

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Film

Film hingga saat ini banyak yang telah beredar, dengan berbagai jenis, isi, makna dan lain-lain. Menurut Rayya Makarim(Makarim, 2003)dijelaskan bahwa film adalah salah satu sarana komunikasi massa, selain jaringan radio, televisi dan telekomunikasi. Film membawa pesan-pesan komunikasi untuk diperlihatkan pada penonton, sesuai yang ingin diberikan oleh sutradara entah dalam drama, horor, komedi, dan *action*.

J. B Wahyudi(Wahyudi, 1986)menjelaskan bahwa berdasarkan teori film, film adalah arsip sosial yang menangkap jiwa zaman (*zeitgeist*) masyarakat saat itu. Film akan menunjukkan kehidupan masyarakat saat itu, seperti kehidupan sosial suatu masyarakat, impian suatu masyarakat, dan lain-lain.

Lebih lanjut Rayya Makarim(Makarim, 2003)mengatakan, bahwa film adalah deretan kata-kata.Kata-kata itu yang dapat saja diperoleh dari novel, kisah nyata atau kisah rekaan,riwayat hidup, sandiwara radio atau komik sebagai sumber penceritaan.

Film adalah salah satu media komunikasi yang menggabungkan unsur suara dan gambar di dalamnya. Maksud dari menggabungkan ini tidak lain untuk membuat komunikasi lebih efektif, sehingga maksud-maksud yang

ingin disampaikan oleh pembawa pesan dapat ditangkap dan dimengerti dengan baik oleh penerima pesan.

3.2 VIDEO

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Berkaitan dengan “penglihatan dan pendengaran”

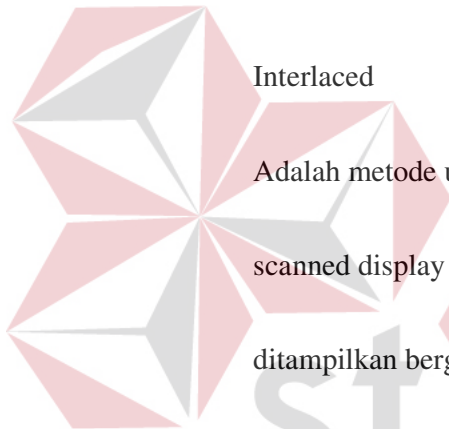
- Aplikasi video pada multimedia mencakup banyak aplikasi
- Entertainment: roadcast TV, VCR/DVD recording
- Interpersonal: video telephony, video conferencing
- Interactive: windows

Digital video adalah jenis sistem video recording yang bekerja menggunakan sistem digital dibandingkan dengan analog dalam hal representasi videonya. Biasanya digital video direkam dalam tape, kemudian didistribusikan melalui optical disc, misalnya VCD dan DVD. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk menghasilkan video digital adalah camcorder, yang digunakan untuk merekam gambar-gambar video dan audio, sehingga sebuah camcorder akan terdiri dari camera dan recorder. Macam-macam camcorder: miniDV, DVD camcorder, dan digital8. Camcorder terdiri dari 3 komponen:

- Lensa : untuk mengatur banyak cahaya, zoom, dan kecepatan shutter

- Imager : untuk melakukan konversi cahaya ke sinyal electronic video
- Recorder : untuk menulis sinyal video ke media penyimpanan (seperti magnetic videotape)

3.2.1 Video kamera menggunakan 2 teknik



Interlaced

Adalah metode untuk menampilkan image/gambar dalam raster-scanned display device seperti CRT televisi analog, yang ditampilkan bergantian antara garis ganjil dan genap secara cepat untuk setiap frame.

Refresh rate yang disarankan untuk metode interlaced adalah antara 50-80Hz.

Interlace digunakan di sistem televisi analog:

PAL (50 fields per second, 625 lines, even field drawn first)

SECAM (50 fields per second, 625 lines)

NTSC (59.94 fields per second, 525 lines, even field drawn first)

3.2.2 Video digital memiliki keuntungan:

- Interaktif
- Video digital disimpan dalam media penyimpanan random contohnya magnetic/optical disk. Sedangkan video analog menggunakan tempat penyimpanan sekuensial, contohnya magnetic disc/kaset video. Video digital dapat memberikan respon waktu yang cepat dalam mengakses bagian manapun dari video.
- Mudah dalam proses edit
- Kualitas: sinyal analog dari video analog akan mengalami penurunan kualitas secara perlahan karena adanya pengaruh kondisi atmosfer. Sedangkan video digital kualitasnya dapat diturunkan menggunakan teknik kompresi. Transmisi dan distribusi mudah karena dengan proses kompresi, maka video digital dapat disimpan dalam CD, ditampilkan pada web, dan ditransmisikan melalui jaringan.

3.2.3 Representasi sinyal video meliputi 3 aspek

3.2.3.1 Representasi Visual

Tujuan utamanya adalah agar orang yang melihat merasa berada di scene (lokasi) atau ikut berpartisipasi dalam kejadian yang ditampilkan. Oleh sebab itu, suatu gambar harus dapat menyampaikan informasi spasial dan temporal dari suatu scene.

1. Vertical Detail dan Viewing Distance

Aspek rasio adalah perbandingan lebar dan tinggi, yaitu 4:3. Tinggi gambar digunakan untuk menentukan jarak pandang dengan menghitung rasio viewing distance (D) dengan tinggi gambar (H) $\rightarrow D/H$. etiap detail image pada video ditampilkan dalam pixel-pixel.

2. Horizontal Detail dan Picture Width

Lebar gambar pada TV konvensional = $4/3 \times$ tinggi gambar

3. Total Detail Content

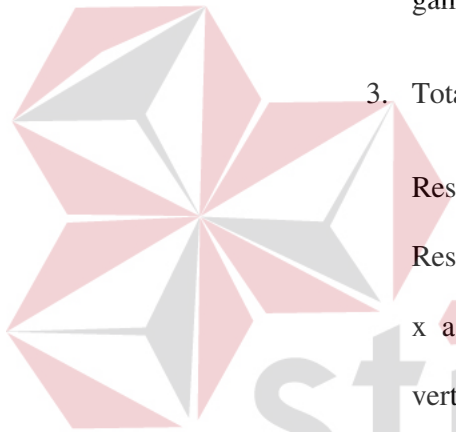
Resolusi vertikal = jumlah elemen pada tinggi gambar.

Resolusi horizontal = jumlah elemen pada lebar gambar \times aspek rasio. Total pixel = pixel horizontal \times pixel vertikal.

4. Perception of Depth

Dalam pandangan / penglihatan natural, kedalaman gambar tergantung pada sudut pemisah antara gambar yang diterima oleh kedua mata. Pada layar flat, persepsi kedalaman suatu benda berdasarkan subject benda yang tampak.

5. Warna



Gambar berwarna dihasilkan dengan mencampur 3 warna primer RGB (merah, hijau, biru).

6. Continuity of Motion

Mata manusia melihat gambar sebagai suatu gerakan kontinyu jika gambar-gambar tersebut kecepatannya lebih besar dari 15 frame/det. Untuk video motion biasanya 30 frame/detik, sedangkan movies

biasanya 24 frame/detik.

7. Flicker

Untuk menghindari terjadinya flicker diperlukan kecepatan minimal melakukan refresh 50 cycles/s.

3.2.4 FORMAT VIDEO

Digital Video Compressed

- CCIR-601 untuk broadcast tv.
- MPEG-4 untuk video online
- MPEG-2 untuk DVD dan SVCD
- MPEG-1 untuk VCD

Analog / Tapes Video

- Betacam: format untuk broadcast dengan kualitas tertinggi.
- DV dan miniDV untuk camcorder
- Digital8 dibuat oleh Sony tahun 1990-an, mampu menyimpan video selama 60 -90 menit.
- Hitachi Digital8 Camcorder

ASF (Advanced System Format)

Dibuat oleh Microsoft sebagai standar audio/video streaming format

Bagian dari Windows Media framework

Format ini tidak menspesifikasikan bagaimana video atau audio harus di encode, tetapi sebagai gantinya menspesifikasikan struktur video/audio stream. Berarti ASF dapat diencode dengan codec apapun.

- Dapat memainkan audio/video dari streaming media server, HTTP server, maupun lokal.
- Beberapa contoh format ASF lain adalah WMA dan WMV dari Microsoft.
- Dapat berisi metadata seperti layaknya ID3 pada MP3
- ASF memiliki MIME “type application/vnd.ms-asf” atau “video/x-ms-asf”.

- Software : Windows Media Player

MOV (Quick Time)

- Dibuat oleh Apple
- Bersifat lintas platform.
- Banyak digunakan untuk transmisi data di Internet.
- Software: QuickTime
- Memiliki beberapa track yang terdiri dari audio, video, images, dan text sehingga masing-masing track dapat terdiri dari file-file yang terpisah.

MPEG (Motion Picture Expert Group)

- Merupakan file terkompresi lossy.
- MPEG-1 untuk format VCD dengan audio berformat MP3.
- MPEG-1 terdiri dari beberapa bagian:
 - Synchronization and multiplexing of video and audio.
 - Compression codec for non-interlaced video signals.
 - Compression codec for perceptual coding of audio signals.

MP1 or MPEG-1 Part 3 Layer 1 (MPEG-1 Audio Layer

1)

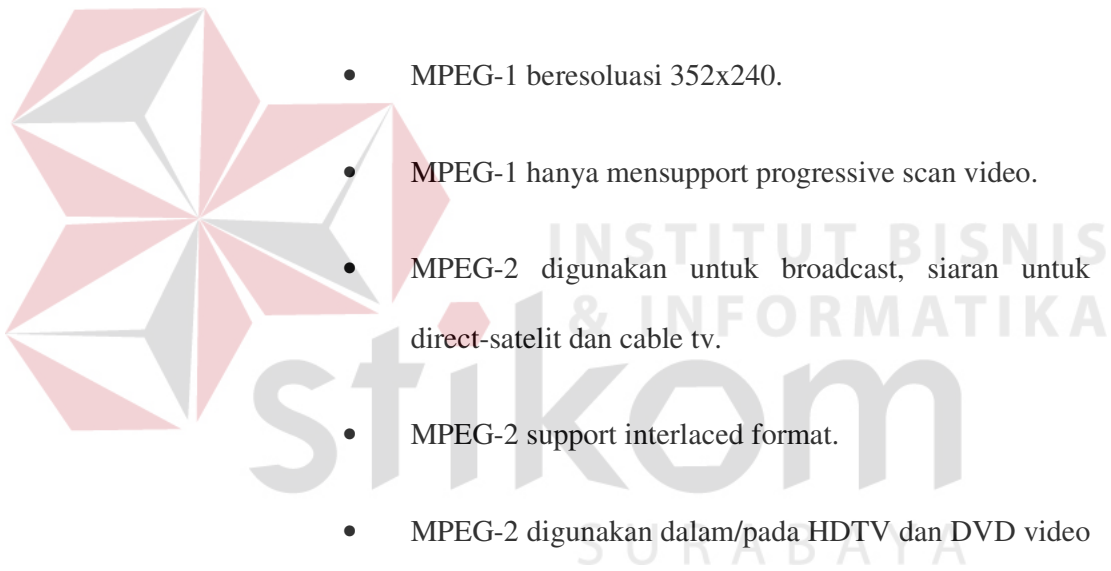
MP2 or MPEG-1 Part 3 Layer 2 (MPEG-1 Audio Layer

2)

MP3 or MPEG-1 Part 3 Layer 3 (MPEG-1 Audio Layer 3)

Procedures for testing conformance.

Reference software

- 
- MPEG-1 beresolusi 352x240.
 - MPEG-1 hanya mensupport progressive scan video.
 - MPEG-2 digunakan untuk broadcast, siaran untuk direct-satelit dan cable tv.
 - MPEG-2 support interlaced format.
 - MPEG-2 digunakan dalam/pada HDTV dan DVD video disc.
 - MPEG-4 digunakan untuk streaming, CD distribution, videophone dan broadcast television.
 - MPEG-4 mendukung digital rights management.

DivX

Salah satu video codec yang diciptakan oleh DivX Inc. Terkenal dengan ukuran filenya yang kecil karena menggunakan MPEG4 Part 2 compression. Versi pertamanya yaitu versi 3.11 diberi nama “DivX ;-)”. DivX bersifat closed source sedangkan untuk versi open sourcena adalah XviD yang mampu berjalan juga di Linux.

Windows Media Video (WMV)

Codec milik Microsoft yang berbasis pada MPEG4 part 2

Software: Windows Media Player, Mplayer, FFmpeg.

WMV merupakan gabungan dari AVI dan WMA yang terkompres, dapat berekstensi wmv, avi, atau asf.

Software: QuickTime, Windows Media Player, ZoomPlayer, DivXPro, RealOne Player, Xing Mpeg Player, PowerDVD.

3.2.5 Jenis-jenis media

Seperti kita ketahui, media adalah suatu ‘alat’ yang menghubungkan kita dengan dunia luar. Tanpa media, kita akan sulit mengetahui apa yang terjadi di sekeliling kita. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media adalah sumber informasi utama bagi semua orang di dunia.

Media dapat digolongkan menjadi tiga menurut jenisnya, yaitu media cetak yang terdiri dari koran, majalah,

dll, media elektronik terdiri dari televisi dan radio, dan yang masih tidak jelas statusnya yaitu media online dengan perangkat internet.

Media online juga sering disebut 'media banci' karena fungsinya sama-sama dapat digolongkan ke dalam dua media sebelumnya, cetak dan elektronik.

Tiga jenis media tadi juga mempunyai kekurangan dan kelebihan berdasarkan kecepatan, biaya produksi, ketajaman berita, dll. Kelebihan serta kekurangan ketiga media tersebut adalah:

Media Cetak

- **Kelebihan (+):**

Repeatable, dapat di baca berkali-kali dengan menyimpannya atau mengklippingnya. Analisa lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan.

- **Kekurangan (-):**

Lambat, dari segi waktu media cetak adalah yang

terlambat karena media cetak tidak dapat menyebarkan langsung berita yang terjadi kepada masyarakat dan harus menunggu turun cetak. Media cetak sering kali hanya memuat berita yang telah disebarluaskan oleh media lainnya.

Tidak adanya audio, media cetak hanya berupa tulisan yang tentu saja tidak dapat didengar. Visual yang terbatas, media cetak hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili keseluruhan isi berita.

Produksi, biaya produksi yang cukup mahal karena media cetak harus mencetak dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati masyarakat.

Media Elektronik

- Kelebihan (+):

Cepat, dari segi waktu, media elektronik tergolong cepat dalam menyebarkan berita ke masyarakat luas.

Ada audio visual, media elektronik mempunyai audio visual yang memudahkan para audiensnya untuk memahami berita.(khusus televisi) Terjangkau luas, media elektronik menjangkau masyarakat secara luas.

- Kekurangan (-):

Tidak ada pengulangan, media elektronik tidak dapat

mengulang apa yang sudah ditayangkan.

Media Online

- Kelebihan (+):

Sangat cepat, dari segi waktu media online sangat cepat dalam menyampaikan beritanya. Audio Visual, media online juga mempunyai audio visual dengan melakukan streaming. Praktis dan Fleksibel, media online dapat diakses dari mana saja dan kapan saja yang kita mau.

- Kekurangan (-):

Tidak selalu tepat, karena mengutamakan kecepatan berita yang dimuat di media online biasanya tidak seakurat media lainnya. Tidak terjangkau luas. Belum semua lapisan masyarakat bisa menikmati layanan media online.

Melihat kekurangan dan kelebihan yang dimiliki ketiga media di atas, media online mempunyai keunggulan dalam segi kecepatan. Kecepatan tersebut dapat mengalahkan kedua media lainnya karena audiens sekarang lebih mengutamakan kecepatan dan kemudahan dalam mengakses informasi, dan hal itu dimiliki oleh media online.

Melihat hal ini, prospek media online akan sangat unggul dan dapat mengalahkan kedua jenis media lainnya. Apalagi jika seluruh dunia dapat

mengakses internet dengan mudah, otomatis media online akan lebih sering digunakan audiens dibanding kedua jenis media lainnya. Permasalahan yang dihadapi adalah, saat ini media online belum bisa menjangkau semua lapisan masyarakat. Hanya beberapa kalangan tertentu yang bisa mengakses informasi melalui media online ini. Mungkin sekarang sudah lebih maju karena masyarakat lapisan bawah yang selama ini menjadi masyarakat minoritas pengakses media online, jumlahnya sudah meningkat. Namun masih ada kendala lain, yaitu keterbatasan Sumber Daya Manusia mereka, yang hanya bisa mengakses beberapa informasi kecil atau hanya sekedar chatting dan membuka situs jejaring sosial.

3.3 Genre dalam Film

Film sebagai hiburan masyarakat telah berkembang ke arah industri dan menghasilkan beberapa sineas atau pemuat film. Dalam pembuatan film sineas tadi memiliki sebuah idealisme dalam menentukan tema untuk “membungkus” cerita agar dapat diterima oleh penontonnya. beberapa genre tersebut antara lain ,

1. Film Drama

Genre film ini memeberikan alur cerita mengenai kehidupan.keharuan lebih ditonjolkan dalam film ini agar penonton bisa ikut merasakan apa yang dirasakan para tokohnya. Seperti Romeo and Juliet, Haciko, ayat ayat Cinta dsb.

Genre film drama masih dapat dibedakan dari segi alurnya, diantaranya ;

a. Drama Musikal

film drama yang beberapa scenenya bertujuan mengajak penonton menyanyi bahkan menari antara lain; *High school Musical*, *3 Idiots*, *My name is Khan*, *Dawai 2 asmara*, *The Kitchen musical*, dan sebagainya.

b. Drama Komedi

film yang didalamnya memiliki unsure menggelitik dan bisa membuat tertawa. Antara lain *the proposal*, *pretty Woman*, dan sebagainya.

2. Film Laga atau action

Genre film ini banyak menampilkan unsur pertarungan dalam setiap *scene*. Sehingga penonton dibawa ke dalam kecepatan dan ketegangan gerak tubuh para tokoh yang tengah berkelahi.

3. Film Horor

Genre film ini banyak menenpatkan legenda yang menyeramkan pada suatu daerah atau legenda yang sengaja dibuat untuk menghadirkan film ini. Antara lain *Kuntilanak*, *Suster Ngesot*, *The Ring*, dan sebagainya

1. Film Thiller

Genre film ini selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsure logika. Karena sepanjang jalan cerita penonton akan disuguhkan dengan peristiwa pembunuhan. Hal ini memacu ketakutan tersendiri dalam diri.

2. Film Fantasi

Genre film ini mempunyai alur cerita yang diluar nalar manusia. Sesuatu yang tidak mungkin, akan terjadi di film ini. Kelebihannya, film ini akasn selalu menyodorkan sesuatu yang membuat decak kagum penonton akan makhluk dan benda-benda yang tidak ada dalam kehidupan nyata. Contoh Harry Potter, *Golden Compas* dan sebagainya.

3. Film Perang

Genre film ini sering juga disebut dengan film kolosal. Film yang alur ceritanya dibuat berdasarkan sejarah atau hanya sebuah imajinasi belaka. Contoh 300, *The Last Samurai*, dan sebagainya.

4. Film Ilmiah

Genre film ini biasa disebut dengan *sci-fi*. Ilmuan akan selalu ada dalam genre film ini karna apa yang sesuatu mereka hasilkan akan menjadi konflik utama dalam alur. Contoh *Jurassic Park*, *Splice* dan sebagainya.

Namun dalam perjalanannya, genre-genre film diatas sering dicampur satu sama lain (mix genre) seperti horor-komedi, western-komedi, horror-science fiction dan sebagainya. Selain itu genre juga bisa masuk ke dalam bagian dirinya yang lebih spesifik yang kemudian dikenal dengan sub-genre, contohnya dalam genre komedi dikenal sub-genre seperti screwball comedy, situation comedy (sit-com), *slapstick*, *black comedy* atau komedi satir dan sebagainya. Demikian pula dalam film documenter. pesan.