

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Perancangan

Kata “rancang” diambil dari hasil terjemahan kata *design* dalam Bahasa Inggris yang artinya pendesainan atau pembuatan desain. Dengan demikian, konsep perancangan bisa disebut konsep pendesainan atau konsep pembuatan desain yang wujudnya berupa konsep tertulis atau verbal. Sedangkan pelaksanaan atau pembuatan desain berikutnya disebut visualisasi desain (Sanyoto, 2006: 61).

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Ladjamudin, 2005: 39).

Perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah (Susanto, 2004: 51).

Berdasarkan dari beberapa pengertian perancangan yang dikemukakan beberapa tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah sebuah kegiatan mendesain yang merupakan sebuah proses tindak lanjut dari kegiatan analisis data untuk menciptakan satu atau beberapa alternatif pemecahan masalah. Dari teori ini, perancangan *video intruksional* direalisasikan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah berupa upaya penulis dalam membuat video intruksional dapur boneka menong.

2.2. Tinjauan Literature Tentang Video

Video merupakan sebuah rekaman gambar-gambar dalam sebuah *frame-frame* yang diproyeksikan melalui lensa dengan menggunakan proyektor hingga gambar terlihat hidup. (Arsyad,2011:49). Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1988), video adalah bagian yang memancarkan gambar pada dimensi pesawat televisi atau rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi maupun komputer. Untuk aplikasi multimedia, video dapat diproduksi melalui beberapa alat bantu misalnya kamera video shooting, 2D atau 3D software multimedia dan lain-lain. Mungkin banyak diantara kita tidak mengetahui secara persis apa yang dimaksud dengan video atau gambar gerak.

Sebenarnya yang disajikan oleh gambar bergerak merupakan ilusi. Karena sebenarnya video merupakan rangkaian dari banyak frame (bingkai) gambar yang diputar sangat cepat. Masing-masing bingkai merupakan rekaman atau hasil render tahap-tahap (sekuen) dari suatu gerakan. Maka kami tidak akan dapat menangkap perbedaan (titik jeda pemindahan) antar frame jika rangkaian gambar tersebut diputar dengan kecepatan diatas 20 frame/detik. Otak kita akan menangkapnya sebagai ilusi gerak (<http://id.wikipedia.org/wiki/video>).

2.3. Tahapan Pembuatan Video

2.3.1. Pra Produksi

a. Sinopsis

Sinopsis merupakan rangkuman singkat dari seluruh cerita yang ingin disampaikan dalam hal ini, oleh sebuah film atau video. Karena video intruksional ini dirangkai dalam plot, maka sinopsis ini sangat berguna untuk dapat melihat dengan segera jalinan cerita dalam video ini secara garis besar.

b. *Storyline*

Storyline merupakan synopsis yang dijabarkan atau inti dari sebuah naskah yang diambil dari gagasan utama naskah tersebut yang dibuat seperti alur cerita.

c. Naskah

Naskah merupakan ungkapan dari suatu ide atau gagasan dalam bentuk susunan kalimat dan dari susunan kalimat tadi bias diketahui maksud dan tujuannya, karena didalamnya ada informasi atau pesannya. (Darwanto, 2007:202) *Treatment* adalah rincian global dari sinopsis. (Fred Wibowo, 1997: 163).

2.3.2. Produksi

a. *Shot*

Shot mempunyai arti proses perekaman gambar sejak kamera

diaktifkan hingga kamera dihentikan atau juga sering diistilahkan satu kali *take* (Pengambilan Gambar). Sementara *Shot* setelah film telah jadi (Pasca Produksi) memiliki arti satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (*Editing*). (Himawan Prastita, 2008: 29).

b. *Scene*

Adegan adalah salah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperhatikan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. (Himawan Prastita, 2008: 29)

c. Jarak Pengambilan Gambar

Jarak yang dimaksud adalah dimensi jarak kamera terhadap obyek dalam *frame*. Menurut Naratama dalam bukunya memahami film ada tujuh jarak pengambilan gambar yaitu :

1. *Extreme Long Shot*

Extreme Long Shot merupakan jarak kamera yang paling jauh dari obyeknya. Wujud manusia nyaris tidak tampak. Teknik ini umumnya untuk menggambarkan sebuah obyek yang sangat jauh atau panorama yang luas.

2. *Long Shot*

Pada jarak *long shot* tubuh fisik manusia telah tampak jelas namun latar belakang masih dominan. *Long shot* biasanya sering

digunakan sebagai *shot* pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang berjarak lebih dekat.

3. *Medium Long Shot*

Pada jarak tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai keatas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitar relatif seimbang.

4. *Medium Shot*

Pada jarak memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*.

5. *Medium Close Up*

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi frame dan latar belakang tidak lagi dominan.

6. *Close Up*

Umumnya memperlihatkan wajah tangan kaki atau sebuah obyek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang detail. *Close Up* biasanya digunakan untuk dialog yang lebih intim. *Close up* juga memperlihatkan sangat mendetail sebuah benda atau obyek.

7. *Extreme Close Up*

Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih mendetail bagian dari wajah, seperti telinga, mata, hidung, atau bagian dari sebuah obyek.

2.3.3. Pasca Produksi

Setelah pengambilan gambar selesai dilakukan, kemudian produksi video memasuki proses *editing*. Pada bagian ini, stok gambar yang telah diambil, dipilih, diolah dan dirangkai hingga menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh.

Definisi *editing* pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara, definisi *editing* setelah film jadi adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya. (Himawan Pratista, 2008: 123) Bentuk *editing* sendiri dapat dibagi menjadi empat transisi :

1) *Cut*

Cut merupakan transisi *shot* ke *shot* lainnya secara langsung. *Shot A* dapat berubah seketika menjadi *Shot B*.

2) *Wipe*

Wipe merupakan transisi *shot* dimana *frame* sebuah *shot* bergeser kearah kiri, kanan, atas, bawah atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah *shot* baru. Teknik *wipe* biasanya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu tidak berselisih jauh (Selang beberapa menit).

3) *Dissolve*

Dissolve merupakan transisi *shot* dimana gambar pada *shot* sebelumnya (A) selama sesaat bertumpuk dengan *shot* setelahnya (B). Umumnya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus secara signifikan.

4) *Fade*

Fade merupakan transisi *shot* secara bertahap dimana gambar secara perlahan intensitasnya bertambah gelap hingga seluruh *frame* berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali (bertambah terang), *shot* telah berganti.

Pada tahap editing lainnya yang perlu ditambahkan adalah audio. Beberapa tambahan audio biasanya digunakan, yaitu:

a. Monolog

Narasi masih sering digunakan, biasanya pada film *future*, berita televisi, hingga film layar lebar. Monolog berbeda dengan dialog percakapan namun merupakan kata-kata yang diucapkan seorang karakter atau non karakter pada dirinya maupun pada kita penonton. Bentuk monolog lainnya adalah monolog interior yakni, suatra pikiran atau batin dari para pelaku cerita.

b. Musik

Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat mood, nuansa, serta suasana sebuah film.

c. Efek Suara

Efek suara biasanya disebut dengan noise. Semua suara tambahan selain suara dialog, lagu serta musik adalah efek suara.

2.4. Komunikasi Instruksional

Komunikasi intruksional adalah komunikasi dalam bidang intruksional. Ini berarti pengajaran, pelajaran, atau bahkan perintah atau intruksi. Proses intruksional merupakan peristiwa komunikasi, khususnya komunikasi edukatif yaitu komunikasi yang dirancang khusus untuk tujuan perubahan perilaku pada pihak sasaran. Komunikasi seperti tersebut diatas disebut sebagai komunikasi intruksional. *Webster's third International of the English Language* mencantumkan kata *instructional* (dari kata *intruc*) dengan arti memberi pengetahuan atau informasi khusus dengan maksud melatih berbagai bidang khusus, memberikan keahlian atau pengetahuan dalam berbagai bidang seni atau spesialis tertentu. Disini juga dicantumkan makna lain yang berkaitan dengan komando atau perintah. Didalam dunia pendidikan, kata intruksional diartikan perintah, tetapi pengajaran atau pelajaran atau lebih dikenal dengan nama pembelajaran. Didalam dunia pendidikan sekarang, istilah pengajaran ataupun pelajaran mempunyai makna yang berbeda meskipun kedua istilah tersebut berasal dari kata yang sama, yaitu *instruction*.

Komunikasi pendidikan dan komunikasi intruksional dengan aspek aspek turunannya adalah sebuah proses dan kegiatan komunikasi yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan nilai tambah bagi pihak sasaran, yang dalam banyak

hal sebenarnya adalah untuk meningkatkan literasi di banyak bidang kehidupan yang bernuansa teknologi, komunikasi dan informasi.

Komunikasi intruksional merupakan bagian kecil dari komunikasi pendidikan. Yaitu proses komunikasi yang dipola dan dirancang secara khusus untuk mengubah perilaku sasaran dalam komunitas tertentu ke arah yang lebih baik. (Pawit M Yusuf, 2010:2).

Secara singkat komunikasi memiliki beberapa fungsi. Menurut Effendi pada buku Komunikasi intruksional yang dijelaskan oleh Pawit M Yusuf bahwa fungsi komunikasi adalah informatif, edukatif, persuasif dan rekreatif (*entertainment*). Maksudnya adalah komunikasi memiliki fungsi memberi data, memberikan keterangan atau fakta yang berguna bagi segala aspek kehidupan manusia. Selain itu komunikasi juga berfungsi untuk mendidik masyarakat. Seseorang dapat memiliki wawasan luas karena dia banyak mendengar, banyak membaca dan banyak berkomunikasi. Komunikasi juga berfungsi sebagai persuasif. Membujuk seseorang untuk melakukan sesuatu yang diinginkan oleh komunikator. Komunikasi juga berfungsi sebagai hiburan. Seperti halnya mendengarkan dongeng, menonton televisi dan membaca artikel internet.

1. Fungsi Dan Manfaat Komunikasi Intruksional

Komunikasi Intruksional memiliki fungsi yakni Edukatif. Komunikasi Intruksional merupakan subset dari komunikasi keseluruhan, yang mempunyai sifat metadis-teoris. Komunikasi intruksional ditekankan kepada pola perencanaan dan pelaksanaan secara operasional dan didukung oleh teori kepentingan keberhasilan efek perubahan perilaku pada pihak sasaran. Karena memiliki fungsi

edukatif maka komunikasi intruksional dirancang untuk memberikan dampak perubahan di kalangan masyarakat. Adapun manfaatnya yakni dari efek perubahan yang nyata pada masyarakat dengan perilaku hasil tindakan komunikasi intruksional dapat terkontrol dengan baik.

2. Multimedia Intruksional

Pada era digital saat ini sebagai guru maupun pengajar lainnya lebih mudah dalam menyampaikan ilmunya. Dibantu dengan komputer multimedia yang dinilai mampu menyumbang kemajuan pendidikan. Pengertian multimedia itu sendiri cukup beragam seperti yang tercantum dalam kamus Encarta tahun 2007 sebagai berikut :

- a. Film suara yang ada dalam komputer, yang meliputi program-program software dan hardware yang bisa digunakan secara luas dalam berbagai media seperti film, video, musik, teks, grafik dan angka.
- b. Penggunaan berbagai bahan dalam seni , terutama seni plastik dan lukis.
- c. Penggunaan semua jenis media komunikasi, khususnya dalam marketing. Seperti radio, televise, pers, disebut media promosi atau media marketing.
- d. Penggunaan media dalam pengajaran misalnya media film video, gambar, lukisan dan musik, sebagai tambahan atau kelengkapan terhadap metode pengajaran dan pembelajaran secara konveksional.