

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang rangkaian konsep dan teori yang mendukung Perancangan Media Motion Graphic OBB Program TV “Movie Zone” di KOMPAS TV Surabaya. Adapun teori tersebut sebagai berikut :

2.1 Perancangan

Perancangan adalah suatu pemikiran rasional berdasarkan fakta-fakta dan atau perkiraan yang mendekat (estimate) sebagai persiapan untuk melaksanakan tindakan-tindakan kemudian. 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 medium yang digunakan untuk membawa / menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan. Menurut Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach, pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas, Arti sempit : bahwa media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk

menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Arti luas : kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

2.3 Multimedia

2.3.1 Sejarah Multimedia

Multimedia mempunyai sejarah yang cukup banyak yang mengandung makna dan arti yang berbeda setiap tahunnya, tetapi setiap tahunnya ada sedikit penambahan arti tentang istilah multimedia, dimana multimedia didiskripsikan oleh ilmuwan sesuai dengan apa yang telah ada di perubahan multimedia tersebut.

Istilah multimedia pertama kali dikenal pada dunia teater, yang mempertunjukkan pagelaran dengan menggunakan gerak, musik dan video untuk menambah dramatisasi suatu cerita. Sekarang multimedia dikenal dengan panduan dari hasil gambar atau image, grafik, teks, suara, TV dan animasi sehingga menjadi suatu karya yang dapat dinikmati secara audio visual. Umumnya juga orang mengenal multimedia sebagai sistem dari komputer personal (PC) yang berkembang pesat dewasa ini. Dalam perkembangannya pengajaran, latihan, pembuatan manufaktur, sedang dalam sistem perekonomian layak digunakan untuk kegiatan promosi penjualan.

Menurut Robert Webking, multimedia secara “etimologi” diartikan sebagai “multi” (banyak) “medium” (perantara media). Dalam bidang informasi multimedia memiliki makna yaitu “persekutuan media” diantara sumber dan pemasukan informasi atau “persekutuan alat” dengan mana informasi disimpan, ditransmisikan, dipresentasikan dan diterima (webking.2001: www.alltheweb.com). Munter menulis bahwa, “alat bantu media dapat memberikan sumbangan yang sangat besar dalam menambah minat, variasi, dampak serta kemampuan mengingat lebih lama dibandingkan dengan kata-kata. Munter menjelaskan bahwa orang paling banyak belajar dan menyimpan memori melalui observasi minimal 85% sedangkan data yang dikumpulkan dan yang disimpan berasal dari penglihatan dan suara bisa melebihi batas normal. Suatu tinjauan mengenai suatu penelitian menyatakan bahwa alat bantu audiovisual (multimedia) meningkatkan pemahaman sampai 200% dalam pengajaran, alat bantu visual meningkatkan daya ingat sekitar 14-38% dan dapat mengurangi waktu yang diperlukan sampai 40% untuk menjelaskan konsep tunggal dalam kegiatan promosi.

Satu alasan penting bahwa alat bantu multimedia yang relevan dan dipilih dengan baik adalah menarik perhatian dengan kualitas kerja yang luar biasa, warna-warna terang pada bagan, bentuk unik suatu obyek dan getaran bunyi yang khusus, semuanya akan membantu mendapatkan perhatian. Dengan kualitas peraga yang luar biasa, warna-warna terang pada bagan, bentuk unik suatu obyek dan getaran bunyi yang khusus, semuanya

akan membantu mendapatkan perhatian dan memperbaharui daya tarik gagasan yang disampaikan. Perhatian penuh dapat dilakukan hanya dalam beberapa detik memiliki 'waktu paruh' yang sangat singkat alat multimedia dapat digunakan secara efektif untuk mengendalikan perhatian penyimak melalui stimulasi visual dan stimulasi audio. Stimulasi visual dan stimulasi audio akan memberikan kesadaran yang tinggi, intensitas, ukuran yang besar, pengulangan, durasi, warna yang cerah. Istilah psikofisik mengacu pada interaksi proses psikologis dan stimulasi fisik penggabungan faktor-faktor itu dalam bentuk alat bantu multimedia akan sangat membantu mempertahankan tingkat perhatian yang disengaja ataupun yang tidak disengaja.

2.3.2 Definisi Multimedia

Multimedia terdiri dari dua kata "multi" artinya banyak dan "media" sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawakan sesuatu. Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, animasi dan video. Multimedia dapat diartikan penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

Menurut McComick, 1996 : Multimedia adalah kombinasi dari tiga elemen suara, gambar dan teks. Industri kreatif menggunakan multimedia untuk berbagai keperluan mulai dari seni, untuk hiburan dan juga komersial. Definisi multimedia lainnya adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Vaughan (2004, p1) mengatakan Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

2.3.3 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, sehingga Linear Multimedia biasa dipelajari di dunia pendidikan seperti di jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), periklanan atau jurusan Multimedia, baik di tingkat perguruan tinggi maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

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. Contohnya 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

Dalam multimedia termasuk juga kategori interaktif yang berarti ada keseimbangan antara berbagai media dengan menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio dan interaktivitas. Untuk membuat karya dari jenis kategori multimedia ini, dibutuhkan multi disiplin ilmu, jam terbang yang tinggi, bekerja dalam tim, dan memiliki manajemen yang baik.

2.3.4 Komponen Multimedia

Selain memiliki kategori dalam multimedia terdapat juga komponen-komponen yang membantu terciptanya suatu karya multimedia mulai dari teks, *image* (grafik), *audio* (suara), video, animasi dan *virtual reality*.

1. Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Kebutuhan teks bergantung kepada penggunaan aplikasi multimedia

2. *Image* (grafik)

Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar juga dapat berfungsi

sebagai ikon, yang bila dipadukan dengan teks, merupakan opsi yang bisa dipilih.

Disini gambar diartikan sebagai gambar diam. Terdapat dua jenis gambar pada 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. Gambar bitmap merupakan rekonstruksi dari gambar asli. 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* (suara)

PC multimedia tanpa bunyi hanya disebut *unimedia*, bukan multimedia. Bunyi dapat ditambahkan dalam multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara. Seperti halnya grafis, dapat membeli ataupun menciptakan sendiri. Dalam karya multimedia audio terdiri dari sebagai berikut :

a. Musik

Lantunan musik dapat digunakan dalam pembuatan suatu karya multimedia sebagai pendukung agar memberi efek tertentu dan terlihat lebih menarik.

b. Effects

Efek 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, kicau burung di hutan, suara desiran angin di puncak bukit dan lain-lain.

d. Voice

Suara pemain, penyiar, narator berupa dialog atau monolog.

4. Video

Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video sangat berperan dalam multimedia. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keamanan, keilmuan, dan produksi. Dan di dalam multimedia, video terbagi atas:

a. Video Shoot

Hasil pengambilan gambar menggunakan camera / camcorder digital maupun analog. Format file yang digunakan biasanya 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.

5. Animasi

Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi memiliki pengertian yaitu, membuat gambar menjadi hidup. Untuk membuat animasi bisa dilakukan dengan cara frame by frame seperti stop motion atau dengan keyframe in between seperti pada pembuatan animasi di software 3D Studio Max atau Adobe Flash.

2.4 Motion Graphic

Motion graphic adalah pengembangan dari seni desain grafis. Motion graphic mempunyai konteks sebagai film, video atau animasi. 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. Segala bentuk desain grafis dalam media elektronik audio visual adalah pekerjaan yang dilakukan oleh motion designer.

Aplikasi motion graphic berorientasi pada objek. 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 di dalamnya terdapat timeline, resolusi, hitungan jumlah frame per detik dan ukuran.

2.5 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 revisinya.

2.6 Program Televisi

2.6.1 Definisi Televisi

Salah satu sarana telekomunikasi yaitu televisi. Televisi adalah alat komunikasi jarak jauh yang menggunakan media audio dan visual. Televisi berfungsi sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu layar hitam putih ataupun layar berwarna. 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.

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”.

Perbedaan media televisi dengan media radio yaitu, radio hanya dapat menyampaikan informasi dalam bentuk audio, sedangkan televisi lebih unggul karena pemirsa dapat menyaksikan visual serta mendengarkan audio. Sehingga audio dan visual dalam media televisi 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.

2.7 Motion Graphic

2.7.1 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.

2.7.2 Tokoh Penting 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.

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. Penyanggah gelar M.F.A bidang desain grafis dari Yale School Of Arts serta Royal Designer For Industry dari Royal Society Of Arts ini, seringkali dibanding-bandingkan dengan Saul Bass.

2.7.3 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 tittle 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.

2.7.4 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.