

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 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.

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. sehingga menghasilkan sesuatu video yang berbeda.

## 2.2 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:

### 2.1.1 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:

1. NTSC,
2. PAL, dan
3. SECAM.

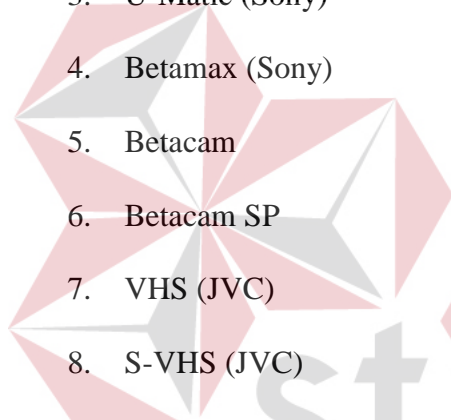
Sedangkan video analog dalam format elektrik adalah sebagai berikut:

1. RF,

2. Composite Video,
3. Component Video,
4. S-Video, dan
5. RGB.

Dan video dalam format kaset adalah sebagai berikut:

1. Ampex
2. Vera (BBC)
3. U-Matic (Sony)
4. Betamax (Sony)
5. Betacam
6. Betacam SP
7. VHS (JVC)
8. S-VHS (JVC)
9. VHS-C (JVC)
10. Video 2000 (Philips)
11. 8mm tape dan
12. Hi8



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

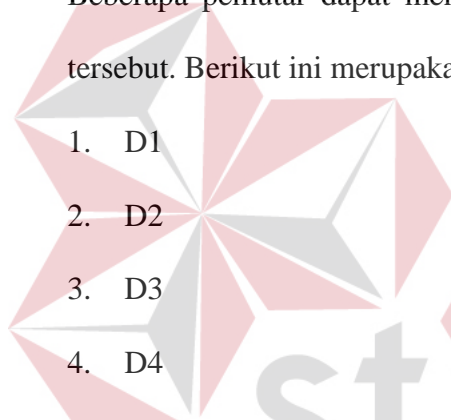
### 2.2.2 Video Digital

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 mempresentasikan 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:

1. D1
2. D2
3. D3
4. D4
5. D5
6. Digital Betacam
7. Betacam IMX
8. D-VHS
9. DV
10. MiniDV
11. MicroMV
12. Digital8



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

### 2.3 Komik

Ada banyak definisi komik menurut berbagai versi yang dikeluarkan oleh banyak pengarang buku. Berikut beberapa definisi yang ada yaitu

*“Juxtaposed pictorial and othe images in deliberate sequence, intended of convey to information andlor produce am aesthetic response in the reader.”*  
Scott McCloud dari buku *Understanding Comics : the Invisible Art*, 1993.

Dimana McCloud menekankan bahwa komik adalah “Gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons etik dari pembaca”, tetapi akan menjadi rancu bila ada buku yang di dalamnya menjelaskan urutan proses sesuatu cara kerja seperti buku pegangan atau sejenisnya, yang juga bukan komik, tetapi lebih cenderung disebut sebagai *infographic*.

Lalu dari Encyclopedia Britannica, yang dapat juga secara online diakses di site berikut: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/127589/comic-strip/278929/A-definition-of-terms>

*“A Comic book is a bound collection of strips, each of which typically tells a single story or gag (joke) in a few panels or else a segment of a continuous story. Most of the more popular newspaper comic strups eventually are collected over a varying period of time and published in book form”.*

Dimana lebih menekankan pada bentuk buku, dan “menyatukan koleksi *comic strips* yang cenderung untuk membuat lelucon dalam beberapa panel secara per segmen atau bersambung, kebanyakan dari *comic strips* yang diterbitkan dalam waktu tertentu lalu dikumpulkan dan diterbitkan ulang dalam bentuk buku”. Padahal di era sekarang, komik tidak hanya dibuat dalam bentuk buku, namun terdapat format lain di masa lalu dan di masa sekarang ataupun di masa depan

akan cenderung berbeda mediumnya. Dan komik juga tidak harus dari bentuk comic strips yang cenderung berkotak kotak untuk panelnya kemudian digabungkan, sebab panel komik sekarang bervariasi sesuai kebutuhan dan maksud dari pembuatannya, dan juga gaya ceritanya tidak selalu lucu.

Dari beberapa definisi di atas, ada definisi baru yang disesuaikan dengan era sekarang menurut M.S. Gumelar dalam buku *Comic Making*. Menurutnya, Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang sesuai dengan kebutuhan.

Dari definisi itu terlihat jelas bahwa medium komik juga tidak harus selalu berupa buku, bisa saja secara tradisional seperti batu, kayu, tanah, kanvas dan bahan-bahan tradisional lainnya; seperti relief berurut yang ada di Borobudur, dan tidak harus diberi *lettering*. Komik bisa saja tertuang dalam satu *frame*, pesan tersampaikan dengan teks tertentu. Misalnya secara virtual seperti di internet hingga mampu merambah komputer maupun *mobile phone*. Ditilik dari ukuran, komik juga sudah bervariasi, tidak lagi berbentuk comic strip satu baris atau dua baris, tetapi lebih fleksibel, sudah satu halaman buku penuh dengan berbagai macam ukuran yang disesuaikan dengan kebutuhan, misalnya dari ukuran A-5.

Di dalam komik terdapat beberapa elemen-elemen desain. Elemen-elemen desain adalah bahan-atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagian-bagian pembentuknya tersebut dapat dipisah-pisah menjadi bagian-bagian lebih kecil tersendiri. Berikut Elemen-elemen desain dalam komik menurut Gumelar pada bukunya *Comic Making* :

1. **Space**, Komik memerlukan *space* (ruang seperti kertas, ruang di kanvas, ruang di media digital dan media lainnya bila ada. Ruang (*space*) tertentu dibiarkan kosong dalam suatu panel di komik, juga terkadang sengaja dibuat kosong agar pembaca merasakan kelegaan dalam suatu panel tertentu.
2. **Image**, Dalam bahasa Indonesia “gambar” diterjemahkan ke Bahasa Inggris menjadi “drawing”. Padahal “image” belum tentu “drawing”. Kata *image* tidak hanya *drawing*, tetapi *image* bisa juga merupakan foto, ilustrasi, lukisan, logo, *icon*, simbol dan lainnya. Tetapi komik, tentu saja *image* biasanya memang gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*). *Image* inilah yang membentuk sebagian besar komik.
3. **Teks**, *Teks* sebenarnya adalah *image* dari lambing atau symbol dari suara dan angka. Dan symbol ini belum tentu sama antara satu bangsa dengan bangsa lainnya, hingga teks ini muncul dalam format teks Jepang, Cina, Arab, Rusia, dan alphabet yang lebih dikenal masyarakat.
4. **Point & Dot**, *Point* (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, *ellipse* kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. Tetapi, *dot* lebih ke bentuk bulat kecil (bintik).
5. **Line**, gabungan dari beberapa *point* atau dot yang saling *overlapping* (saling menindih sedikit atau banyak) dan menyambung. *Line* tidak harus selalu lurus, garis lurus disebut dengan nama *Straight Line*, garis lengkung disebut dengan nama *Curve Line*.

6. **Shape**, bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar. Ada banyak *shape* yang ada misalnya *circle, ellipse, rectangle, star, octagon, splat, drips, ornament, zap dingbat* dan bentuk-bentuk *shape* lainnya.
7. **Form (X,Y & Z)**, bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X, Y dan Y atau panjang, lebar dan tinggi. Terdapat banyak *form* yang ada, mulai dari bentuk yang tidak beraturan, sampai pada bentuk 3D yang tertata rapi.
8. **Tone/Value (gradient, lighting & shading)**, tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Tone* ini sebenarnya adalah penambahan warna hitam dan pengurangan warna hitam. *Tone* secara perlahan-lahan terjadi pengurangan dari gelap ke terang disebut dengan nama gradasi. Gradasi, *lighting* dan *shading* dapat pula dilakukan dengan cara arsir.
9. **Colour (hue)**, terbagi dari pembentuknya yaitu: *light color (visible spectrum), transparent colour* (warna cat transparan) dan *opaque colour* (warna tidak transparan)
10. **Pattern**, berbeda dengan arsir. Sebab arsiran bila sudah teratur, berulan dan rapi, akan cenderung menjadi pola. Tetapi pola lebih kompleks, sedangkan arsir cenderung sederhana. Guna *pattern* sangat luar, untuk dunia komik digunakan sebagai *screentone*. *Screentone* dapat dibuat secara digital, jadi tidak harus membeli *screentone* yang dijual di toko-toko *stationery* (toko buku, alat-alat tulis & alat-alat seni).
11. **Texture**, dalam komik tentu lebih cenderung ke kertasnya, ada kertas yang kasar, dan yang halus sesuai kebutuhan. Tetapi ada juga tekstur yang memang



hasil foto dari medium yang memang bertekstur, misalnya hasil foto tanah berpasir yang kasar, maka walaupun aslinya sudah berupa foto yang kita tahu hanya 2D, tetapi ilusi yang dihasilkan seperti aslinya, seolah ada teksturnya.

12. ***Voice, Sound & Audio***, dalam komik semua suara menjadi teks. Tentu saja tiap teks tersebut *shape* yang berbeda-beda, sesuai dengan symbol (*semiotics*) umum dalam dunia komik dan sesuai dengan pemaknaan (*semantics*), serta penafsiran (*hermeneutics*) yang sama sesuai kebiasaan dan konsistensi.

13. ***Time***, dalam komik diwujudkan dalam halaman. Halaman 1 adalah halaman awal dari cerita dan berakhir sampai di halaman terakhir. *Time* (waktu) dalam komik juga menyiratkan kapan terjadinya peristiwa tertentu dalam cerita komik tersebut. Elemen *time* ini jarang sekali diketahui orang, karena dijalani hingga kita tidak merasa bahwa *time* adalah salah satu elemen dari desain. Tetapi dalam membuat desain untuk *motion graphic*, video, cinema atau animasi, maka *time* ini terasa sekali sebagai elemen desain yang sangat diperlukan.