

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

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

3.1 Pengertian Video

Menurut *Christian, Joe, Mark, Cornie, dan Alan McCan* dalam bukunya *Revolutionary Premiere 6 D. Vision (2002: 25)* video adalah teknologi pengirimansinyal elektronik dari suatu sumber gambar bergerak. Aplikasi umum dari sinyal video adalah televise. Berikut ini adalah jenis-jenis video diantaranya:

Menurut *Christian, Joe, Mark, Cornie, dan Alan McCan* dalam bukunya *Revolutionary Premiere 6 D. Vision (2002: 25)* dijelaskan bahwa :

Video production ussualy fall into the one of the following categories:

1. *Instructional Video*
2. *Promotional Video*
3. *Documentary (aka Factual)*
4. *Drama*

Dalam memproduksi video ada beberapa kategori video :

1. Video instruksi/pembelajaran
2. Video promosi

Dalam tugas kerja praktik ini penulis lebih memfokuskan pembuatan video tentang video instruksi atau pembelajaran, berikut ini pengertian yang dimaksud dengan video pembelajaran adalah:

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 Massage* (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 realistis (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 biasa 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 suatu 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* diperkukan untuk menghubungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu.

3.6 Pengertian *Editing*

Menurut situs www.plimbi.com *Editing* dalam bahasa Indonesia adalah serapan dari Inggris. Sedangkan *Editing* berasal dari bahasa Latin *editus* yang artinya ‘menyajikan kembali’. *Editing* dalam bahasa Indonesia bersinonim dengan kata editing. Dalam bidang audio-visual, termasuk film, editing adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Tentunya editing film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa shot (stock shot) dan unsur pendukung seperti *voice*, *sound effect*, dan musik sudah mencukupi. Selain itu, dalam kegiatan editing seorang editor harus betul-betul mampu merekonstruksi (menata ulang) potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera.

Leo Nardi berpendapat editing film adalah merencanakan dan memilih serta menyusun kembali potongan gambar yang diambil oleh juru kamera untuk disiarkan kepada masyarakat (Nardi, 1977: 47). Pertunjukan film di bioskop ataupun televisi di rumah-rumah apabila belum melalui proses editing bisa dipastikan hasilnya tidak maksimal, penonton cenderung merasa bosan dan jenuh. Padahal, tayangan film ataupun video begitu ekonomis. Artinya, penayangannya sangat bergantung pada aspek waktu. Waktu begitu mahal dan menentukan dalam proses penayangan film. Jika sebuah tayangan berdurasi 60

menit, itu artinya selama waktu itu pencipta film harus menjamin tidak membuat penonton bosan apalagi meninggalkan bioskop, atau kalau di televisi memindahkan saluran. Begitu berartinya sebuah hasil editing sampai ada pengamat film yang menyatakan bahwa ruh tayangan film adalah proses editing.

Selain itu, *J.M. Peters* menyatakan bahwa yang dimaksud dengan editing film adalah mengkombinasikan atau memisah-misahkan rangkaian film sehingga tercapai sintesis atau analisis dari bahan yang diambil (Peters, 1980: 9). Di sini, *Peters* mengungkapkan, dengan editing, film sintesis atau sutradara televisi dapat menghidupkan cerita, menjernihkan suatu keterangan, menyatakan ide-ide atau menimbulkan rasa haru pada penonton. Nyata sekali Peters menekankan pada aspek ‘pemberian’ suasana dan nuansa sebuah film setelah melalui proses editing. Pada saat editing berlangsung, tentunya tugas editor tidak hanya menyambung-nyambung belaka. Karena selain unsur visualisasi, unsur pikturisasi (penceritaan lewat rangkaian gambar) juga penting. Unsur inilah yang membedakan kegiatan sambung menyambung dengan editing. Selain itu, keindahan sebuah film tidak melulu disampaikan lewat rangkaian gambar, tetapi juga tingkahan musik dan *sound effect* yang menjadikan sebuah film bernuansa. Di zaman film bisu, rangkaian gambar diupayakan semaksimal mungkin membangun cerita film, tetapi setelah era film bersuara, kolaborasi antara film dan musik begitu menyatu.

Sementara itu, *D.W. Griffith* berpendapat bahwa editing film merupakan suatu hal yang terpenting dalam film karena editing film itu merupakan suatu seni yang tinggi. Seni sendiri merupakan pondasi dari film. Menyunting film adalah

menyusun gambar-gambar film untuk menimbulkan tekanan dramatik dari cerita film itu sendiri. Sutradara dan editor harus pandai dalam *selection of shot*, *selection of action* (scene demi scene yang harus dirangkaikan) (Griffith, 1972: 20-25). Dari penjelasan Griffith tersebut, terkandung pengertian bahwa di samping pentingnya penyusunan film, perlu adanya penyisipan-penyisipan potongan film untuk membuat film itu bercerita. Ini penting sekali diungkapkan dalam pembuatan film pada televisi karena televisi sangat singkat, tetapi bagaimana caranya supaya masyarakat tertarik untuk menyaksikan secara keseluruhan.

3.6.1. Jenis - Jenis Editing

1. Editing kontinuitas (*continuity cutting*) Yaitu menyambungkan potongan yang sesuai, dimana aksi yang berkesinambungan dan mengalir dari shot yang satu ke shot yang lainnya, dimana aksi yang diperlihatkan bukan merupakan bagian dari shot sebelumnya. Suatu sekuen yang berkesinambungan atau rangkaian dari sambungan yang sesuai boleh terdiri dari berbagai angle yang berbeda, namun gambar harus memperlihatkan kesinambungan pergerakan gambar, ketika subjek berpindah posisi maupun arah harus disambung bersama.
2. Editing kompilasi (*compilation cutting*)

Film berita dan film jenis dokumenter mengenai survey, laporan, analisa dokumentasi, sejarah atau laporan perjalanan, umumnya menggunakan editing kompilasi karena sifat snapshot yang mengasyikan dari informasi visual, ini semua dihubungkan oleh narasi yang berkesinambungan.

3. Editing kontinuitas dan kompilasi (*continuity and compilation*)

Film-film cerita yang menggunakan editing kontinuitas boleh juga sesekali menggunakan editing kompilasi, seperti serangkaian long-shot introduksi, sebuah sekuen editing dengan waktu dan ruang yang diringkaskan, atau serangkaian shot yang tidak saling berkaitan untuk memberikan impresi, bukannya suatu reproduksi dari suatu peristiwa. (Joseph V. Mascelli, 1998:149).

3.6.2. Syarat Editor

Penulis pada dasarnya ada tiga, yaitu : penulis profesional, penulis semi profesional dan penulis amatir. Syarat menjadi penyunting naskah / editor :

1. Menguasai Ejaan

Seseorang yang ingin menjadi penyunting naskah pada penerbitan tentu perlu menguasai kaidah ejaan bahasa Indonesia, ia harus paham penggunaan huruf kecil, huruf kapital, pemenggalan kata, dan penggunaan tanda-tanda baca (titik, koma, dll.)

2. Menguasai Tata Bahasa

Seorang penyunting naskah harus tahu mana kalimat yang baik dan benar, dan mana kalimat yang salah dan tidak benar. Menguasai bahasa Indonesia tentu tidak lain dan tidak bukan adalah menguasai tata bahasa Indonesia.

3. Bersahabat dengan Kamus

Seorang penyunting naskah perlu akrab dengan kamus, entah itu kamus satu bahasa maupun kamus dua bahasa. dalam hal ini, tentu termasuk pula istilah, leksikon, dan ensiklopedia.

4. Memiliki Kepekaan Bahasa

Seorang penyunting naskah pun dituntut untuk memiliki kepekaan bahasa. Dia harus tahu mana kalimat yang kasar dan mana kalimat yang halus, mana kata yang perlu dihindari dan mana kata yang sebaiknya dipakai.

5. Memiliki Pengetahuan Luas

Seorang penyunting harus memiliki pengetahuan luas, artinya ia harus banyak membaca buku, membaca majalah dan koran, dan menyerap informasi melalui media audiovisual. Jelas penyunting tidak ketinggalan informasi.

6. Memiliki Ketelitian dan Kesabaran

seorang penyunting naskah dituntut untuk tetap teliti dan sabar dalam menyunting naskah.

7. Memiliki Kepekaan terhadap SARA dan Pornografi

Seorang penyunting naskah harus peka terhadap hal-hal yang berbau suku, agama, ras, dan antargolongan.

8. Memiliki Keluwesan

Seorang penyunting naskah sering berhubungan dengan orang lain maka dia harus dapat bersikap dan berlaku luwes (supel).

9. Memiliki Kemampuan Menulis

seorang penyunting juga perlu memiliki kemampuan menulis, minimal mampu menyusun tulisan yang elementer.

10. Menguasai Bidang Tertentu

Alangkah baiknya seorang penyunting menguasai satu bidang keilmuan tertentu.

11. Memahami Kode Etik Penyuntingan Naskah

Seorang penyunting naskah perlu menguasai dan memahami kode etik penyuntingan naskah, dengan kata lain penyuntingan naskah harus tahu mana yang boleh dan mana yang tidak boleh dilakukan dalam penyuntingan naskah.

