

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang rangkaian konsep dan teori yang mendukung Perancangan Media Motion Graphic OBB Program TV “Holiday Night” di KOMPAS TV Surabaya. Adapun teori tersebut adalah :

2.1 Perancangan

Pengertian dari perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik. Menurut Pressman (2010), Perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem. Proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik. (Taylor, 1959 dlm Pressman, 2001).

2.2 Media

Media adalah sebuah alat, sarana komunikasi, penghubung, atau yang terletak diantara dua pihak. Media berasal dari bahasa Latin medius, secara harfiah memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Media memiliki beragam pengertian, karena adanya perbedaan sudut pandang, maksud, dan tujuan. Media berasal dari bahasa latin medius, secara harfiah memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar.

2.3 Multimedia

2.3.1 Sejarah Multimedia

Pada awalnya istilah multimedia berasal dari seni teater, dan bukan dari komputer. Multimedia sendiri seringkali disebut sebagai pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium. Pada pertunjukan multimedia mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia, sebagai bagian dari pertunjukan.

Dimulai pada akhir tahun 1980-an, sebuah sistem multimedia dari perusahaan Apple memperkenalkan Hypercard pada tahun 1987, yang dicetuskan oleh Bill Atkinson dan pada tahun 1989 perusahaan IBM mengumumkan sebuah perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan sebuah video adapter card bagi PS/2. Dan sejak permulaan tersebut, hampir setiap perusahaan pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Diperkirakan pada tahun 1994, ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia keluar di pasaran.

Gambar 2.3.1 Hypercard 1987 By Apple



(Sumber: <http://www.resexcellence.com/wp-content/uploads/>)

Citra visual dapat dimasukkan ke dalam sistem dari paket perangkat lunak yang menyatukan digital, dan dari kamera video, pita dan pringan video, dan scanner optik. Melalui mikrofon, pita kaset, dan compact disk, input audio dapat dimasukkan. Pada tahun 1990, harga sebuah sistem multimedia yang lengkap berkisar \$10.000, akan tetapi harganya sejak itu menurun, dan membuat teknologi dalam jangkauan perusahaan kecil benar-benar membutuhkannya.

2.3.2 Definisi Multimedia

Dalam industri elektronika, Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, 1996).

Multimedia berasal dari kata Multi (Banyak) dan Media (Sarana). Definisi dari multimedia adalah penggunaan komputer yang terdiri dari penyajian dan penggabungan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu dan koneksi, sehingga para pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Secara umum pengertian dari multimedia adalah segala sesuatu yang berbentuk karya, yang terdiri dari berbagai macam bentuk atau format data yang berbeda.

Di dalam dunia informatika sering menggunakan multimedia. Selain itu multimedia juga digunakan oleh dunia game, dan juga untuk membuat website. Di dalam Multimedia ada empat hal penting yang harus diperhatikan. Pertama, harus ada perangkat komputer yang mengkoordinasikan yang didengar (audio) dan yang dilihat (visual). Kedua, untuk menghubungkan dengan informasi harus ada link. Ketiga, diperlukannya alat navigasi untuk memandu, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Dan yang keempat, multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi.

2.3.3 Perkembangan Multimedia

Perkembangan multimedia tidak luput dari perkembangan yang terjadi pada internet. Multimedia merupakan pasar yang pertumbuhannya sangat pesat di dunia ini. Sekarang ini, internet menghubungkan ratusan ribu jaringan berbeda dari lebih dari 200 negara di seluruh belahan dunia.

Dengan berkembangnya multimedia, ada manfaat lain yakni turut menciptakan lapangan kerja bagi manusia. Lebih dari ratusan juta manusia, bekerja dalam bidang pendidikan, pengetahuan, pemeritahan, dan bisnis, dengan menggunakan sarana internet untuk bertukar informasi atau membuat transaksi bisnis dengan organisasi di seluruh dunia.

Saat ini hampir seluruh umat manusia di dunia, sangat bergantung dengan teknologi komunikasi dan informasi. Pertumbuhan pemakai internet sangat dipicu dengan kemajuan teknologi informasi dan persaingan harga yang secara dramatis telah menurunkan biaya komputer multimedia. Saat ini internet dan juga pada perangkat pendukungnya, sudah semakin terjangkau harganya.

Bersatunya teknologi multimedia dan industri telekomunikasi menciptakan struktur yang baru untuk saat ini. Perkembangan teknologi informasi dan multimedia meliputi berbagai macam trend multimedia, jaringan, konferensi video, konferensi jarak jauh dan berbagai produk dan layanan personal komputer.

2.3.4 Kategori Multimedia

Multimedia pada prinsipnya terbagi atas 3 kategori, yaitu Linear, Interactive dan Hypermedia. Dari ketiga kategori tersebut meskipun sama-sama multimedia namun ketiganya juga saling memiliki perbedaan ilmu yang dinaunginya. Berikut adalah penjabaran dari ketiga kategori multimedia:

1. Linear

Linear multimedia adalah kategori multimedia yang lebih banyak mengandung unsur kreatifitas, seni / *sense of art*, penyutradaraan, komunikasi visual, dan sedikit pemrograman yang dipakai.

2. Hyper Media

Sedangkan untuk kategori Hyper Media, didalamnya sangat didominasi oleh teknologi informasi dan logika pemrograman. Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait. Contoh-contoh dari Hyper Media yaitu, website, blog, portal, social media atau semua hal yang sangat berkaitan erat dengan internet. Ilmu-ilmu di Hyper Media biasa dipelajari di jurusan Teknik Informatika, Jaringan Komputer, dan Rekayasa Perangkat Lunak dan lain-lain.

3. Interactive

Kedua kategori multimedia diatas (Linear dan Hyper Media) jika digabungkan akan menjadi Interactive Multimedia. Didalam Interactive Multimedia, unsur seni dan teknologi hampir seimbang. Interactive Multimedia memiliki istilah lain yaitu *Rich Media* yang lebih populer di negara lain. Untuk membuat karya dari jenis kategori multimedia ini, dibutuhkan multi disiplin ilmu, jam terbang yang tinggi, bekerja dalam tim, dan memiliki manajemen yang baik.

2.3.5 Komponen Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa komponen. Teks, gambar, audio, dan video adalah beberapa unsur dan komponen yang dilibatkan dalam pembuatan multimedia.

Berikut ini adalah penjabaran dari masing-masing komponen dalam keseluruhan sistem multimedia:

1. Teks

Dalam multimedia teks bertujuan untuk menyampaikan pesan seluas mungkin dengan teks yang seefektif mungkin.

Dalam multimedia teks bisa terdiri atas dua jenis:

a. Artistic

Teks yang bebas dibentuk / distorsi. Teks biasanya tidak terlalu panjang dan biasa digunakan untuk pembuatan judul / title atau logo.

b. Paragraph

Teks yang cukup panjang yang merupakan penjelasan dari judul. Teks paragraph biasanya sampai beberapa kolom atau halaman seperti pada artikel yang terdapat di media cetak.

2. Gambar (Still Image)

Disini gambar diasumsikan sebagai *still image* atau gambar diam. Ada dua jenis gambar dalam multimedia yaitu bitmap dan vektor:

a. Bitmap

Bitmap adalah gambar yang tersimpan sebagai rangkaian pixel (titik-titik) yang memenuhi bidang titik-titik di layar komputer. Format file bitmap antara lain yaitu, JPEG, EXIF, TIFF, RAW, PNG, GIF, dan BMP.

b. Vektor

Sedangkan untuk vektor, berkebalikan dengan format gambar bitmap. Format vektor berisi deskripsi geometri yang dapat di-render dengan halus pada ukuran tampilan yang diinginkan. Vektor memiliki kelebihan yang bersifat scalable, artinya vektor dapat diperbesar dan diperkecil ukurannya tanpa merubah kualitas. Format file vektor yaitu, PDF, EPS, CGM, SWF, SVG, ODG, WMF/EMF, dan XPS.

3. Audio

Dalam Multimedia, salah satu elemen yang sangat penting di dalamnya adalah audio. Di dalam karya multimedia, audio bisa terdiri atas:

a. Music

Digunakan untuk background, yang berfungsi untuk memberi nuansa sebuah adegan.

b. Effects

Suara khusus yang ditempatkan pada adegan tertentu, seperti ledakan, tembakan, suara pukulan, benda jatuh, dan lain-lain.

c. Ambience

Suara latar yang berhubungan dengan setting atau tempat adegan. Contohnya seperti deru ombak yang berada di pantai.

d. Voice

Suara pemain, penyiar, narator berupa dialog atau monolog.

4. Video

Teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak disebut dengan video. Video sangat berperan dalam multimedia. Dan di dalam multimedia, video terbagi atas:

a. Video Shoot

Hasil pengambilan gambar menggunakan camera/camcorder digital/analog. Format file bisa berupa avi, mov, atau mp4.

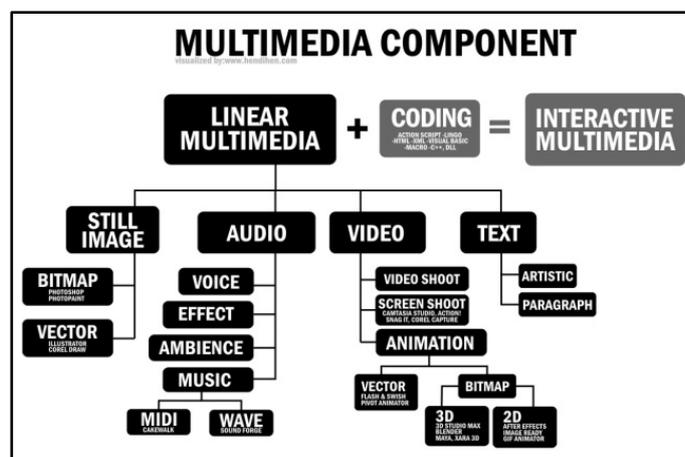
b. Screen Shoot

Menangkap (*capture*) gerakan di layar monitor yang digunakan untuk pembuatan video tutorial. Hanya software khusus yang dapat melakukan screen shoot berupa video.

c. Animation

Pengertian animasi yaitu, membuat gambar menjadi hidup. Pembuatan animasi bisa dilakukan dengan cara *frame by frame* atau dengan *keyframe in between*.

Gambar 2.3.5 Multimedia Component



(Sumber: <http://hendihen.files.wordpress.com/>)

2.4 Desain Grafis

2.4.1 Definisi Desain Grafis

Motion graphic adalah pengembangan dari seni desain grafis.

Desain Grafis adalah salah satu bentuk seni terapan yang mengkomunikasikan pesan, informasi, ide, konsep, atau ajakan menggunakan bahasa visual. Penerapan desain grafis umumnya ada di dalam dunia periklanan, perfilman, broadcasting, branding, profil perusahaan, dan lain-lain. Desain grafis juga merupakan pemecahan masalah atau solusi komunikasi yang dilakukan desainer untuk memecahkan masalah klien.

Desain grafis mencakup keterampilan mengolah visual, yang didalamnya termasuk tipografi, ilustrasi, fotografi, olah digital, dan layout. Seorang desainer dituntut memiliki kepekaan terhadap fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan, agar karya yang diciptakan mampu memecahkan sebuah masalah yang ada. Sebelum mengeksekusi sebuah desain, para desainer biasanya melakukan sebuah riset atau penelitian tertentu. Setelah itu, untuk menemukan berbagai macam *keywords* (kata kunci), desainer melakukan *brainstorming*, mengenai data hasil riset yang sudah dilakukan. Kebanyakan desainer, sebelum mengeksekusi desain lewat proses komputerisasi, terlebih dahulu menuangkan ide-idenya lewat sketsa-sketsa kasar di atas kertas. Proses desain juga melalui beberapa revisi untuk mencapai target yang diinginkan klien.

2.4.2 Elemen-Elemen Desain

Dalam buku “Desain Komunikasi Visual”, menurut Rakhmad Supriyono menyatakan bahwa, di dalam sebuah karya desain terdapat beberapa elemen-elemen yang diperlukan, antara lain:

1. Garis

Garis juga dikenal sebagai goresan atau coretan dan batas limit dalam suatu warna atau bidang. Garis memiliki ketebalan dan panjang, namun tidak memiliki kedalaman, dan garis juga dapat dimaknai sebagai jejak dari suatu benda.

2. Bidang

Bidang adalah segala bentuk apapun yang mempunyai dimensi ketinggian dan lebar. Bentuk-bentuk geometris sebuah bidang dapat berupa persegi, segitiga, lingkaran, setengah lingkaran, elips, dan lain-lain. Kesan formal dimiliki oleh bidang geometris, sedangkan kesan yang tidak formal, santai dan dinamis dimiliki oleh bidang non-geometris.

3. Warna

Desain sangat dipengaruhi oleh elemen warna, agar bertujuan memberikan suatu komposisi yang lebih menarik. Peran warna dalam sebuah desain sangatlah penting, jika penggunaan warna kurang tepat maka dapat merusak dan mengurangi nilai estetis dari sebuah desain. Warna juga dapat mempengaruhi psikologis seseorang.

4. Tekstur

Pada dasarnya semua benda yang ada di dunia ini memiliki tekstur. Tekstur adalah nilai raba yang bisa berupa tekstur halus atau tekstur kasar. Dalam dunia desain, tekstur bisa bersifat nyata dan bisa pula bersifat tidak nyata. Tekstur dalam desain komunikasi visual, cenderung lebih pada tekstur tidak nyata, yaitu kesan visual saja yang ditimbulkan dari suatu bidang atau objek.

5. Gelap dan Terang

Dalam desain grafis, perbedaan nilai gelap dan terang disebut *value*. Fungsi dari *value* salah satunya juga dapat menonjolkan sebuah pesan atau informasi, dan juga dapat menciptakan tingkat kemudahan membaca dengan menyusun unsur visual secara kontras gelap dan terang.

2.4.3 Prinsip-Prinsip Desain

Di dalam buku “Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra)”, menurut Drs. Arfiad Arsad Hakim menjelaskan beberapa prinsip desain, antara lain:

1. Ritme atau Irama

Suatu susunan teratur yang ditimbulkan dari pengulangan sebuah unsur, sehingga menimbulkan kesan ketersinambungan yang berkelanjutan dan kesan gerak disebut sebagai ritme/irama.

2. Kesatuan

Salah satu prinsip yang menekankan keselarasan dari penyusunan unsur-unsur, baik dalam wujud visual maupun yang berkaitan dengan ide yang melandasi disebut sebagai kesatuan atau unity.

3. Keseimbangan

Di dalam sebuah desain, keseimbangan adalah adanya suatu kondisi atau kesan berat, tekanan, tegangan, sehingga dapat menghasilkan kesan yang seimbang. Ada dua pendekatan dasar keseimbangan yang digunakan.

a. Keseimbangan simetris, merupakan susunan dari berbagai elemen agar merata ke sisi kiri dan sisi kanan dari pusat. Simetris dapat menjadi sebuah kekuatan stabilitas publikasi, dan presentasi.

b. Keseimbangan asimetris, merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di masing-masing sisi halamannya. Asimetris bisa menyiratkan kontras, berbagai gerakan yang mengejutkan, dan lain-lain.

4. Penekanan atau Fokus

Dalam suatu komposisi selalu diperlukan adanya pusat perhatian atau fokus, untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi bagian yang utama.

2.5 Motion Graphic

2.5.1 Sejarah Motion Graphic

Pada awal abad ke-20, tokoh-tokoh seperti Viking Eggeling, Oskar Fischinger, dan Len Iye, sedang melakukan eksperimen dengan motion di film-film yang menyerupai grafis. Dan akhirnya Saul Bass dengan opening sequencenya pada sekitar tahun 1950 sampai 1960-an membuktikan dan membuka mata publik dengan motion graphic.

Pada sekitar akhir tahun 1970-1980an Harry Marks dan Robert Abel membantu membawa dinamika motion graphic yang diciptakan komputer grafis untuk keperluan siaran televisi. Sebenarnya istilah “motion graphic” sendiri tidak jelas saat pertama kali digunakan. Pada tahun 1960, John Whitney mendirikan sebuah perusahaan dengan nama Motion Graphics Inc, dan seringkali dipakai istilah dalam pekerjaannya. Dan Istilah ini baru booming pada awal tahun 1990-an, dimana pada saat itu munculnya komputer desktop dengan harga yang terjangkau.

Didalam ilmu desain grafis ditemukan penjurusan mengenai ilmu motion graphic. Dan motion graphic dianggap sebagai skill khusus yang biasanya diterapkan oleh desainer yang menitik beratkan pada perancangan karya untuk keperluan siaran televisi maupun film.

2.5.2 Tokoh Penting Perintis Motion Graphic

Karya-karya yang menandai awalnya motion graphic, tidak lepas dari seorang tokoh yang bernama Saul Bass. Beliau adalah sosok yang dianggap menjadi pionir dalam dunia motion graphic. Lahir pada tanggal 8 Mei 1920. Saul Bass mendesain sekuel film Vertigo (1958), Anatomy Of A Murder (1959), Psycho (1960), dan masih banyak lagi.

Gambar 2.5.2a Saul Bass



(Sumber: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/>)

Sepanjang tahun 1980-an dan 1990-an media televisi sangatlah populer, berbarengan dengan munculnya video game dan video kaset yang menimbulkan banyak permintaan motion graphic. Di awal keberadaannya, motion graphic membutuhkan biaya yang sangat mahal dan memakan banyak waktu dalam penggarapannya. Software yang digunakan pada saat itu, tidak dapat digunakan oleh semua orang. Namun, berkat kemajuan teknologi dan multimedia saat ini, semakin banyak program yang tersedia untuk menghasilkan dan mendukung pembuatan karya motion graphic.

Kyle Cooper mungkin dapat dianggap sebagai motion desainer yang paling terkenal. Sudah lebih dari 150 opening film atau program televisi yang beliau ciptakan, diantaranya termasuk Mission Impossible, dan The Mummy. Penyandang gelar M.F.A bidang desain grafis dari Yale School Of Arts serta Royal Designer For Industry dari Royal Society Of Arts ini, seringkali dibandingkan dengan Saul Bass.

Gambar 2.5.2b Kyle Cooper



(Sumber: <http://alexclow.files.wordpress.com/>)

2.5.3 Definisi Motion Graphic

Motion graphic seringkali menggabungkan antara film, video, fotografi, ilustrasi, animasi dan musik. Termasuk di dalamnya yaitu, tipografi dan grafis yang dapat terlihat sebagai titles untuk film, pembuka program televisi, bumper dan elemen-elemen grafis yang muncul di televisi. Namun, video atau film dari objek yang bergerak belum bisa dikategorikan sebagai bagian dari motion graphic, kecuali jika video atau film tersebut dikombinasikan dengan beberapa elemen desain, seperti bentuk, jenis, atau baris.

Segala bentuk desain grafis dalam media elektronik audio visual adalah pekerjaan yang dilakukan oleh motion designer. Motion graphic adalah salah satu sub dari ilmu desain grafis yang banyak digunakan dalam periklanan (TV Commercial), film berupa title sequence, opening ataupun promo program TV, dan station identity TV dan ada juga digunakan untuk video klip musik atau company profile. Di kalangan broadcast, motion graphic memiliki peranan yang sangat kuat. Di dalam sebuah tayangan pada televisi, baik iklan, bumper sebuah program acara televisi, maupun grafis promo, motion graphic merupakan elemen penting yang tidak dapat dihilangkan. Selain memiliki nilai keindahan, motion graphic juga berfungsi memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

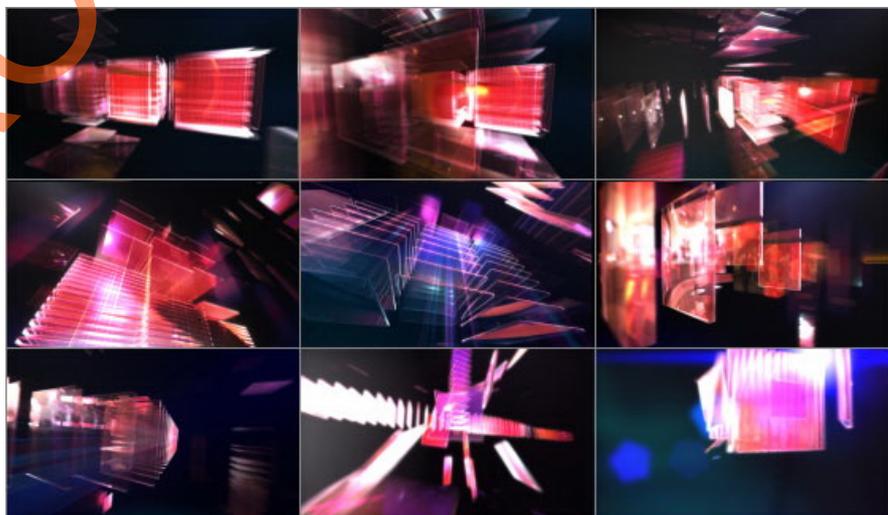
Motion graphic merupakan gabungan dari potongan elemen-elemen desain/animasi yang berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan memasukkan elemen yang berbeda-beda seperti 2D atau 3D. Media yang dimasukkan berupa *still images* atau gambar diam, dengan format gambar bitmap maupun vektor, dan data video maupun audio.

Dalam pengaplikasian motion graphic, dapat membuat sebuah komposisi yang didalamnya terdapat timeline, resolusi, hitungan jumlah frame per detik dan ukuran. Pada saat membuat komposisi, dapat memasukkan satu atau lebih media, lalu muncul di dalam composition window dan juga timeline.

Media yang dapat disusun masing-masing sebagai layer yang terdapat pada properti pengaturan untuk memanipulasi, seperti pada posisi (x, y dan terkadang z pada format 3D), rotate, scale, opacity dan lainnya. Layer-layer tersebut dapat digabungkan dalam satu komposisi. Pada setiap manipulasi, dapat dibuat keyframe untuk menentukan nilai dari tiap waktu yang ditetapkan untuk pengeditan. Cara ini berlaku untuk program komposisi maupun animasi.

Motion Desainer dituntut memiliki bakat dan selera visual yang baik, dan memiliki karakteristik dan kemampuan dari desainer grafis, animator, programmer, atau pembuat film. Penggunaan software atau program terbaru, bukanlah sebuah jaminan. Untuk menciptakan karya yang baik, media atau alat bukanlah hal yang terpenting, akan tetapi lebih ditekankan pada kekreatifan dan memanfaatkan software yang sudah ada.

Gambar 2.5.3 Contoh Motion Graphic pada tiap scene



(Sumber: <http://www.mikeafford.com/blog/about/>)

2.5.4 Karakteristik Motion Graphic

Ada beberapa karakteristik untuk lebih mendefinisikan sifat dari motion graphic, yaitu:

1. Motion graphic 2 dimensi, tetapi juga dapat menciptakan sebuah ilusi elemen gerakan berupa 3 dimensi. Hal tersebut dikarenakan sebagai gambar pada layar dan proyeksi yang memiliki lebar dan panjang, tetapi tidak mempunyai kedalaman. Hanya terlihat seperti space atau objek 2 dimensi yang terletak pada 3 dimensi space.
2. Motion graphic tidaklah harus benar-benar berpindah posisi, akan tetapi adanya suatu objek yang berubah dalam jangka waktu tertentu. Contohnya terdapat sebuah font yang hanya diam saja atau tidak berpindah tempat, melainkan ada perubahan dalam objek font tersebut, seperti perubahan warna pada durasi waktu tertentu.
3. Motion graphic yang digunakan dalam jenis multimedia interaktif, akan tetapi tidak selalu interaktif. Hanya diperlihatkan secara linear dan user tidak memiliki kontrol penuh atas motion graphic tersebut.

2.6 Animasi

2.6.1 Definisi Animasi

Terdapat unsur animasi di dalam motion graphic. Animasi berasal dari bahasa latin, *Anima* yang berarti memberi nyawa, hidup, jiwa dan semangat. Animasi sendiri memiliki arti sebagai seni memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak. Animasi juga merupakan sekupulan beberapa gambar yang dirangkai, dengan pergerakan yang cepat dan berkelanjutan atau terus-menerus memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya.

Penjelasan animasi sebagai dasar sebuah seni dalam mempelajari gerakan suatu objek, dan gerakan merupakan sesuatu hal yang paling diutamakan agar suatu objek atau karakter dapat terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi (Maestri & Adindha, 2006)

Menurut Vaughan (2004), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan sebuah perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar terhadap proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Di dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan dari komputer untuk menciptakan gerakan pada layar. Kesimpulan dari pengertian animasi yang sudah ada bahwa, animasi mewujudkan suatu teknik untuk menciptakan sebuah karya audio dan visual yang berdasarkan pada pengaturan waktu dan gambar.

2.6.2 Prinsip Animasi

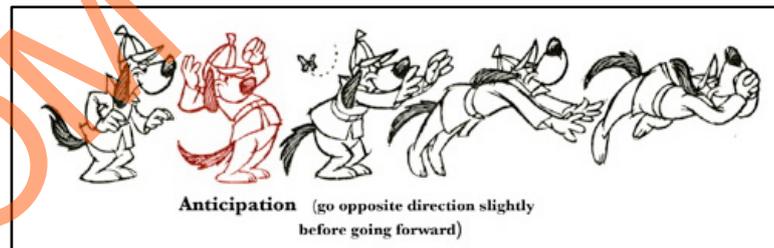
Menjadi seorang animator, selain kemampuan menggambar atau membuat sebuah karakter, modal utama yang dibutuhkan adalah kemampuan meng-capture momentum ke dalam runtutan gambar, sehingga memberi kesan hidup dan bergerak.

Ada 12 prinsip animasi yang diadopsi dari animasi produksi Disney. Kedua belas prinsip tersebut antara lain:

1. Anticipation

Ada bagian aksi sebelum sesuatu terjadi, seperti misalnya ancap-ancang ingin berlari dan bergerak berlawanan dengan arah yang akan dituju. Anticipation dianggap sebagai suatu persiapan yang dilakukan atau awalan sebuah gerakan.

Gambar 2.6.2a Contoh Prinsip Anticipation

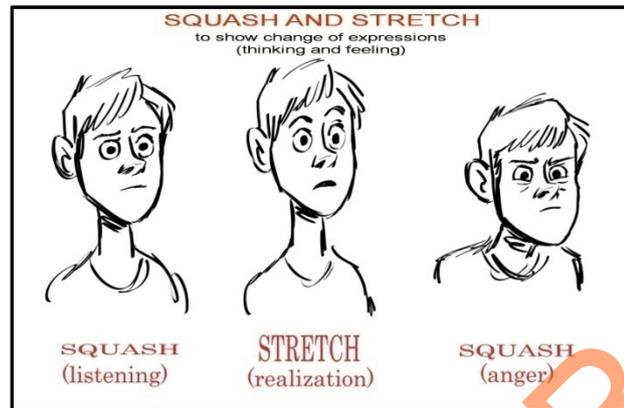


(Sumber: <http://principlesofanimationuwe2010.blogspot.com>)

2. Squash and Stretch

Squash and Stretch merupakan salah satu prinsip yang paling penting, karena upaya penambahan efek lentur pada objek atau karakter sehingga dapat membuat animasi menjadi lebih hidup.

Gambar 2.6.2b Contoh Prinsip Squash and Stretch



(Sumber: <http://sevencamels.blogspot.com/>)

3. Staging

Staging berhubungan dengan pembuatan animasi, termasuk sudut pengambilan gambar, panjang scene dan framing. Staging dapat mempengaruhi dan memudahkan penonton untuk memahami interaksi pada animasi.

4. Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose

Straight-ahead Action bermula dari satu titik dan berakhir di titik lain dalam satu gerakan yang berkelanjutan, contohnya berlari. Animator menggambar satu per satu, *frame by frame* dari awal sampai selesai. Sedangkan Pose-to-Pose adalah variasi gerakan dalam satu scene yang membutuhkan kejelasan penggambaran keyframe untuk menandai titik gerakan yang ekstrem. Animator hanya menggambar pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, dan selanjutnya *in-between* atau internal antar *keyframe* dilanjutkan oleh asisten atau animator lain.

5. Follow-through dan Overlapping Action

Prinsip Follow-through berlawanan dengan Antisipation. Apabila karakter atau objek berhenti, ada bagian yang masih bergerak, contohnya seperti gerakan pada baju atau rambut. Sedangkan untuk prinsip Overlapping Action, terjadi ketika ada aksi Follow-through yang menjadi Anticipation untuk aksi berikutnya.

6. Slow In – Slow Out

Prinsip ini menggunakan gambar yang lebih banyak pada awalan dan akhiran, dan sedikit gambar di pertengahan dari suatu aksi. Misalnya seperti pergerakan sebuah bola yang di awalnya menggelinding dengan pelan, kemudian pada pertengahan melaju dengan cepat, dan pada akhiran melambat lagi untuk berhenti.

7. Arcs

Penggunaan prinsip Arcs untuk menggambarkan gerakan yang alami. Sistem pergerakannya mengikuti gerakan tubuh manusia, binatang atau makhluk hidup lainnya, yang bergerak mengikuti pola atau lintasan yang disebut *arcs*. Hal tersebut memungkinkan pergerakan yang lebih nyata dan halus karena mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung. Semua aksi membentuk gerakan memutar karena biasanya semua aksi memutari satu titik seperti sebuah sendi.

8. Secondary Action

Secondary Action merupakan aksi lain yang mengambil tempat yang waktunya bersamaan dengan aksi utama, contohnya seperti kepala yang menoleh ketika sedang berjalan.

9. Timing

Timing yaitu penentuan waktu, kapan sebuah gerakan harus dilakukan. Seperti menentukan pada detik ke berapa sebuah mobil meluncur kemudian menabrak tembok.

10. Exaggeration

Exaggeration berhubungan dengan prinsip Anticipation dan Staggering, tujuannya untuk mendapatkan perhatian penonton pada suatu aksi tertentu. Anticipation akan memulai aksi, Staggering memastikan bahwa aksi dapat terlihat dengan baik, dan Exaggeration berupaya mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk melebih-lebihkan sesuatu atau hiperbola.

Gambar 2.6.2c Contoh Prinsip Exaggeration

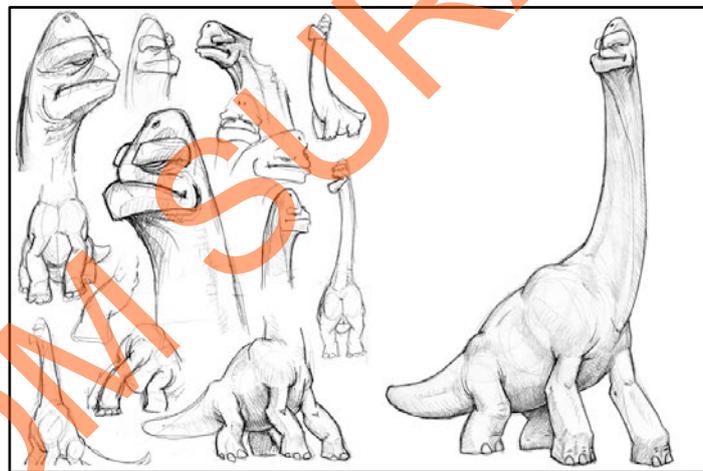


(Sumber: <http://www.ohnitsch.net/>)

11. Solid drawing

Seorang animator juga dituntut memiliki kemampuan menggambar yang bagus, karena menggambar memiliki peranan yang signifikan dalam animasi. Prinsip ini menyampaikan sebuah suasana atau objek terlihat seperti mempunyai dimensi, melalui penggambaran garis, warna, atau bayangan. Solid Drawing juga lebih memiliki kepekaan terhadap komposisi, keseimbangan, pencahayaan dan sebagainya.

Gambar 2.6.2d Contoh Prinsip Solid Drawing



(Sumber: <http://travisdemingart.blogspot.com/>)

12. Appeal

Gaya visual dan *look* pada animasi berkaitan dengan prinsip Appeal. Prinsip ini memberikan kepribadian kepada karakter yang dibuat. Apabila animasi disajikan tanpa menggunakan suara pun, apa yang dimaksudkan sudah dapat dimengerti.

2.6.3 Jenis Animasi

Kemajuan teknologi sekarang ini telah memunculkan jenis-jenis animasi yang baru dan mengembangkan beberapa teknik yang beragam, untuk pembuatan animasi. Menurut Patmore (2003), ada beberapa jenis animasi, antara lain:

1. Computer Animation

Computer Animation (Animasi Komputer) adalah seni animasi/gambar gerak yang pada seluruh pembuatannya menggunakan komputer. Berbicara mengenai pembuatan animasi lewat komputer tentunya tidak dapat lepas dari animasi 2D dan animasi 3D. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. 2D Animation

Animasi ini menggunakan format gambar yang juga berbasis 2 dimensi yaitu, gambar bitmap atau gambar vektor. Penulis menggunakan jenis animasi 2D pada pembuatan karya motion graphic ini.

b. 3D Animation

Animasi 3D ini muncul diakibatkan dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Animasi ini merupakan pengembangan dari animasi 2D. Pada animasi 3D, objek yang dibuat terlihat lebih nyata jika dibandingkan dengan animasi 2D.

2. Cell Animation

Cell animation merupakan jenis animasi tertua dari semua jenis animasi yang ada. Animasi ini dibuat dengan cara manual dan dikerjakan diatas lembaran *celluloid*. Cell animation juga dikenal sebagai animasi tradisional, animasi klasik, atau animasi *hand-drawn*. Sejak munculnya animasi komputer pada tahun 1990-an, saat ini cell animation sudah tidak digunakan lagi.

3. Stop Motion

Animasi Stop Motion merupakan animasi *frame-by-frame*. Dimana pembuatannya bukan melalui proses menggambar. Melainkan objek atau benda yang digerakkan, difoto satu persatu di setiap pergerakannya. Lalu proses selanjutnya, semua hasil foto dirangkai satu per satu secara berurutan dan di edit melalui software animasi di komputer.

4. Cut-out Animation

Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi ini menggunakan properti, karakter, dan background dari potongan-potongan bahan seperti kertas, karton, atau foto. Sekarang ini cut-out animation dibuat menggunakan komputer dengan gambar dari hasil scanner atau bisa juga dengan grafik vektor.

5. Puppet Animation

Animasi ini juga bagian dari animasi Stop Motion. Yang membedakan hanya pada objek animasinya saja, yaitu boneka.

6. Clay Animation

Clay animation juga merupakan salah satu wujud dari Stop Motion Animation. Setiap bagian yang dianimasikan baik itu karakter maupun background, merupakan suatu benda yang dapat diubah-ubah bentuknya. Contohnya seperti wax atau plasticine clay. Saat ini ada sebuah serial animasi yang cukup terkenal dan sering ditayangkan di layar televisi, dan tergolong animasi jenis clay animation yang berjudul “Shaun The Sheep”.

Gambar 2.6.3 Serial Animasi “Shaun The Sheep”



(Sumber: <http://www.shaunthesheep.com/>)

2.7 Istilah Dalam Dunia Broadcast

Dalam dunia Broadcast terdapat banyak istilah yang digunakan sebagai panduan ke seluruh bagiannya, khususnya untuk produser promo dan on air graphic designer dalam membuat grafis. Selain mereka hal ini juga dipakai divisi sales dan marketing untuk keperluan klien dalam mempromosikan produk mereka. Istilah-istilah ini dipakai secara global di seluruh dunia pertelevisian.

Penulis melakukan perancangan desain dengan terbatas pada desain motion graphic OBB (Opening Bumper Break) dan Lower Third di program televisi Holiday Night, pada judul laporan kerja praktek “Perancangan Media Motion Graphic OBB Program TV Holiday Night Di KOMPAS TV Surabaya”.

2.7.1 OBB (Opening Bumper Break)

OBB / CBB adalah singkatan dari Opening Bumper Break / Closing Bumper Break, yaitu identitas dari judul suatu program berupa animasi dan grafis dengan durasi 15 – 30 detik.

Di dalam dunia Broadcast Design terdapat banyak istilah yang digunakan sebagai panduan ke seluruh bagian, khususnya untuk produser promo dan on air graphic designer dalam membuat grafis.

Selain itu, hal-hal ini juga dipakai oleh beberapa divisi sales maupun bagian marketing untuk keperluan klien dalam mempresentasikan dan mempromosikan produk mereka. Istilah-istilah ini dipakai secara global di seluruh dunia Broadcasting.

Untuk menyamakan persepsi dari berbagai profesi di bidang desain dan multimedia, seperti produser, designer, account executive maupun klien, elemen grafis terbagi menjadi tiga yaitu: line, shape dan texture. Dikarenakan banyaknya hal yang masih awam untuk dimengerti oleh pihak sales marketing maupun klien dalam mengajukan job request maupun revisi nya.

2.7.2 Lower Third

Lower third adalah template grafis yang muncul di bagian sepertiga paling bawah dari layar televisi, dengan informasi nama news anchor, reporter ataupun narasumber. Maupun judul dari materi berita yang ditayangkan.

2.8 Program Televisi

2.8.1 Definisi Televisi

Televisi adalah alat komunikasi jarak jauh yang menggunakan media audio dan visual. Kata televisi berasal dari dua penggabungan kata yaitu, *tele* (jauh) dari bahasa Yunani dan *visio* (penglihatan) dari bahasa Latin. Televisi juga merupakan sebuah media komunikasi yang menyediakan berbagai informasi, dan menyebarkannya kepada khalayak umum.

Perbedaan televisi dengan radio yaitu, radio hanya dapat menyampaikan informasi dalam bentuk audio, sedangkan televisi lebih unggul karena dapat menyajikan visual serta audio yang bersifat saling melengkapi.

Di dalam proses siaran atau proses produksi sebuah acara televisi membutuhkan tempat atau lembaga penyiaran yang memiliki banyak sumber daya manusia yang mempunyai keahlian dalam bidang penyiaran.

Dalam Baksin (2006: 16) mendefinisikan bahwa: “Televisi merupakan hasil dari produk teknologi tinggi (hi-tech) yang mampu menyampaikan berbagai informasi dalam bentuk audiovisual gerak”. Menurut ensiklopedia Indonesia dalam Parwadi (2004: 28) lebih luas lagi dinyatakan bahwa: “Televisi adalah sistem pengambilan gambar, penyampaian, dan penyuguhan kembali gambar melalui tenaga listrik. Gambar tersebut ditangkap dengan kamera televisi, diubah menjadi sinyal listrik, dan dikirim langsung lewat kabel listrik kepada pesawat penerima”.

2.8.2 Stasiun Televisi Lokal

Stasiun televisi lokal merupakan stasiun penyiaran dengan wilayah siaran terkecil yang meliputi satu wilayah kota atau kabupaten. Dalam pasal 31 (5) undang-undang penyiaran no. 32 tahun 2002 menyatakan, bahwa stasiun penyiaran lokal dapat didirikan di lokasi tertentu dalam wilayah negara Republik Indonesia dengan wilayah jangkauan siaran terbatas pada lokasi tersebut.

Syarat atau kriteria suatu stasiun televisi dikategorikan sebagai penyiaran lokal adalah lokasi sudah ditentukan dan jangkauan siaran terbatas. Perusahaan lokal tidak perlu memasang iklan pada media massa yang mempunyai daya jangkauan siaran yang meliputi sebagian besar wilayah negara karena tidak efektif dan membutuhkan biaya besar.

Perusahaan lokal dapat beriklan di stasiun televisi lokal. Pemasang iklan lokal sebaiknya memilih media dengan cakupan siaran yang terbatas pada wilayah pemasaran lokal.

2.8.3 Definisi Program Televisi

Faktor yang paling penting dan menentukan dalam mendukung keberhasilan stasiun televisi adalah program acara televisi, karena program televisi dapat membawa audien mengenal suatu stasiun televisi. Keuntungan akan didapat, jika stasiun memperoleh jumlah audien yang besar dan jika audien itu memiliki karakteristik yang dicari oleh pemasang iklan, maka stasiun televisi yang bersangkutan akan sangat menarik bagi pemasang iklan.

Kata “program” berasal dari bahasa Inggris *programme* atau *program* yang berarti acara atau rencana. Program televisi adalah hal yang ditampilkan stasiun televisi untuk memenuhi kebutuhan audiennya. Program yang disajikan menentukan faktor yang membuat audien tertarik untuk mengikuti siaran stasiun televisi. Program juga dapat disamakan dengan pelayanan, produk atau barang yang dijual kepada pihak lain, dalam hal ini audien atau pemasang iklan.

Dengan demikian, program televisi adalah sebuah produk yang sangat dibutuhkan orang sehingga mereka bersedia mengikutinya.

Dalam hal ini terdapat suatu rumusan dalam dunia pertelevisian yaitu program yang baik akan mendapatkan audien yang lebih besar, sedangkan program yang buruk tidak akan mendapatkan audien.

2.8.4 Jenis Program

Para stasiun televisi setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya beragam. Pada dasarnya apa saja yang dapat dijadikan program untuk ditayangkan di televisi selama program itu menarik dan disukai audien, dan selama tidak bertentangan dengan norma, hukum, dan peraturan yang berlaku.

Menurut Vane-Gross (1994) menentukan jenis program berarti menentukan atau memilih daya tarik (*appeal*) dari suatu program. Yang dimaksud disini adalah bagaimana suatu program dapat menarik audiennya. Menurut Vane-Gross: *the programmers must select the appeal through which the audience will be reached* (programmers harus memilih daya tarik untuk meraih audien).

Berbagai jenis program dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu program informasi dan program hiburan:

1. Program Informasi

Manusia memiliki rasa keingintahuan yang besar, oleh sebab itu programmer mengeksplorasi rasa ingin tahu publik

untuk menarik sebanyak mungkin audien. Sesuai namanya, program informasi memberikan banyak informasi untuk memenuhi kebutuhan audien terhadap suatu hal. Program informasi adalah segala jenis siaran/tayangan yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan kepada khalayak.

Program informasi juga tidak hanya meliputi program berita saja, dimana penyiar membacakan berita tetapi juga segala macam bentuk penyajian informasi termasuk juga *talk show* (perbincangan), contohnya wawancara dengan tokoh tertentu, artis, atau narasumber.

2. Program Hiburan

Program hiburan merupakan segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur audien dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Program hiburan meliputi sinetron, film, drama, reality show, quiz show, permainan, musik, dan pertunjukkan.

2.8.5 Program Musik

Program musik dapat disajikan dalam dua format yaitu videoklip atau konser. Program musik dapat dilakukan di lingkungan indoor (studio) maupun outdoor (diluar studio). Program musik sangat ditentukan dengan kemampuan artis untuk menarik audien.

Tidak hanya kualitas suara namun juga berdasarkan bagaimana mengemas penampilannya agar menjadi lebih menarik audien.

Menurut Vane-Gross: *The programmers who wish to present music shows would do well to be cautious. They should select an artist with wide demographic appeal, supply as much visual support as possible, and not let a sequence go too long* (Programmers yang ingin menyajikan pertunjukkan musik harus cermat. Mereka harus memiliki daya tarik demografis yang luas, menyajikan sebanyak mungkin dukungan visual, dan tidak membiarkan satu gambar ditampilkan terlalu lama).

Menurut Vane-Gross, *programers* yang ingin menyuguhkan acara musik harus memperhitungkan berbagai hal, yaitu:

1. Pemilihan artis atau talent harus memiliki daya tarik demografis yang besar, misalnya artis tersebut memiliki fans yang banyak.
2. Pengambilan gambar yang menarik, dan televisi juga harus menampilkan sebanyak mungkin gambar pendukung dan tidak membiarkan suatu pengambilan gambar (sekuen) yang terlalu lama. Yang artinya, gambar harus berganti-ganti secara dinamis.

2.9 Holiday Night

Holiday Night adalah program televisi baru yang dirancang oleh KOMPAS TV Surabaya. Holiday Night merupakan jenis program hiburan dalam kategori musik. Konsep acara yang digunakan mengusung konsep konser/pentas seni pada malam hari. Acara-acara Holiday Night ini diselenggarakan diluar studio KOMPAS TV Surabaya, baik di sekolah-sekolah, kampus, cafe, maupun pusat keramaian di kota Surabaya. Segmentasinya tentu tertuju kepada para remaja, dimana para remaja saat ini sangat menggandrungi seni musik.

Acara ini menghadirkan para musisi-musisi lokal dan musisi bintang tamu. Selain pertunjukkan musik, program televisi Holiday Night juga menyelenggarakan berbagai permainan, dan klinik musik, dimana ada seorang narasumber yang berpengalaman dalam bidang musik yang berbagi pengalaman serta tips-tips bermusik.

Keseluruhan program Holiday Night yang ditayangkan di KOMPAS TV Surabaya ini berdurasi kurang lebih 1 jam, dengan program yang berdurasi sekitar 40 menit dan Commercial Break sekitar 15 menit. Pada saat penulis membuat laporan ini, untuk jadwal penayangan program televisi Holiday Night masih belum ditentukan hari dan jam penayangannya. Dikarenakan program ini masih baru, dan butuh beberapa kegiatan pra produksi, produksi, dan pasca produksi untuk menyelesaikan tayangan program ini sampai dapat ditayangkan di KOMPAS TV Surabaya.