

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Teori Jenis Karya

##### 1. Video Company Profile

###### a. Video

Karena tema yang diangkat oleh penulis menggunakan video sebagai media informasinya (Promosi), maka ada beberapa kutipan mengenai definisi video yaitu sebagai berikut.

Definisi *video* menurut Prof.Dr.H.Jusuf Syarif Badudu Zain (1994:1611)

**“Video adalah rekaman dan penayangan kembali rekaman itu dengan pita melalui layer televisi”**

Definisi *video* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang disusun oleh Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa (1989:609)

**”Video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi atau rekaman gambar hidup; rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi”**

###### b. Company Profile

Pengertian company profile penulis artikan menjadi dua bagian yaitu Company dan profile. Dikutip menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan adalah.

**“Company yaitu perusahaan dan profile adalah grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal hal yang khusus”**

Dengan demikian pengertian dari dua kata tersebut adalah grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal yang khusus dari sebuah perusahaan untuk menunjukkan identitas dan ciri dari perusahaan tersebut.

## 2. Skenario/Naskah

### a. Pengertian scenario/Naskah

Scenario adalah Naskah cerita yang di desain untuk di sajikan sebagai film. Naskah tersebut berisi cerita atau gagasan yang telah didesain penyajiannya, agar komunikatif dan menarik di sampaikan dengan media film. Penuturan scenario adalah penuturan filmik, sehingga seseorang membaca sekenario maka uraiannya harus bias membuatnya membayangkan filmnya. Demikian pula penulis scenario ketika akan membuatnya sudah membayangkan bagaimana setiap detail adegan yang akan berlangsung.

Pengertian mengenai *Screenplay* atau Skenario menurut Syd Field dalam bukunya *The Foundations of Screenwriting* adalah :

*"A screenplay is a story told with pictures, in dialogue and description, and placed within the context of dramatic structure. A screenplay is a noun – it is about a person, or persons, in a place or places, doing his or her or their thing. All screenplays execute this basic premise. The person is the character, and and doing his or her thing is the action."* (1994:8).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa skenario itu adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik. Seorang penulis skenario dituntut untuk mampu menerjemahkan setiap kalimat ke format pandang layar bioskop atau televisi. Adapun fungsi dari skenario adalah untuk digunakan sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film.

## **b. Teknik Penulisan skenario**

### **1. Inti Cerita**

Tahap awal dalam penulisan skenario adalah menentukan inti cerita yang akan dikembangkan menjadi sebuah skenario. Dalam inti cerita ini kita sudah mempunyai gambaran singkat tentang plot, karakter utama, maupun setting dari cerita. Inti cerita ini bisa berasal dari ide/inspirasi yang kita temukan baik dalam imajinasi atau fenomena keseharian kita. Banyak juga penulis skenario yang mengadaptasi novel, cerpen, atau puisi untuk dikembangkan menjadi skenario.

### **2. Sinopsis**

Sinopsis adalah ringkasan cerita yang ditulis lengkap dengan memuat semua unsur penting cerita berupa garis besar jalan cerita yang akan kemudian dikembangkan menjadi sebuah skenario. Pada umumnya Sinopsis ditulis semenarik mungkin dengan maksud menggoda pembacanya untuk membaca skenario dari sinopsis tersebut. Panjang sinopsis biasanya dari setengah sampai dua halaman.

### 3. Karakter

Karakter atau tokoh adalah merupakan salah satu unsur terpenting dalam skenario sama halnya dalam cerpen maupun novel. Akan tetapi dalam skenario, karakter harus lebih dikembangkan secara lebih rinci. Hal ini juga berhubungan dengan kebutuhan aktor atau aktris yang akan memerankan karakter tersebut. Perincian karakter dalam skenario biasanya meliputi nama peran, jenis kelamin, usia, ciri-ciri fisik, sifat/prilakunya, pendidikan, kebiasaan, hubungan dengan karakter yang lain, dan sebagainya.

### 4. Plot

Alur cerita yang didesain atau direkayasa untuk mencapai tujuan tertentu. Maka itu, satu topik yang sama bisa dibuat beberapa plot, sesuai sudut pandang yang diambil dan tujuan yang ingin dicapai.

### 5. Outline

Outline adalah susunan urutan adegan per adegan secara lebih rinci. Jadi bisa dikatakan bahwa outline adalah penjabaran dari plot.

### 6. Scene

Satuan penuturan dalam skenario. Satu scene adalah kejadian yang berlangsung dalam satu tempat dan waktu tertentu.

### 7. Action

*Action* atau aksi adalah keterangan mengenai kejadian dalam setiap *scene* atau adegan yang merupakan penjabaran dari *Outline* yang sudah dibuat sebelumnya. Untuk Scene 1 dapat ditulis sebagai berikut :

**EXT. DEPAN KANTOR KEPALA DEKOLAH – PAGI**

**c. Istilah-istilah Teknis Penulisan Skenario**

Dalam penulisan skenario terdapat banyak istilah-istilah teknis selain yang telah disebutkan sebelumnya, berikut ini adalah istilah-istilah teknis lainnya yang umum digunakan, antara lain adalah :

**CAMERA FOLLOW**, petunjuk pengambilan gambar dengan cara mengikuti pergerakan obyek.

**CAMERA PAN TO**, petunjuk pengambilan gambar dengan cara mengalihkan kamera kepada obyek yang dituju dari obyek sebelumnya.

**CLOSE UP**, petunjuk pengambilan gambar secara *close-up*.

**CUT TO**, mengakhiri adegan secara langsung tanpa proses transisi.

**CUT TO FLASH BACK**, petunjuk mengalihkan gambar ke adegan *flash back*.

**FADE IN**, petunjuk transisi memasuki adegan secara perlahan.

**FADE OUT**, petunjuk transisi mengakhiri adegan secara perlahan dari layar.

**FLASH BACK CUT TO**, petunjuk untuk mengakhiri adegan *flash back*.

**INSERT**, sama dengan CAMERA PAN TO.

**INTERCUT**, petunjuk potongan adegan dalam satu adegan/*scene*.

**ZOOM IN**, petunjuk gerakan kamera dengan menyorot obyek dari jauh sampai dekat atau *close-up*.

**ZOOM OUT**, petunjuk gerakan kamera dengan menyorot obyek dari dekat sampai jauh.

### 3 Storyboard

#### Pengertian Storyboard

Storyboard merupakan sebuah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan buletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai dengan waktu dan deskripsi adegan (Effendi,2002 : 152). Menurutnya storyboard juga berfungsi untuk mempermudah dan mempermudah pengambilan gambar.

Storyboard juga berarti potongan-potongan gambar sketsa yang merupakan bentuk bentuk shot atau adegan yang di hasilkan atas dasar shot utama adegan.

Fungsi storyboard antara lain sebagai standart dari apa yang ingin di produksi,juga sebagai rujukan bagi seluruh unit produksi sekaligus standart pengawasan hasil produksi.untu itu storyboard perlu di lengkapi:cara pengambilan gambar seperti shot size,sudut gambar dan pergerakan kamera

## **B. Landasan IT/Pemrograman**

### **1. Pengertian Multimedia**

Panduan untuk mengetahui multimedia harus dimulai dengan definisi atau pengertian multimedia. Dalam industri elektronika, multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu, suara, gambar dan teks (Mc Cormick, 1996) atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara,musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).

Definisi lain dari multimedia yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hoftsteter (2001), **multimedia** adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Didalam multimedia terdapat lima elemen atau objek yang utama.

#### **Objek objek multimedia**

Unsur – unsur pendukung dalam multimedia antara lain :

##### **a. Teks**

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan yang paling dekat dengan kita dan yang paling banyak kita lihat. Teks secara umum merupakan

huruf-huruf yang tersusun untuk membentuk suatu makna yang akan dipahami dan memberikan pengertian tertentu. Teks sendiri terdiri dari jenis symbol, huruf abjad, nomor dan sebagainya

Dalam system multimedia teks menjalankan peranannya sangat penting untuk menyalurkan informasi pada pengguna atau user. Apabila penggunaan elemen-elemen lain gagal dalam menyampaikan keterangan atau informasi maka dengan adanya teks akan membantu dalam menyampaikan informasi yang ada. Hal hal yang perlu diperhatikan selama kita bekerja dengan teks: ringkas dan jelas, Font yang tepat, pastikan teks dapat dibaca.

**b. Grafik**

Grafik dapat diartikan sebagai suatu gambar yang melambangkan sesuatu keadaan. Alasan untuk menggunakan gambar dalam publikasi multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks.

Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Karena dengan gambar suatu informasi dapat tersampaikan bila pendukung lainnya kurang di mengerti. Gambar juga bisa berfungsi sebagai ikon yang bisa di padu dengan teks, menunjukkan berbagai opsi yang di pilih.

**c. Bunyi**

Bunyi atau sound dapat kita tambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara. Seperti halnya pada grafik, kita dapat menciptakan sendiri atau bahkan menggunakan sound yang sudah jadi. Beberapa jenis objek bunyi yang biasa digunakan dalam produksi multimedia yakni format *waveform audio*, *compact disk audio*, *MIDI sound track* dan *mp3*.

**d. Video**

Adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Atau juga bisa di artikan sebagai rekaman gambar yang berisi mengenai rancangan asas usaha dalam menyampaikan



pesan atau kata kesan yang ditayangkan kembali melalui media layar televisi.

**e. Animasi**

Animasi dapat berupa simulasi pergerakan yang diciptakan dengan mempertunjukkan rangkaian gambar. Adapun perbedaan antara animasi dengan video adalah video mengambil gambar gerak secara langsung dan menjadikan dalam bentuk frame, sedangkan animasi adalah gambar yang di tempatkan secara bebas dan di bentuk gerak ilusinya secara langsung.

Animasi yang sering kita liat dihasilkan dari sederetan gambar diam yang berurutan. Gerak gambar animasi Dihasilkan dari suatu rangkai gambar diam atau teks yang tersusun dalam suatu urutan perbedaan gerak yang minim. Dengan demikian model animasi diartikan sebagai cara "menghidupkan" benda atau konsep yang mati atau abstrak sehingga mudah di pahami.

## **2. Desain Grafis**

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan ketrampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar dan page layout. Desainer garfis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif.

Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar secara visual pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin.

Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti komunikasi lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan (mendesain), desain grafis ataupun produk yang dihasilkan (desain/rancangan). Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-

media statis seperti buku, majalah, brosur dan poster. Sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik seperti film, iklan, video klip dan lain sebagainya yang sering disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia.

### **3. Video**

Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Atau juga bisa di artikan sebagai rekaman gambar yang berisi mengenai rancangan asas - asas usaha dalam menyampaikan pesan atau kata kesan yang ditayangkan kembali melalui media layar televisi.

### **4. Sound**

Terdapat beberapa istilah audio yang digunakan dalam pembuatan script dan storyboard, diantaranya Voiceover(VO), sound effect (SFX), musik, down and under (DAU), Up and Over (UAO). Berikut sedikit keterangan tentang istilah-istilah tersebut :

- a. Voiceover (VO) adalah menampilkan pengisi suara dari seorang tokoh atau narasi, yang merupakan suara diluar kamera.
- b. Sound Effecft (SFX) adalah menampilkan efek suara yang berasal dari berbagai macam suara selain dari manusia dan musik. Misalnya suara pesawat terbang, suara petir, suara mobil, dsb
- c. Musik digunakan untuk unsur dramatis dalam fil dan memperkuat pesan yang ingin ditampilkan pada visual pada sebuah film.

### **C. Landasan Estetika**

Keindahan adalah salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sesuatu yang menimbulkan rasa keindahan ( estetika ) adalah suatu hasil karya seni. Hasil karya seni merupakan hasil suatu ungkapan perasaan yang mengandung suatu harapan dan cita – cita. Hasil

karya seni juga memiliki kemampuan untuk menggugah pengalaman estetis yang memberikan kepuasan. Dengan kata lain, suatu pengalaman "estetik" dapat terjadi selama pengalaman itu dituntun atau di kendalikan oleh serapan indera penglihat.

Sebuah hasil karya seni dikatakan menggugah pengalaman estetis yang memuaskan apabila dalam penyerapan hasil itu:

1. Merupakan ungkapan, perasaan, penalaran (konsep, pikiran, atau khayalan) dengan cara pengungkapan yang mengena
2. Menampilkan berbagai unsur serapan yang membentuk keselarasan dan kebulatan yang padu
3. Merupakan bentuk yang sesuai dengan fungsi – fungsi

Teori estetika biasanya menggunakan 3 (tiga) pendekatan yang bersifat optional (memilih) sebagai berikut :

1. Analisis formal/Struktural biasanya mengkaji karya desain komunikasi visual dengan dasar kaidah, unsur dan prinsip desain grafi seperti garis, raut, warna, keseimbangan dan kesatuan
2. Analisis berupa rupa, tepat digunakan dalam penyusunan storyboard. Bahasa rupa digunakan pada saat melakukan shooting agar mendapat sudut pandang yang bagus terhadap obyek
3. Semiotika merupakan ilmu tentang penggunaan tanda dalam sebuah karya untuk menyampaikan pesan

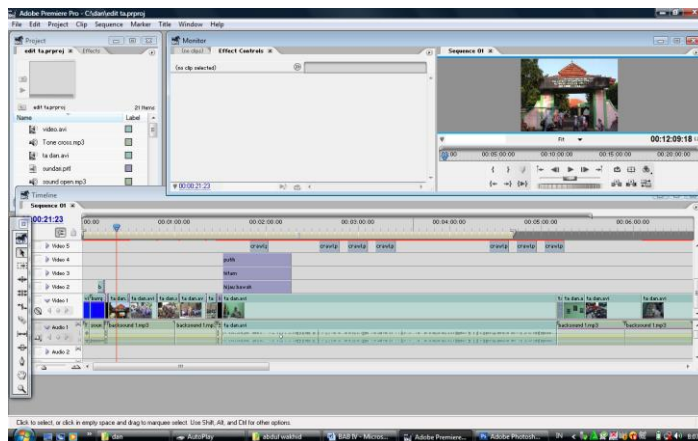
#### **D. Penggunaan Software**

##### **1. Adobe Premier Pro 1.5**

Adobe Premiere merupakan software video editing profesional yang paling lengkap fasilitasnya dibanding software-software pengeditan video yang lain seperti Ulead Video Studio, Pinnacle, Media, dll. Adobe Premiere dapat menampung 99 lapisan video dan audio dengan fasilitas

video overlapping, special effect filtering, audio effect, penanganan gerakan video, insert/esamble title (penyusunan judul) dan keying effect.

Adobe Premiere juga termasuk program yang didukung banyak Digitalized Card. Hal ini juga berlaku untuk card yang harganya relatif murah yang sering dijumpai untuk kepentingan home user maupun kepentingan profesional (televisi) yang disertai efek-efek khusus secara realtime. Selain fasilitas diatas, masih banyak fasilitas lain dalam Adobe Premiere Pro 1.5 sehingga menambah lebih banyak fungsi yang disediakan.



*Gambar 2.1. Tampilan Jendela Adobe Premiere Pro 1.5*

a. Jendela Proyek

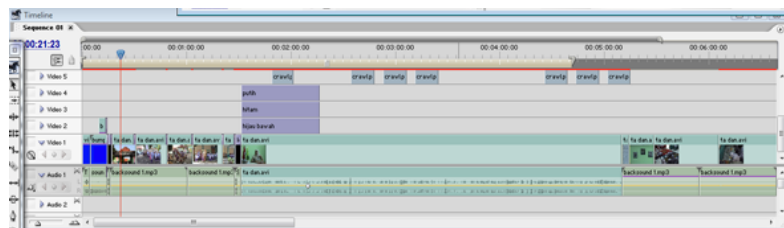
Berguna sebagai tempat sementara untuk menyimpan video atau audio yang diimpor kedalam Adobe Premiere Pro.



*Gambar 2.4. Tampilan Bar Tool*

d. Jendela Timeline

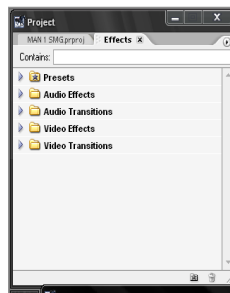
Berguna sebagai tempat untuk menyusun, mengedit atau memberi efek pada klip video atau audio yang akan dijadikan film.



*Gambar 2.5. Jendela Timeline*

e. Jendela Efek

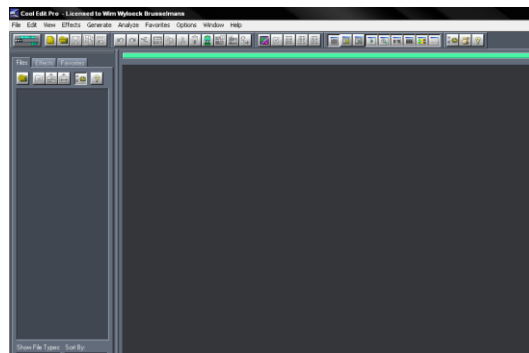
Berguna untuk memberi efek seperti transisi, efek video atau efek suara pada klip.



*Gambar 2.6. Jendela Effects*

## 2. Cool Edit Pro 2.0

Cool Edit Pro 2.0 adalah salah satu software yang digunakan untuk mixing dan recording sebuah track lagu atau mengedit sebuah lagu. Dalam proses recording lagu di Cool Edit Pro 2.0 ini, inputan data audio bisa berupa file yang sudah ada atau bisa juga menggunakan alat musik elektrik seperti gitar maupun keyboard.



*Gambar 2.7 Tampilan Jendela Cool Edit Pro*

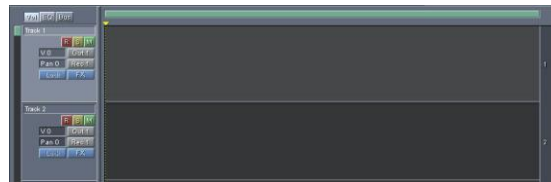
### **Komponen pada tampilan jendela CoolEdit Pro :**

- a. Tool bar, merupakan shortcut untuk beberapa fungsi dan pilihan perintah utama yang dilambangkan dengan symbol/icon pada tombol.



*Gambar 2.8 Tool Bar*

- b. Transport button, memiliki beberapa tombol dengan fungsi stop, play, pause, playall, loop, previus, backward, next dan record.
- c. Zoom button, digunakan untuk memperbesar atau memperkecil waveforms dan melihat keseluruhan waveforms.
- d. Organizer window, berfungsi untuk memudahkan membuka dan menutup file, melihat semua waveforms dan midi yang ada, dan memilih efek yang akan digunakan.
- e. Wave/session display, menampilkan track yan akan digunakan untuk mixing dan editing dalam bentuk wave/gelombang suara.



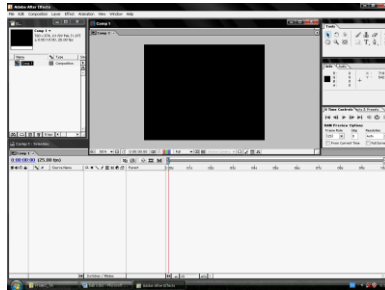
*Gambar 2.9 Session Display*

- f. Time window, menampilkan format waktu yang digunakan dalam proses recording sebuah track dan pemutaran sebuah track.
- g. Sel/view control, menampilkan waktu mulai, waktu akhir sebuah track dan panjang sebuah track pada wave/session display. Juga digunakan untuk mengatur kapan sebuah track akan diputar, direkam atau ditempatkan.

### **3. Adobe After Effect CS 3**

Pada After Effects terdapat 3 buah jendela utama, yaitu jendela project yang berisi semua sumber footage hasil impor, jendela composition yang berfungsi untuk menampilkan gambar atau film, dan jendela timeline yang menampilkan komposisi dan animasi.

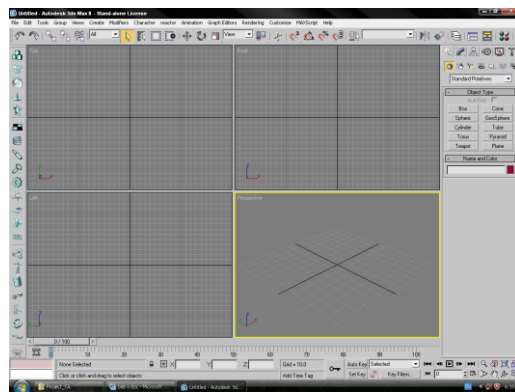




Gambar 2.12. Jendela Adobe After Effect

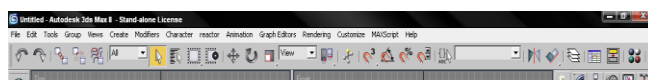
#### 4. 3Ds Max 7

3ds max 7 merupakan salah satu software pada komputer grafis yang berbasiskan permodelan dan penganimasian obyek 3 dimensi. Software ini sangat mendukung dalam pembuatan animasi kartun, game, persentasi multimedia, iklan bahkan sampai pembuatan film.



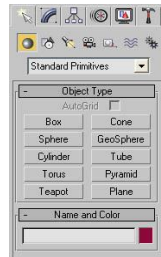
##### **Komponen pada jendela 3dmax 7 :**

- Menu bar, menu utama yang terdiri dari sub-sub menu berupa kumpulan perintah standar dari default windows.
- Title bar, berfungsi menampilkan judul dari proyek yang sedang aktif.
- Main toolbar, berisi tombol-tombol utama yang digunakan dalam proses awal permodelan sebuah obyek sampai tahap finishing dari obyek yang dibuat.



Gambar 214. Main Toolbar

- d. Command panel, menampung semua perintah dalam proses permodelan dan animasi obyek. Setiap panel yang terdapat pada command panel ini memiliki rollout yang berisi perintah-perintah pengaturan.



*Gambar 2.15. Command Panel*

- e. Active viewport, berfungsi untuk modeling dan animasi obyek yang terdiri dari top, front, left dan perspective.
- f. Viewport navigation control, berfungsi untuk mengontrol tampilan ataupun arah pandang user terhadap viewport sesuai dengan keinginan user.



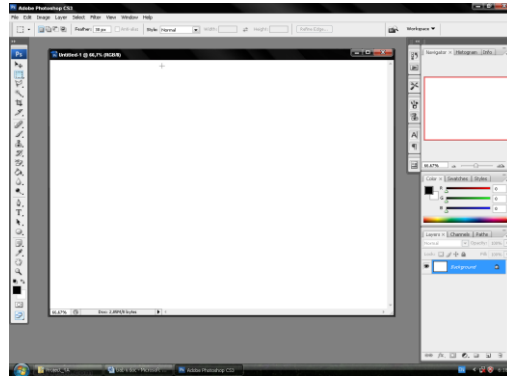
*Gbr 2.16. Viewport Navigation*

- g. Animation playback control, merupakan kumpulan tombol-tombol untuk menjalankan animasi yang telah dibuat.

## 5. Adobe Photoshop CS3

Adobe Photoshop CS3 adalah salah satu perangkat lunak canggih yang dapat digunakan untuk pembuatan, penyuntingan dan manipulasi tampilan termasuk koreksi warna, pemberian efek tampilan dan sebagainya dari sebuah gambar atau foto. Hasil program Adobe Photoshop

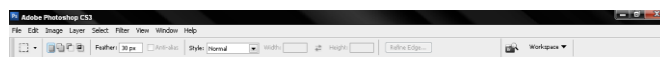
CS3 merupakan sebuah gambar atau image yang dalam program komputer grafis terdiri dari dua kategori yaitu image bitmap dan vektor. Hasil gambar berkualitas tinggi dengan Adobe Photoshop CS3 sangat dipengaruhi pixel image bitmap tersebut.



*Gambar 2.17. Tampilan Jendela Adobe Photoshop CS3*

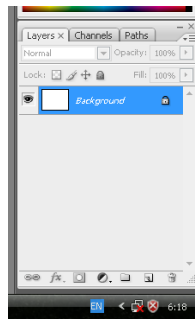
### **Komponen pada jendela Adobe Photoshop CS3 :**

- a. Title bar, merupakan batang judul jendela yang berfungsi menampilkan judul atau nama jendela. Selain itu juga berfungsi :
  1. Memindah posisi jendela dan menggunakan proses drag pada bagian title bar.
  2. Mengatur ukuran jendela dari ukuran maximize ke ukuran restore, ataupun sebaliknya.
- b. Menu bar, merupakan batang menu yang berfungsi menampilkan pilihan menu atau perintah untuk mengoperasikan Adobe Photoshop misalnya menu File, Edit, Image, Layer, Select, Filter dan sebagainya.
- c. Tool box, merupakan sebuah kotak yang berisi berbagai piranti untuk memanipulasi dan menyunting sebuah tampilan.
- d. Palet option/option bar, menunjukkan beberapa pilihan perintah yang tersedia untuk sebuah tombol yang sedang digunakan.



*Gambar 2.18. Palet Option*

- e. Palet layer, menunjukkan semua layer yang ada di dalam lembar kerja.



*Gambar 2.19. Palet Layer*

- f. Palet histori, merupakan fasilitas menyimpan status perubahan yang telah dilakukan terhadap sebuah tampilan lembar kerja.