

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

Definisi multimedia menurut Suyanto (2003) dalam bukunya “*Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*”, Multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafis, animasi, audio dan gambar video.

Definisi multimedia menurut Suyanto (2003) dalam bukunya “*Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*”, Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafis, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Dalam CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman sangat erat kaitannya dengan penggunaan multimedia. Mengingat banyak sekali kegunaan-kegunaan yang mampu mengimplementasikan terhadap masa depan. Salah satu keunggulan multimedia adanya gambar bergerak atau sering disebut video. Perkembangan video sekarang semakin pesat dan semakin beragam. Penambahan dalam video berbagai macam jenisnya, salah satu adalah dengan *effect-effect* untuk memperindah video itu sendiri. Video yang telah di buat di dalam CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman yakni *video showreel*. Video ini

mengkombinasikan video asli dengan *effect-effect* yang telah dibuat sehingga menghasilkan sesuatu video yang berbeda.

Manfaat dalam memakai video ini sangatlah banyak, diantaranya untuk media promosi. Dalam media promosi CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman berharap agar dengan video ini masyarakat mengetahui bahwa branding sangatlah dibutuhkan dalam jangka panjang dan untuk identitas diri sendiri.

3.2 Video

Definisi video menurut Komputer (1997) dalam bukunya "*Pengolahan Video dengan Adobe Premiere 4.0*", video adalah bagian dari gambar-gambar individual yang disebut frames. Proyeksi beberapa gambar tersebut membuat ilusi gambar bergerak karena otak tidak menangkap gambar secara individual. Dengan ukuran 24FPS, video akan memproyeksikan gerakan yang lebih halus dan berkelanjutan. Secara normal, salah satu atau lebih *track* audio akan mensinkronkan *frame* dengan *frame* suara sehingga menghasilkan gambar yang mempunyai suara.

Video sendiri memiliki kemampuan yang mampu menangkap beberapa gambar sekaligus. Ini merupakan kelebihan yang mampu mengimplementasikan terhadap masa depan. Menurut Binanto (2010) dalam bukunya "*Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*", di dalam video terdapat 2 macam kategori:

1. Video Analog

Video analog mengodekan informasi gambar dengan memvariasikan *voltase* dan/atau frekuensi dari sinyal. Seluruh *system* sebelum digital dapat dikategorikan sebagai video analog. Video analog mempunyai dua format, yaitu format elektrik dan format kaset. Video analog dalam pengodean adalah sebagai berikut:

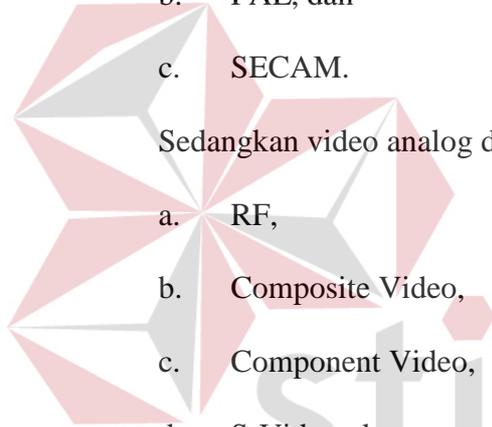
- a. NTSC,
- b. PAL, dan
- c. SECAM.

Sedangkan video analog dalam format elektrik adalah sebagai berikut:

- a. RF,
- b. Composite Video,
- c. Component Video,
- d. S-Video, dan
- e. RGB.

Dan video dalam format kaset adalah sebagai berikut:

- a. Ampex
- b. Vera (BBC)
- c. U-Matic (Sony)
- d. Betamax (Sony)
- e. Betacam
- f. Betacam SP
- g. VHS (JVC)



- h. S-VHS (JVC)
 - i. VHS-C (JVC)
 - j. Video 2000 (Philips)
 - k. 8mm tape dan
 - l. Hi8
2. Video Digital

Video digital dapat disebut array 3 dimensi dari pixel berwarna, 2 dimensi melayani arah spasial dari gambar bergerak (horizontal dan vertical) dan satu dimensi lainnya akan mempersentasikan domain waktu.

Arsitektur video digital tersusun atas sebuah format untuk mengkodekan dan memainkan kembali file video dengan computer dan menyertakan sebuah pemutar yang mengenali dan membuka file yang dibuat untuk format tersebut. Beberapa pemutar dapat mengenali dan memainkan lebih dari satu format file tersebut. Berikut ini merupakan video digital dalam format kaset:

- a. D1
- b. D2
- c. D3
- d. D4
- e. D5
- f. Digital Betacam
- g. Betacam IMX
- h. D-VHS

- i. DV
- j. MiniDV
- k. MicroMV
- l. Digital8

3.3 Video Showreel

Definisi *showreel* menurut Diefenbach (2008) dalam bukunya “*Video Production Techniques: Theory and Practice From Concept to Screen*”, *Showreel* adalah cuplikan beberapa video dengan penggabungan *effect-effect* sehingga menghasilkan sesuatu video yang indah. *Showreel* merupakan alat yang sangat penting dalam mencari dan menerima pekerjaan. Semua orang dapat menceritakan tentang apa saja yang telah dibuat, namun untuk mendemonstrasikan apa saja yang telah dibuat maka *showreel* inilah jawabannya (Diefenbach, 2008).

Di dalam *showreel* terdapat 3 kategori secara umum menurut Diefenbach (2008) dalam bukunya “*Video Production Techniques: Theory and Practice From Concept to Screen*”. Beberapa *showreel* memakai teknik *montage*, karena memanfaatkan kecepatan dari gambar untuk memperlihatkan portofolio yang telah dibuat. Kadangkala teknik *montage* disesuaikan dengan irama musik atau suara tertentu.

Showreel mengambil pendekatan secara segmentasi menurut Diefenbach (2008) dalam bukunya “*Video Production Techniques: Theory and Practice From Concept to Screen*”. Hal ini memakai sedikit contoh namun mengambil

beberapa waktu untuk menempatkan contoh itu di dalam isi dari video showreel. Sekitar 30 – 40 memperlihatkan shotnya setiap detik.

3.4 Element Video Showreel

Showreel memiliki beberapa element pembuatan, jadi ketika membuat showreel tidak jauh melenceng dari konsep yang ada. Menurut Priestly (2012) dalam webnya yang berjudul “*How To Create An Outstanding Showreel*” terdapat beberapa element pada vide shworeel diantaranya:

1. Material

Salah satu agar terlihat sangat menarik adanya banyak sekali material yang ada. Material disini adalah sebuah cuplikan-cuplikan dari beberapa karya. Material disini sangat erat kaitannya dengan hasil dari showreel. Di dalam material diharapkan terdapat juga beberapa footage yang akan membantu mempercantik *video showreel*.

2. Timing

Dalam *showreel* tentukan *timing* yang akan dipakai atau diterapkan. Hal ini mengingat *showreel timingnya* sangat cepat karena menghindari kan kebosanan. Karena idealnya *showreel* adalah 1 atau 2 menit, tergantung dari material yang sudah ada.

3. Style and Branding

Ini adalah elemen yang paling berharga karena dengan ini menemukan perbedaan dari *showreel* yang lain. Karena style juga dapat ditentukan dari warna, font dan bahkan musik. Musik juga sangat berpengaruh untuk

penyesuaian *style* yang dipakai, karena kalau berbeda pastilah sangat aneh *video showreel* tersebut.

4. Kredibilitas

Buatlah *showreel* tetap hidup, dengan cara melibatkan beberapa elemen seperti diatas. Sehingga orang yang akan menonton tidak akan cepat merasa bosan. Dan tetap *update showreel*, karena ini adalah media yang paling menarik dari pada yang lainnya.

5. Format

Format disini lebih kearah tujuan dari perusahaan tersebut, agar penyatuan dari semua elemen tetap mengena di masyarakat beserta pesan yang diterima oleh masyarakat juga mengena. Format ini seperti mcam font, size font, dan bahkan warna font itu sendiri.

3.5 Audio

Saat ini komputer sudah terintegrasi dengan perangkat yang membangkitkan sinyal suara dengan baik. Menurut Binanto (2010) dalam bukunya "*Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*" terdapat dua macam suara yang sering digunakan pada komputer, yaitu audio digital dan midi.

3.5.1 Audio Digital

Audio digital merupakan versi digital dari suara analog. Perubahan dari suara analog menjadi suatu digital membutuhkan suatu alat yang disebut *Analog*

to *Digital Converter* (ADC). ADC akan mengubah amplitudo suara gelombang analog ke dalam suatu interval sehingga menghasilkan representasi suara.

Berlawanan dengan ADC, DAC (*Digital to Analog Converter*) akan mengubah suara digital ke alat suara analog. Menurut Binanto (2010) dalam bukunya "*Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*", audio digital merupakan representasi dari suara asli. Dengan kata lain audio digital merupakan sample suara. Kualitas perekaman suara tergantung pada seberapa sering sample di ambil. Tiga frekuensi sampling yang sering di gunakan dalam multimedia adalah kualitas CD 44,1 KHz 22,5 KHz dan 11,025 Khz dengan ukuran sample 8 bit dan 16 bit. Ukuran sample 8 bit menyediakan 256 unit deskripsi range dinamis atau amplitudo.

3.5.2 Midi

Definisi midi menurut Andi (2004) dalam bukunya "*Mudah dan Cepat Mengolah Audio Menggunakan Cool Edit 2000*", midi merupakan singkatan dari Musical Instrument Digital Interface dan merupakan suatu cara untuk menyampaikan *info performance* dari satu *software* atau *hardware* ke yang lain. Info performance ini mampu mengambil bentuk sederhana dari satu instruksi nada atau mengirimkan info terperinci seperti *timing* dan data *patch* suara. Windows menyediakan metode pengiriman info midi antar program secara internal.

Midi pada dasarnya berbeda dengan audio digital karena midi adalah suatu set intruksi yang memberitahukan kepada device, suara apa yang

dibunyikan, dan kemudian *device* membuat suara itu dengan *synthetizer* pada *device* itu. Sedangkan audio digital merupakan representasi langsung dari suatu suara. Artinya midi akan menghasilkan suara bunyi yang berbeda pada *device* yang berbeda pula, karena setiap *device* memiliki perbedaan *synthetizer* sendiri-sendiri untuk menghasilkan suara yang sebenarnya, sedang audio digital akan menghasilkan suara yang sama.

Keuntungan midi menurut Kusrianto (2007) dalam bukunya “*Presentasi Sukses Dengan Powerpoint*”, keuntungan dari midi adalah format ini kompak dan berukuran kecil sehingga komposisi musik yang direkam dalam waktu yang cukup panjang hanya menghasilkan file yang berukuran beberapa kilobyte. Suatu perbedaan yang sangat besar dibandingkan apabila dengan digital audio. Selain itu midi juga dapat di edit, bahkan memungkinkan user mampu menciptakan sendiri suara bunyi-bunyian maupun musik melalui bantuan program tertentu.