

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan teori

Landasan teori merupakan seperangkat proposisi yang menggambarkan suatu gejala terjadi seperti ini. Untuk memudahkan penelitian diperlukan pedoman berfikir yaitu kerangka teori. Sebelum melakukan penelitian yang lebih lanjut seorang peneliti perlu menyusun suatu kerangka teori sebagai landasan berfikir untuk menggambarkan dari sudut mana peneliti menyoroti masalah yang dipilih. (Suyanto, 2015).

Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan beberapa landasan teori, guna untuk mendukung proses penulisan laporan.

2.1.1. *Cinematography*

Menurut Saputra dan Tumimomor (2017) *cinematic* memiliki unsur aspek-aspek teknis pembentuk *film*. Unsur *cinematic* terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, penyuntingan atau *editing*, dan suara. Masing-masing elemen tersebut saling berinteraksi untuk membentuk gaya sinematik yang utuh.

Menurut Irawan, dkk dalam penelitian Urbani dan Purnama (2011), *cinematography* berasal dari bahasa *Latin* “*Kinema*” yang berarti gambar, dapat diartikan sebagai seni dan teknologi dari fotografi gambar bergerak.

Berdasarkan teori tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa *cinematography* adalah gabungan antara seni fotografi dan

vidiografi, yang diproses menggunakan kamera digital sehingga membentuk sebuah produksi *video*.

2.1.2. Video

Menurut Munadi dalam penelitian Ardhianto dan Purnama (2008) *video* adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakili gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi *video* adalah televisi, dapat juga digunakan dalam aplikasi teknik, saintifik dan produksi.

Menurut Purwanti (2015) *video* merupakan media penyampai pesan termasuk media *audio-visual* atau media pandang –dengar dan berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak/*motion*), proses perekaman dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa *video* merupakan media *digital* yang menggabungkan *audio* dan *visual* (suara dan gambar) menjadi satu kesatuan sebagai media informasi.

2.1.3. Storyboard

Menurut Effendy dalam penelitian Wahyu (2013) *storyboard* adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam *film*, atau bagian khusus yang disusun teratur pada papan *bulletin* dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Storyboard* digunakan untuk mempermudah dan mempermudah pengambilan gambar.

Menurut Fahri dan Riadi (2013) *Storyboard* adalah penggambaran jalan cerita sesuai dengan isi cerita dan berisi pengambilan sudut gambar pengisian suara, serta efek-efek khusus.

2.1.4. Metode Perancangan Video

Laporan ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi kepustakaan, dengan begitu akan di dapatkannya data dan informasi mengenai permasalahan yang di dapat selama penulis melakukan penelitian. Selain itu penulis juga menggunakan metode perancangan *video* yang terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi

2.1.4.1. Pra Produksi

Menurut Urbani dan Purnama (2011) pra produksi merupakan tahap perancangan. Secara umum merupakan tahap persiapan sebelum memulai proses produksi (*shooting film* atau *video*). Langkah dari proses pra produksi di antaranya mencari perizinan lokasi, riset informasi, mencetuskan ide dan membuat *storyboard*.



Gambar 2.1. Pra Produksi

2.1.4.2. Produksi

Menurut Kausar, dkk. (2016) setelah tahap *storyboard* maka di lakukan tahap selanjutnya yaitu tahap produksi *video*. Tahap produksi meliputi *shooting* yaitu proses pengabilan gambar dengan menggunakan teknik-teknik sederhana. Seperti *zoom in, zoom out, pen lift, pan right, tilt up, tilt down*, pengaturan fokus dan lainnya. Proses *recording video* ini dilkaukan sebagian besar berdasarkan *storyboard*.

2.1.4.3. Pasca Produksi

Menurut Sari (2016), selanjutnya di lakukan tahap pasca produksi, yaitu proses penggabungan atau *editing* hasil/dokumentasi dari proses yang dilalui dan terakhir dirinci kebutuhan apa yang dapat disediakan dalam pengembangan *groupware* untuk kolaborasi.

Penentuan konsep *editing* di awal proses menggunakan teknik *color grading*. *Color grading* adalah proses mengubah dan meningkatkan warna dari *video* atau foto, dilakukan dengan memilih *highlight, midtone*, pada objek *video* agar kestabilan warna dasar cenderung berwarna hangat.

2.2. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai *video cinematic* di Indonesia terbilang masih sangat minim dan sulit ditemukan, namun penulis berhasilmendapatkan beberapa hasil riset dan penelitian yang memiliki keterkaitan dengan

penelitian yang penulis lakukan, sehingga dapat digunakan untuk memperkuat karya ilmiah penulis.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Saputra dan Tumimomor	2017	Perancangan Video Promosi Wisata Eling Bening Ambarawa Menggunakan Teknik <i>Cinematic</i>	Jurnal Perpustakaan Universitas Kristen Satya Wacana	Keunggulan dari <i>cinematic</i> adalah nilai <i>artistic</i> dari <i>moment</i> yang terekam dan juga dapat menyampaikan suatu ide ke dalam sebuah <i>film</i> , dimana dalam <i>video</i> ini menceritakan tentang suatu persahabatan serta dengan visualisasi yang menarik dengan menggunakan sinematografi yang dinamis sehingga penonton tidak hanya melihat <i>video</i> promosi seperti biasanya tetapi melihat <i>video</i> promosi layaknya melihat sebuah <i>film</i> .

2	Catur Ardianto dan Bambang ETPurnama	2008	Pembuatan Profil Multimedia Green House Book's And Coffe Break.	<i>Journal Speed</i>	<p>Profil Green House Book's and Coffe Break yang berbentuk multimedia dapat digunakan sebagai media promosi dan media informasi yang hasilnya akan dimuat dalam kepingan CD. Kemudian dapat digunakan untuk kepentingan perusahaan.</p>
3	Sesar Wahyu E.P	2013	Pembuatan <i>Video Company Profile</i> Berbasis <i>Multimedia</i> Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Karanganyar	Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer	<p>Berdasarkan hal yang telah diperoleh dari pembuatan <i>Video Company</i> Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Karanganyar, <i>orangtua murid, stake holder</i> dapat mengetahui seluruh informasi tentang kompetensi, kualitas, kelengkapan infrastruktur serta sarana prasarana, SDM, termasuk proses belajar mengajar.</p> <p>Melalui dihasilkannya <i>Video Company Profile</i> Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Karanganyar, <i>masyarakat, dan stake holder</i> disajikan sebuah produk <i>multimedia</i> yang didalamnya memiliki daya tarik dan komposisi publikasi serta menampilkan aspek - aspek <i>multimedia</i></p>

Penelitian Saputra dan Tumimomor (2017) mengenai teknik *cinematic* untuk penggunaan *video* promosi kawasan wisata Eling Bening Ambarawa, menggunakan metode penelitian kualitatif, karena dalam pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada narasumber. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa unsur *cinematic* terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, penyuntingan atau *editing*, dan suara. Masing-masing elemen tersebut saling berinteraksi untuk membentuk gaya *cinematic* yang utuh. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok, yaitu *setting* atau latar, tata cahaya, kostum dan *make up*, serta akting dan pergerakan pemain.

Penelitian Ardianto dan Purnama (2008) mengembangkan pengetahuan dan pengalaman khusus di bidang teknologi dan hiburan penelitian metodologi yang digunakan adalah bibliografi, observasi, wawancara, analisis, pembuatan *of script* dan *storyboard*, pengambilan gambar dan menangkap, *editing* dan *recording of voice*, *training*, implementasi. Penelitian ini juga akan diuraikan mengenai produksi pra *fase*, *fase* produksi dan *fase* setelah produksi, yang digunakan juga oleh penulis dalam melakukan penelitian dan produksi proyek *video*.

Penelitian Wahyu E.P (2013) metode penelitian yang digunakan adalah metode pendataan, yaitu kepustakaan, observasi, wawancara, metodologi pendekatan masalah yaitu analisis, perancangan, pengambilan gambar dan *capturing, editing, rendering* dan *dubbing*, ujicoba, implementasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah diharapkan terbentuknya *Video Company Profile*. Metode pendataan ini juga digunakan oleh penulis dalam penulisan laporan Tugas Akhir guna untuk mendapatkan data yang yang akurat.