

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelitian sebelumnya dari (Wirasmita, Hardi, & Putra Kuspani, 2018) dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash”**. Pada penelitian ini merupakan penelitian serta pembangunan media pembelajaran, terutama media pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang bersifat dilihat, didengar dan dipraktikkan yang merupakan pembangunan dari model materi ajar ke dalam wujud yang bersifat memenuhi materi yang telah disediakan. Hasil yang diperoleh dari perancangan media pembelajaran video tutorial ini adalah mahasiswa dapat mengerti materi yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa serta menanggapi kualitas dari video tutorial interaktif tersebut yang berdasarkan dari penilaian ahli media, ahli materi dan pembelajaran.

Selanjutnya penelitian dari (Rofian, 2017) yang berjudul **“Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Pada Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar”**. Metode demonstrasi ialah teknik penyampaian sebuah materi bahan pelajaran dengan mensimulasikan serta memperagakan kepada siswa tentang langkah-langkah, objek atau situasi tertentu, baik secara nyata ataupun hanya sekedar tiruan. Dari hasil pembelajaran dengan metode demonstrasi dalam seni rupa mendapatkan dampak positif dari siswa yaitu meningkatkan prestasi belajar berdasarkan dari peningkatan ketuntasan belajar siswa pada pelajaran seni rupa yang diperagakan. Serta pengaruh positif dari penerapan metode pembelajaran demonstrasi ini yaitu siswa dapat ikut serta langsung praktikum dalam pembuatan karya seni rupa. Mulai dari melihat serta mengamati langkah-langkah guru dalam memberikan contoh cara membuatnya hingga siswa mempraktekkan sendiri yang sama dengan yang dipraktikkan oleh guru. Tentunya juga ada pengarahan sehingga karya yang dibuat oleh siswa sesuai dengan yang diharapkan.

Selanjutnya penelitian dari (Nabila, Budiman, Sn, & Sn, 2018) yang berjudul **“Peran Storyboard Artist Dalam Perancangan Storyboard Pada Animasi Pendek**

**2d Radio Malabar The Role Of Storyboard Artist In Storyboard Design Of Short Animation 2d Radio Malabar**". Dalam perancangan *storyboard* hal yang perlu diperhatikan ialah penerapan *staging* agar menghasilkan gambar dengan memberikan informasi yang cocok berdasarkan *storyboard* dari perancang kepada penonton. Di dalam *staging* terdapat pemilihan *shot*, *perspective*, *rule of third*, *foreground*, *middleground*, *background*, *angle camera*, *camera movement*, dan *transition*. Selain itu hal yang harus diperhatikan untuk perancangan *storyboard* ialah *storybeat*, *visual storytelling* dan pembabakan. Dari semua hal di atas terbentuklah sebuah *storyboard* yang menggunakan *long shot* sebagai pemilihan *shot*, *perspective*, menggunakan *high angle* sebagai pemilihan *angle camera* untuk mendapatkan kesan misterius, agar gambar tidak terlihat statis perancangan ini menggunakan *camera movement*. Hal ini bertujuan untuk menciptakan cara bertutur petualangan misteri yang sesuai dengan target penonton, sehingga tercapai tujuan dari perancangan *storyboard* Radio Malabar ini.

Selanjutnya penelitian dari (Handayani, Setiadi, & Ramadani, 2019) yang berjudul **“Video Company Profile LIVE Kota Tangerang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro”**. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan program pemerintah Kota Tangerang yang memiliki program yang besar untuk membangun kota yang layak di huni, layak investasi, layak dikunjungi, dan kota cerdas yang saat ini dikenal dengan Tangerang *Liveable*, *Investable*, *Visitable*, *E-city* (LIVE). Manfaat dari perancangan video profil ini adalah sebagai media informasi serta promosi untuk Kota Tangerang. Pada perancangan video profil ini metode yang digunakan berupa observasi lapangan dan studi pustaka. Pendekatan masalah yaitu membuat analisa, *storyboard*, pengambilan gambar, proses pengeditan video dan rendering. Dalam perancangan video profile ini *software* yang digunakan adalah *Adobe Premiere Pro CC 2018* dan hasil dari video profile tersebut dirender dalam bentuk format *mp4*.

Selanjutnya penelitian dari (Hajar, 2018) yang berjudul **“Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Dakwah Di Kota Makassar”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dai dalam memanfaatkan media sosial *Youtube* sebagai media

komunikasi Dakwah, serta kelebihan dan kekurangan dari media sosial *Youtube*. Dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa pemakaian *Youtube* oleh para dai ini cukup membantu dalam menjalankan aktivitas Dakwah. Selain itu hasil dari penelitian ini juga membuktikan bahwa pemakaian media sosial *Youtube* yang dirasakan oleh dai dalam menjalankan aktivitas Dakwah lebih menunjukkan kelebihannya dari pada kekurangannya, sehingga *Youtube* menjadikan sebagai media komunikasi dakwah yang cukup efektif.

Berdasarkan penelitian dari atas, maka penulis menyajikan sebuah tabel penelitian sebagai perbandingan penelitian dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya untuk proyek yang dikembangkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Tinjauan Pustaka

Peneliti	Tahun	Kesimpulan Penelitian
Wirasasmita et al.	2018	Hasil yang diperoleh dari perancangan media pembelajaran video tutorial ini adalah mahasiswa dapat mengerti materi yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa serta menanggapi kualitas dari video tutorial interaktif tersebut yang berdasarkan dari penilaian ahli media, ahli materi dan pembelajaran.
Nabila et al.	2018	Dalam perancangan <i>storyboard</i> hal yang perlu diperhatikan ialah penerapan <i>staging</i> agar menghasilkan gambar dengan memberikan informasi yang cocok berdasarkan <i>storyboard</i> dari perancang kepada penonton.
Rofian	2017	Dari hasil pembelajaran dengan metode demonstrasi dalam seni rupa mendapatkan dampak positif dari siswa yaitu meningkatkan prestasi belajar berdasarkan dari peningkatan ketuntasan belajar siswa pada pelajaran seni rupa yang diperagakan. Serta pengaruh positif dari penerapan metode

		pembelajaran demonstrasi ini yaitu siswa dapat ikut serta langsung praktikum dalam pembuatan karya seni rupa. Mulai dari melihat serta mengamati langkah-langkah guru dalam memberikan contoh cara membuatnya hingga siswa mempraktekkan sendiri yang sama dengan yang dipraktekan oleh guru. Tentunya juga ada pengarahan sehingga karya yang dibuat oleh siswa sesuai dengan yang diharapkan.
Handayani et al.	2019	Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan program pemerintah Kota Tangerang. Dalam perancangan video profil ini menggunakan <i>software Adobe Premiere Pro CC 2018</i> .
Hajar	2018	Dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa pemakaian <i>Youtube</i> oleh para dai ini cukup membantu dalam menjalankan aktivitas Dakwah. Selain itu hasil dari penelitian ini juga membuktikan bahwa penggunaan media sosial <i>Youtube</i> yang dirasakan oleh dai dalam menjalankan aktivitas Dakwah lebih menunjukkan kelebihan daripada kekurangannya, sehingga <i>Youtube</i> menjadikan sebagai media komunikasi dakwah yang cukup efektif.

Dari hasil penelitian diatas, maka penulis membuat sebuah video tutorial seperti yang pernah dibuat oleh (Wirasasmita et al., 2018). Dalam membuat sebuah video tutorial penulis merancang gambaran kasar / *storyboard* yang pernah diterapkan oleh (Nabila et al., 2018). Metode yang dipakai oleh penulis menggunakan metode demonstrasi seperti yang pernah digunakan oleh (Rofian, 2017). Aplikasi yang digunakan oleh penulis dalam membuat video tutorial ini sama yang digunakan oleh

(Handayani et al., 2019). Hasil dari perancangan video tutorial ini diimplementasi melalui medis sosial *youtube* seperti yang pernah dilakukan oleh (Hajar, 2018).

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Multimedia

Multimedia dapat didefinisikan sebagai pengabungan antara seni grafik, teks, gambar, animasi, suara dan video. Dari berbagai macam media tersebut kemudian dikombinasikan menjadi sebuah kesatuan yang dapat menciptakan sebuah informasi yang tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, tetapi dapat membentuk animasi serta simulasi yang dapat didengar sehingga dapat membangun nilai seni grafis yang tinggi dalam penyampaianya (Wulandari, Susila, & Iswanto, 2018). Menurut Endra, Robby, & Sari, 2016 multimedia sendiri terdiri dari 2 kata yaitu multi dan media, multi dapat diartikan banyak atau lebih dari satu, sedangkan media mencakup bentuk umum dari medium dapat diartikan sebagai alat, wadah atau saran. Sedangkan istilah multimedia sendiri juga dapat diartikan sebagai pengiriman data serta manipulasi semua bentuk data baik dalam bentuk tulisan tangan, kata-kata, angka, gambar, video, serta audio didalam dunia komputer, bentuk data tersebut kemudian diolah dalam bentuk digital. Berikut ini lima elemen multimedia menurut Dharma, 2017 yang terdiri dari:

#### 1. Teks

Teks ialah bentuk data multimedia yang paling mudah dikendalikan serta mudah disimpan yang memiliki bentuk linier yang simpel. Umumnya terdapat empat jenis teks yang terdiri dari *printed text*, *scan text*, *hypertext*, dan *electronic text*.

#### 2. Gambar

Gambar merupakan *backdrop* (latar belakang) suatu teks untuk menampilkan kerangka yang memperindah teks. Fungsi dari gambar sendiri sebagai ikon yang memadukan dengan teks. Terdapat empat jenis gambar yaitu *clip art*, *hyperpicture*, *digiteszed picture*, dan *vector*.

#### 3. Bunyi

Bunyi pada komponen multimedia memberikan banyak kegunaan yaitu bahwa multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. terdapat tiga jenis bunyi yang dapat dipakai untuk pembuatan multimedia, yaitu *format waveform audio*, *compact disc audio*, dan *MP3 file*.

#### 4. Video

Video dapat memberikan dampak dalam komponen multimedia yang kaya dengan sumber dayanya. terdapat enam jenis video digunakan untuk didalam komponen multimedia yaitu *video tape*, *DVD*, *video disc*, *Hypervideo*, dan *digital video*.

#### 5. Animasi

Merupakan penerapan komputer untuk menciptakan gerakan pada layar. Terdapat 9 jenis bentuk animasi yaitu *vector animation*, *sprite animation*, *frame animation*, *computational animation*, *spline animation*, *track animation*, *morphing*, *cell animation*, dan *character animation*.

### 2.2.2 Storyboard

*Storyboard* ialah ide visualisasi atau gambaran kasar untuk aplikasi yang akan di rancang, sehingga hasil dari perancangan *storyboard* tersebut dapat memberikan sebuah ilustrasi yang sesuai dengan gambaran kasar dari pembuat. Selain itu *storyboard* juga dapat dikatakan sebagai *visual script* yang dapat digunakan sebagai *outline* untuk sebuah proyek.

### 2.2.3 Sinematografi

Sinematografi ialah ilmu yang berhubungan dengan cara menangkap serta mengabungkan gambar sehingga menjadi sebuah rangkaian gambar yang dapat mengungkapkan ide (Subagja, 2017). Sinematografi mempunyai kemiripan dengan fotografi yaitu menangkap pemantulan cahaya yang mengenai benda. Jadi sinematografi adalah pengabungan antara fotografi dengan teknik kumpulan gambar yang dimana sinematografi disebut montase atau *montage*.

Berikut ini terdapat tiga tahap dalam proses merancang sebuah video menurut Sulistio, Purwanto, Wahzudik, & Luqman, 2019 yaitu:

#### 1. Pra-Produksi

Pra produksi merupakan tahapan perencanaan, secara umum merupakan tahapan persiapan sebelum memulai proses produksi. Sebelum memulai membuat film, setiap kelompok mempersiapkan *stock-shoot* atau *footage* video yang kita butuhkan, untuk itu setiap kelompok harus melakukan peinjauan ulang segala kebutuhan sesuai dengan cerita yang akan dibuat.

## 2. Produksi

Untuk berupaya mewujudkan sebuah perencanaan, di dalam tahap produksi setiap kelompok baik dari sutradara, crew maupun artis membahas naskah, gambar dan suara yang telah disusun secara sempurna sehingga mampu bercerita.

## 3. Pasca Produksi

Setelah proses produksi tercapai untuk membangun dan menyampaikan sebuah cerita, maka para editor harus mengedit serta menyusun klip *footage* yang telah dilaksanakan dalam proses produksi kemudian menambahkan *visual effects*, gambar, judul, serta *soundtrack* yang digabungkan menjadi sebuah file.

Menurut Ridwan & Agustia, 2019 ada beberapa teknik dalam pengambilan gambar yaitu:

### 1. *Bird eye view*

Yaitu pengambilan gambar dari ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang luas.

### 2. *High angle*

Yaitu sudut pengambilan gambar tepat diatas objek.

### 3. *Low angle*

Yaitu pengambilan gambar diambil dari bawah objek.

### 4. *Eye level*

Yaitu pengambilan gambar ini mengambil sudut sejajar dengan mata objek.

### 5. *Frog eye*

Yaitu sudut pengambilan gambar ini diambil sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri.

### 6. *Zooming (In/Out)*

Yaitu pergerakan pada lensa kamera yang menjauhi maupun mendekati objek.

7. *Panning (Left/Right)*

Yaitu gerakan dari tripod yang dipasangkan kamera dan digerakan dari tengah ke kanan atau dari tengah ke kiri.

8. *Tilting (Up/Down)*

Yaitu gerakan dari tripod yang dipasangkan kamera dan digerakan ke atas dan ke bawah.

9. *Dolly (In/Out)*

Yaitu gerakan dari tripod yang telah diberi roda dengan cara mendorong tripod maju ataupun menariknya nampak mundur dan maju.

10. *Follow / Track shoot*

Yaitu pengambilan gambar dilakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

11. *Fading (In/Out)*

Yaitu pergantian gambar secara perlahan-lahan.

12. *Crane Shoot*

Yaitu gerakan kamera yang dipasang pada alat bantu mesin beroda dan bergerak sendiri bersama kameramen, baik mendekati maupun menjauhi objek.

Menurut Wibowo, Yugo, & Albertha, 2015 terdapat tiga pengaturan yang terdapat pada kamera *DSLR* atau *mirrorless* yaitu *ISO*, *shutter speed* dan *aperture* atau disebut dengan *exposure triangle*.

1. *ISO*

Didalam dunia fotografi digital "*ISO*" merupakan tingkat sensitivitas sensor pada cahaya yang akan masuk ke dalam sensor kamera. Cara kerja dari pengaturan *ISO* ini adalah jika semakin tinggi *ISO* maka semakin tinggi sensitivitas cahaya yang masuk ke dalam sensor kamera, akan tetapi hasil gambar yang ditangkap tersebut akan menghasilkan *noise*. Sedangkan jika semakin rendah *ISO* yang digunakan maka semakin rendah sensitivitas cahaya dan minimnya *noise* yang dihasilkan, akan tetapi hasil gambar yang ditangkap akan terlihat gelap jika digunakan dalam keadaan ruangan tertutup atau minim cahaya. Untuk *ISO 100* digunakan pada



kondisi sinar matahari yang cerah. Untuk *ISO 200* kebanyakan digunakan dalam kondisi cahaya luar teduh pada hari yang cerah atau siang hari. Untuk *ISO 400* digunakan dalam kondisi cahaya normal atau diluar area yang teduh maupun di dalam ruangan atau mendung. Untuk *ISO 800* digunakan dalam situasi sore hari di luar ruangan atau area sangat mendung atau sangat teduh atau didalam ruangan cahaya. Untuk *ISO 1600 +* digunakan untuk kondisi pencahayaan yang rendah atau *lowlight* didalam ruangan atau pada malam hari di luar ruangan.

## 2. *Shutter speed*

Merupakan komponen yang sangat mudah dimengerti dalam *exposure tiangle*. Ketika *shutter* dibuka, tirai jendela terbuka, dan cahaya akan masuk ke sensor. Ketika *shutter* ditutup, tirai jendela ditutup, dan sensor disimpan dalam gelap. Untuk memperoleh cahaya yang pas untuk sebuah foto ialah penyesuaian lamanya durasi *shutter* atau tirai jendela yang akan dibuka. Jika semakin lama durasi *shutter* yang dibuka, maka jumlah cahaya yang masuk akan semakin banyak yang masuk ke sensor dan hasil gambar tersebut akan terlihat terang dan akan terlihat buram jika tidak menggunakan *tripod*, pengaturan ini cocok digunakan untuk *long exposure*. Sedangkan semakin cepat durasi *shutter* dibuka, maka jumlah cahaya yang akan masuk akan semakin sedikit yang akan masuk ke sensor dan hasil gambar tersebut akan terlihat gelap dan hasil gambar tersebut terlihat diam. Berdasarkan pengaturan *shutter speed* Nilai *shutter speed* pada *DSLR* atau *mirrorless* dari paling lambat yaitu 30 detik sampai tercepat yaitu 1/4000 detik.

## 3. *Aperture*

Merupakan bagian bukaan diafragma pada lensa, yang menutup atau membuka yang bertujuan untuk mengontrol jumlah cahaya yang masuk ke sensor. Pengaturan *aperture* juga disebut sebagai *f-number* atau *f-stop* hampir sama seperti cara kerja pada iris dan pupil mata, yang dimana jika bukaan diafragma pada lensa semakin besar atau *f-stop* dengan angka yang kecil (dibawah f/2.0) maka cahaya yang masuk semakin banyak dan hasil gambar akan terlihat *blur* pada *background* atau disebut dengan *bookeh*. Sebaliknya jika bukaan diafragmanya semakin kecil atau *f-stop*

dengan angka yang besar (diatas  $f/2.0$ ) maka cahaya yang masuk semakin dikit dan hasil gambar akan terlihat gelap namun terlihat *sharp* pada *background*.

## 2.3 Tools yang digunakan

### 2.3.1 *Adobe Premiere Pro CC 2018*

*Adobe Premiere pro* ialah *software* yang dikenal dengan luas untuk pengeditan video (Mahardika, Sari, & Hidayat, 2016). Selain digunakan dalam pengeditan film, *software* ini banyak dipakai dalam dunia *content creator* yang ingin memulai menciptakan sebuah *content* atau media untuk dibagikan. Sehingga *Adobe premiere pro* memiliki fitur yang komplit, karena mampu dioperasikan dan dijalankan efek yang selaras dengan kebutuhan bagi pengguna dalam sebuah video seperti *Essential graphics*, *Labels*, *Multiple open project* dan masih banyak lagi, sehingga *software* ini menjadi opsi yang tepat bagi para pemula maupun professional editor. Banyak yang memakai *software* ini sebagai media pengolahan video karena fitur yang lengkap pada *Adobe Premiere CC 2018* ini sehingga mempermudah bagi pemakai dalam memenuhi kebutuhan *editing*.

### 2.3.2 [ResponsiveVoice.org](https://responsivevoice.org)

[ResponsiveVoice.org](https://responsivevoice.org) merupakan sebuah website untuk membuat sebuah kalimat dalam bentuk teks lalu di *convert* menjadi audio yang sesuai dengan teks yang diketik. Website ini menyediakan fitur yang bisa memilih berbagai macam bahasa yang kita inginkan serta pemilihan karakter suara yang bisa dipilih baik laki-laki maupun perempuan. Serta website ini bisa dipakai secara gratis sehingga untuk mempermudah untuk perekaman narrator dengan hanya menggunakan teks yang kemudian di *convert* menjadi audio.