang. Lebih dari 70 tahun terakhir ini film telah memasuki kehidupan umat manusia yang sangat luas lagi beraneka ragam (Liliweri, 2004).

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas

masyarakat. Film merupakan gambar yang bergerak (*Moving Picture*). Film dapat 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 (McQuail, 1997).



Gambar 3.1 Film Charlie Chaplin tahun 1930

(Sumber: <http://cdn8.openculture.com>)

(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 terjadi dihadapannya.

Film adalah fenomena social, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan music. Sehingga film merupakan produksi yang multi dimensional dan kompleks. Kehadiran film ditengah kehidupan manusia ini semakin penting dan setara dengan media lain. Keberadaannya praktis, hamper dapat disamakan dengan kebutuhan akan sandang pangan. Dapat dikatakan hamper tidak ada kehidupan sehari-hari manusia berbudaya maju yang tidak tersentuh dengan media ini.



Gambar 3.2 Film Terminator Tahun 1980

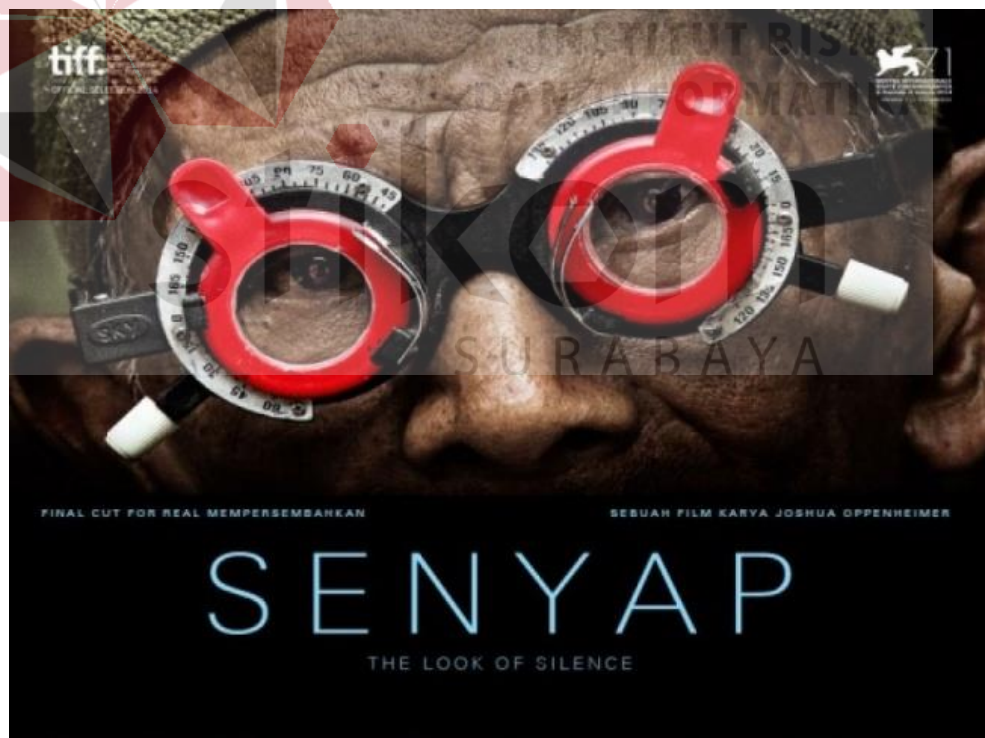
(Sumber: <https://1.bp.blogspot.com>)

3.3 Dokumenter

Dokumenter adalah film yang mendokumentasikan cerita nyata dan dilakukan pada lokasi yang sesungguhnya. Juga sebuah gaya dalam memfilmkan dengan efek realitas yang diciptakan dengan cara penggunaan kamera, suara, dan lokasi. Selain mengandung fakta, film dokumenter juga mengandung subjektivitas

pembuatnya, yaitu sikap atau opini pribadi terhadap suatu peristiwa. Oleh karena itu, film documenter bias menjadi wahana untuk mengungkapkan realitas dan menstimulasi perubahan.

Kekhasan film documenter adalah posisinya yang mengkombinasikan dua hal; sains dan seni. Dengan kata lain film documenter adalah “fakta yang disusun secara artistik”, mengungkapkan berbagai kondisi dan masalah manusia. Hasilnya kadang terasa controversial, karena kebanyakan yang diungkapkan adalah masalah-masalah yang tak terpecahkan. Film dokumenter adalah ekspresi perjuangan manusia untuk memahami dan memperbaiki diri sendiri (Fachruddin, 2015).



Gambar 3.3 Film Dokumenter Berjudul “Senyap”

(Sumber: <https://i0.wp.com>)

(Nichols, 2001) Film dokumenter adalah jenis film yang didasarkan pada dunia nyata dan orang yang nyata, yang menggambarkan segala sesuatu sebagaimana adanya atau bercerita tentang peristiwa sejarah dengan cara yang dianggap benar atau obyektif, atau juga dapat dikatakan bahwa film dokumenter ada hubungannya dengan realisme. Hubungan realisme disini lebih kepada *syuting* yang dilakukan di beberapa lokasi yang sangat nyata (tanpa dekorasi dan membangun set), tanpa actor dan juga peristiwa tidak dibuat-buat.

3.4 Editor

Editor merupakan orang yang bertanggung jawab mengkonstruksi cerita secara estetik dari shot-shot yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film yang utuh. Seorang editor dituntut memiliki *sense of story telling* (Kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun *shot-shot*nya. Maksud *sense of story telling* yang kuat adalah editor harus sangat mengerti akan konstruksi dari struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada di dalam *shot-shot* yang disusun dan mampu mengesinambungkan aspek emosionalnya dan membentuk irama adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film. Lihat pada gambar 3.4



Gambar 3.4 Film Editor

(Sumber: <https://static1.squarespace.com>)

3.5 Editing

(Purba, 2013) *Editing* adalah jantung proses pembuatan video. Pemahaman yang paling mendasar atau sederhana, tujuan *editing* untuk menyeleksi *shot*, mengambil yang baik dan membuang yang buruk sehingga menjamin bahwa penonton benar-benar menyaksikan video yang baik. Dalam tahap awal *editing* sudah dibuat catatan saksama mengenai kumpulan gambar-gambar dan suara asli misalnya dialog aktor yang akan dimasukkan dalam hasil edit, sedangkan tahap selanjutnya adalah memasukkan *sound dub*. Lihat gambar 3.5



Gambar 3.5 Proses *Editing* Video

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

(Wibowo, 2007) *Editing* merupakan pekerjaan memotong-motong dan merangkai (menyambung) potongan-potongan gambar sehingga menjadi film berita yang utuh dan dapat dimengerti. *Post Production* atau disebut juga bagian *editing*, merupakan bagian yang akan mensortir hasil-hasil *shooting*, baik drama maupun non-drama. *Editing* memiliki tiga langkah utama, yaitu:

1. *Editing Offline*

Setelah *shooting* selesai, *script boy/girl* membuat *logging*, yaitu mencatat kembali semua hasil *shooting* berdasarkan catatan *shooting* dan gambar. Di dalam *logging time code* (nomor kode yang berupa *digit frame*, detik, menit, dan jam dimunculkan dalam gambar) dan hasil pengambilan setiap *shoot* dicatat. Kemudian berdasarkan catatan itu sutradara akan membuat *ediing*

kasar yang disebut *editing offline*. Repoter membuat naskah yang dilengkapi dengan uraian narasi, *time code*, dan bagian-bagian yang perlu diisi dengan ilustrasi musik.

2. *Editing Online*

Berdasarkan naskah *editing*, editor mengedit hasil *shooting* asli. Sambungan-sambungan setiap *shoot* dan adegan (*scene*) dibuat tepat berdasarkan catatan *time code* dalam naskah *editing*. Demikian pula *sound* asli dimasukkan dengan level yang seimbang dengan sempurna. Setelah *editing online* siap proses berlanjut dengan *mixing*.

3. *Mixing*

Narasi yang sudah direkam dan ilustrasi music yang juga sudah direkam, dimasukkan ke dalam pita hasil *editing online* sesuai dengan petunjuk atau ketentuan yang tertulis dalam naskah *editing*. Keseimbangan antara *sound effect*, suara asli, suara narasi, dan music harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak saling mengganggu dan terdengar jelas. Sesudah proses *mixing* ini boleh dikatakan bagian yang penting dalam *post production*. *Mixing* dalam *Post Production* dapat dilihat pada gambar 3.6



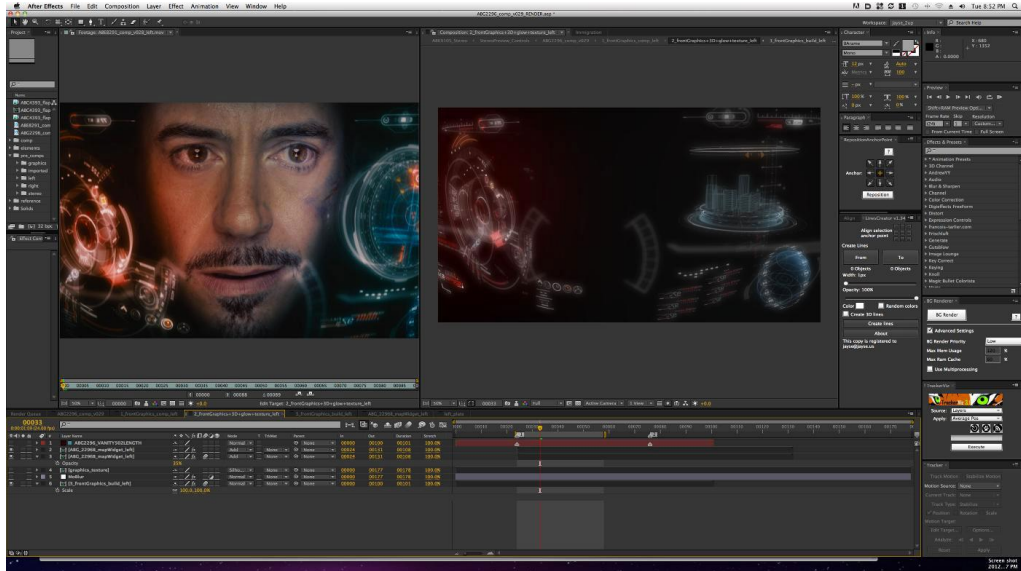
Gambar 3.6 *Mixing dalam Post Production*

(Sumber: <https://www.emaze.com>)

Ada beberapa *Software* (aplikasi) yang digunakan dalam editing namun yang paling sering digunakan yaitu *software* dari produk *adobe*. *Adobe* memiliki dua *software* unggulan untuk menangani proses *editing* dan pemberian efek-efek khusus pada konten digital berbentuk audio video, diantaranya yaitu:

1. *Adobe After Effect*

Adobe after effect sendiri merupakan software untuk mengedit video dan membuat efek khusus untuk audio video. Lihat gambar 3.7



Gambar 3.7 Tampilan *Adobe After Effect*

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

2. *Adobe Premiere*

Adobe Premiere lebih diarahkan untuk proses penyuntingan *audio* video sehingga menjadi sebuah movie yang utuh. (Jubilee, 2017) *Adobe Premiere* adalah program untuk membuat membuat film digital di dalam komputer desktop. *Adobe Premiere* bekerja dengan aplikasi *Microsoft Video* dan *Quick Time for Windows*, anda dapat merekam, membuat, dan memainkan film dengan menggunakan video, *sound*, animasi, foto, gambar, teks, dan sumber lain menggunakan *Personal Computer IBM* anda. Lihat gambar 3.8



Gambar 3.8 Tampilan *Adobe Premiere Pro*

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

3.6 Jenis *Editing*

1. *Hot Editing*

Merupakan proses *editing* yang dilakukan selama proses perekaman gambar. Apabila terjadi di kesalahan pada saat perekaman gambar baik oleh artis maupun videografer, maka rekaman dan adegan dihentikan, rekaman di putar ke awal sekuen yang salah dan adegan di mulai lagi. Proses ini dilanjutkan dari sekuen demi sekuen, sampai semua pengambilan gambar dilakukan dengan benar dan seluruh produksi telah direkam. Master dan hasil edit adalah satu atau sama

2. *Switching*

Merupakan editing yang dilakukan selama produksi berlangsung dengan menggunakan dua atau lebih kamera video. Setiap kamera dihubungkan dengan alat elektronik yang di sebut *switcher* kemudian dihubungkan dengan alat perekam. Pada saat perekaman gambar seorang *switcher* mengatur secara terus-menerus, dari satu kamera video ke kamera video yang lain secara bergantian sesuai dengan adegan yang tengah berlangsung.

Proses editing dilakukan secara langsung, tetapi *title* dan *design* animasi grafis sudah dibuat sebelumnya. Apabila stasiun TV akan menayangkan kembali acara panasonic award, maka sudah dilakukan pembenahan *editing* secara sempurna

3. *Editing in kamera*

Merupakan *editing* yang melakukan kreativitas tinggi, karena videografer harus melakukan proses perekaman sekaligus pengeditan secara bersamaan sehingga konsep cerita juga langsung dibuat pada saat acara tersebut. Videografer mengikuti acara dan merekamnya secara utuh plot demi plot, sehingga videografer harus memperhitungkan untuk menghindari merekam sekuen yang buruk karena yang dilihat dan direkam adalah sama. Tidak ada proses *editing* setelahnya dan tidak ada kesempatan bagi videografer untuk menghapus sekuen buruk yang telah terlanjur terekam

4. *Editing Pasca Produksi*

Editing ini dilakukan setelah videografer selesai merekam baik *single* maupun multikamera. Videografer boleh merekam stok *shot* dan seluruh

sekuen yang berlangsung tanpa terbebani memikirkan konsep, tetapi yang harus diperhatikan adalah *cutaway* untuk mengantisipasi agar adegan tidak *jumping* dan ke-sinambungan cerita tetap runtut, meski penataan gambar setelah perekaman. Untuk hasil edit pasca produksi yang efektif, harus ada kontrol dari *supervisor* editor pada seluruh rekaman dari awal sampai dengan akhir

3.7 Transisi

Transisi merupakan metode yang digunakan untuk menghubungkan dari satu gambar ke gambar lainnya. Dalam editing ada 3 jenis transisi, yaitu:

1. *Cut*

Cut adalah proses pergantian gambar antara satu *shot* ke *shot* berikut secara tiba-tiba, sehingga perpindahannya tidak dirasakan oleh pemirsa, merupakan transisi yang lazim dipakai dalam sebuah acara. Dari ketiga transisi yang ada, *cut* lebih mudah diterima oleh penonton sebagai sesuatu yang menggambarkan kenyataan.

2. *Mix*

Mix atau dissolve adalah proses pergantian gambar dari satu *shot* ke *shot* berikutnya di mana masa-masa pergantian tersebut bisa dirasakan oleh pemirsa, merupakan *overlapping* dua gambar, yaitu saat gambar yang satu mulai menghilang, gambar berikutnya mulai muncul. *Mix* digunakan jika terjadi perubahan waktu dan lokasi kejadian, selain itu juga untuk menunjukkan adanya hubungan yang dekat antara gambar yang menghilang dengan gambar yang muncul.

3. *Fade*

Fade adalah pergantian gambar yang sedikit demi sedikit dari ada gambar menjadi *blank* (tidak ada gambar), atau dari *blank* menjadi ada gambar.

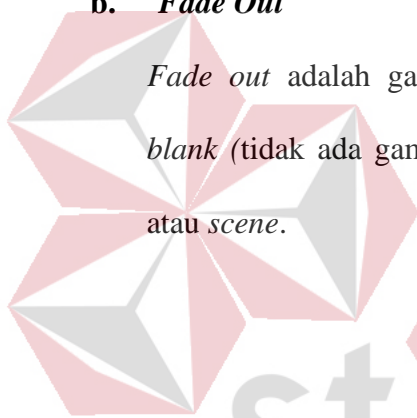
Fade sendiri dibagi menjadi dua yaitu:

a. *Fade In*

Fade in adalah pemunculan gambar di layar kaca dari *blank* (tidak ada gambar) menjadi ada gambar secara perlahan-lahan, biasa digunakan saat awal suatu acara atau *scene*.

b. *Fade Out*

Fade out adalah gambar yang berangsur-angsur menghilang menjadi *blank* (tidak ada gambar), biasa digunakan pada saat akhir suatu acara atau *scene*.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA