

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Penelitian dari Pradana (2017) berjudul pengembangan media pembelajaran sejarah menggunakan video dokumenter dengan subtema “pertempuran palagan ambarawa” di kelas XI SMA N 1 AMBARAWA menyatakan bahwa Film dokumenter dapat secara efektif menyampaikan informasi dan merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian penonton.

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Film Dokumenter Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Sriguna Palembang.” (Pratiwi, 2018) menyatakan metode yang dinilai tepat penggunaannya dalam pembuatan video dokumenter adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan, observasi, serta wawancara.

Penelitian dari (Wijayanti, S, 2019) berjudul “Muaragerbong: Potensi Alam dan Olahan Dodol Pidada Dalam Video Dokumenter” menyatakan bahwa kamera merupakan alat utama dalam proses pembuatan film dokumenter. Untuk menghemat biaya produksi sebuah film dokumenter. Penulis juga menyatakan bahwa penggunaan kamera dapat menggunakan kamera DSLR ataupun kamera Handphone dengan kualitas yang baik.

Menurut Bentelu, Sentinuwo, & Lantang, 2016. Adobe Premiere adalah aplikasi edit video yang paling banyak digunakan. Perangkat lunak Adobe Premiere Pro memungkinkan editor untuk dapat mengontrol operasi pengeditan dalam proses

pembuatan sebuah video. Fungsi unggulan Premiere Pro dapat meningkatkan produktivitas editor video, sehingga dapat mengoptimalkan fungsi Premiere Pro dalam pengeditan video. Program ini banyak digunakan oleh perusahaan, terutama produksi film, radio dan televisi.

Penelitian berjudul “Sosial Budaya Masyarakat Pariangan Dalam Karya Film Dokumenter Ishlah” yang dilakukan oleh (Ediwar, E., & Ajawaila, 2017). Menelaskan bahwa metode yang digunakan untuk membuat film dokumenter harus melalui berbagai proses konsepsi, desain, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, dan distribusi. Akhirnya itu diimplementasikan.

Berlandaskan kajian yang tertera di atas, penulis membuat tabel penelitian demi mempermudah perbandingan antara hasil terdahulu mengenai video yang akan dirancang

**Tabel 1** Tinjauan Pustaka

No	Penulis	Tahun	Kesimpulan
1	Pradana,	2017	Peneliti menunjukkan bahwa film dokumenter dapat digunakan untuk menyampaikan informasi untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa.

2	Pratiwi	2018	metode yang paling tepat untuk digunakan dalam pembuatan video dokumenter Merupakan metode deskriptif kualitatif dengan cara observasi dan wawancara dalam mengumpulkan data
3	Wijayanti, S.	2019	Kamera adalah alat utama dalam proses produksi dokumenter. Demi menghemat biaya pembuatan film dokumenter.
4	Bentelu, Sentinuwo, & Lantang.	2019	Adobe Premiere adalah aplikasi edit video yang paling banyak digunakan. Perangkat lunak Adobe Premiere Pro memungkinkan editor video untuk mengontrol berbagai operasi pengeditan video.
5	Ediwar, E., & Ajawaila.	2017	Jelaskan bahwa metode yang digunakan untuk membuat film dokumenter harus melalui berbagai proses konsepsi, desain,

				pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, dan distribusi.
--	--	--	--	--

Berdasarkan hasil kajian diatas. Penulis akan merancang video dokumenter dengan menggunakan metode MDCL Cocok untuk pembuatan proyek berbasis multimedia. Melalui proses yang telah ditentukan dapat menghasilkan film dokumenter yang berkualitas termasuk penyampaian dan pengumuman yang dapat diterima dengan baik oleh penonton.

## **2.2 Landasan Teori**

Proses perancangan proyek kali ini penulis menggunakan landasan teori. Landasan teori merupakan konsep tatanan, yang dilaksanakan secara sistematis bersamaan dengan konsep yang telah ada, tersusun rapi dan memiliki kombinasi unsur-unsur. Teori-teori tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

### **2.2.1 Sinematografi**

Menurut S. M Fadli Yanuar Lubis (2020) Secara etimologis, fotografi berasal dari bahasa Latin Kinema (artinya gerak), Foto (artinya cahaya), Graphos (artinya lukisan / tulisan). Menurut kamus ilmiah Indonesia terbalik [4], sinematografi diartikan sebagai ilmu pengetahuan dan teknologi pembuatan film dan seni pembuatan film dengan kamera film. Menurut Sari, R. P., & Abdullah, A. (2020) ada beberapa prinsip penting dasar dari sinematografi diantaranya yaitu Camera Angle, Type Shot, Compositon. Berikut penjelasan dibawah ini:

### 1. *Camera Angle*

Letakkan lensa kamera secara miring untuk mengambil foto yang benar, dan memiliki motivasi tertentu untuk membentuk kedalaman / ukuran gambar dan menentukan sudut pandang penonton saat melihat pemandangan dan membentuk kesan psikologis gambar tersebut.

contohnya:

#### a) High Angle

Pengambilan gambar dengan meletakkan kamera di atas objek / garis pandang mata manusia.

#### b) Eye Level

Pengambilan gambar dengan garis sejajar terhadap sebuah subjek/objek.

#### c) Low Angle

Pengambilan gambar dari arah bawah subjek/objek.

### 2. *Type Shot*

Jenis lensa ini terbagi menjadi beberapa bagian yang sangat membantu untuk komunikasi visual. Ketika kita memberitahu audiens atau menyampaikan informasi kepada audiens, kita perlu menekankan informasi penting ini, jadi kita perlu menyampaikan detail informasi untuk keperluan ini. Beberapa jenis pemotretan, Berikut penjelasan beberapa jenis tipe shot, yaitu :

#### a) Extreme Close-up (ECU)

Pengambilan sebuah gambar terhadap objek dengan sangat dekat.

b) Big Close-up (BCU)

Pengambilan gambar yang terfokuskan kepada wajah subjek/objek sehingga menampilkan ekspresi.

c) Close-up (CU)

Pengambilan gambar sebatas kepala sampai ke leher guna menangkap detail sebuah subjek/objek.

d) Medium Close-up (MCU)

Pengambilan sebuah gambar untuk menampilkan hampir setengah bagian dari sebuah subjek/objek.

e) Medium Shoot (MS)

Pengambilan gambar yang terfokuskan pada bentuk sebuah subjek/objek.

f) Kneel Shoot (KS)

Pengambilan gambar yang memiliki fungsi hampir sama dengan medium shot namun hasil gambar sampai ke lutut subjek/objek.

g) Full Shoot (FS)

Pengambilan gambar yang memperlihatkan subjek/objek dengan lingkungan sekitarnya.

h) Long Shoot (LS)

Pengambilan gambar dengan lebih jauh guna memfokuskan gambar kepada lingkungannya daripada subjek/objek.



- i) Extreem Long Shoot (ELS)  
Pengambilan gambar jarak jauh.

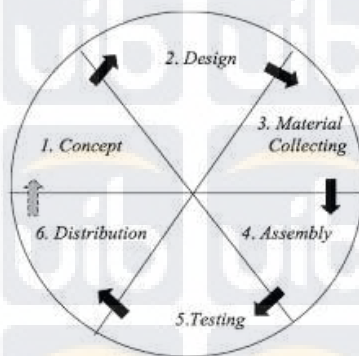
### 3. *Compositon*

Komposisi dalam pengertian sederhana Merupakan susunan (penataan) dari elemen-elemen yang terdapat pada gambar untuk membentuk satu kesatuan yang harmonis (harmoni) dalam bingkai. Saat menentukan apa yang terkandung dalam sebuah gambar dan apa yang tidak, hal ini dibatasi oleh bingkai di jendela bidik kamera, yang disebut pembingkaiian. Tujuan pembuatan gambar dengan mempertimbangkan komposisi adalah untuk menghadirkan gambar yang menarik bagi penontonnya agar penonton tidak mau melepaskan gambar yang sedang kita tampilkan. Komposisi dalam bingkai ditentukan oleh tiga faktor, yaitu:

- a) Headroom Terdapat ruang kosong di atas kepala, dan batas antara bagian atas kepala dan bingkai harus diatur tidak terlalu tinggi dan terlalu rendah.
- b) Noserom Adanya visibilitas seseorang terhadap objek lain (kiri atau kanan) berarti seseorang sedang berinteraksi dengan orang atau objek lain.
- c) Walking room Orang yang berlari atau berjalan selalu meninggalkan ruang di depan atau ke arah orang yang bergerak ke depan, dan ruang tersebut kosong.

### 2.2.2 Multimedia Development Life Cycle

*Multimedia Development Life Cycle* pada dasarnya adalah salah satu proses pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Multimedia Development Life Cycle menurut Mustika, Sugara, E, P, A.Pratiwi, M (2018) terdapat 6 tahapan, yaitu:



Gambar 2.1 Tahapan Multimedia Development Life Cycle

#### 1. Concept

Merupakan tahap awal pembentukan ide serta target penyampaian informasi agar informasi yang ingin disampaikan tidak meleset.

#### 2. Design

Ini merupakan sebuah rinci tentang desain berdasarkan kebutuhan material melalui tampilan. Tahapan ini akan menentukan spesifikasi desain yang nantinya diterapkan selama proses pengerjaan, serta menambah dan mengurangi proses pengambilan sebuah gambar di awal konsep.

#### 3. Material Collecting



Kumpulkan bahan yang cocok untuk desain aplikasi. Biasanya dalam bentuk animasi, gambar, video, teks dan audio. Tahap ini dapat diperoleh dari manufaktur independen, database, atau pesanan layanan terkait.

#### 4. *Assembly*

Barang-barang yang terkumpul kemudian diproses dalam tahap penyatuan. Proses ini harus sesuai dengan gambar sebelumnya untuk menunjukkan desain, dan harus memasukkan semua bahan yang telah diperoleh.

#### 5. *Testing*

Uji setelah menyelesaikan fase penggabungan. Tujuan dari proses ini adalah untuk membuat desain yang baik atau membuat desain. Masih ada kesalahan dalam proses pengembangan, dan apakah tidak ada masalah lain dalam memutar video sebelum siap didistribusikan.

#### 6. *Distribution*

Evaluasi pengembangan hasil akhir proyek serta penyimpanan data akhir. Format akhir pada proses sebelumnya kemudian didistribusikan ke khalayak umum untuk melakukan pengembangan selanjutnya.

### 2.2.3 **Multimedia**

Menurut peneliti (Kausar et al., 2015) Multimedia berasal dari berbagai Bahasa. Multi memiliki arti “banyak kata benda”. Sedangkan istilah "media" berarti “sebuah media yang dirancang untuk menyampaikan sesuatu”. Dengan arti tersebut maka multimedia dikelompokkan menjadi beberapa bagian media (format file), antara lain teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video,

interaksi, dll. Dikumpulkan menjadi file digital (terkomputerisasi), digunakan untuk menyimpan atau mengatur pesan publik.

Menurut penelitian (Daud et al., 2016), multimedia di bagi menjadi 3 jenis, yaitu:

1. Multimedia Interaktif

Pengguna dapat dengan leluasa memutuskan kapan dan elemen multimedia mana yang ingin dikirim atau ditampilkan.

2. Multimedia Hiperaktif

Jenis multimedia yang menggunakan sebuah link guna menghubungkan elemen-elemen pada sebuah hasil akhir multimedia.

3. Multimedia Linear

Pengguna menikmati hasil akhir produk multimedia yang dibuat dari awal hingga akhir.

Terdapat beberapa elemen-elemen penting dalam multimedia menurut (Surahmat & Atmaja, 2019), diantaranya:

- a. Teks

Salah satu bagian penting guna pembentukan multimedia. Teks pada umumnya digunakan untuk penyampaian sebuah informasi.

- b. Gambar

Gambar juga bisa dikatakan sebagai foto. Gambar biasanya memiliki dua format, yaitu:

### 1. Bitmap

Merupakan gambar yang terdiri dari adanya kumpulan-kumpulan bit dalam sebuah memori pada komputer, yang menentukan warna serta intensitas setiap gambar.

### 2. Vector

Vektor adalah gambar yang disimpan dalam bentuk sekumpulan instruksi geometris.

### c. Suara

Suara dalam sebuah multimedia memiliki informasi yang kompleks. Suara terdiri dari berbagai format file, antara lain:

#### 1. WAV (Waveform)

Ini adalah format audio digital untuk penyimpanan digital. Simpan file ini sebagai ekstensi \*.WAV.

#### 2. MIDI (Music Instrument Digital Interface)

Adalah protokol yang digunakan untuk menghubungkan informasi musik, termasuk musik dan kartu suara. File MIDI disimpan dengan ekstensi \*.MID menggunakan kartu suara sebagai perangkat MIDI.

#### 3. Animasi

Merupakan gambar bergerak yang dihasilkan dari bingkai cermin yang terpasang dengan baik, memiliki efek bergerak sehingga terlihat jelas.

#### 4. Video

Ini adalah jenis animasi grafis yang dapat memperoleh objek secara langsung melalui video dan menyimpannya dalam bentuk file audio dan video.

##### 2.2.4 Video Dokumenter

Menurut Kaliye, V. A., Hagijanto, A. D., & Malkisedek, M. H. (2020) Film dokumenter adalah pengantar fakta yang berkaitan dengan orang, objek, momen, peristiwa, dan tempat nyata. Acara atau acara produksi dokumenter, tetapi merekam peristiwa aktual.

##### 2.2.5 Adobe Premiere Pro

Menurut penelitian dari Maulani, G., Jessyca, C., & Saragih, D. E.(2018) Adobe Premiere Pro adalah aplikasi pengolah video, di antara program serupa lainnya, sangat populer dan terbaik. Salah satu kelebihanannya adalah Adobe Premiere Pro versi terbaru dapat berjalan di sistem operasi Windows dan Mac OS.