

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam Bab III, Tinjauan Pustaka, penulis akan menerangkan tentang penjelasan-penjelasan mendetail beserta sumber-sumber teoritis yang berkaitan dengan Penggeraan video animasi tentang *Visual Metting* tersebut .

3.1 Pengertian Video

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan – pesan pembelajaran atau yang disebut dengan instruksi baik berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan – pesan / materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (sungkono 2003:65). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita.

Karakteristik media video pembelajaran menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas pengguna maka pengembangan video pembelajaran harus

memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu :

1. *Clarity Of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.

2. *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakaiannya)

Media video menggunakan Bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan Bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakaiannya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

3.2 Animasi

Menurut Ivan (2002: 56), animasi adalah serangkaian gambar diam yang dijalankan satu per satu, dari gambar diam pertama sampai terakhir. Sedangkan menurut Vaughan dalam Iwan Binanto (2010: 219), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi adalah menggerakkan serangkaian gambar diam yang disusun *frame per frame* menjadi gambar hidup.

Animasi dapat diterapkan pada beberapa media untuk beberapa tujuan tertentu. Suyanto (2004: 210), menjelaskan bahwa penggunaan animasi pada multimedia secara umum mempunyai beberapa keuntungan, antara lain:

1. Animasi digunakan untuk mengiklankan produk baru yang merupakan produk masa depan.
2. Animasi dapat menampilkan produk dalam desain yang bervariasi.
3. Animasi digunakan untuk menyampaikan pesan yang sulit atau untuk menjangkau pasar khusus.
4. Animasi menggantikan produk aktual dengan *prototype*.
5. Animasi menjadikan presentasi bisnis lebih menarik.

Suyanto (2004: 209), juga menyebutkan bahwa animasi dapat dibedakan menjadi beberapa kategori. Berdasarkan teknik pembuatannya, animasi dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu:

1. *Traditional animation* (animasi tradisional)
2. *Stop motion animation* (animasi *stop motion*)
3. *Computer graphic animation* (animasi komputer)

3.3 Animasi Komputer

Menurut Iwan Binanto (2010: 225), animasi komputer adalah seni membuat gambar bergerak menggunakan komputer. Ferguson (2010: 11), mengatakan bahwa animasi komputer adalah kreasi gambar bergerak melalui komputer dalam bentuk 2D ataupun 3D yang dapat diaplikasikan untuk *web design*, *video games*, *movie*, *special effect*, *cartoon*. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa

animasi komputer adalah pembuatan gambar dan menggerakkan gambar melalui komputer dalam bentuk 2D dan 3D.

Dalam animasi komputer terbagi menjadi dua kategori berdasarkan teknik pembuatannya yaitu 2D dan 3D. Iwan Binanto (2010: 226), menyatakan jika teknik animasi 2D cenderung mengambil fokus dan manipulasi gambar. Sedangkan teknik 3D membangun dunia maya dengan objek yang saling bergerak dan berinteraksi.

3.3.1 Animasi 2D

Model animasi 2D dibuat dan diedit di komputer menggunakan gambar *bitmap* atau dibuat dan diedit di komputer menggunakan gambar *vector*. Animasi ini merupakan versi teknik animasi tradisional yang telah otomatis pada komputer misalnya *tweening, morphing, onion skinning,* dan *interpolated rotoscoping* (Iwan Binanto: 2010).

3.3.2 Animasi 3D

Animasi 3D adalah penciptaan gambar bergerak dalam 3D dengan tambahan kedalaman dimensi yang tidak ada dalam produksi 2D. Awalnya animasi 3D pada dasarnya terdiri dari animasi *stop motion* model 3d, tetapi munculnya komputer membuat lebih mudah dan lebih cepat untuk mencapai efek 3D yang lebih realis (Ferguson, 2010).

3.4 Teori Komunikasi

Sebagai sebuah program multimedia animasi, maka sebuah komunikasi untuk menyampaikan pesan dan informasi tentang pembuatan multimedia interaktif. Program tersebut diharapkan mampu menyampaikan pesan yang dapat dipahami oleh pengguna (user). Ada beberapa pendekatan yang dapat dilaksanakan menuju komunikasi yang efektif dan tepat:

1. Emosional, umumnya menggunakan komunikasi yang bersifat mengajak, yang bertujuan untuk menarik perhatian dan minat *audience*. Seperti bagaimana memancing *audience* untuk mengikuti gerakan *brain gym* yang efektif dan tepat dengan menggunakan multimedia interaktif.
2. Artistik, Pesan yang disampaikan haruslah mempunyai gaya desain yang sesuai dengan target *audience*.
3. Rasional, harus bisa meyakinkan target sasaran berlandaskan fakta yang ada.
4. Kreatif dan fakta yang disampaikan telah diolah sehingga dapat menghasilkan pesan yang tepat, efektif, dan komunikatif.

3.5 Objek Multimedia

Berdasarkan kata multimedia, dapat dirumuskan bahwa multimedia adalah penyatuan dari beberapa media menjadi satu. Media tersebut dapat didefinisikan sebagai objek-objek pembentuk suatu multimedia. Menurut Ariesto Hadi Sutopo didalam bukunya. Multimedia Interaktif dengan Flash (2003: 8). Objek-objek pembentuk multimedia itu antara lain.

1. Teks

Hampir semua orang yang bias menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia

2. Image

Secara umum image atau grafik berarti *still image* seperti foto dan gambar.

Manusia sangat berorientasi pada visual (visual oriented), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi.

3. Animasi

Animasi berarti gerakan *image* atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan kegiatan dan lain-lain. Konsep dari animasi adalah menggambarkan atau menyajikan informasi dengan satu gambar saja atau sekumpulan gambar. Demikian juga tidak dapat menggunakan teks untuk menerangkan informasi.

4. Audio

Penyajian audio atau suara merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya efek (sound effect).

5. Full motion dan live video

Full motion video berhubungan dengan penyimpanan sebagai video clip, sedangkan live video merupakan hasil pemrosesan diperoleh dari kamera.

6. Interactive link

Sebagai dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse atau objek pada screen seperti tombol, gambar atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu *interactive link* diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau tombol supaya dapat mengakses program tertentu. *Interactive link* diperlukan untuk menghubungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu.

3.6 Pengertian Desain Grafis

Desain Grafis menurut *Henry Cole* (2003:12) adalah perancangan dan pengolahan data berupa gambar. Aplikasi Desain Grafis adalah *software/program* yang khusus digunakan untuk perancangan dan pengolahan data berupa gambar. Seni disain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Pada tahun, *Henry Cole* menjadi salah seorang yang paling berpengaruh dalam pendidikan desain di Inggris, ia meyakinkan pemerintah tentang pentingnya desain dalam sebuah jurnal yang berjudul *Journal of Design and Manufactures*. Dia menyelenggarakan *The Great Exhibition* sebagai perayaan atas munculnya teknologi industri modern dan desain bergaya *Victoria*.

Dari tahun 1891 sampai 1896, Percetakan *William Morris Kelmscott* mempublikasikan buku karya desain grafis yang dibuat oleh gerakan *Arts and Crafts*, dan membuat buku dengan desain yang lebih bagus dan elegan untuk

dijual kepada orang-orang kaya. *Morris* membuktikan adanya potensi pasar untuk produk-produk desain grafis. *Morris* juga mempelopori pemisahan desain grafis dari seni rupa. Karya –karya *Morris* dan karya dari pergerakan *Private Press* secara langsung mempengaruhi *Art Nouveau*, dan secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan desain grafis pada awal abad ke 20.

Kata Desain Grafis pertama kali digunakan pada tahun 1922 di sebuah esai berjudul *New Kind of Printing Calls for New Design* yang ditulis oleh *William Addison Dwiggins*, seorang desainer buku Amerika. *Raffe's Graphic Design*, yang diterbitkan pada tahun 1927, dianggap sebagai buku pertama yang menggunakan istilah Desain Grafis pada judulnya. *The signage in the London Underground* adalah contoh desain klasik pada abad modern yang menggunakan jenis huruf yang dirancang oleh *Edward Johnston* pada tahun 1916.

Pada tahun 1920, Aliran konstruktivisme di Uni Soviet melihat seni yang berorientasi individu tidak ada gunanya bagi Rusia dan membuat sesuatu yang dapat diterapkan di dunia nyata. Mereka mendesain bangunan, perangkat teater, poster, kain, pakaian, perabot, logo, menu, dll. *Jan Tschichold* merumuskan prinsip-prinsip dasar tipografi modern pada tahun 1928 dalam bukunya yang berjudul *New Typography*. *Tschichold, Bauhaus, Herbert Bayer and Laszlo Moholy-Nagy, and El Lissitzky* adalah tipografer yang berpengaruh besar dalam ilmu desain grafis yang kita kenal sekarang ini. Mereka mempelopori teknik produksi yang digunakan sepanjang abad ke 20. Pada tahun-tahun berikutnya desain grafis mendapat banyak pengakuan dan mulai banyak diterapkan. Pasca Perang Dunia II, kebutuhan akan desain grafis meningkat pesat, terutama untuk

periklanan dan kemasan produk. Perpindahan Sekolah *Bauhaus* dari Jerman ke *Chicago* pada tahun 1937 membawa pengaruh besar pada desain di Amerika. Nama-nama yang terkenal diantaranya *Adrian Frutiger*(desainer jenis huruf *Univers* dan *Frutiger*), *Paul Rand*(yang dari akhir 1930-an sampai kematianya pada tahun 1996 menggunakan prinsip Bauhaus dan menerapkannya pada iklan dan desain logo.

Perkembangan industri desain grafis tumbuh seiring dengan perkembangan konsumerisme. Hal ini menimbulkan kritik dari berbagai komunitas desain yang tertuang dalam *First Things First manifesto* yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1964 dan diterbitkan kembali pada tahun 1999 di majalah *Émigré*. Konsumerisme terus tumbuh, sehingga terus memacu pertumbuhan ilmu desain grafis. Hal ini menarik para praktisi desain grafis, beberapa diantaranya adalah : *Rudy VanderLans, Erik Spiekermann, Ellen Lupton and Rick Poynor*.

3.6.1 Batasan Media

Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

3.6.2 Prinsip Desain Grafis

Desain grafis juga memiliki prinsip seperti halnya manusia, seseorang dikenal karena prinsipnya, prinsip utama harus ditampilkan dalam sebuah desain grafis sehingga karya tersebut komunikatif, sedangkan unsur yang lainnya ditampilkan sekedar dan tidak mengalahkan unsur utama. Semuanya itu tergantung selera desainer grafis, klien dan khalayak yang menjadi sasaran pesan.

1. Kesederhanaan

Hal ini sangat logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf sebuah berita misalnya. Huruf judul (headline), subjudul dan tubuh berita (body text) sebaiknya jangan menggunakan jenis font yang ornamental dan njilimet, seperti huruf blackletter yang sulit dibaca. Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai KISS (Keep It Simple Stupid). Prinsip ini bisa diterapkan dengan penggunaan elemen ruang kosong (white space) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris seperlunya saja.

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu: keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh, yakin dan bergengsi. Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Semisal wana logo. Konsistensi juga sangat diperlukan sebagai

kesan identitas yang melekat pada sebuah merek produk. Kita tidak mau konsumen sampai lupa pada produk yang dijual. Sedangkan keseimbangan informal bermanfaat menghasilkan kesan visual yang dinamis, bebas, lepas, pop, meninggalkan sikap kaku, dan posmodernis. Untuk menciptakan keseimbangan:

a. Ulangi bentuk tertentu secara berkala, baik secara vertikal maupun horizontal.

b. Pusat elemen pada halaman.

c. Menempatkan beberapa visuals kecil di satu daerah untuk menyeimbangkan satu blok besar gambar atau teks.

d. Gunakan satu atau dua bentuk aneh dan membuat bentuk biasa.

e. Keringinan teks potong-berat dengan terang, berwarna-warni visual.

3. Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Contohnya adalah ilustrasi, garis dan teks diberi raster sehingga memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang dimaksud.

4. Penekanan (aksentuasi)

Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud. Kalau dalam konteks desain surat kabar ini bisa dilakukan dengan memberikan kotak raster atas sebuah berita. Hal ini akan mengesankan pentingnya berita itu

untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul berita, sehingga terlihat jauh berbeda.

3.7 Pengertian *Visual Meeting*

MICE adalah singkatan dari Meeting, Incentive, Convention, Exhibition. MICE adalah jenis kegiatan yang terdapat dalam industri pariwisata, kegiatan ini telah di rencakan secara matang oleh suatu kelompok atau kumpulan orang yang memiliki kesamaan tujuan dalam penyelenggaran kegiatan tersebut. Dunia MICE merupakan dunia bisnis yang sangat menjanjikan namun masih sangat baru dalam masyarakat karena belum banyak memiliki peminat seperti bisnis lainnya.

Menurut kumpulan para ahli ,diantaranya (Kesrul 2004:8), Meeting adalah suatu pertemuan atau persidangan yang diselenggarakan oleh kelompok orang yang tergabung dalam asosiasi, perkumpulan atau perserikatan dengan tujuan mengembangkan profesionalisme, peningkatan sumber daya manusia, menggalang kerjasama anggota dan pengurus, menyebarluaskan informasi terbaru, publikasi, hubungan kemasyarakatan.

Sedangkan Media Visual menurut (Daryanto, 1993:27), artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indera mata. Media visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Jika digabungkan *visual meeting* diantaranya adalah bagaimana *meeting* dirupakan menjadi sebuah bentuk *visual*.