

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Multimedia

Definisi Multimedia ini 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, berekreasi, dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terdapat empat komponen penting dalam Multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasi apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. Maka multimedia dewasa ini dapat disebut sebagai multimedia dalam arti yang luas (Suyanto, 2003: 20).

Multimedia adalah komputer dan video (Suyanto, 2003: 20) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks (Suyanto, 2003: 21) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* dan *output* dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar atau Multimedia merupakan alat yang dapat

menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.

2.2 Sinematografi

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin kinema 'gambar'. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita). Peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Penyampaian ide pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan pada sinematografi memanfaatkan rangkaian gambar (<http://www.perpuskita.com>). Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montase (montage). Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpan maupun sebagai genre seni.

2.3 Film

Film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, penglihatan dan pendengaran, yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat dimana film itu sendiri tumbuh (<http://www.perpuskita.com>). Film sendiri dapat juga berarti sebuah industri, yang mengutamakan eksistensi dan ketertarikan

cerita yang dapat mengajak banyak orang terlibat. Film berbeda dengan cerita buku, atau cerita sinetron. Walaupun sama-sama mengangkat nilai esensial dari sebuah cerita, film mempunyai asas sendiri. Selain asas ekonomi bila dilihat dari kaca mata industri, asas yang membedakan film dengan cerita lainnya adalah asas sinematografi. Film juga memiliki arti gambar-hidup, sering disebut *movie*. Film, secara kolektif, sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi (<http://www.perpuskita.com>).

2.4 Jenis - Jenis Film

Jenis film bermacam-macam, pembuatan sebuah film dikategorikan menurut sub jenis film yang akan dibuat hal tersebut dijelaskan oleh Guru dalam artikelnya tentang *Jenis-jenis Film* (<http://www.perpuskita.com>). Hal tersebut guna membantu penontonnya dalam menonton sebuah film yang akan ditonton. Jenis-jenis film adalah sebagai berikut:

1. Film Dokumenter
2. Film Cerita Pendek
3. Film Cerita Panjang
4. Profil Perusahaan
5. Iklan Televisi
6. Program Televisi

7. Video Klip

2.5 Film Dokumenter

Pengertian film dokumenter secara umum adalah rekaman kejadian atau peristiwa dalam bentuk audio visual yang tercipta tanpa ada unsur rekayasa. Film dokumenter dapat dibuat oleh perorangan, kelompok/organisasi, atau institusi pemerintah dan swasta dengan berdasarkan maksud dan tujuan yang diinginkan. Beberapa proses yang harus dilakukan dalam pembuatan film dokumenter adalah pra produksi, produksi dan pasca produksi. Hal terpenting dalam proses produksi adalah riset, karena dokumenter membutuhkan data-data yang valid untuk dituangkan dalam bentuk audio visual.

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (travelogues) yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata 'dokumenter' kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film *Moana* (1926) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas (Susan Hayward, *Key Concept in Cinema Studies*, 1996: 72). Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya, film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin. Seiring dengan perjalanan waktu, muncul berbagai aliran dari film

dokumenter misalnya dokudrama (docudrama). Pada saat ini dokumenter menjadi sebuah tren tersendiri dalam perfilman dunia. Para pembuat film bisa bereksperimen dan belajar tentang banyak hal ketika terlibat dalam produksi film dokumenter (<http://www.perpuskita.com>).

2.6 Remaja

Remaja didefinisikan sebagai masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 12 tahun sampai 21 tahun (<http://www.kristiono.wordpress.com>). Perkembangan manusia memiliki tuntutan psikologis yang harus dipenuhi, demikian pula dengan remaja. Remaja sewajarnya menyadari akan pentingnya sebuah pergaulan. Masa yang dilalui remaja ini adalah mampu bergaul dengan kedua jenis kelamin maka termasuk remaja yang sukses memasuki tahap perkembangan bergaul lebih matang dengan kedua jenis kelamin. Pada umumnya remaja dibagi dalam dua periode yaitu:

1. Periode Masa Puber usia 12-18 tahun

Masa ini adalah masa dimana masa peralihan dari akhir kanak-kanak ke masa awal pubertas. Pada masa akhir pubertas remaja akan mengalami masa peralihan dari masa pubertas ke masa adolesen.

2. Periode Remaja Adolesen usia 19-21 tahun

Masa ini adalah masa akhir remaja. Dimana remaja akan mengalami masa peralihan ke masa dewasa.

2.7 Psikologi Remaja

Remaja dewasa atau remaja akhir ini adalah remaja yang menuju ke ambang kedewasaan. Remaja akhir dapat berumur mulai dari 17-21 tahun. Dalam usia remaja ini, seseorang mulai merasa nyaman dengan hubungan dan keputusan mengenai seksualitas dan preferensi (Harrison, 1994: 31). Hubungan individual menjadi lebih penting daripada kelompok teman sebayanya. Pada remaja akhir ini memiliki sifat yang lebih terbuka terhadap pertanyaan spesifik tentang perilaku. Idealisme dapat mengarah pada konflik dengan keluarga dan figur otoritas lainnya. Dalam umur dewasa ini remaja lebih sadar tentang konsekuensi tindakan seseorang. Kebanyakan mampu mengerti pilihan secara menyeluruh untuk masalah kesehatan.

Kaum remaja cenderung untuk lebih memperhatikan perubahan fisis pada tubuhnya dan menunjukkan perhatian kepada proses maturasi. Remaja dalam usia *adolesens* (lanjut) merupakan periode terbentuknya identitas personal, dengan hubungan yang akrab dan suatu fungsi dalam masyarakat. Remaja pada usia *adolesens* dapat bersifat altruistik atau mementingkan kepentingan orang lain.

Jatuh cinta di usia remaja selalu bikin deg-degan. Pasalnya, perasaan cinta itu masih begitu menggebu-gebu. Tak terkontrol Remaja cenderung ingin menggemborkan perasaan mereka, memberitahukan hubungan cinta kepada orang lain. Setiap remaja memiliki dorongan yang hebat untuk merasakan kedekatan dengan pasangan. Remaja memiliki perasaan yang berubah-ubah, terkadang mereka sulit memahami apa yang sebenarnya yang mereka inginkan.

2.8 Teknik Pengambilan Gambar atau Video

Dalam pembuatan video, seorang kameramen harus mengetahui dasar-dasar teknik pengambilan gambar. Teknik pengambilan gambar dibagi menjadi dalam berbagai sudut (*camera angle*). Beberapa macam teknik pengambilan gambar:

1. Teknik Pengambilan Gambar

a. *Bird Eye View*

Pengambilan dengan teknik *Bird Eye View* ini diambil dari atas ketinggian tertentu, sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah begitu kecil. Pengambilan gambar dengan teknik ini biasanya menggunakan helikopter maupun diambil dari gedung-gedung tinggi.



Gambar 2.1 *Bird Eye View*
(Sumber: sampdoria.deviantart.com)

b. *High Angle*

Teknik pengambilan gambar *High Angle* mengambil gambarnya dengan sudut pengambilan gambar tepat diatas objek. Pengambilan gambar ini memiliki beberapa arti yang dramatis yaitu kecil atau kerdil.



Gambar 2.2 *High Angle*
(Sumber: deposiphotos.com)

c. *Low Angle*

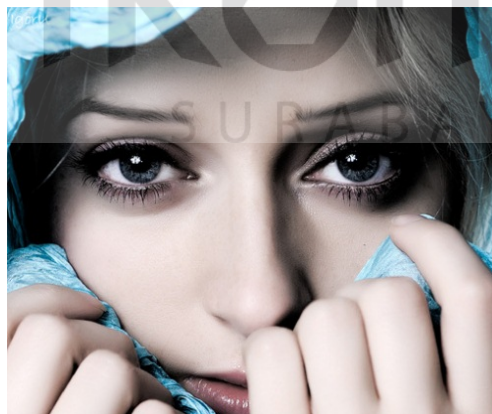
Teknik pengambilan gambar *Low Angle* mengambil gambar dari bawah objek. Sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan dari *High Angle*. Kesan yang ditimbulkan dalam teknik ini adalah keagungan atau kejayaan. Biasanya digunakan untuk monster atau raksasa.



Gambar 2.3 *Low Angle*
(Sumber: deposiphotos.com)

d. *Eye Level*

Teknik pengambilan gambar *Eye Level* mengambil sudut pandang sejajar dengan mata objek. Tidak ada kesan khusus atau dramatik dalam teknik ini.



Gambar 2.4 *Eye Level*
(Sumber: ezzyvideoproduction.com)

e. *Frog Level*

Teknik pengambilan gambar *Frog Level* mengambil gambar sejajar dengan permukaan tempat objek menjadi sangat besar.



Gambar 2.5 *Frog Level*
(Sumber: <http://theboldsoul.lisataylorhuff.com>)

2. Ukuran Gambar

a. *Extrem Close Up*

Pengambilan gambar sangat dekat dengan objek. Pada pengambilan gambar dengan teknik ini yang diambil hanya bagian tertentu dari objek. Fungsinya untuk mengambil detail sebuah objek.



Gambar 2.6 *Extreme Close Up*
(Sumber: 123rf.com)

b. *Big Close Up*

Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsinya untuk memberi gambaran jelas tentang objek tersebut.



Gambar 2.7 *Big Close Up*
(Sumber: 123rf.com)

c. *Close Up*

Pengambilan gambar sebatas ujung kepala hingga leher. Fungsinya untuk memberi gambaran jelas tentang objek.



Gambar 2.8 *Close Up*
(Sumber: german.fanshare.com)

d. *Medium Close Up*

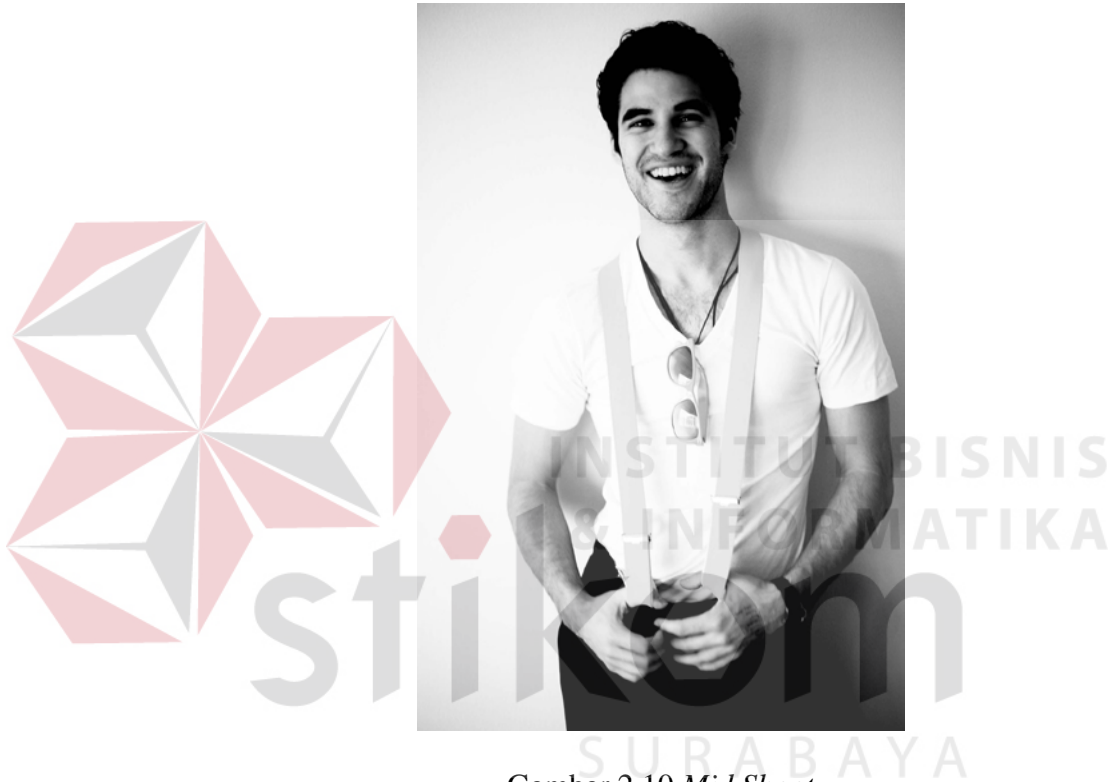
pengambilan gambar diambil dari ujung kepala hingga dada. Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang sehingga membuat penontonnya jelas.



Gambar 2.9 *Medium Close Up*
(Sumber: hurtwoodmedia.com)

e. *Mid Shoot*

Pengambilan gambar diambil sebatas kepala hingga pinggang. Fungsinya untuk memperlihatkan sosok objek secara jelas.



Gambar 2.10 *Mid Shoot*
(Sumber: www.fanpop.com)

f. *Kneel Shoot*

Pengambilan gambar mulai dari kepala hingga ke lutut. Fungsinya hampir sama dengan pengambilan *mid shoot*.



Gambar 2.11 *Kneel Shoot*
(Sumber: wonderfulgeneration.net)

g. *Full Shoot*

Pengambilan gambar penuh dari kepala hingga kaki. Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya.



Gambar 2.12 *Full Shoot*
(Sumber: stylemelbourne.com)

h. *Long Shoot*

Pengambilan gambar lebih luas daripada *full shoot*. Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya.



Gambar 2.13 *Long Shoot*
(Sumber: zrfproduction.com)

i. *Extreem Long Shoot*

Pengambilan gambar melebihi *long shoot*. Teknik ini menampilkan objek secara utuh. Fungsinya untuk menunjukkan bagian dari lingkungannya juga.



Gambar 2.14 *Extreme Long Shoot*
(Sumber: mclarkemedia.com)

j. *One Shoot*

Pengambilan gambar satu objek untuk memperlihatkan seseorang atau benda dalam frame.



Gambar 2.15 *One Shoot*
(Sumber: fotuczniak.devianart.com)

k. *Two Shoot*

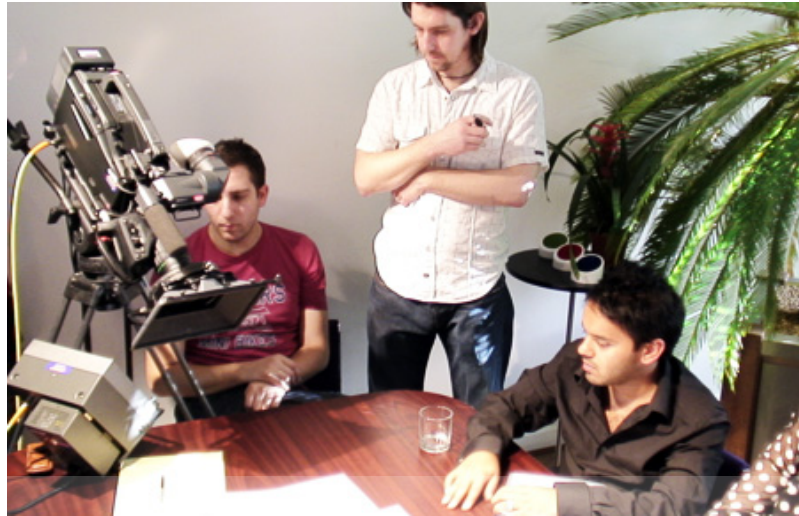
Pengambilan gambar dua objek untuk memperlihatkan adegan dua orang yang sedang berkomunikasi.



Gambar 2.16 *Two Shoot*
(Sumber: atec.utdallas.edu)

1. *Three Shoot*

Pengambilan gambar tiga objek untuk memperlihatkan tiga orang yang sedang berkomunikasi.



Gambar 2.17 *Three Shoot*
(Sumber: zabiscodigital.com)

m. *Group Shoot*

Pengambilan gambar pada sekumpulan objek, untuk memperlihatkan adegan sekelompok orang yang berkumpul.



Gambar 2.18 *Group Shoot*
(Sumber: toy-tma.com)

3. Gerakan Kamera

a. *Zooming*

Gerakan yang dimaksud adalah dengan menggerakkan lensa mendekat maupun menjauh dari objek, gerakan ini merupakan fasilitas yang disediakan oleh kameraman video dan kameramen hanya mengoperasikan saja.

b. *Panning*

Gerakan *panning* yakni kamera bergerak dari tengah ke kanan atau dari tengah ke kiri, bukan hanya kamera yang bergerak tetapi tripod yang terpasang pada kamera juga ikut bergerak sesuai dengan arah yang diinginkan.

c. *Tilting*

Gerakan *tilting* yaitu menggerakkan kamera keatas dan kebawah, memakai gerakan *tilting* masih menggunakan tripod agar hasil pada gambar memuaskan dan tetap stabil tidak goyang.

d. *Dolly*

Gerakan *dolly* adalah gerakan kamera yang dilakukan maju mundur, hampir memiliki kesamaan dengan *zooming*, namun pada gerakan *dolly* ini kamera digerakkan pada tripod yang memiliki roda, dengan cara mendorong tripod maju ataupun menariknya mundur.

e. *Follow*

Gerakan ini dilakukan dengan cara mengikuti objek dengan bergerak searah objek berjalan.

f. *Farming*

Gerakan *farming* dilakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

g. *Fading*

Gerakan ini mengambil gambar secara perlahan-lahan. Apabila gambar baru masuk menggantikan gambar yang ada disebut *fade in* dan sebaliknya disebut *fade out*.

h. *Crane Shoot*

Gerakan pada kamera yang dipasang pada tripod beroda dan bergerak sendiri bersamaan kameramen, baik mendekar maupun menjauhi objek.

4. Gerakan Objek

a. *Moving Object*

Kamera sejajar mengikuti pergerakan objek.

b. *Walking*

Objek mendekat maupun menjauhi kamera.

2.9 Editing

Pengertian *editing* adalah sebuah proses merakit atau menyusun gambar secara utuh dan berkesinambungan. Hal ini dipertegas oleh Dan Ablan pada bukunya yang berjudul *Digital Cinematography & Directing* (Ablan, 2003 : 110) diuraikan bahwa *editing* adalah proses merangkai atau merekonstruksi kembali *scene* (adegan) yang

terpisah menjadi satu kesatuan sehingga enak untuk ditonton. Jenis *editing* sendiri ada 2 macam, yaitu:

1. Linear Editing

Jenis penyuntingan Linear Editing dengan memotong-motong bahan video (klip) dan menyusunnya kembali dalam sebuah meja edit yang terdiri atas pemutar (player) video dan perekam VCR (Video Cassete Recorder). Sedangkan menurut Lienar Editing adalah Proses editing yang dilakukan langsung melalui video tape.

2. Nonlinear Editing

Teknologi Nonlinear Editing banyak diminati masyarakat awam, karena semua proses editing cukup dilakukan pada sebuah mesin komputer. Selain proses editingnya yang mudah, didukung juga dengan biaya yang tidak terlalu mahal. Sistem ini dikenal juga dengan nama digital video editing.

Pada proses nonlinear editing ini dalam buku yang berjudul Membuat Film Indie Itu Gampang (Baksin & Warsidi, 2003: 52) terdapat beberapa jenis editing yaitu:

1. *Continuity Editing*

Pada continuity editing ini dimaksudkan sebagai alat untuk menghubungkan beberapa titik dari objek yang sedang melakukan aktivitas, baik berupa dialog maupun pergerakan.

2. *Relational Editing*

Editing jenis ini dilakukan intercutting, meskipun shot yang digunakan tidak mempunyai hubungan secara langsung, namun apabila hasilnya telah disatukan, agar nampak hubungan satu dengan lainnya.

3. *Dynamic Editing*

Penyambungan gambar yang terkesan rumit namun dapat menciptakan suasana dramatik yang mengarahkan, memberikan tekanan dan sebaliknya. Idenya mungkin tidak terdapat pada komponen shot, tetapi dapat memberikan dampak yang bisa ditafsirkan adanya suatu hubungan.

Beberapa macam jenis transisi yang dilakukan pada proses editing (Wahana Komputer, 2010: 45-47), meliputi:

1. Cut

Teknik transisi antar video klip ini adalah transisi yang paling sederhana, perpindahan dari satu video klip satu ke video klip lainnya.

2. Fade

Transisi fade akan menampilkan sebuah video klip yang semula gelap kemudian berangsur-angsur akan tampak gambar video klip.

3. Dissolve

Efek video transisi dissolve menampilkan perubahan yang halus dengan ukuran layar yang sama antar klip.

Sejarah editing dimulai pada tanggal 28 desember 1895 dengan ditandai oleh untuk pertama kalinya orang menonton film petunjukan di sebuah ruang yang diproyeksikan ke sebuah layar. Lumiere bersaudara menyewa sebuah ruangan bilyar

tua di bawah tanah di Boulevard des Capucines, Paris yang kemudian dikenal sebagai ruangan bioskop pertama di dunia, yang kemudian tempat itu dikenal dengan nama Grand Cafe. Mulai saat itu menonton film menjadi sebuah pengalaman yang baru untuk semua orang.

Dalam situs (<http://www.carablogger.com>) juga dijelaskan bahwa pada proses editing gambar tidak cukup hanya digabung-gabungkan begitu saja. Banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses editing, misalnya: camera angle, cameraworks, jenis shoot, motivasi, informasi, komposisi, sound, dan continuity.

1. Motivasi

Pada film, gambar-gambar seperti jalanan kota, gunung, laut, awan, dan sebagainya sering kali ditampilkan sebelum gambar utama (subjek/objek). Tujuan dimunculkan gambar-gambar tersebut adalah sebagai penggiring dan penjelas dari gambar selanjutnya. Selain gambar, motivasi dapat juga dimunculkan dalam bentuk audio, misalnya: suara telepon, air, ketukan pintu, langkah kaki, dan sebagainya. Motivasi dapat juga berupa perpaduan gambar dan audio.

2. Informasi

Pengertian informasi pada editing sebenarnya mengacu pada arti sebuah gambar. Gambar-gambar yang dipilih oleh seorang editor harus memberikan suatu maksud atau menginformasikan sesuatu.

3. Komposisi

Salah satu aspek penting bagi editor adalah pemahaman tentang komposisi gambar yang bagus. Bagus di sini artinya memenuhi standar yang sudah disepakati atau sesuai dengan *Camera works*.

4. *Continuity*

Continuity adalah suatu keadaan dimana terdapat kesinambungan antara gambar satu dengan gambar sebelumnya. Sedangkan fungsi dari *continuity* adalah untuk menghindari adanya *jumping* (adegan yang terasa meloncat), baik itu pada gambar atau audio.

5. *Titling*

Semua huruf yang diperlukan untuk menambah informasi gambar. Misalnya: judul utama, nama pemeran, dan tim kreatif.

6. *Sound*

Sound dalam editing dibagi menurut fungsinya, sebagai berikut:

a. *Original Sound*

Semua audio/suara asli subjek/objek yang diambil bersama dengan pengambilan gambar/visual.

b. Atmosfer

Semua suara latar/*background* yang ada di sekitar subjek/objek.

c. *Sound Effect*

Semua suara yang dihasilkan ditambahkan ketika saat editing, bisa dari *original sound* maupun atmosfer.

d. *Music Illustration*

Semua jenis bunyi-bunyian/nada, baik itu secara akustik maupun elektrik yang dihasilkan untuk memberi ilustrasi/kesan kepada emosil mood penonton.

2.10 Format Video

Dalam buku yang berjudul (Enterprise, 2010: 128) dijelaskan beberapa format video. Masing-masing format memiliki perbedaan dari segi aplikasi pemutar, ukuran file, serta kualitas gambar. Beberapa contoh format video, yaitu:

1. AVI (Audio Video Interleave)

Format ini termasuk format video yang tidak dikompresi. AVI adalah format standar file video untuk Microsoft Windows yang juga merupakan format video tertua karena diperkenalkan sejak Windows 3.1. Video yang menggunakan format ini akan menghasilkan ukuran file yang sangat besar karena resolusi yang dipakai sesuai dengan resolusi asli dari sumber videonya, yaitu kaset video.

2. MPEG (Moving Picture Experts Group)

Format ini merupakan standar untuk hasil kompresi file digital video audio. MPEG menghasilkan kualitas gambar yang tinggi tapi tidak membutuhkan kapasitasfile besar. Kompresi file MPEG terkadang menghilangkan sejumlah frame perpindahan sehingga proses transisinya sering tidak enak dipandang.

3. Real Video

Format ini mempunyai ekstensi .rm atau .ram yang banyak didukung dan dihasilkan oleh ponsel berkamera. Format ini termasuk jenis file kompresi yang

berprioritas pada aliran video dengan bandwidth yang rendah. Selain dipakai pada ponsel, format ini juga sering kita temukan dalam internet, TV, dan online video.

4. MOV

Termasuk dalam format video terkompresi. MOV dibuat oleh Apple Computer dan dijalankan pada platform Macintosh tetapi sekarang dapat dijalankan pada Windows dengan menginstal codec Quicktime. MOV termasuk video yang ditujukan untuk online video, website yang berbasis multimedia, dan CD-ROM

5. 3GP

Format ini biasanya dihasilkan dari ponsel yang memiliki fitur perekam video. Sementara itu, kamera digital tidak mendukung format ini dalam fitur videonya.

2.11 Desain Grafis

Dalam situs (<http://muktionodimi.com/2012/08/apa-itu-desain-grafis.html>) dijelaskan pengertian desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan.

2.11.1 Elemen-elemen Desain Grafis

Dalam bukunya yang berjudul (Nurhadiat, 2004: 3) dijelaskan elemen dasar grafis terdiri dari titik, garis, warna, ruang, bidang dan tekstur:

1. Titik

Titik merupakan elemen terkecil dibandingkan dengan elemen-elemen lainnya.

Titik dapat melahirkan suatu wujud yang tidak bisa dilahirkan elemen-elemen lainnya.

2. Garis

Tidak ada suatu bentuk apa pun yang hadir tanpa ada sebuah garis. Secara spontanitas setiap anak, pertama kali menggambar akan menggunakan elemen garis.

3. Warna

Warna memiliki kemampuan untuk menimbulkan suatu jenis emosi atau perasaan bagi yang melihat atau menggunakannya. Variasi emosi yang tercipta dari warna tergantung pada intensitas warna tersebut (Wulansari, 2007: 31).

Berikut adalah variasi emosi yang muncul dari warna:

a. Pink atau Merah muda

Variasi emosi yang muncul adalah riang, tenang, cenderung menyenangkan, feminin dan beraura positif.

b. Merah

Variasi emosi yang muncul adalah berani, bersemangat, bergairah, intim dan akrab

c. Orange atau Jingga

Variasi emosi yang muncul adalah meningkatkan kreativitas, menghangatkan dan menimbulkan rasa nyaman.

d. Kuning

Variasi emosi yang muncul adalah optimis, ceria dan cerah.

e. Hijau

Variasi emosi yang muncul adalah menenangkan, damai, segar dan alami.

f. Biru

Variasi emosi yang muncul adalah menenangkan dan damai.

4. Ruang

Dua dinding yang berjarak, membentuk ruang. Bidang gambar pun dapat disebut ruang gambar. Menggambar dengan garis-garis yang disusun sedemikian rupa dapat menimbulkan kesan ruang.

5. Bidang

Bidang adalah permukaan yang dapat berupa datar, persegi atau sebagai pembatas dan lain-lain.

6. Tekstur

Kasar, halus, bening, kusam merupakan sifat permukaan dari suatu benda yang dapat melahirkan kesan berbobot, ringan dan lain-lain. Dalam bukunya yang berjudul Menata Kamar Anak (Wulansari, 2007 : 43) dijelaskan bahwa tekstur juga disebut sebagai unsur rasa dalam ruang, karena memberikan variasi sentuhan dan sensasi pada kulit manusia.

2,12 Bike Corier

Sepeda *fixed gear* adalah bentuk paling “primitif” dari sebuah sepeda. “Anda bisa menambahkan apa saja pada sebuah sepeda, tapi akan ada saatnya di mana anda tidak bisa mengurangi komponen sebuah sepeda tanpa menghilangkan fungsi dasarnya. Itulah *fixed gear*,” kata Graeme Obree, pemegang rekor Hour Record dari Inggris. Sepeda *fixed gear*, awalnya murni digunakan untuk perlombaan di velodrom, atau kompetisi track bike. Memang, momentum yang dihasilkan dari putaran roda *fixed gear* akan sangat membantu pembalap untuk mencapai kecepatan setinggi-tingginya, tapi karena resiko bahayanya maka penggunaan *fixed gear* untuk kompetisi akhirnya dibatasi di velodrom. Jauh sebelum faksimili, jaringan internet, dan telepon selular, keberadaan kurir atau messenger untuk mengantar dokumen di distrik bisnis New York adalah sangat vital. Berhadapan dengan kemacetan lalu lintas, awalnya para messenger ini memilih untuk berjalan kaki, atau naik bus atau subway. kemudian beberapa messenger imigran dari Jamaika yang memiliki latar belakang sebagai atlet track bike di negara asalnya terpikir untuk menggunakan sepeda sebagai alat transportasi. Selain minus biaya karena minim perawatan (dengan sepeda track yang notabene *fixed gear*, tidak perlu khawatir akan kerusakan *freewheel*, *derailer*, atau rem. Karena memang nggak ada semua), bebas macet, dan jauh lebih cepat melibas kemacetan dibanding menunggu bus atau berjalan kaki. Walaupun kini tidak

semua bike messenger menggunakan sepeda fixed gear, namun messenger yang menggunakan fixed gear memiliki status sosial lebih tinggi di mata sesama messenger. (Fixilicious, 2011: 10)

