

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1. Sejarah *Film***

Asal mula *film* yang telah dikenal saat ini merupakan perkembangan kelanjutan dari *fotografi*. Pengetahuan paling awal mengenai *fotografi* dimulai ketika Roger Bacon menemukan kamera *obscura* (diambil dari bahasa latin yang berarti kamar gelap) sekitar sebelum tahun 1300. Tulisan awal mengenai kamera *obscura* yang diakui adalah tulisan dari Leonardo da Vinci. Pada saat itu, seorang seniman berkebangsaan *Venesia* yang bernama Daniel Barbaro menyebutkan penggunaan kamera *obscura* untuk melukis secara perspektif. Kamera *obscura* terdiri dari sebuah satu kotak atau ruangan yang gelap dimana terdapat satu lubang kecil pada satu sisi kotak sehingga sinar dari luar dapat masuk dan menyinari sisi kotak bagian dalam yang lain.

Cahaya bersinar membentuk obyek diluar kotak atau ruangan, masuk melalui lubang kecil dan menciptakan sebuah bayangan berbentuk obyek di luar tadi. Kemudian pelukis yang berada di dalam ruangan gelap tersebut melukis obyek berdasarkan bayangan yang terlihat pada sisi kotak atau ruangan dimana sinar tadi masuk dan terletak. Konsep dari kamera *obscura* ini merupakan alat sukses pertama yang dapat mengambil sebuah gambar dari obyek dan memantulkannya pada layar. Perpindahan gambar semacam ini merupakan konsep awal dari alat pengambil gambar abadi yang disebut *fotografi*. Konsep terpenting dari teknik *fotografi* yang kedua adalah layar

peka cahaya yang sesuai untuk membuat bayangan gambar yang jatuh tadi sehingga dapat bertahan lama tanpa perlu melukisnya.

James Monaco (2011:34) dalam buku Bambang Samedhi, mengungkapkan beberapa definisi *film*. Menurut Monaco, ahli-ahli teori Perancis senang sekali membedakan pengertian *film* dengan sinema. *Film* atau “*filmis*” merupakan aspek seni yang berkenaan dengan hubungannya dengan dunia sekitarnya, sementara sinema “sinematis” lebih mempersoalkan estetika dan unsure internal dari seni *film*. Sedangkan menurut Graeme dan Irawanto menyebut perspektif yang dominan dalam seluruh studi tentang hubungan *film* dan masyarakat sebagai pandangan yang refleksionis. Yaitu *film* dilihat sebagai cermin yang memantulkan kepercayaan-kepercayaan dan nilai-nilai dominan dalam kebudayaannya.

Penemuan alat pengambil gambar abadi pertama kali dilakukan oleh Joseph Nicephore Niepce dari Perancis pada tahun 1826. Ia berhasil membuat campuran dengan perak untuk menciptakan gambar pada sebuah lempengan timah tebal yang telah disinari selama beberapa jam. Sekaligus mengunjungi saudaranya di Inggris, pada tahun 1827, ia meminta izin untuk menunjukkan beberapa gambar hasil dari alat ciptaannya kepada *Royal Society* tetapi ia akhirnya ditolak karena tidak bersedia memaparkan rahasia proses pembuatannya. Kemudian pada tahun 1829 ia mengadakan kerjasama dengan Louis Jacques Monde Daguerre, penemu *Daguerreotype*, untuk melanjutkan eksperimen penyempurnaan alat pembuat gambar permanen.

Perkembangan menakjubkan selanjutnya dari *fotografi* adalah gambar bergerak (motion picture). Gambar bergerak yang lebih dikenal dengan istilah *film* adalah suatu teknik tertentu dalam merekam gambar dengan teknik *fotografi* dan berdasarkan sebuah fenomena psikologis dari mata manusia yang disebut *the persistence of vision* (ketetapan penglihatan). Fenomena ini merupakan fenomena dimana sebuah gambar yang ditangkap oleh retina selama sekitar sepersepuluh detik akan direkam selama beberapa

saat lamanya. Lamanya gambar tersebut terekam di mata manusia tergantung pada beberapa faktor, terutama intensitas cahaya dan warna dari gambar tersebut. Penyempurnaan-penyempurnaan di bidang *fotografi* yang pada akhirnya berkembang pesat telah melahirkan konsep gambar hidup tersebut. Ada dua nama yang sangat penting dalam sejarah perkembangan gambar hidup yang selanjutnya akan disebut dengan istilah *film*. Mereka adalah Thomas Alfa Edison dan Lumiere bersaudara.

Thomas Alfa Edison adalah ilmuwan berkebangsaan Amerika Serikat yang lahir pada tahun 1847 dan meninggal tahun 1931. Ia merupakan ilmuwan yang terkenal dengan penemuan lampu listrik dan *fonograf* (*phonograph*) atau piringan hitam. Edison dengan stafnya berhasil menciptakan sebuah alat untuk merekam dan memproduksi gambar yang disebut *kinetoskop* (*kinetoscope*), berasal dari bahasa Yunani “*kineto*” yang berarti gerakan dan “*scopos*” yang berarti melihat. Ide tersebut dipatenkan pada tanggal 17 Oktober 1888 untuk penciptaan sebuah alat perekam gambar bergerak seperti pada *fonograf* merekam suara. Sedangkan paten untuk *kinetograph* (kamera) dan *kinetoscope* (alat untuk melihat) diberikan pada tanggal 24 Agustus 1891. Perekaman pertama *kinetoskop* adalah adegan dimana seorang pegawai Edison yang bernama *Fred Ott* berpura-pura bersin. Edison membangun studio *film* pertama di New Jersey dan memulai pertunjukan *film* pertamanya pada tanggal 23 April 1896 di kota New York, Amerika Serikat. Pertunjukan ini segera populer di Amerika Serikat hingga akhirnya menyebar ke luar negeri, terutama di negara-negara Eropa.

Antoine Lumiere dan kedua anaknya memiliki pabrik material *fotografi* di Lyons, Perancis. Setelah menyaksikan pertunjukan kinetoskop Edison saat musim panas tahun 1894, Antoine tertarik dan menyarankan kepada kedua anaknya Louis dan Auguste untuk mengembangkan alat *kinetoskop* milik Edison tersebut. Mesin hasil pengembangan mereka dipatenkan di bulan Februari tahun 1895 atas nama Louis dan Auguste Lumiere atau yang lebih dikenal dengan sebutan Lumiere bersaudara. Mereka merancang sebuah alat yang mengkombinasikan antara kamera, alat memproduksi dan memproses *film*, serta proyektor menjadi satu dan disebut *sinematograf (cinematographe)*. Keunggulan mesin ini terletak pada adanya mekanisme gerakan tersendat (*intermittent movement*) yang mirip dengan mekanisme mesin jahit. Mekanisme ini memungkinkan setiap frame dari *film* yang diputar akan berhenti sesaat untuk disinari lampu proyektor sehingga gambar tidak akan tampak berkedip-kedip. Untuk proyektor, mesinnya dipasang menggunakan tiang kayu dengan lampu elektrik yang dibuat khusus oleh Molteni, ahli lampu. Pertunjukan perdana dilaksanakan pada tanggal 22 Maret kepada *The Society for the Promotion Industry*, dengan judul “*workers leaving the Lumiere factory*” (pekerja meninggalkan pabrik Lumiere) yang diambil oleh Louis.

Menurut Lois Savary dan J. Paul Carico (2009:15) dalam buku Marselli Sumarno, khalayak *film* dibagi dalam empat kelompok, yaitu:

1. Kelompok Highbrow

Kelompok ini menonton *film* karena ingin memuaskan minat intelektual mereka. Mereka menilai *film* dari segi kesinambungan cerita yang dianggap bermutu, music dan suara yang indah serta teknik penyutradaraan yang baik dan suguhan kamera yang canggih.

## 2. Kelompok Middlebrow

Kelompok ini menonton *film* hanya sesekali. Selain itu meningkatkan pengetahuan, mereka juga menilai *film* sebagai media hiburan untuk melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari.

## 3. Kelompok Lowbrow

Kelompok ini umumnya menonton *film* karena *film* tersebut sedang ramai-ramainya ditonton oleh banyak orang. Kelompok ini menjadikan *film* sebagai media pelarian untuk keluar dari kemelut hidup. Seringkali pula mereka menonton *film* hanya untuk melihat akting bintang-bintang *film* tertentu.

## 4. Kelompok Postbrow

Kelompok ini memiliki penilaian yang paling kompleks terhadap sebuah *film* dibandingkan dengan kelompok lainnya. Pengetahuannya akan *film* sangat luar biasa sehingga didasari oleh faktor-faktor yang rasional, namun juga memiliki perasaan yang sangat kuat terhadap *film* yang ditontonnya.

### 3.1.2. Film Dokumenter

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, *film* diartikan selaput tipis yang dibuat dari *seluloid* untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret), atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Sedangkan pengertian *film* secara luas adalah tampilan yang diproduksi secara khusus untuk pertunjukkan di gedung atau bioskop. Pengertian *film* jenis ini juga disebut dengan istilah teatrikal. *Film* ini berbeda dengan *Film* Televisi atau sinetron yang dibuat khusus untuk siaran televisi. Pada dasarnya *film* merupakan alat *audio visual* yang menarik perhatian orang banyak, karena dalam *film* itu selain memuat adegan yang terasa hidup juga adanya sejumlah kombinasi antara suara, tata warna, costum, dan panorama yang indah.

*Film* memiliki daya pikat yang dapat memuaskan penonton. Alasan-alasan khusus mengapa seseorang menyukai *film*, karena adanya unsur usaha manusia untuk mencari hiburan dan meluangkan

waktu. Kelebihan *film* karena tampak hidup dan memikat. Alasan seseorang menonton *film* untuk mencari nilai-nilai yang memperkaya batin. Setelah menyaksikan *film*, seseorang memanfaatkan untuk mengembangkan suatu realitas rekaan sebagai bandi ngan terhadap realitas nyata yang dihadapi. *Film* dapat dipakai penonton untuk melihat-lihat hal-hal di dunia ini dengan pemahaman baru. Sebuah *film* disadari atau tidak, dapat mengubah pola kehidupan seseorang.

Terkadang ada seseorang yang ingin meniru kehidupan yang dikisahkan dalam *film*. Para penonton kerap menyamakan seluruh pribadinya dengan salah seorang pemeran *film*. *Film* mempunyai pengaruh sendiri bagi para penonton. *Film* dokumenter adalah *film* yang mendokumentasikan kenyataan. Istilah “dokumenter” pertama digunakan dalam resensi *film* moana (1926) oleh *Robert Flaherty*, ditulis oleh *The Moviegoer*, nama *Samara John Grierson*, di *New York Sun* pada ntanggal 8 Februari 1926.

Di Perancis istilah dokumenter digunakan oleh semua *film* non fiksi, termasuk mengenai *film* perjalanan dan *film* pendidikan. Berdasarkan definisi ini, *film-film* pertama semua adalah *film* dokumenter. Yang direkam hal sehari-hari, misalnya kereta api masuk ke stasiun. Pada dasarnya *film* dokumenter mempresentasikan kenyataan. Artinya *film* dokumenter berarti menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan.

### 3.1.3. *Film Fiksi*

*Film* fiksi Adalah yang tokoh, peristiwa, ruang dan waktunya direkayasa. Diketahui *film* fiksi ini jauh lebih berkembang karena faktor penceritaanya yang seperti dongeng, lagi pula *film – film* tipe ini cenderung lebih nyaman untuk dinikmati.

### **3.1.3. *Film Eksperimental***

Merupakan *film* yang sangat menekankan ekspresi personal paling dalam pembuatanya. Karya – karya *film* ini nyaris semuanya abstrak. Sangat tergantung dari seniman pembuatanya yang lebih banyak merupakan seniman dari aliran *dadaisme*, *surrealisme*, ataupun *impresionisme*. Diantaranya *hans ricgter*, *walter ruttman*, *luis bunnuel*, dan para seniman lainnya. Yang menjadi pita *seluloid* ini sebagai pengganti kanvasnya.

## **3.2. Pengertian *Storyboard***

*Storyboard* adalah kolom teks, *audio* dan *visualisai* dengan keterangan mengenai *content* dan *visualisasi* yang digunakan untuk sebuah produksi *course*. Derajat *storyboard* bisa dibedakan karena ada berbagai tahap yang harus dilalui sesuai tujuan pembuatan *storyboard* tersebut. *Storyboard* merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengola elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf, warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasaranya. *Storyboard* juga tidak terbatas hanya pada pembuatan iklan

saja karena produksi *game*, *cd multimedia* dan *e-learning* menggunakan *storyboard*.

a. Prinsip penulisan storyboard

Pesan visual harus kreatif (asli, luwes, dan lancar), komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus indah/estetis.

b. Konsep, Strategis dan proses Perancangan Grafis

Konsep 5 W + 1 H = 'What, Why, Who, Which, Where, How.'

1. Materi pembelajaran dan pesan apa yang akan disampaikan
2. Apa saja jenis dan ungkapan materi pembelajaran.
3. Apa keunggulan dan bagaimana konsep membawakannya.
4. Kepada siapa materi tersebut akan diperuntunkan.
5. Bagaimana cara pendekatan dengan *audience*.
6. Apa peluang dan target dan pembelajaran tersebut.
7. Apa yang diperlukan untuk menggali *potensi audience*.
8. Kebiasaan, pola dan cara masyarakat dalam belajar.
9. Pendekatan komunikasi dan kreatif apa yang tepat untuk itu.

c. Proses perancangan

Proses perancangan selalu dimulai dengan penelitian yaitu:

1. *Scanning*, data *collecting*/pengumpulan data, sebagai bahan dasar untuk dianalisa. Dan berupa data tertulis (*verbal*), atau data lainnya seperti suara (*audio*), data teraba (bentuk 3 dimensi) dan aroma atau rasa (kecap).



2. Formulasi, data dasar dianalisa untuk proses pemilahan, pengelompokkan (klasifikasi), lalu dirumuskan. Hasil rumusan tersebut merupakan bahan penyusunan:
  - Konsep umum, lebih ditekankan pada konsep komunikasinya.
  - Konsep kreatif, lebih ditekankan pada konsep kreatifnya.

#### d. Implementasi

Adalah perwujudan *visual (visualisasi)* kreatif kedalam media yang telah dipilih berdasarkan pada kesesuaian dengan visi, misi, maksud, tujuan, sasaran pesan agar efisien, efektif, komunikatif serta keindahannya. Pada proses implementasi ini diperlukan strategi serta pemikiran proses produksi media dan penerapan pada media serta penyebarannya, serta pemasangan di lokasi yang tepat (strategis).

1. Biasanya dilakukan *pretest* (uji coba sebelum *Storyboard* yang ditulis dituangkan dalam bentuk *visual* dan *audio*.
2. Konsep desain *storyboard* yang baik adalah konsep yang mampu memberikan jawaban/jalan keluar terhadap problem yang ada sesuai dengan kebutuhan *SME/audience*, Ini menggunakan *riset*, eksperimentasi, kritik, dan analisa. Dari segi pendekatan *visual* mampu *copy writing* mampu menarik khayalan untuk melihat, mengerti dan kemudian mengambil tindakan yang diharapkan sebenarnya.

Yang harus diperhatikan setiap kali menyerahkan *storyboard* pada setiap tahap:

1. Apakah struktur *content* sudah sesuai dengan ekspektasi *SME*.

2. Apakah *content* setiap *page* sudah mempresentasikan tujuan pembelajaran dari SME
3. Apakah kolom *content* sudah *typo error free* dan *gramatical error free*.
4. *content* mudah dipahami dan dipelajari
5. Ide *visualisasi* sudah mempresentasikan pesan yang ingin disampaikan.
6. Kesesuaian kolom *content*, *audio* dan *visual*.
7. Apakah semua modul dalam satu *course* sudah konsisten sesuai standart yang disepakati, seperti jumlah *page*, *feedbacknya*, *asessment*.

### 3.3. ***Pinnacle Studio 14***

*Pinnacle Studio 14* merupakan salah satu program *editing* yang banyak digunakan oleh para *editing video*. Kemampuannya yang cepat dalam mengolah *video*, disertai dengan kemudahan – kemudahan menjadikan program ini populer digunakan. Program *pinnacle studio 14* pada dasarnya dibagi menjadi 3 bagian yang utama yaitu *import*, *edit*, dan *make movie*. *Import* merupakan bagian untuk proses *transfer video* dari *video source* ke dalam komputer berlangsung, prosenya dimulai dengan pengambilan gambar dengan *camcorder*, kemudian gambar *video* yang telah diambil kemudian ditransfer ke dalam komputer menggunakan kabel *USB FIRE WARE* atau menggunakan peralatan lainnya.

Bagian *edit* merupakan proses dimana pengolahan dan pengeditan *video* hasil *import* dimulai, pada tahapan ini pengolahan dengan beberapa langkah seperti pemotongan *video*, penggabungan *video*, penambahan teks, pengolahan suara, dan lain sebagainya. Terakhir yaitu bagian *make movie* atau *mengeksport video* hasil *editing*. Bagian ini untuk *transfer video* hasil pengolahan kedalam *format file* atau *format disk* yang dapat anda liat pada *video player*. Dengan 3 proses yang biasa dilakukan menggunakan program *pinnacle 14* menjadikan program ini sebagai program *editing* yang sangat mudah dan cepat. Selain itu tampilan *interface* program sederhana dan mudah dimengerti.

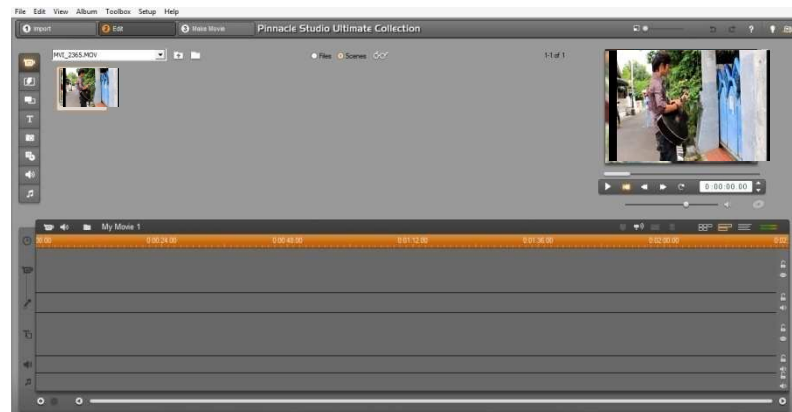
### 3.3.1. Tampilan *Pinnacle Studio 14 Editor*

Setelah program *terinstal*, maka dapat membuka langkah sebagai berikut. Klik *start > all program > Pinnacle 14 > Pinnacle Studio 14*, pertama kali akan tampak tampilan proses *loading* seperti ini.



Gambar 3.1 *Loading Program*

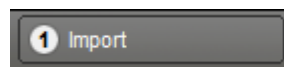
Proses *loading* memerlukan beberapa detik, selanjutnya akan tampak tampilan *timeline* sebagai berikut.



Gambar 3.2 Timeline Pinnacle 14

### 3.3.2. Interface Program Pinnacle 14

Terdiri dari tiga *menu* yang berfungsi sebagai tahap pengolahan *video* yaitu :



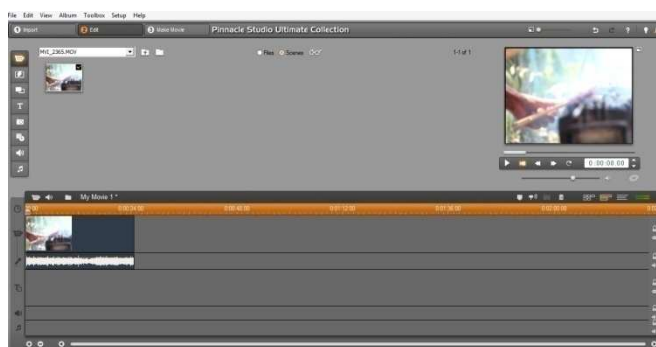
Tahap ini akan memerlukan waktu yang tergantung dari durasi *video* yang diambil dari camcorder. Jika memiliki durasi yang panjang maka proses *import* akan memakan waktu yang lama. Pastikan pada saat proses *import* tidak ada gangguan yang mempengaruhi hasil *import* seperti daya listrik lemah ataupun kondisi komputer yang kurang baik, hal itu sangat mempengaruhi proses *import*.

Saat menampilkan tab *import*, akan tampak dua jenis tampilan *import* yakni *digital import* dan *analog import*.



Gambar 3.3 Tampilan *Digital Import*

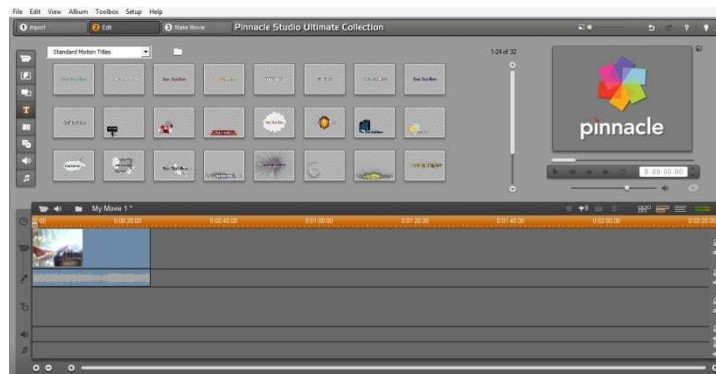
Digital *Import* akan tampak jika *video source* yang digunakan adalah digital. Pada tampilan ini terdapat empat bagian yang semuanya memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda, yakni *album*, *player*, *camcorder controller*, dan *diskometer*.



Gambar 3.4 Tampilan Album

Gambar 3.5 Tampilan *Player*

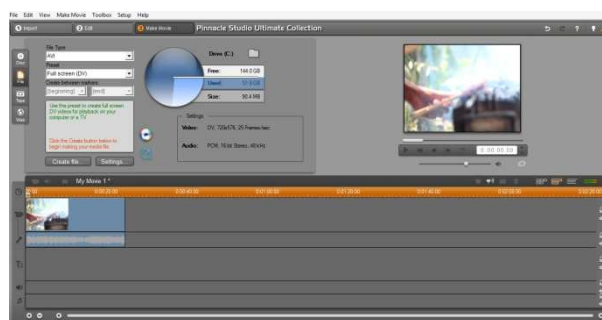
Pada tahap *edit* bagian yang terpenting adalah pengolahan *video* yang telah *dicapture* atau *import*. Pengolahan *video* ini meliputi banyak hal seperti pemotongan, penghapusan pada bagian tertentu, pemberian *efek* dan *transisi*.



Gambar 3.6 Tampilan Menu Edit



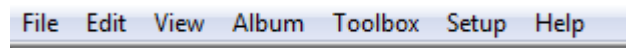
Tahap akhir proses *editing* adalah *make movie*. *Video klip* yang telah diolah dan *diedit* selanjutnya *diekspor*, kedalam sebuah *format* yang dapat anda putar dan memainkan pada *player*.



Gambar 3.7 Interface Make Movie

### 3.3.3. Menu Bar

Berfungsi untuk menjadikan beberapa perintah tentang pengaturan yang berbeda, seperti membuka dan menyimpan *project film*, bekerja dengan klip *video* dan lain sebagainya.



Gambar 3.8 *Menu Bar*

#### 3.3.4. *Preview Window*

Berfungsi untuk menampilkan klip *video* yang sedang diedit, *video efek*, *video filter* dan judul teks atau teks *video*



Gambar 3.9 Tampilan *Preview Window*

#### 3.3.5. *Navigation Panel*

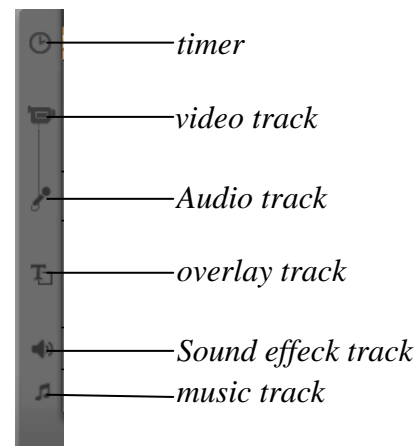
Menyediakan tombol untuk memutar ulang *video* dan untuk meringkas secara tepat klip *video*. Pada tahap *capture*, *panel navigasi* juga berfungsi sebagai pengontrol *camcorder*. Selain itu, digunakan juga untuk melihat *klip* yang sedang *diedit* dan digunakan pada proyek, serta menggeser ke posisi *klip* yang diinginkan menggunakan *trim handles* dan *jog sliders* untuk mengedit klip *video*.



Gambar 3.10 *Navigation Panel*

#### 3.3.6. *Toolbars*

Terdiri dari beberapa tombol yang berguna untuk mengedit proyek *video*, musik, dan beberapa tombol lainnya dengan fungsi yang berbeda-beda. *Menu toolbars* memberikan kemudahan dalam mengakses.



Gambar 3.11 *Menu Toolbar*

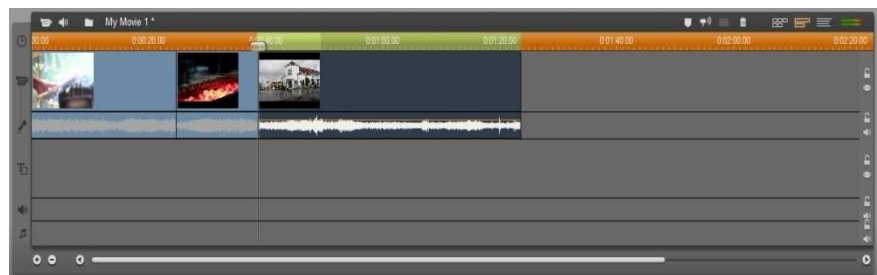
- a. *Timer* : Sebagai pengatur lama durasi dari setiap *film* yang akan di muat dalam tampilan *menu*.
- b. *Video Track* : Sebagai tampilan *video* yang akan di *edit*.
- c. *Audio Track* : Sebagai pengatur tinggi rendahnya suara yang akan ditampilkan.
- d. *Overlay Track* : Sebagai penempatan *text* apabila dalam *video* akan diberikan *text*.
- e. *Sound Effect Track* : Penambahan suara dalam bentuk *recorder*/ rekaman.
- f. *Music Track* : Penambahan suara dalam bentuk lagu/ *mp3 player*.

### 3.3.7. *Movie Windows*

*Movie window* merupakan bagian pada *interface pinnacle* yang berada dibawah. Bagian ini merupakan tempat untuk melakukan



pengolahan pada *video*. Seperti pemberian *efek transisi*, klip *video*, judul/text, *efek video*, *sound*, pemotongan klip, penggabungan klip, dan sebagainya. Tampilan *movie window* dapat diatur dengan tiga pilihan yang berbeda, yakni Ada tiga tipe tombol yang menampilkan proyek *timeline*, yaitu :*timeline*, *storyboard view*, dan *text*.

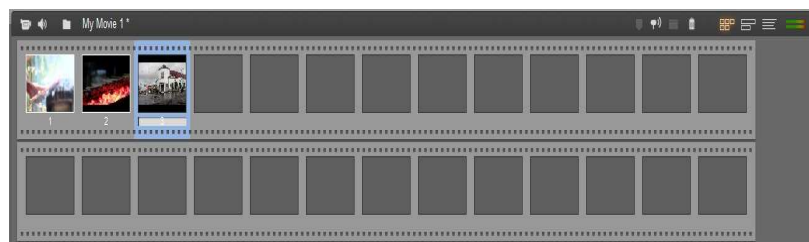


Gambar 3.12 Tampilan *Movie Window*

#### a. *Story view*

Tampilan ini akan menampilkan *video* klip dengan *scene* dan *transisi*. *Video scene* tersusun dari ikon-ikon thumbnail. Pengaturan tampilan *thumbnail* dapat dilakukan pada pengaturan setup option. Dengan tampilan di bawah ini, akan mudah untuk mengetahui tampilan *scene - scene* dan *efek transisi* yang telah diterapkan.

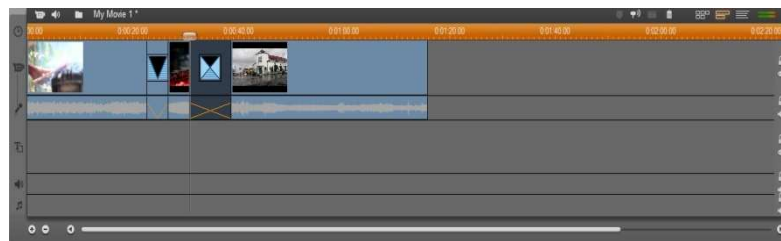
Pilih menu **Setup > project preferences** hingga akan tampak kotak dialog *setup*. Tandai *show large storyboard thumbnail* untuk menampilkan *scene-scene* yang lebih besar.



Gambar 3.13 Tampilan *Storyboard*

b. *Timeline View*

Pilihan tampilan ini digunakan untuk menampilkan posisi dan durasi klip yang ditunjukkan *timescale*. Dengan tampilan seperti ini anda dapat dengan mudah mengolah *video* klip, seperti memotong, menghapus, *trimming video klip*, dan lainnya.

Gambar 3.14 Tampilan *Timeline*

Pada tampilan *Timeline* ada beberapa *track* yang dapat digunakan untuk memberikan pengolahan dan pengeditan *video* klip.

c. *Movie window*

*Movie window* dengan tampilan *text* akan menunjukkan durasi awal dan akhir klip selain itu juga nama klip.

d. *Library*

Fitur *library* merupakan tempat menyimpan semua kebutuhan untuk membuat *film*, seperti : *klip video*, *video filter*, *klip audio*, gambar /foto, efek transisi, *file music*, judul/*text*, dan klip warna.



\_\_\_\_\_ *Show videos*

\_\_\_\_\_ *Show transition*

- *Show montage timer*
- *Show titles*
- *Show photos and frame grabs*
- *Show menus*
- *show sound effects*
- *Show music*

Gambar 3.15 Tampilan *Library*