

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Video

Video merupakan gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan *frame rate*, dengan satuan fps (*frame per second*). Karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai *frame rate* maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan (protalkcallminds.wordpress.com).

Video terbagi menjadi 2 jenis, yaitu video analog dan video digital. Video Analog merupakan produk dari pertelevisian dan oleh sebab itu dijadikan standar televisi. Sedangkan video digital merupakan produk dari industri komputer dan oleh sebab itu dijadikan standar data digital (videopreservation.us).

Dari penjelasan di atas, yang berkaitan dengan pembuatan video pembelajaran ini adalah video dibuat untuk menampilkan gambar bergerak bagi penontonnya.

2.2 Media Pembelajaran

Menurut Munadhi dalam bukunya *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (2008:150), media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara atau yang menghubungkan. Dalam Undang-Undang No. 20/2003, Pasal I ayat 20,

pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Munadhi dalam bukunya *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (2008:150), media pembelajaran sendiri berarti segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media Pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: media audio, media visual, dan media audio-visual. Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi antara lain:

1. Fungsi sebagai sumber belajar.
2. Fungsi semantik, dimaksudkan untuk menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami peserta didik.
3. Fungsi manipulatif, memberikan informasi tentang peristiwa atau kejadian yang telah terjadi, peristiwa yang sulit dihadirkan, dan peristiwa dengan waktu panjang agar lebih mudah dipahami.
4. Fungsi Psikologis yang terbagi menjadi enam, yaitu:
 - a. Fungsi Atensi yang dapat meningkatkan atensi siswa terhadap materi ajar.
 - b. Fungsi Afektif yang menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
 - c. Fungsi Kognitif adalah fungsi untuk memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek berupa orang, benda, kejadian atau peristiwa.

- d. Fungsi Imajinatif untuk menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris.
- e. Fungsi Motivasi untuk mendorong, mengaktifkan, menggerakkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- f. Fungsi Sosio-Kultural untuk mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran.

Dari ulasan di atas yang berkaitan erat dengan pembuatan Tugas Akhir ini adalah bahwa media pembelajaran seharusnya membantu pengajar untuk menyampaikan materi Pakaian Adat dengan baik sehingga dapat diterima oleh peserta didiknya.

2.3 Pakaian Adat

Pakaian adalah kelengkapan yang digunakan seseorang, khususnya Indonesia yang menunjukkan etos kebudayaan masyarakat Indonesia (www.anneahira.com). Pakaian adat merupakan bagian dari kebudayaan nasional yang bersifat khas dan bermutu dari suku bangsa yang ada di Indonesia. Kekhasan tersebut dalam pandangan Ki Hajar Dewantara dianggap sebagai puncak-puncak kebudayaan daerah yang dapat mengidentifikasikan diri dan menimbulkan rasa bangga.

Pakaian adat memiliki fungsi yang beragam. Tidak hanya fungsi sebagai pelindung atau sekedar identitas dari sebuah daerah saja, tetapi memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Fungsi Etik

Pakaian Adat memiliki ketentuan-ketentuan pemakaian. Pemakaian pakaian adat merupakan salah satu kode etik yang sudah ada ketentuan pemakaiannya menurut daerah khas masing-masing. Contoh: pada masyarakat Tolaki, berpakaian adat di rumah walaupun sederhana asalkan bersih dan menutup aurat merupakan salah satu kode etik.

2. Fungsi Estetik

Keindahan pakaian adat, baik bentuk maupun warna dan hiasan-hiasannya menjadi salah satu daya tarik keindahan bagi pemakai maupun pelihat.

3. Fungsi Religius

Indonesia terdiri dari berbagai suku dan budaya yang pastinya terdapat banyak ajaran agama di dalamnya. Dari situ, pakaian adat tidak lepas dari cerminan ajaran agama yang ada di setiap daerahnya.

4. Fungsi Sosial

Penentuan bentuk dan warna pakaian adat Indonesia untuk tiap tingkat kemasyarakatan pemakai adalah suatu identitas yang biasanya telah dibakukan oleh masyarakat adat tertentu.

Dari informasi di atas, yang dapat diambil untuk Tugas Akhir ini adalah bahwa pakaian adat mempunyai fungsi dan makna dari tiap elemennya. Jadi, penjelasan untuk Pakaian Adat Madura ini harus jelas dan memberikan informasi yang cukup.

2.4 Madura

Madura adalah nama pulau yang terletak di sebelah timur laut Jawa Timur. Pulau Madura besarnya kurang lebih 5.168 km². Pulau Madura didiami oleh suku Madura yang merupakan salah satu etnis suku dengan populasi besar di Indonesia, jumlahnya sekitar 20 juta jiwa. Mereka berasal dari Pulau Madura dan pulau-pulau sekitarnya, seperti Gili Raja, Sapudi, Raas, dan Kangean (www.detik.com).

2.5 Pakaian Adat Madura

Menurut Rosida dalam bukunya *Madura; Kebudayaan Dan Mata Pencaharian Rakyatnya* (1986:22), Madura memiliki kebudayaan yang unik. Salah satunya adalah pakaian adatnya. Masyarakat umum mengenal Pakaian Adat khas Madura, yaitu hitam serba longgar dengan kaos bergaris merah putih di dalamnya, lengkap dengan tutup kepala. Sebenarnya, pakaian yang terdiri dari baju pesa'an dan celana gomboran ini merupakan pakaian pria untuk rakyat kebanyakan, baik sebagai busana sehari-hari maupun sebagai busana resmi. Bentuk baju yang serba longgar dan pemakaiannya yang terbuka melambangkan sifat kebebasan dan keterbukaan orang Madura. Selain itu, melambangkan bahwa orang Madura menghormati keagungan. Kesederhanaan bentuk baju ini pun menunjukkan kesederhanaan masyarakatnya, teguh dan keras (www.tamanmini.com).

Warna hitam pada baju Pesa'an memiliki makna empat hal yang diagungkan orang Madura. Hal-hal yang diagungkan oleh orang Madura adalah *Bapak*, *Babuk*, *Guruh*, dan *Ratoh*. Orang tua atau *Bapak Babuk* adalah urutan pertama yang harus

dihormati, baru pada urutan berikutnya adalah guru atau *Guruh* baru hormat pada pemerintah atau pimpinan atau *Ratoh* (www.citromduro.wordpress.com).

Dalam pemakaiannya, pakaian tersebut memiliki beberapa aksesoris. *Odheng* adalah penutup kepala yang digunakan pada umumnya oleh masyarakat Madura. Pada masyarakat Madura, *odheng* memiliki arti simbolis yang cukup kompleks, baik dari ukuran, motif maupun cara pemakaian. Ukuran *odheng* kecil sehingga membuat si pemakai harus sedikit mendongak ke atas agar *odheng* tetap dapat bertengger di atas kepalanya, mengandung makna betapapun beratnya beban tugas yang harus dipikul hendaknya diterima dengan lapang dada. Aksesoris lain adalah terompah atau tropa merupakan alas kaki yang umumnya dipakai (www.citromduro.wordpress.com).

Kaum wanita Madura umumnya mengenakan kebaya sebagai pakaian sehari-hari maupun pada acara resmi. Kebaya tanpa kuto baru atau kebaya binik digunakan oleh masyarakat kebanyakan. Ciri khas kebaya Madura adalah penggunaan kutang polos dengan warna-warna menyolok seperti merah, hijau atau biru terang yang kontras dengan warna dan bahan kebaya yang tipis tembus pandang atau menerawang. Kutang ini ukurannya ketat pas badan. Panjang kutang dengan bukaan depan ini ada yang pendek dan ada pula yang sampai perut.

Pilihan warna yang kuat dan menyolok pada masyarakat Madura menunjukkan karakter mereka yang tidak pernah ragu-ragu dalam bertindak, pemberani, serta bersifat terbuka dan terus terang. Oleh karena itu mereka tidak mengenal warna-warna lembut. Termasuk dalam memilih warna pakaian maupun aksesoris lainnya.

Dari seluruh jenis perhiasan yang biasa dikenakan wanita Madura, *penggel* adalah salah satu yang paling unik. *Penggel* merupakan hiasan kaki dari emas atau perak yang dipakai pada pergelangan kaki kiri dan kanan. *Penggel* adalah simbol kebanggaan wanita Madura. Selain itu, pada masyarakat Madura anak-anak, *penggel* sering digunakan agar anak perempuan lebih betah di rumah (www.maduracenter.wordpress.com).

2.6 Teknik Visual 3D

Menurut Aditya dalam bukunya *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal* (2009:15) merujuk kepada animasi yang mengandung objek tiga dimensi yang biasanya terbentuk menerusi pemodelan atau formula matematik. 3D memiliki dimensi panjang (X), lebar (Y), dan kedalaman (Z). 3D juga dapat didefinisikan sebagai objek yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (point of view).

Dari penjelasan di atas, diharapkan penggunaan 3D dalam pembuatan Tugas Akhir ini nantinya dapat memudahkan anak untuk memahami tentang pakaian adat Madura.

2.7 Jenis Animasi 3D

Menurut Aditya dalam bukunya *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal* (2009:16), Jenis animasi 3D dapat dibagi dalam tiga kategori utama, yaitu animasi penuh (*full*), animasi 3D dan 2D, serta animasi 3D dan *Live Shot*.

1. Animasi 3D penuh (*full*)

Jenis ini menggunakan animasi objek 3D secara penuh (*full*). Seluruh tampilan 3D maupun proses pembuatannya menggunakan teknik animasi 3D. Contohnya, film animasi “*Toy Story*”, “*Shrek 2*”, “*Finding Nemo*”, dan lain-lain.

2. Animasi 3D dan 2D

Jenis animasi ini merupakan penggabungan antara animasi 3D dan 2D. Biasanya tokoh atau karakter animasinya berupa animasi 2D dengan latar belakang (*background*) maupun peralatan, serta propertinya menggunakan animasi 3D. Ini dilakukan untuk mempermudah proses pembuatan animasi karena pembuatan karakter animasi 3D memiliki tingkat kerumitan yang tinggi dan proses yang lebih mendetail dibandingkan dengan karakter 2D. Contohnya adalah animasi “*Titan A.E*”, “*Brother Bear*”, dan lain-lain.

3. Animasi 3D dan *Live Shot*

Jenis animasi ini menggabungkan antara animasi 3D dengan syuting langsung (*Live Shot*). Animasi jenis ini banyak diterapkan pada film-film Hollywood. Teknik ini digunakan untuk membuat film dengan adegan yang rumit, tidak mungkin, dan bahkan mustahil untuk dilakukan dalam kondisi yang sebenarnya. Dengan teknik ini, biaya produksi juga dapat dihemat dan proses produksi juga tidak memakan waktu yang lama. Dengan demikian, para sineas maupun pencipta film dapat berkreasi setinggi mungkin untuk membuat film-film yang berkualitas, menarik, dan dapat menjadi *box office* dunia.

Contoh-contoh film yang menggunakan teknik ini adalah “*Titanic*”, “*Jurassic Park*”, “*Harry Potter*”, dan lain-lain.

2.8 Proses Pembuatan Animasi 3D

Secara umum, proses pembuatan animasi 3D memiliki tiga tahapan, yaitu sebelum produksi (*pre-production*), produksi (*production*), dan sesudah produksi (*post-production*). Berikut ini akan dipaparkan rangkaian proses penciptaan 3D.

Umumnya, pembuatan animasi 3D untuk berbagai kebutuhan, seperti film, kartun, *game*, iklan TV, dan lain-lain, memiliki kemiripan stau dengan yang lainnya.

Berikut ini adalah proses pembuatan animasi 3D:

1. Pre-Production

Tahap ini adalah tahapan persiapan dalam suatu pembuatan animasi 3D.

Tahapan ini meliputi:

a. Ide dan Konsep

proses ini adalah proses pencarian gagasan untuk animasi yang akan dibuat. Ide bisa datang dari berbagai hal, seperti kisah nyata, dongeng, legenda, kisah klasik, fantasi/fiksi, dan lain-lain. Ide harus memiliki keistimewaan, keunggulan, dan keunikan yang khas sehingga menarik untuk diangkat. Yang terpenting adalah selalu kreatif dalam mencari dan mengolah serta mengembangkan ide tersebut.

b. *Skenario/ Script*

Proses ini adalah proses pembuatan naskah atau alur cerita animasi. Skenario yang menarik akan menentukan keberhasilan dari film animasi yang dibuat. Skenario biasanya berbentuk teks tulisan atau ketikan.

c. *Sketsa Model Objek atau Karakter*

proses ini adalah proses pembuatan sketsa dasar dari model yang dibuat. Sketsa tersebut akan menjadi dasar panduan untuk membuat model.

Akan lebih baik bila sketsa desain terdiri dari komponen gambar yang lengkap, seperti gambar tampak depan, samping kanan-kiri, belakang, dan perspektif sehingga akan memudahkan untuk membuat model 3Dnya. Khusus untuk karakter, sketsa juga dibuat dengan menampilkan berbagai ekspresi wajah, seperti ekspresi sedih, riang, tertawa, murung, bingung, dan sebagainya.

d. *Storyboard*

Storyboard adalah bentuk visual/ gambar dari skenario yang telah dibuat, berupa kotak-kotak gambar seperti komik, yang menggambarkan jalan cerita dan adegan-adegan yang hendak dibuat dalam film. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan utama dari proses produksi animasi (*storyboard* merupakan blue print film animasi). Oleh karena itu, segala macam informasi yang dibutuhkan harus dibuat dan tercantum dalam *storyboard*, seperti angle kamera, tata letak/*layouting*, durasi, *timing*, dialog, ekspresi, dan informasi lainnya.

e. Take Voice dan Musik Background

Proses ini adalah proses pengambilan dan perekaman suara untuk mengisi suara karakter animasi. Dalam proses ini juga dibuat ilustrasi musik sebagai *background* untuk film animasi.

2. Production

Tahap dalam proses produksi adalah:

a. *Modelling*

Modelling adalah proses pembuatan model objek dalam bentuk 3D di komputer. Model bisa berupa karakter atau makhluk hidup seperti manusia, hewan, atau tumbuhan; atau berupa benda mati, seperti rumah, mobil, peralatan, dan lain-lain. Model harus dibuat mendetail dan sesuai dengan ukuran dan skala pada sketsa desain/ model yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga objek model akan tampak ideal dan proporsional untuk dilihat.

b. *Texturing*

Proses ini adalah proses pembuatan, pemberian warna, dan material (*texture*) pada objek yang telah dimodelkan sebelumnya sehingga akan tampak suatu kesan yang nyata. Pemberian material atau *texture* pada objek 3D akan mendefinisikan rupa dan jenis bahan dari objek 3D

c. *Animation*

Animation adalah proses pembuatan animasi untuk model. Animasi dapat berupa gerakan, baik itu gerakan objek/ model atau gerakan

kamera untuk menciptakan animasi *walkthrough*, animasi *flythrough*, dan lain-lain.

d. *Rendering*

Proses ini adalah proses pengkalkulasian pada model 3D yang telah diberi *texture*, *lighting*, *environment effect*, dan *animation*. Dengan demikian, hasil animasi yang didapatkan tampak sangat nyata dan menarik.

3. Post-Production

Tahapan akhir dari proses produksi animasi 3D ini meliputi:

a. *Editing Animation* dan *Voice*

Ini adalah proses pengeditan pada hasil animasi yang telah dibuat dan juga pengeditan pada suara. Dalam proses ini, klip animasi atau suara yang tidak diperlukan akan dibuang.

b. *Compositing* dan *Visual Effect*

Ini adalah proses *compositing* pada elemen-elemen animasi serta pembuatan *visual effect* yang dibutuhkan, misalnya pembuatan judul atau *bumper/ flying logo*, atau penambahan efek-efek visual yang memperindah tampilan animasi, seperti pemberian efek cahaya, sinar, ledakan, dan lain-lain.

c. Penambahan *Sound* dan *Audio*

Ini adalah proses pemberian audio sebagai pendukung visual animasi. Proses ini biasanya dilakukan di dalam sebuah ruangan dengan berbagai

peralatan yang menghasilkan bunyi-bunyian sesuai dengan adegan yang dibutuhkan dalam animasi.

d. *Preview* dan Final

Dalam tahapan ini dilakukan penyatuan keseluruhan animasi, audio, dan *compositing* yang telah dibuat.

e. *Burn to Tape*

Proses ini dilakukan pemindahan hasil animasi ke media pita untuk diputar di bioskop atau televisi. Media penyimpanan lain juga banyak digunakan saat ini adalah media penyimpanan digital, yaitu CD atau DVD.

2.9 Live Shot

Live Shot dapat diartikan yaitu pengambilan gambar bergerak secara langsung. Live Shot juga dapat dikatakan sebagai *video shooting* dimana 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 (mclarkemedia.wordpress.com).