

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Video

Menurut Menurut <http://jurnaltusirku.blogspot.com>, 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: broadcast 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)

#### A. Digitalization

Dalam aplikasi multimedia sinyal video harus diubah ke dalam bentuk digital agar dapat disimpan dalam memory komputer dan dapat dilakukan pengeditan. Sampling rate: mencari nilai resolusi horisontal, vertikal, frame rate untuk disample. Quantization: melakukan perubahan sampling sinyal analog ke digital. Digitalisasi warna video: semakin banyak warna yang diwakilkan, maka semakin baik resolusi warnanya dan ukuran kapasitasnya juga makin besar. Dalam sistem TV digital proses digitasi ketiga komponen warna dilakukan sebelum ditransmisikan. proses pengeditan dan operasi lain dapat dilakukan dengan cepat dibutuhkan resolusi yang sama untuk ketiga sinyal Beberapa jenis VGA untuk video digital:

CGA (Color Graphics Array):

- Menampung 4 colors dengan resolusi 320 pixels x 200 pixels.

EGA (Enhanced Graphics Array)

- Menampung 16 colors dengan resolusi 640 pixels x 350 pixels.

### VGA (Video Graphics Array)

- Menampung 256 colors dengan resolusi 640 pixels x 480 pixels.

### XGA (Extended Graphics Array)

- Menampung 65000 colors dengan resolusi 640 x 480
- Menampung 256 colors dengan resolusi 1024 x 768

### SVGA (Super VGA)

- Menampung 16 juta warna dengan resolusi 1024 x 768

## B. 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.

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

#### **MOV (Quick Time)**

- a. Dibuat oleh Apple
- b. Bersifat lintas platform.
- c. Banyak digunakan untuk transmisi data di Internet.
- d. Software: QuickTime
- e. 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)**

- a. Merupakan file terkompresi lossy.
- b. MPEG-1 untuk format VCD dengan audio berformat MP3.
- c. 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.

- d. MPEG-1 beresolusi 352x240.
  - e. MPEG-1 hanya mensupport progressive scan video.
  - f. MPEG-2 digunakan untuk broadcast, siaran untuk direct-satelit dan cable tv.
  - g. MPEG-2 support interlaced format.
  - h. 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**

DivX adalah 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 sourcenya 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. MV 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 Grafis

Menurut Lumansupra seorang desainer grafis pada blognya yang ada pada halaman pertama google.co.id dalam penjelasannya mengenai grafis di alamat <http://histi.wordpress.com/2008/03/03/apa-itu-desain-grafis/> yang diakses pada tanggal 27 maret 2012 menjelaskan bila grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi.

Sedangkan desain grafis merupakan ilmu yang mempelajari tentang media untuk menyampaikan informasi, ide, konsep, ajakan dan sebagainya kepada khalayak dengan menggunakan bahasa visual. Baik itu berupa tulisan, foto, ilustrasi dan lain sebagainya. Desain grafis adalah solusi komunikasi yang menjembatani antara pemberi informasi dengan publik, baik secara perseorangan, kelompok, lembaga maupun masyarakat secara luas yang diwujudkan dalam bentuk komunikasi visual.

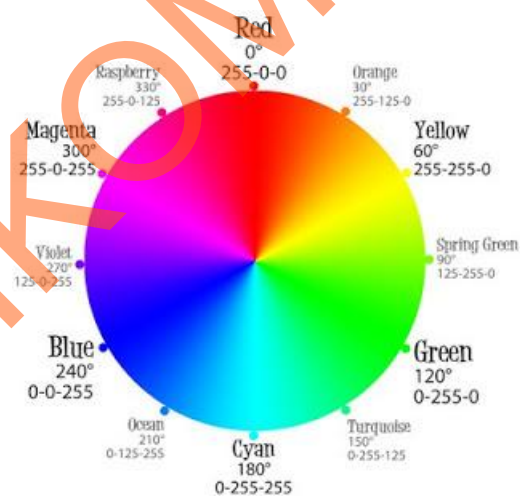
### 3.3 Promosi

Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau

mengkonsumsinya. Dengan begitu adanya promosi produsen atau distributor diharapkan kenaikannya angka penjualan dari barang maupun jasa yang diproduksi.

### 3.4 Teori Warna

Warna itu sendiri adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya; corak rupa, seperti: merah, biru, hijau, dan lain-lain. Peranan warna sangat penting dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan, (*tension*), deskripsi alam (*naturalisme*), ruang, bentuk, ekspresi, atau makna simbolik dan justru dalam kaitan yang beraneka ragam ini akan melihat betapa kedudukan warna dalam seni lukis (rupa). Zat warna didapatkan dari perpaduan dari pigmen yang berupa bubuk halus, yang disatukan dengan *biner* (zat pengikat) atau *paint vehicle* (pembawa pigmen) (Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, Jogjakarta: Kanisius, 2002) .



Gambar 3.13 Lingkaran Warna

### 3.4.1 Warna RGB

Dalam pengolahan image, dikenal dua macam warna paling populer yang menjadi standar internasional, yaitu RGB dan CMYK. Warna yang penulis gunakan dalam pembuatan video iklan layanan masyarakat ini adalah RGB. RGB adalah singkatan *Red Green Blue*, 3 warna dasar yang dijadikan patokan warna secara *universal (primary colors)*. Dasar warna ini menjadi standar pasti dalam konteks profesional, seorang desainer tidak bisa mengatakan sebuah warna berdasarkan pertimbangan subektif, contoh : biru muda menurut orang awam adalah birunya langit di siang yang cerah, hal ini bisa jadi berbeda bagi orang lain dengan pertimbangan yang lain pula.

### 3.4.2 Fungsi Warna Dalam Desain

Fungsi warna dalam desain dapat dikelompokkan menjadi beberapa fungsi, antara lain :

- untuk identifikasi
- menarik perhatian
- menimbulkan pengaruh psikologis
- pengembangan asosiasi
- menciptakan citra
- sebagai unsur dekoratif
- memberi kesan terhadap temperatur
- serta membangkitkan trend

### 3.4.2 Tingkatan Warna

Tingkatan warna dapat dibedakan menjadi 3 bagian yaitu :

1. warna primer



2. warna sekunder
3. warna tertier

Dari buku *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta 2005 menuliskan:

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.

Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna. Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi. Sebaliknya suatu benda berwarna putih karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi.

Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Dalam perencanaan corporate identity, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut.

Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat. Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sbb: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda.

### **3.4.3 Karakter Warna**

Karakter warna digolongkan sesuai dengan ciri khas warna dalam implementasi kehidupan sehari-hari. Berikut karakter-karakter warna tersebut :

- Hitam, sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi).
- Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian.
- Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.

- Merah, bersifat menakutkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup).
- Kuning, dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu.
- Biru, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (dediepte), sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.
- Hijau, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru.

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna Prang System yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 meliputi :

- *Hue*, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.
- *Value*, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
- *Intensity*, seringkali disebut dengan *chroma*, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Selain Prang System terdapat beberapa sistem warna lain yakni, CMYK atau *Process Color System*, *Munsell Color System*, *Ostwald Color System*, *Schopenhauer/Goethe Weighted Color System*, *Subtractive Color System* serta *Additive Color/RGB Color System*.

### 3.5 Tahapan dalam produksi video

Dalam memproduksi sebuah video terdapat beberapa tahap yang perlu diperhatikan dan dilakukan sebelum memulai memproduksi.

#### 3.5.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap dimana seorang videografer mempersiapkan segala hal yang bersangkutan dengan video yang akan di produksi nantinya. Pada Pra Produksi, semua materi, pemain, lokasi, peralatan dipersiapkan dengan matang.

Pembuatan skenario oleh penulis skenario dengan dipantau oleh Sutradara. Skenario adalah blue print film. Menurut Elizabeth Lutters (2004:90), skenario adalah naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog, telah matang, dan siap digarap dalam bentuk visual. Skenario berisi informasi-informasi, seperti *scene*, nama pemeran, deskripsi visual, tokoh yang berdialog, *beat*, diaolog dan transisi. Menurut Handry TM (2006: 59-60), skenario yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. *Simple*, mudah dimengerti dan sederhana
2. Tidak terlalu banyak dekripsi, misalnya selalu diisi keinginan penulisan tentang adegan tertentu, dan terkesan menggurui
3. Tersusun dengan standart umum yang disepakati
4. *Style* kepenulisan personal harus dihindari
5. Terbuka untuk dikembangkan, terutama pengadeganan dan penajaman konflik
6. Tidak dikunci dengan adegan-adegan mati. Misalnya harus ditempat-

tempat tertentu yang sulit dijangkau

#### 7. Menghindari dari istilah-istilah sulit, diluar kelaziman produksi film

Setelah skenario selesai setiap scenenya dikembangkan menjadi *shooting* scriptnya yang menurut Heru Effendy (2002:105) adalah pekerjaan akhir sebuah naskah film, membuat detil gambar satu persatu dan memberi nomor untuk urutan. Kemudian di ilustrasikan menjadi *storyboard* yang menurut Heru Effendy (2002:105) adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan buletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Storyboards* adalah satu rangkaian ilustrasi-ilustrasi atau gambaran-gambaran yang dipertunjukkan di dalam urutan untuk tujuan *previsualizing* satu grafik gerakan atau urutan media yang interaktif, termasuk website interaktif (en.wikipedia.org). Dalam pembuatan storyboard, sutradara dapat dibantu oleh sang ilustrasi dan harus mengerti teknik-teknik pengambilan gambar. Sutradara harus mengenal elemen-elemen shot dan menguasai teknik pengambilan gambar. Menurut Rikrik El Saptria (2006: 120), shot adalah satu bagian dari rangkaian gambar yang begitu panjang yang direkam dengan satu *take* saja. Elemen-elemen shot adalah :

##### 1. *Motivation*

Sebuah *shot* harus memiliki motivasi yang akan memberikan alasan kreatif bagi editor untuk mengedit dan menyambungkannya

##### 2. *Information*

Menggambarkan informasi yang ingin disampaikan kepada penonton

### 3. *Composition*

Komposisi gambar yang terukur dan dapat menyajikan komunikasi visual secara filmis

### 4. *Sound*

Suara (atmosfer) yang ditangkap pada saat shooting disetiap lokasi yang dikombinasikan dengan *sound-effect* dan ilustrasi musik sesuai dengan tuntutan gambar dan skenario

### 5. *Camera-Angle*

Sudut pengambilan gambar yang akan memberikan kekuatan dari sebuah shot itu sendiri

### 6. *Point of View (POV)* / sudut pandang

Menempatkan arah pandangan mata dari penonton sehingga apabila arah ini salah, maka pandangan penonton terhadap shot akan salah pula

### 7. *Continuity*

Kontinuitas dari sambungan shot-shot yang dapat melengkapi isi cerita maupun visualitas gambar. Adapun jenis-jenis *Continuity* adalah:

- *Content continuity*, kontinuitas gambar pada isi cerita yang terangkum dalam sambungan berbagai shot, meliputi desain adegan, hand-prop, set artistik, lighting, kostum dan make-up
- *Movement continuity*, kontinuitas gambar pada gerakan yang didesain (rekayasa) atau terjadi dengan sendirinya

- *Position continuity*, kontinuitas gambar untuk blocking pemain, posisi properti dan berbagai posisi lainnya, disesuaikan dengan komposisi gambar dalam berbagai angle
- *Sound continuity*, kontinuitas suara dalam jalinan gambar, baik itu direct sound (langsung dari lokasi set) maupun indirect sound-sound effect (efek pada editing)
- *Dialogue continuity*, kontinuitas dialog yang terwujud dalam percakapan para pemeran sesuai dengan tuntutan cerita dan logika visual

Teknik pengambilan gambar menurut Askurifal Baksin (2003: 32-46):

1. Menurut jenis sudut pengambilan gambar:

- *Bird Eye View*

*Bird Eye View* adalah teknik dengan ketinggian kamera di atas ketinggian objek yang direkam, hasilnya memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak dibawah demikian kecil dan berserakan tanpa mempunyai makna.

- *High Angle*

*High Angle* merupakan sudut pengambilan dari atas objek sehingga kesan objek jadi mengecil, mempunyai kesan dramatis, yakni nilai 'kecil'

- *Low Angle*

*Low Angle* adalah sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. Tidak memberikan kesan dramatis

- *Eye Level*

*Eye Level* adalah sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. Tidak memberikan kesan dramatis

- *Frog Eye*

*Frog Eye* adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar atau alas kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar kedudukan objek. Menghasilkan satu pemandangan objek yang sangat besar, mengerikan, dan penuh misteri

## 2. Ukuran Gambar

- ECU (*Extreme Close Up*)

ECU merupakan pengambilan gambar sangat dekat sekali, hingga terlihat detail tekstur. Memperlihatkan detail suatu objek secara jelas

- BCU / VCU / HS (*Big Close Up / Very Close Up / Head Shot*)

BCU merupakan pengambilan gambar dari sebatas kepala hingga dagu objek. Menonjolkan objek untuk menimbulkan ekspresi tertentu

- CU (*Close Up*)

CU merupakan pengambilan gambar dari atas kepala sampai bawah leher. Untuk memberi gambaran objek secara jelas

- BS / MCU (*Bush Shot / Medium Close Up*)

BS / MCU merupakan pengambilan ukuran gambar sebatas dari



atas kepala sampai dada. Untuk menegaskan gambaran objek secara jelas

- *WS / MS (Waist Shot / Mid Shot)*

WS / MS merupakan pengambilan ukuran gambar sebatas dari kepala sampai pinggang. Memperlihatkan sosok seorang dengan ‘tampangnya’

- *KS / MS (Knee Shot / Medium Shot)*

KS / MS merupakan pengambilan ukuran gambar sebatas dari kepala sampai pinggang. Memperlihatkan sosok seorang dengan ‘tampangnya’

- *FS (Full Shot)*

FS merupakan pengambilan gambar penuh dari atas kepala hingga kaki memperlihatkan objek dengan lingkungannya.

- *LS (Long Shot)*

LS merupakan pengambilan melebihi *Full Shot*. Menunjukkan objek dengan latar belakangnya.

- *OS (One Shot)*

OS merupakan pengambilan gambar satu objek. Memperlihatkan ‘seseorang’ dalam in frame.

- *2S (Two Shoot)*

2s merupakan pengambilan gambar dua objek. Memperlihatkan adegan dua orang sedang bercakap.

- *3S (Three Shoot)*

3s merupakan pengambilan gambar tiga orang. Memperlihatkan

adegan tiga orang sedang bercakap.

- **GS**

GS merupakan pengambilan gambar sekelompok orang.

Memperlihatkan adegan berkelompok.

### 3. Gerakan Kamera

- *Zoom in/Zoom out*

*Zoom in / Zoom out* adalah gerakan kamera mendekati atau menjauhi objek dengan cara menekan tombol zooming.

- *Panning*

*Panning* adalah gerakan kamera memperlihatkan tampilan gambar mendatar (horizontal) secara berurutan dan halus, kamera dapat digerakkan secara *panning* dengan kamera tetap berada di tempat.

- *Tilting*

*Tilting* adalah gerakan kamera yang memperlihatkan gambar dari bawah ke atas atau sebaliknya, mempunyai kesan agung.

- *Dolly*

*Dolly* adalah gerakan kedudukan kamera di tripod atau dilandaskan roda (dolly) sehingga kamera dapat digerakkan kearah mana saja.

- *Follow*

*Follow* adalah gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak searah.

- *Crane Shot*

*Crane Shot* adalah gerakan kamera yang dipasang diatas mesin berroda (crane) dan bergerak sendiri bersama juru kamera, baik mendekat maupun menjauhi objek

- *Fading*

*Fading* adalah pergantian gambar secara perlahan-lahan

- *Framing*

*Framing* adalah objek memasuki framing shot

#### 4. Gerakan Objek

Gerakan objek dibedakan menjadi 3, yaitu :

- Objek bergerak sejajar dengan kamera, baik ke kiri maupun ke kanan.
- Objek bergerak mendekati kamera yang disebut walk-in.
- Objek bergerak menjauhi kamera yang disebut walk-away.

Selain *story board* pada saat yang sama sutradara harus membuat *script breakdown*, yaitu mengurai tiap adegan dalam skenario menjadi daftar berisi sejumlah informasi tentang segala hal yang dibutuhkan untuk keperluan *shooting* (Heru Effendy, 2002: 29). Tetapi sebelum membuat *script breakdown*, harus membuat *breakdown sheet* yang berupa lembaran informasi tentang setiap adegan yang ada dalam film. Setelah *script breakdown* disusun, maka dapat menyusun jadwal *shooting* yang fleksibel.

Kemudian sutradara harus menyeleksi kru yang akan membantunya dalam penggarapan film. Menurut Heru Effendy

(2002:58-67), dalam sebuah produksi umumnya terbagi dalam beberapa departemen. Pertama dalam departemen produksi yang di kepalai oleh produser, departemen penyutradaraan yang di kepalai oleh sutradara, departemen kamera yang dikepalai oleh penata fotografi, departemen artistik yang di kepalai oleh desainer produksi atau penata artistik, departemen suara yang di kepalai oleh penata suara, departemen editing yang di kepalai oleh editor, dan setidaknya terdapat enam orang dalam tim inti, yaitu : produser, sutradara, manajer produksi, desainer produksi, penata fotografi dan asisten sutradara 1.

#### 1. Produser

Produser dapat beberapa produser dengan tugas masing-masing, yaitu produser eksekutif yang merupakan inisiator produksi sebuah film, *Associate producer* yang merupakan satu atau sejumlah orang yang punya hak mengetahui jalanya produksi maupun mengajukan pertanyaan seputar produksi, produser yang merupakan orang yang memproduksi sebuah film dengan tugas memimpin seluruh tim produksi sesuai tujuan yang ditetapkan bersama baik dalam aspek kreatif maupun manajemen produksi dan sesuai anggaran yang telah disepakati.

*Line Producer*, seorang penyelia yang bertugas membantu memberi masukan dan alternatif atas masalah-masalah yang dihadapi oleh seluruh departemen dalam lingkup manajerial dan dalam batas anggaran yang sudah di sepakati (Heru Effendy, 2002: 59-61).

## 2. Sutradara

Orang yang memindahkan *script* menjadi kisah film (Freedie Young, 1972: 12). Menurut Heru Effendy (2002: 61-62), kerja sutradara dimulai membedah naskah, membuat *directors treatment*, *shot list*, *storyboard*, dan *script breakdown*. Kemudian memberi pengarahan tentang film apa yang dibuat.

## 3. Manajer Produksi

Bertanggung jawab atas operasional produksi mulai dari tahap pra produksi hingga produksi usai, baik itu urusan administrasi, anggaran, perlengkapan *shooting*, logistik, transportasi maupun akomodasi (Heru Effendy, 2002: 63).

## 4. Desainer Produksi

Bertugas untuk membantu sutradara menentukan suasana dan warna apa yang akan ditampilkan dalam film (Heru Effendy, 2002: 59-61). Menurut Freddie Young dibuku *The Work of Motion Picture Cameraman* (1972: 15), *art director* bertugas untuk membuat desain set yang diperlukan untuk sebuah film.

## 5. Penata Photography

Secara teknis bertugas menentukan kualitas gambar yang akan terekam dalam film (Heru Effendy, 2002: 67). Penata Fotografi mengepalai satu atau sejumlah operator kamera atau cameraman. Sedangkan kameramen adalah orang yang mengoperasikan kamera tanpa menentukan lensa atau filter lampu yang digunakan. Sedangkan menurut Askurifal Baksin (2003: 29), cameraman atau juru kamera

adalah seorang karyawan film dan televisi profesional yang berfungsi sebagai perekam unsur visual dengan sine kamera, baik mekanik maupun elektronik dalam pembuatan film serta tanggung jawab atas kualitas teknik, artistik, dan dramatik dari rekaman tersebut.

#### 6. Asisten Sutradara 1

Seorang yang membantu sutradara menerjemahkan hasil *directors treatment* ke dalam *script breakdown* dan *shooting schedule* pada tahap pra produksi.

Pencarian lokasi dan mengurus perijinannya. Menurut Haru Effendy (2002: 88-89), ada hal-hal penting dalam pemilihan lokasi, yaitu akses lokasi, ijin lokasi, keamanan, suara, kegiatan rutin masyarakat sekitar, sumber air, sumber listrik, cuaca.

Mengolah pemeran. Pertama adalah casting. *Casting* adalah proses pemilihan pemain lakon sesuai dengan karakter dan pemain yang akan diberikan (Naratama, 2004: 209). Dan menurut Handry TM (2006: 39-40), ada beberapa hal yang membuat pemain tidak dapat dipilih, yaitu :

1. Matanya goyang, tidak berani menatap orang.
2. Vokalnya tipis, tetapi kalau karakternya bagus dapat didubbing.
3. Bicara latah dan mudah gugup.
4. Banyak mau, minta selalu dilayani.
5. Diikuti pacar terus menerus sepanjang proses casting.
6. Jadwalnya ketat diluar produksi.

Kedua *reading*. Proses *reading* adalah proses membaca seluruh bagian naskah yang akan diperankan dibawah arahan sutradara dan asistennya, sehingga memperkecil hambatan pada saat pengambilan gambar (Heru Effendy, 2002:77). Lalu *rehearsal* (latihan) tata gerak (*blocking*), mimik, bahasa tubuh, serta pengaturan camera movement dan sudut kamera terbaik (Heru Effendy, 2002: 78).

Penyusunan rencana anggaran pengadaan peralatan, perlengkapan, property, transport, konsumsi, fee serta pajak. Anggaran disusun secara terperinci, tetapi sebelumnya harus mengadakan riset dahulu agar anggaran tersebut tidak membengkak pada saat produksi.

Pengadaan peralatan dan perlengkapan, properti, wardrobe, dan make up. Untuk peralatan shooting secara umum terdiri dari :

- Kamera

Menurut Askurifal Baksin (2003: 17-28), pada dasarnya Kamera dibagi menjadi tiga jenis, yaitu kamera foto (*still photography*), kamera film (*cinema photography*) dan kamera video (*video photography*). Ketiganya mempunyai karakter yang berbeda-beda. Dimana kamera foto hanya menghasilkan kamera gambar tunggal tidak bergerak, kamera film menghasilkan gambar ‘hidup’ atau citra bergerak dengan media pita *selluloid*, sedangkan kamera video menghasilkan sama seperti kamera film tetapi menggunakan media pita video. Kamera film sendiri terbagi dalam tiga kelas atau jenis, yaitu kamera film mekanik biasa, kamera film elektrik dan kamera film khusus. Sedangkan untuk kamera video dibagi menjadi dua jenis yaitu analog dan digital.

Kemudian untuk kategori pengguna kamera dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu :

1. Kamera *Home Use*, media perekam yang sering dipakai oleh masyarakat awam (*Handycam, Mini DV*)
2. Kamera Profesional, media perekam yang digunakan keperluan kalangan profesional (*DVCAM, Mini DV, DV, DVCPRO, BetaMax, BetaCam, VHS*)
3. Kamera *Broadcast*, media perekam yang dipergunakan untuk penyiaran TV, *Cinema*, dan lain sebagainya (*Betacam SP, CP*)

Selain jenis kamera dalam kajian video, ada juga tiga sistem standart yang bisa mempengaruhi hasil monitor gambaranya yang dipakai diseluruh dunia, yaitu PAL (*Phase Alternating Line*), NTSC (*National Television System Commite*) dan SECAM (*Sequential Couleur Avec Memoire-Sequential Color wiht Memory*). Standart PAL adalah standart yang digunakan Indonesia, selain itu juga digunakan di beberapa negara Asia, Amerika Selatan, dan Afrika dengan resolusi 720 x 576i/p dan 25 frame/second. Sedangkan NTSC digunakan di Kanada, Jepang, Korea Selatan, Filipina dan beberapa negara Amerika dengan resolusi 720 x 480i/p dan 30 frame/second. Lalu SECAM digunakan di Asia bagian Utara, dan beberapa negara di Afrika dengan resolusi dan jumlah frame/second sama seperti PAL. Tetapi baru-baru ini muncul sebuah standart baru HD dengan resolusi 1080i/p ([en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org)).



Dalam pembuatan film ini, digunakan kamera video dengan kaset MiniDV, dengan teknologi CCD. CCD adalah *charge couple device*. Saat ini kamera video menggunakan satu atau tiga CCD, dimana perbedaannya jika pada tiga CCD warna yang ditangkap oleh kamera akan dipecah menjadi tiga yaitu merah, hijau dan biru sedangkan pada suatu CCD, warna yang akan ditangkap oleh kamera tidak akan dipecah sehingga kualitas warna lebih bagus tiga CCD (www.internetcampus.com)

- *Lampu/Lighting*

*Lighting* merupakan unsur penting didalam suatu pembuatan video, karena berfungsi untuk memperjelas suatu objek bidikan dari kamera. Di dala, prinsip kerja lighting harus ada salah satu sumber cahaya yang berfungsi sebagai *Main Light* yaitu sumber cahaya utama yang datang mengenai objek sehingga objek akan tercahayai sesuai besar kecilnya sumber cahaya tersebut. Selain mainlight juga terdiri dari beberapa unsur bagian lagi yang berfungsi mendukung peranan dari sebuah main light, antara lain :

1. *Fill In* : Sumber cahaya tambahan yang berfungsi untuk melunakkan bayangan yang ditimbulkan oleh main light
2. *Hair Light* : Memberikan kecerahan pada bagian atas rambut (model manusia), dan memisahkannya secara tegas antara latar belakang yang mungkin cenderung gelap. Kekuatan sinar lebih kuat dari *main light* dan biasanya diposisikan di belakang kepala atau badan

3. *Background light* : berfungsi memberikan kecerahan pada latar belakang (*background*), penyinaran bisa lebih bervariasi dengan menggunakan warna sehingga dimensi keruangan objek akan lebih terlihat
4. *Accent light* : berfungsi memberikan penekanan pada suatu bagian tertentu dari objek, posisi bisa dimana saja tergantung kebutuhan.

### 3.5.2 Produksi

Tahap/Perkerjaan Produksi merupakan proses inti, dimana gambar yang akan diambil harus sesuai dengan konsep *story board* yang sudah dirancang dan dibuat sebelumnya. Termasuk foto dokumentasi dan *dubbing*. Disini film akan dibuat dan diambil. Kru akan direkrut pada langkah ini seperti perlengkapan dan peralatan, pencatat script, asisten sutradara, fotografer, editor gambar, editor suara, dan lain-lain.

Kegiatan *shooting* dimulai dengan seorang asisten sutradara mengikuti jadwal *shotting* untuk hari itu. Set film dibangun dan properti disiapkan. Lampu dipasang, kamera dan *sound recording* disiapkan. Pada waktu yang sama para aktor mencoba kostum-kostum mereka dan mengunjungi departemen rias rambut dan make-up. Para aktor berlatih skenario mereka dan *blocking* dengan sutradara. Kemudian kru berlatih dengan para aktor. Akhirnya, *shotting* dengan sebanyak yang diinginkan oleh sutradara.

Setiap shot mengikuti prosedur yang ada dan ditandai di satu *clapperboard*, dimana akan membantu editor untuk tetap berada di alur cerita saat pasca produksi. *Clapperboard* berisi *scene*, pengambilan shot, sutradara, *director of photography*, tanggal dan judul film yang tertulis di *clapperboard* dan dipertunjukkan ke kamera. *Clapperboard* juga berfungsi untuk penanda sampai film dan suara sinkronisasi untuk diambil. Suara direkam disatu piranti terpisah dari film dan mereka dijadikan satu saat pasca produksi. Kemudian sutradara memeriksa dan melihat shot yang bagus atau tidak. Pencatat *script*, kameraman dan *boomer* menandai tiap-tiap shot sebagai bagus atau tidak dilaporkan mereka. Tiap-tiap lembar laporan berisi tentang masing-masing shot.

Bila *shooting* selesai untuk setiap *scene*, sutradara mengumumkan "bungkus". kru membongkar setting *scene* tersebut. Sutradara mengumumkan "bungkus". Kru pun membongkar setting *scene* tersebut. Sutradara membuat jadwal pengambilan gambar selanjutnya dan laporan perkembangan setiap harinya untuk dikirim ke kantor produksi. Laporan meliputi laporan *continuity*, *sound* dan kamera. Lalu *call sheet* dibagikan ke para pemain dan kru untuk mengumumkan kapan dan dimana shooting berikutnya.

Untuk produksi yang menggunakan film, negatif film yang belum diproses dan yang tidak digunakan untuk pengambilan gambar pada hari itu, dikirim ke laboratorium untuk diproses, film kembali dari laboratorium menjadi positif film dan dilihat oleh sutradara, kemudian kru dan terkadang pemain. Dan untuk produksi yang menggunakan

teknologi digital, hasil shooting di *download* atau di *capture* dan di atur ke dalam komputer untuk dilihat setiap harinya. Saat ini keseluruhan film telah dikemas. Kantor produksi membuat pesta untuk berterimakasih kepada kru dan pemain atas partisipasi mereka.

### 3.5.3 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah proses akhir dari pembuatan film. Menurut Naratama (2004:213), pasca produksi adalah proses penyelesaian akhir dari produksi, sedangkan menurut Handry TM (2006:46-51), aktifitas pasca produksi adalah proses editing gambar yang dilaksanakan oleh editor, proses pengisian musik dan spesial efek, proses *dubing* atau *sound* efek, proses *quality control* dan yang terakhir proses *mastering* dan *penggandaan*.

Editing film adalah menghubungkan satu atau beberapa shot untuk membentuk satu adegan, dan menghubungkan adegan-adegan untuk membentuk satu keseluruhan film. Perkerjaan editor tidak hanya menyatukan potongan-potongan gambar, tidak hanya memotong-motong gambar, atau hanya menjadikan peristiwa tanggung jawab. Editing film adalah media seni yang dapat membuat atau menghancurkan sebuah film. Para editor film bertanggung jawab atas berkerjasama samuan unsur-unsur cerita, tanya jawab, musik, efek suara, efek visual, langkah dan irama dari satu film. Didalam pembuatan satu film, para editor pada umumnya berperan kreatif dan dinamis.

Tujuan editing menurut Bambang Witomo dalam Diktat Kuliah D3 Komunikasi UGM dengan judul *Teknik Kamera Dan Editing* (1995) adalah :

1. Memperbaiki atau menghilangkan kesalahan-kesalahan saat rekaman berlangsung
2. Memadukan *shot-shot* yang rekamannya di lapangan tidak berurutan
3. Menentukan masa putar atau durasi
4. Menggabungkan beberapa adegan-adegan
5. Menghidupkan paket acara pada keseluruhan gambar dengan cara menyiapkan *shot-shot* yang diambil setelah rekaman berlangsung
6. Membuat atau menambah *special effect*, efek pada suatu paket acara dapat dengan peralatan animasi atau komputer.

Kemudian pada buku *Mari Membuat Film* (2002: 109), pada pasca produksi terbagi menjadi beberapa bagian. Pertama, tata suara yang bertugas mengedit suara, memasukan efek suara, memasukan elemen musik. Kedua, editing yang bertugas mengedit gambar, malakukan *mixing*, *negative cutting/matching*, *optical effect*, *sound optical effect* kemudian khusus untuk format film dilanjutkan dengan *married print*, *answer print* dan *release print*. Ketiga, adalah penyutradaraan, dimana sutradara bertugas menyetujui/koreksi hasil editing dan menetapkan *picture lock*. Keempat, produksi yang bertugas menyiapkan keperluan editing, menyiapkan *picture lock* menyiapkan materi promosi, mengontrol promosi dan distribusi.

Terakhir adalah promosi dan distribusi, menentukan jaringan bioskop, festival film, distributor, nasional/international, televisi.

Dapat disimpulkan proses pasca produksi bukan hanya proses editing, melainkan proses akhir yang menentukan hasil akhir dari sebuah produksi.

Edwark Dmytryk pada bukunya *On Film Editing*. Menetapkan tujuan peraturan "memotong" dalam editing, dan seorang itu editor yang baik perlu mengikuti:

1. Jangan pernah memotong tanpa alasan positif
2. Bila ragu-ragu memutuskan *frame* telat untuk dipotong, potong lebih panjang dibanding pendek (Dmytryk, 23)
3. Kalau saja mungkin, potong "*in movement*" (Dmytryk, 27)
4. Yang segar lebih dapat dipilih dari pada yang basi (Dmytryk, 37)
5. Semua *scene* harus ada permulaan dan diakhiri dengan *continuiting action* (Dmytryk, 38)
6. Potong untuk nilai wajar dibanding nilai cocok (Dmytryk, 44)
7. Unsur sebab-akibat terbentuk (Dmytryk, 145)

Proses pasca produksi dimulai dengan pengumpulan stock shot dari produksi untuk proses editing.

Editing atau penyuntingan film menurut Askurifai Baksin (2003: 84), adalah usaha menerapkan dan membuat sebuah tanyangan film menjadi lebih berguna dan enak dilihat. Sistem editing dibagi menjadi dua, yaitu linear editing dan non linier editing.

*Linear editing*, menurut Askurifai Baksin (2003: 90) adalah

sistem editing yang prosesnya dilakukan secara langsung dan apabila terdapat kekurangan dan kesalahan, akan dilakukan pengulangan, pada sistem ini menurut peralatan yang besar dan bermutu untuk menjaga kualitas.

*Nonlinier editing*, menurut Askrufai Baksin (2003: 84), sering disebut digital video editing dan juga bisa disebut *Random Access* ke video dan audio ke dalam suatu media rekam berupa disk (*disc storage*) atau *hard disk*. Pada pembuatan film ini, penulis menggunakan *nonlinier editing*.

Pada proses *nonlinier editing* menurut Sentot Sahid dalam Askurifal Baksin (2003: 84), terdapat beberapa langkah editing yaitu :

#### 1. *Logging*

Pencatatan *time code in* (angka penghitung jalanya pita kaset) dan *time code out* dari sebuah shot secara utuh, dari klip awal hingga sutradara memutuskan *cut* pada sebuah *shot*. Pertama editor harus menulis terlebih dahulu nomor *scene* pada awal kalimat, kemudian disusul masing-masing dengan nomor *shot*, dan nomor *take*, baru disusul dengan nama tokoh (karakter) yang akan muncul pada gambar itu, setelah itu keterangan peristiwa apa yang di alami atau terjadi dengan tokoh itu.

#### 2. *Digitizing*

Proses capturing atau hard disk komputer merekam

gambar dan suara yang sudah di-logging tadi. Menggunakan sebuah alat khusus, video capture card.

- *Off line editing*

Pada tahap ini, editor biasanya melakukan off line editing dahulu untuk mendapatkan gambaran keseluruhan. Menurut Naratama (2004: 212), *offline editing* adalah proses editing awal untuk memilih gambar terbaik dengan *time code* dari berbagai *stock shot* sesuai dengan kebutuhan adegan, hasil dari gambar tersebut ditransformasikan dalam bentuk *workprint* dengan *Edit Decision List*.

- *One line editing*

Menurut Naratama dibuku *Menjadi Sutradara Televisi* (2004: 212), On line adalah proses terakhir editing untuk menyempurnakan, mempercantik, dan memperindah gambar setelah melalui proses *off line*.

### 3. *Redigitize*

Proses ini dilakukan dengan cara menggunakan *edit detection list* (EDL), Editing ada beberapa jenis, yaitu :

- *Continuity Editing*, pada *Continuity Editing* ini dimaksudkan sebagai alat untuk menggabungkan beberapa titik dari obyek yang sedang melakukan aktivitas, baik berupa dialog maupun pergerakan
- *Relational Editing*, editing jenis ini dilakukan *intercutting*,



meskipun *shot* yang digunakan tidak mempunyai hubungan secara langsung, namun apabila hasilnya telah disatukan, baru nampak hubungan satu dengan lainnya

- *Dynamic Editing*, adalah penyambungan gambar yang terkesan rumit namun dapat menciptakan suasana dramatik yang mengarahkan, memberikan tekanan dan sebaliknya. Idenya mungkin tidak terdapat pada komponen *shot*, tetapi dapat memberikan dampak yang bisa ditafsirkan adanya suatu hubungan
- *Switching* adalah teknik transisi yang merupakan perpindahan antara *scene* atau *shot* dalam proses editing. Menurut [www.internetcampus.com](http://www.internetcampus.com), transisi dasar adalah *cut to cut*, *dissolve* dan *fade out-fade in* ada pula *switching wipe* dan *superimpose*.
  - *Wipe* adalah salah satu teknik *switching* gambar dengan beberapa macam pola dalam hal ini dua buah gambar tidak akan menumpuk, sehingga masing-masing gambar akan mempunyai amplitudo yang tetap. Dua buah gambar dipisahkan dengan memakai batas horisontal, vertikal, diagonal maupun dengan pola-pola geometris.
  - *Superimpose* adalah perpaduan antara dua gambar atau lebih ke dalam satu *frame* gambar, ada kalanya dia gambar terpisah dan dipadukan sedemikian rupa dengan tujuan untuk mendapatkan efek dramatis. *Super impose* terjadi apabila dua gambar muncul bersama-sama, sehingga terjadi percampuran dua gambar. Hal tersebut

mengakibatkan gambar kelihatan tipis dan apabila terjadi perbedaan warna dari kedua gambar, maka akan terjadi pencampuran warna, tetapi dengan merubah atau membatasi level masing-masing gambar tadi, gambar yang menjadi tipis akan sama terangnya.

Setelah proses mengolah gambar selesai, dilanjutkan dengan mengedit suara memasukan sound efek dan musik pada film. Proses untuk sound adalah :

1. *Track Lying* : Proses sinkronisasi antara *speech*, *sound effect*, musik
2. *Sub Mix* : Mengolah suara satu per satu berdasarkan *speech*, *effect* atau musik
3. *Final Mix* : Menentukan dominan antara *speech*, *effect* atau musik.

Kemudian diadakan *review* dikalangan terbatas, dimana untuk mengetahui kesalahan-kesalahan sehingga dapat diperbaiki. Pada akhir di proses produksi adalah pengemasan sebelum diberikan kepada pihak klien dari PT. Kodisu Indonesia.