

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Video

Menurut (Kamus besar Bahasa Indonesia) video adalah rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar yang bergerak yang disertai suara. (Utamingtyas, 2011)

Video adalah system gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Video dibagi menjadi dua macam yaitu video analog dan video digital. Video analog terbentuk dari deretan sinyal elektrik(gelombang analog) yang direkam oleh kamera dan dipancarluaskan melalui gelombang udara. Video digital dibentuk dari beberapa deretan sinyal digital (Prihantini & Nugroho, 2013)

Video merupakan teknologi untuk merekam suatu gambar yang bisa bergerak. Video tersebut dapat disimpan oleh signal dari film, video, televisi, video tape atau media *non computer* lainnya. Setiap gambar akan dipresentasikan menggunakan signal listrik yang disebut dengan gelombang analog atau video komposit yang telah mempunyai komponen-komponen dalam video seperti warna,penerangan dan kesinkronan dari setiap gambarnya (Munizzi, 2013)

Berdasarkan beberapa pendapat dari beberapa ahli bisa disimpulkan bahwa video merupakan salah satu hasil teknologi

pengambilan gambar yang berurutan yang bisa bergerak. Video yang dihasilkan oleh gelombang sinyal yang akan bisa disimpan atau ditayangkan.

2. Informasi

Menurut (Ii, 2004) Informasi mempunyai peranan penting dalam pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan sepanjang masa dan informasi dapat ditemukan dalam berbagai media baik cetak maupun media noncetak. Adapun ada beberapa sumber Informasi :

a. Sumber Informasi Primer

Sumber informasi primer menyajikan data dari dokumen asli dan bentuk yang paling sederhana, sumber informasi primer adalah informasi yang muncul pertama.

b. Sumber Informasi Sekunder

Sumber informasi sekunder menyediakan informasi yang di proses dengan bahan sumber informasi primer, seperti tafsiran pada sumber informasi primer.

c. Sumber Informasi Tersier

Sumber informasi tersier berisi informasi hasil penempatan dan pengumpulan sumber informasi primer dan sekunder.

Menurut (Mulyadi, 2016) Informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat dalam pengambilan keputusan bagi penggunanya.

Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata untuk pengambilan keputusan. Informasi adalah data yang diolah atau diklasifikasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (Henri, 2018).

Dari beberapa pendapat dari ahli tentang informasi dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan data yang sesuai dengan fakta atau keasliannya untuk datanya diolah dan digunakan untuk pengambilan sebuah keputusan yang akurat.

3. Media

Secara etimologis, kata “media” berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti tengah, tengah atau pengantar. Kata "tengah" dalam bahasa Indonesia berarti "antara" (menunjukkan lokasi) atau "makhluk" (menunjukkan ukuran). Istilah “media” secara umum mengacu pada segala sesuatu yang digunakan sebagai wadah, alat, atau sarana komunikasi. Media adalah alat perantara atau rujukan yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima pesan.

Media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima, Apa yang dapat digunakan untuk meneruskan pesan dari Dari pengirim ke penerima, pikiran, perasaan, Memperhatikan komunikasi yang efektif dan efisien (Arsyad, 2006).

Media adalah pemindahan atau penyampaian pesan yang mengandung informasi antara pengirim dan penerima informasi. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Kata bahasa Indonesia untuk media berarti medium atau medium. Dengan demikian juga dapat diartikan sebagai media berupa format dan saluran yang digunakan dalam proses menampilkan informasi (Fitria, 2019).

Dari beberapa pendapat dari para ahli bisa disimpulkan Media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima, dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian sehingga dapat terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

4. Multimedia

Multimedia adalah dari kata *multi* dan *media*. *Multi* berasal dari bahasa Latin yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata *media* berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk dan menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyimpan atau menghantarkan pesan kepada publik. (Rimayanti, 2019)

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (Surabaya, 2018)

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Wardhana, 2019). Adapun multimedia dibagi beberapa elemen dan jenis :

a. Elemen Multimedia

1. Text

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah text (teks). Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

2. Image

Image (grafik) adalah hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan

scanner, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar bisa berwujud sebuah ikon, foto ataupun simbol.

3. Audio

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara atau penggabungan di antara ketiganya.

4. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, yang kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.

5. Animation

Animation (animasi) merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer.

6. Vurtual Reality

Dalam perkembangannya, komponen multimedia bertambah satu lagi, yaitu *virtual reality*. *Virtual Reality* memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antar-user dengan aplikasi multimedia secara nyata

b. Jenis-jenis Multimedia

1. Multimedia Interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. Misalnya *game* , multimedia pembelajaran, website.

2. Multiemdia Hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Daoat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada. Contoh: world wide web, website, *game* online.

3. Multimedia Linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir. Misalnya televisi, film, majalah, dan koran.

Dari beberapa pendapat dari para ahli bisa disimpulkan Multimedia merupakan perpaduan dari gambar, teks, audio, animasi dan grafik yang jika disatukan akan menjadikan sebuah pesan atau sebuah informasi yang disajikan secara menarik.

5. Live Shoot

Live Shoot dapat diartikan yaitu pengambilan gambar bergerak secara langsung. Live Shoot juga dapat dikatakan sebagai video shooting di mana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk

menyempurnakan hasil shooting. Pengertian live shot itu sendiri adalah serentetan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun pada saat proses editing, dan semuanya ini apabila disatukan dapat menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhanyut(Hidayat, 1967)

Live Shoot dapat diartikan yaitu pengambilan gambar bergerak secara langsung. Live Shoot juga dapat dikatakan sebagai video shooting di mana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil shooting. Pengertian live shot itu sendiri adalah serentetan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun pada saat proses editing, dan semuanya ini apabila disatukan dapat menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhanyut(Arya, 2020)

Live shoot adalah serangkaian rekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang menciptakan suatu adegan yang dramatis, yang dipadu dengan kejadian dramatis

lainnya dan disusun pada suatu proses editing (Yulandina, 2018), Adapun ada beberapa macam jenis tentang tipe pengembalian gambar live shoot :

1. *Extreme Long Shoot* (ELS)

Extreme long shoot adalah framing yang sangat lebar serta sangat jauh dari objek. Pemandangan dan suasana sangat mendominasi daripada objek. Tujuan framing ini adalah memberikan kesan yang sangat luas dan berfungsi untuk mengidentifikasi suasana lingkungan secara menyeluruh.

2. *Long Shoot* (LS)

Framing Long shoot menampilkan suasana pemandangan yang cukup luas tanpa kehilangan detail dari objek yang di shoot. Objek terlihat secara penuh dari jauh dengan background yang masih mendominasi.

3. *Medium long Shoot* (MLS)

Medium Long Shot sudah melakukan potongan pada objek. Meski begitu suasana pemandangan masih lebih mendominasi. Pada objek manusia biasanya ditampilkan dari atas lutut sampai ujung kepala. Shot yang berpotongan tepat di lutut biasa disebut Knee shot.

4. *Medium Shoot* (MS)

Framing Medium Shoot membuat keseimbangan antara objek (foreground) dan background. Sehingga framing ini terasa seimbang

dan cocok digunakan dalam segala situasi. Pada objek manusia framing ini memperlihatkan dari atas pinggang hingga ujung kepala.

5. *Close Up* (CU)

Close Up memperlihatkan wajah secara penuh, sehingga sangat cocok dijadikan framing untuk memperlihatkan ekspresi. Objek menjadi sebuah perhatian dan mendominasi sedangkan background pada framing hanya sebagai pengisi dan tidak banyak berperan. Pada manusia framing ini menampilkan bagian atas bahu, leher hingga atas kepala.

6. *Big Close Up* (BCU)

Big Close up adalah framing yang mengambil detail objek pada wajah, memperlihatkan sudut yang lebih sempit sehingga menegaskan ekspresi yang begitu kuat dan jelas. Framing didominasi oleh wajah.

7. *Extreme Close Up* (ECU)

Extreme Close Up menampilkan bagian detail anggota tubuh dari objeknya. Framing ini sangat dekat dan memperlihatkan detail dari salah satu bagian objek dan mengisi secara penuh framing.

Dari beberapa pendapat dari beberapa para ahli bisa disimpulkan Live Shoot adalah Teknik pengambilan gambar atau video secara langsung yang diakhiri dengan editing untuk penyempurnaan hasil shooting.

6. Wondershare Filmora

Wondershare Filmora merupakan program pengedit video terbaru yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkas, dan mengkonversi segala jenis video. Kelebihan dari filmora ini yaitu memiliki fasilitas pengeditan foto dan video yang memungkinkan untuk menangani berbagai fungsi pengedit video yang diperlukan agar memberikan sentuhan professional. Fungsi-fungsi dari aplikasi *wondershare filmora* yang meliputi tingkat saturasi, kecerahan, pemangkasan, rasio aspek, penggabungan, rotasi, pemotongan, dan sebagainya. filmora juga memiliki kelemahan yaitu belum dilengkapi dengan fitur untuk membuat animasi karakter bergerak (Ridhona,2020)

7. Kuisisioner

Menurut (Ayu, 2013) kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara peneliti memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh responden.

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara peneliti memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh responden(Najah, 2015)

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.(Purnomo & Palupi, 2016)

Dari beberapa pendapat bisa disimpulkan kuisioner adalah metode pengumpulan data untuk penelitian untuk melihat hasil responden.

B. Penelitian Sebelumnya

Penelitian yang dilakukan oleh (Irfan, 2013), penelitian ini bertujuan untuk membuat video profil sebagai media informasi promosi salah satu *store* . metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendataan, obsevarsi, wawancara, kepustakaan, pendekatan, analisis, perencanaan, pengambilan gambar dan *capturing*, pengeditan, implementasi, uji coba. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan video profil sebuah perusahaan yang menarik dan menjadi bahan promosi barang-barang yang dijual oleh perusahaan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rimayanti,2019), Penelitian ini bertujuan untuk mempromosikan suatu Lembaga yang ada di Univeritas Riau. Metode yang dilakukan adanya obsevarsi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini menghasilkan video profil yang dapat digunakan untuk kegiatan lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Yulandina,2018), Penelitian ini bertujuan untuk mempromosikan sekolah dengan Teknik live shoot, yang hasil shootingnya dikumpulkan dan diproses editing. Metode yang digunakan dalam perhitungan nilai kuisioner penelitian ini adalah Skala Likert. Dari ketiga peneltian ini, penulis membuat tabel perbandingan sebagaimana terlihat di tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian Sebelumnya Dengan Kelebihan Penelitian Penulis

Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Irfan (2013)	Pembuatan Video Company Profil Pada Belukar Merch Di Kelurahan Jayengan Kecamatan Serengan Kota Surakarta	Hasil Penelitian ini adalah menghasilkan video profil yang menarik untuk media informasi tentang sebuah perusahaan	Menggunakan media informasi sebagai media promosi sekolah	Untuk penelitian sebelumnya menggunakan <i>software</i> aplikasi adobe premiere pro sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi filmora
Yulandina (2018)	Optimalisasi unsur live shoot dan motion graphic untuk proms	Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan video promosi untuk sekolah menggubakan Teknik live shoot yang hasilnya akan dijadikan media promosi	Teknik yang digunakan sama-sama menggunakan Teknik Live shoot	Untuk Penelitian Sebelumnya Mencapai Tahap Pendistribusian Atau Promosi Menggunakan Videtron Sedangkan Penelitian Ini Hanya Sampai Tahap Pembuatan Video Profil Yang Setelah Itu Akan Diberikan Ke Pihak SD Negeri 3 Cingebul.
Rimayanti (2019)	Pembuatan Video Profil Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Universitas Riau Sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia	Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah video profil dai sebuah lembaga yang kedepannya akan digunakan untuk hal-hal lainnya.	Hasil dalam penelitian ini nantinya akan diberikan kepada sekolah sebagai video profil atau sebagai hal lainnya	Untuk penelitian sebelumnya salah satunya terdapat metode wawancara yang akan menyampaikan langsung informasi didalam video sedangkan penelitian ini hanya menggunakan narasi yang akan di dubbing