

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Video**

(Ayuningtyas, 2011) Video merupakan gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam satu waktu dengan kecepatan tertentu. Bersamaan dengan itu (Binanto, 2010) kata video berasal dari kata latin yang berarti “saya lihat” video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Dari sini dapat disimpulkan bahwa video adalah kumpulan gambar diam yang bergerak dalam suatu bingkai dan dengan kecepatan tertentu dalam bentuk dimensi yang berbeda. Dalam konteks ini, video *profile* dapat digunakan oleh perusahaan untuk mempromosikan identitas perusahaan secara terbuka atau di depan umum agar informasi perusahaan mudah diterima dan diketahui oleh masyarakat melalui media audio visual dan mempermudah perusahaan dengan mudah. mengiklankan perusahaan mereka.

#### **2.2 Pengertian Video Profile**

Hal disampaikan sesuai dengan (Arsyad & Rahman, 2015) bahwa video merupakan kombinasi beberapa gambar bergerak yang diproyeksikan mekanis dengan media digital. Tercatat fenomena *video profile* sedang *booming* di Indonesia pada era media baru. Kelahiran YouTube pada tahun 2005 menghasilkan ratusan video profil dari berbagai lembaga pemerintah negara bagian dan daerah, perusahaan negara dan swasta, organisasi, komunitas, dan lembaga pendidikan. *Profil video* dianggap sebagai alat periklanan paling efektif untuk menjangkau pemirsa dari semua tingkatan. Sebelum istilah *video profile* dicetuskan, pertama kali dikenal masyarakat sebagai *video company profile*. Secara bahasa, istilah *company profile* berarti profil perusahaan. Jadi *company profile* berarti menjelaskan gambaran umum perusahaan dengan menyajikan berbagai informasi perusahaan seperti visi, misi, manfaat, sumber daya, kinerja atau struktur organisasi. Istilah Profil Bisnis kemudian diubah menjadi profil video karena

penggunaannya tidak lagi hanya kalangan bisnis, tetapi juga terbentuk dikalangan pimpinan organisasi, lembaga pemerintahan, dan pimpinan lembaga pendidikan seperti perguruan tinggi.

## **2.3 Jenis-Jenis Video**

Video memiliki jenis yang beragam, diantaranya adalah sebagai berikut.

### **2.3.1 Drama**

Jenis drama ini bercerita tentang kehidupan sehari-hari. Fokusnya merupakan dalam minat & interaksi orang-orang yang tercermin pada kehidupan para tokoh. Ciri spesial gaya ini merupakan emosional & penuh permasalahan antar karakter.

Film drama seringkali membawa banyak nilai kehidupan yang sangat bermanfaat bagi penontonnya. Contoh film drama adalah Forest Gump, Two Blue Lines dan Human Earth.

### **2.3.2 Komedi**

Film jenis ini paling diminati untuk menghilangkan stres akibat pekerjaan dan masalah yang menumpuk.. Ya, karena film ini menyuguhkan selera humor yang jenaka dan segar. Kadang-kadang juga berlebihan untuk membuat penonton terhibur, tetapi cerita komedi disajikan dengan sangat longgar.

### **2.3.3 Horror**

Film ini "menguji" keberanian penonton dengan menanamkan rasa takut dalam penampilannya. Selain mewujudkan perwujudan roh atau iblis dengan jelas, pengalaman dan perasaan yang menakutkan diperkuat oleh musik film, pencahayaan, dan latar pengantar. Penggemar jenis ini umumnya merupakan orang-orang yang pula menyukai global supernatural.

#### **2.3.4 Petualangan**

Kategori yang menceritakan tentang perjalanan atau ekspedisi ke suatu tempat dengan misi penting. Tugas tersebut dapat berupa melacak objek, orang, atau jawaban atas suatu kejadian.

Contoh film petualangan Hollywood adalah serial “Pirates of the Caribbean” dan “Indiana Jones”. Sedangkan di Indonesia diciptakan beberapa film petualangan yang inspiratif diantara Petualangan Sherina, Banda The Dark Forgotten Trail, juga 5cm.

#### **2.3.5 Aksi**

Dalam film ini ada adegan aksi atau perkelahian dalam ceritanya. Genre aksi yang bagus ini, siapa pahlawan dan siapa penjahatnya dibatasi supaya penonton dapat dengan mudah mengikuti alur film dan memilih sisi.

Salah satu tantangan pembuatan film genre aksi adalah para aktor harus terlebih dahulu menguasai jurus-jurus bela diri. Biasanya mereka hanya diajarkan untuk menghafalkan koreografi perkelahian yang dibuat oleh para koreografer.

#### **2.3.6 Animasi**

Genre ini mencakup film yang dibuat menggunakan teknik gambar tangan atau animasi komputer. Animasi yang digunakan adalah animasi 2D, 3D, CGI, stop motion dan lainnya.

Walt Disney adalah produser Hollywood yang terkenal dengan film animasinya. Bisa dipastikan setiap film yang dirilis oleh brand Disney akan laku di pasaran. Contoh film dari Disney adalah How To Train Your Dragon, Toy Story Series, dan The Lion King.

### 2.3.7 Dokumenter

Film dokumenter faktual tentang suatu kejadian yang dikaji dengan sangat detail dan cermat untuk memberikan pesan tertentu. Contoh film dokumenter adalah *Leaving Neverland*, *Citizenfour*, *The Art of Killing*.

## 2.4 Media Promosi *Video Profile* Dokumenter

Berbeda dengan film atau film layar lebar, profil video termasuk dalam kategori program berita bergaya dokumenter. Dokumenter adalah program yang menangkap dan menyajikan cerita berdasarkan peristiwa nyata. Oleh karena itu, isi film dokumenter harus memiliki unsur utama peristiwa atau kisah nyata. Seperti dikemukakan oleh (Millerson & Owens, 2012) yang menekankan bahwa film dokumenter adalah film faktual yang menyusun unsur-unsur fakta dan menyajikannya dengan tujuan tertentu. (Millerson & Owens, 2012) mengatakan bahwa film dokumenter adalah film dokumenter yang dibuat secara kreatif yang bertujuan untuk mempengaruhi dan meyakinkan penonton. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tayangan dokumenter harus memiliki tiga unsur, yaitu:

1. Fakta
2. Proses kreatif
3. Memiliki tujuan yang persuasif

Hal yang sama berlaku untuk *video profile*, dalam pembuatannya *video profile* harus mencakup ketiga elemen tersebut.

## 2.5 Produksi Video

Kata video berasal dari bahasa latin dan berarti “saya melihat”, yang berarti suatu objek yang menghasilkan sesuatu atau gambaran visual. Video sendiri merupakan media elektronik untuk merekam, menyalin, mereproduksi, mentransmisikan dan menampilkan gambar bergerak. Video adalah teknologi media perekam audio visual, peningkatan dari teknologi media tape atau apapun namanya. dengan dukungan video. Dengan media film, pembuatan film dilakukan secara mekanis, dan untuk mendapatkan hasilnya terlebih dahulu dilakukan proses kimiawi, kemudian video. Gambar disimpan secara elektronik dan hasilnya segera ditampilkan. Media video kini menjadi teknologi yang banyak digunakan baik dalam sistem penyiaran televisi maupun industri film, dan tentu saja telah menjadi teknologi yang identik dengan kebangkitan digital dan internet. Selain itu, pengetahuan tentang produksi film semakin berkembang. Sementara zaman kaset atau film sejenis mengembangkan ilmu yang disebut sinematografi, munculnya teknologi video memunculkan istilah sinematografi atau ilmu yang mempelajari proses dan sistem produksi video. Pada dasarnya proses produksi video sama dengan proses produksi film, yang meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pra-produksi
2. Produksi
3. Pasca produksi
4. Rilis

## 2.6 Proses Produksi Video

Menurut (Honthaner, 2010) dalam proses pembuatan video terdapat 3 tahapan, yaitu:

### 2.6.1 Tahap Pra Produksi

Fase awal dari rangkaian produksi video disebut perencanaan dan pra produksi. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan desainer video pada tahap ini:

1. Menemukan ide melalui berbagai macam sumber
2. Melakukan penelitian
3. *Brainstorming*
4. Menuangkan ide kedalam naskah
5. Menghitung anggaran biaya produksi
6. Membuat tim atau kru
7. Mempersiapkan peralatan yang akan digunakan
8. Menentukan jadwal produksi
9. Identifikasi dan meminta saran

tahap pra produksi melibatkan beberapa kegiatan, mulai dari finalisasi naskah, menyiapkan jadwal dan anggaran, merekrut staf, casting, menentukan lokasi syuting, dan mengelola penggunaan materi hak cipta, seperti lagu untuk film. Dalam proses produksi film dokumenter atau *video profile*, langkah ini menjadi tanggung jawab produser atau penanggung jawab seluruh proses produksi. Pabrikan merencanakan semua fase desain dan pra produksi.

### 2.6.2 Tahap Produksi

Produksi adalah istilah yang menjelaskan kegiatan inti dari proses produksi, yaitu. fotografi atau pembuatan film, yang disebut pembuatan film dalam terminologi produksi film. Tindakan pada tahap ini adalah:

1. Melakukan pengambilan gambar sesuai dengan dan alur cerita
2. Merekam suara ditempat atau membuat suara sebagai pendukung video

Pada fase ini tanggung jawab ada pada *field director* atau produser yang tugas utamanya adalah mengarahkan dan mengontrol pengambilan gambar sesuai deskripsi. Perencanaan cerita berdasarkan garis waktu, daftar amunisi, dan daftar tembakan. Sebagai kepala produksi lapangan, direktur memiliki kewenangan penuh untuk mengambil keputusan dan/atau melakukan improvisasi jika diperlukan. Selama pembuatan film, tugas sutradara atau produser lapangan didukung oleh tim produksi yang diseleksi sesuai kebutuhan.

1. Asisten director atau asisten produser lapangan
2. Fotografer
3. Sound engineer
4. Staf produksi atau staf penunjang
5. Staf peralatan
6. Kamera
7. Alat perekam suara
8. Lampu dan alat bantu lainnya seperti tripod, dudukan lampu, peralatan listrik, baterai dan penstabil kamera.

### 2.6.3 Tahap Pasca Produksi

Pasca produksi adalah fase akhir pembuatan sebuah video, dimana semua elemen audio dan video diintegrasikan ke dalam proses desain digital menggunakan perangkat lunak pengeditan komputer. Unsur-unsur yang terdapat pada audio visual meliputi:

1. Audio yang terdiri dari rekaman suara berupa sumber suara *soundbite* dan *background*.
2. Visual, terdiri dari rekaman visual atau gambar, grafik atau teks.

Penyaringan dan distribusi langkah terakhir dalam rantai produksi *video profile* adalah penyaringan dan distribusi. Media memudahkan untuk memperlihatkan konten audio visual seperti *video profile* dari banyak *platform* digital seperti Youtube dan media sosial seperti Instagram, Facebook, Whatsapp dan Twitter.

### 2.7 Storyboard

Menurut (Paez, 2013) dalam bukunya dengan judul “*Professional Storyboarding*”, *storyboard* adalah deskripsi dari setiap adegan yang dimaksudkan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan objek dan perilaku multimedia secara eksplisit. Namun mengutip (Luther, 2016) dari bukunya dengan judul “*memahami storyboard*”, *storyboard* dapat didefinisikan menjadi deskripsi yang terkandung dari setiap adegan untuk tujuan menggambarkan secara jelas objek media dan perilakunya. Tapi menurut (Halaz, 2012) dari bukunya dengan judul *merancang storyboard*, “*storyboard* adalah serangkaian gambar buatan tangan yang menggambarkan atau menjelaskan suatu situasi”.

## **2.8 Storyline**

Mengutip (Aminudin, 2017) dalam bukunya yang berjudul *about storyline*, menjelaskan bahwa *storyline* adalah rangkaian dari sebuah cerita yang dibentuk berdasarkan tahapan-tahapan peristiwa sebagai panduan, sehingga memudahkan penulis untuk menjelaskan rangkaian cerita. Alur atau plot adalah susunan rangkaian peristiwa dalam cerita dalam hubungan fungsional dan menandai urutan seluruh bagian karya semifikasi. (Nurgiyantoro, 2010), Stanton menyatakan dalam bukunya bahwa plot ialah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian tersebut dirangkai secara sebab akibat peristiwa menjadi peristiwa yang lain.

## **2.9 Media Promosi**

Menurut Suyanto dalam buku *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual* (Fitriah, 2018) . Suyanto juga menambahkan bahwa iklan sebagai sarana penggunaan campuran media oleh penjual untuk menyampaikan informasi persuasif tentang suatu produk, layanan, atau organisasi dan merupakan alat promosi yang ampuh.

(Laksana, 2019) Promosi merupakan kegiatan berkomunikasi antara penjual dan pembeli yang bersumber dari informasi yang relevan dengan tujuan untuk mengubah sikap dan perilaku pembeli yang sebelumnya tidak mereka kenal sehingga mereka menjadi pelanggan yang lebih loyal