

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Multimedia**

Panduan untuk mengetahui multimedia harus dimulai dengan definisi atau pengertian 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 (Mc Cormick, 1996) atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).

Definisi lain dari multimedia yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hoftsteter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia;

1. Harus ada komputer yang mengkoordinasi apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan kita.
2. Harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi.
3. Harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
4. Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya jika tidak ada komputer untuk berinteraksi maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Jika tidak ada link yang menghadirkan sebuah struktur dan dimensi, maka namanya rak buku, bukan multimedia. Kalau tidak ada navigasi yang memungkinkan kita memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga jika kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka namanya televisi, bukan multimedia. Dari definisi diatas, maka multimedia ada yang online (internet) dan multimedia yang offline (tradisional).

### **2.1.1 Kategori Multimedia**

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu Multimedia Content Production dan Multimedia Communication.

1. *Multimedia Content Production* adalah penggunaan beberapa media (teks, audio, graphics, animation, video dan interactivity) yang berbeda dalam

menyampaikan suatu informasi atau menghasilkan produk multimedia seperti video, audio, musik, film, game, entertainment, dll. Bisa juga dikatakan sebagai penggunaan beberapa teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (teks, audio, graphics, animation, video, dan interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- 1) Media teks/tulisan
- 2) Media audio/suara
- 3) Media video
- 4) Media animasi
- 5) Media gambar
- 6) Media interaktif
- 7) Media special effect

2. *Multimedia Communication* adalah penggunaan media (massa), seperti televisi, radio, media cetak dan internet untuk mempublikasikan / menyiarkan / mengkomunikasikan material periklanan, publikasi, entertainment, berita, pendidikan, dll. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- 1) TV
- 2) Radio
- 3) Film
- 4) Media Cetak
- 5) Musik
- 6) Game

- 7) Entertainment
- 8) Tutorial
- 9) Internet

Dengan penggunaan multimedia, penyampaian informasi akan menjadi lebih menarik dan mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi tersebut. Seperti yang disebutkan dalam laporan hasil penelitian yang dikeluarkan oleh *Computer Technology Research* (Hofstetter, p4) bahwa seseorang hanya akan mendapatkan 20% dari apa yang mereka lihat dan 30% dari yang mereka dengar. Sedangkan melalui multimedia akan mendapatkan 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, sampai 80% dari apa yang mereka lihat, dengar dan berinteraksi dengan pada waktu yang sama.

### **2.1.2 Pertelevision**

Istilah televisi berasal dari kata “tele” yang berarti jauh dan “visi (*vision*)” yang berarti penglihatan. Segi jauhnya diusahakan oleh prinsip radio, sedangkan segi penglihatan oleh gambarnya. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006: 1335), mendefinisikan televisi sebagai sistem penyiaran gambar yang disertai dengan bunyi (suara) melalui kabel atau melalui angkasa dengan menggunakan alat yang mengubah cahaya (gambar) dan bunyi (suara) menjadi gelombang listrik dan mengubahnya kembali menjadi berkas cahaya yang dapat dilihat dan bunyi yang dapat didengar.

Sedangkan penyiaran televisi menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran pasal 1 ayat (4) adalah media komu-

nikasi massa dengar pandang, yang menyalurkan gagasan dan informasi dalam bentuk suara dan gambar secara umum, baik terbuka maupun tertutup, berupa program yang teratur dan berkesinambungan.

Sifat televisi yang menggabungkan audio dan visual, menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat. Meskipun begitu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada tayangan televisi, yaitu Elvinaro dkk., (2007: 140-142);

a. Pemirsa

Televisi harus memahami kebiasaan dan minat pemirsa, baik yang termasuk kategori anak-anak, remaja, dewasa bahkan orang yang sudah lanjut usia sekalipun. Hal ini bertujuan agar pemirsa lebih tertarik menyaksikan tayangan televisi.

b. Waktu

Waktu penayangan harus sesuai dengan kebiasaan pemirsa.

c. Durasi

Durasi disesuaikan dengan jenis acara dan tuntutan skrip atau naskah, durasi juga harus pas agar pemirsa tidak bosan saat menonton suatu tayangan.

d. Metode Penyajiannya

Mengemas pesan sedemikian rupa, misalnya saja tayangan yang berisi pesan khusus dan bersifat “berat” disajikan dalam bentuk hiburan, sehingga pemirsa lebih nyaman dan terhibur saat menyaksikannya.

## 2.2 Berita

*News* (berita) mengandung kata *new* yang berarti baru. Singkatnya, berita adalah sesuatu yang baru yang diketengahkan bagi khalayak pembaca atau pendengar. Menurut Prof. Mitchel V. Charnley dalam bukunya *Reporting* edisi III mendefinisikan berita sebagai laporan yang tepat waktu mengenai fakta atau opini yang memiliki daya tarik atau hal penting atau kedua-duanya bagi masyarakat luas.

Selain fakta, suatu berita harus juga memperhatikan aktualitas dan juga harus dinilai penting oleh *audience*-nya serta menarik. Faktor daya tarik dan pentingnya fakta sebagai bahan penulisan berita dapat dilihat dari bobot peristiwa yang didasarkan terhadap eksklusivitas, keistimewaan, atau scoop-nya (Muda, Deddy Iskandar, 2005: 23). Opini juga dapat menjadi sebuah berita, namun opini dari narasumber yang berkompeten, bukan opini pembuat berita.

Beberapa jenis berita yang dikenal di dunia jurnalistik antara lain adalah;

1. *Straight News*

Yaitu berita langsung, apa adanya, ditulis secara singkat dan lugas. Sebagian besar halaman depan surat kabar berisi berita jenis ini. *Straight News* terbagi dalam 2 kategori yaitu *Hard News*, berita yang memiliki nilai lebih dari segi aktualitas dan kepentingan atau amat penting segera diketahui pembaca. Berisi informasi peristiwa khusus (*special event*) yang terjadi secara tiba-tiba. Kedua, *Soft News*, nilai beritanya di bawah *Hard News* dan merupakan berita pendukung.

2. *Depth News*

Yaitu berita mendalam, dikembangkan dengan pendalaman hal-hal yang ada di bawah suatu permukaan.

3. *Investigation News*

Berita yang dikembangkan berdasarkan penelitian atau penyelidikan dari berbagai sumber.

4. *Interpretative News*

Berita yang dikembangkan dengan pendapat atau penelitian penulisnya/reporter.

5. *Opinion News*

Berita mengenai pendapat seseorang, biasanya pendapat para cendekiawan, sarjana, ahli, atau pejabat, mengenai suatu hal, peristiwa, kondisi poleksosbudhankam, dan sebagainya

### 2.3 Teknik Pengambilan Gambar Pada Kamera

Ada beberapa teknik untuk pengambilan gambar atau video ,berikut teknik - teknik yang sering di gunakan:

**1. Sudut Pengambilan Gambar [CAMERA ANGLE].**

a. Bird Eye View.

Pengambilan gambar yang dilakukan dari atas di ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah begitu kecil.

Pengambilan gambar dengan cara ini biasanya menggunakan helikopter maupun dari gedung -gedung tinggi.

Kalau anda suka melihat film-film Hollywood, tentunya teknik yang ini tidak asing lagi bagi anda.

b. High Angle.

Teknik pengambilan gambarnya dengan sudut pengambilan gambar tepat diatas objek, pengambilan gambar yang seperti ini memiliki arti yang dramatik yaitu kecil atau kerdil.

c. Low Angle

Pengambilan gambar teknik ini yakni mengambil gambar dari bawah si objek, sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan dari high angle. Kesan yang di timbulkan yaitu keagungngan atau kejayaan. Biasanya teknik ini sering di gunakan untuk membuat sebuah karakter monster atau manusia raksasa.

d. Eye Level

Pengambilan gambar ini dengan sudut pandang sejajar dengan mata objek, tidak ada kesan dramatik tertentu yang di dapat dari eye level ini, yang ada hanya memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri.

e. Frog Level.

Sudut pengambilan ini di ambil sejajar dengan permukaan tempat objek menjadi sangat besar.



## 2. Ukuran Gambar[*FRAME SIZE*]

a. Extreme Close-up [ECU].

Pengambilan gambar sangat dekat sekali, hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek. Fungsinya untuk kedetilan suatu objek.

b. Big Cloe-up[BCU].

Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsinya adalah untuk menonjolkan ekspresi yang di keluarkan oleh objek.

c. Close-up[CU].

Ukuran gambar hanya sebatas dari ujung kepala hingga leher. Fungsinya untuk memberi gambaran jelas tetang objek.

d. Medium Close-up[MCU].

Gambar yang diambil sebatas dari ujung kepala hingga dada. Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang sehingga penonton jelas.

e. Mid Shoot[MS].

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga pinggang. Fungsinya memperlihatkan sosok objek secara jelas.

f. Knee Shoot[KS].

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga lutut. Fungsinya hampir sama dengan Mid Shoot.

g. Full Shoot[FS]

Pengambilan gambar penuh dari kepala hingga kaki. Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya.

h. Long Shoot [LS]

Pengambilan gambar lebih luas dari pada Fool Shoot. Untuk mnunjukan objek dengan latar belakangnya.

i. Extreem Long Shoot [ELS].

Pengambilan gambar melebihi long Shoot,menampilkan lingkungan si objek secara utuh.Untuk menunjukkan objek tersebut bagian dari lingkungannya.

j. 1 Shoot.

Pengambilan gambar satu objek. Fungsinya memperlihatkan seseorang atau benda dalam frame.

k. 2 Shoot.

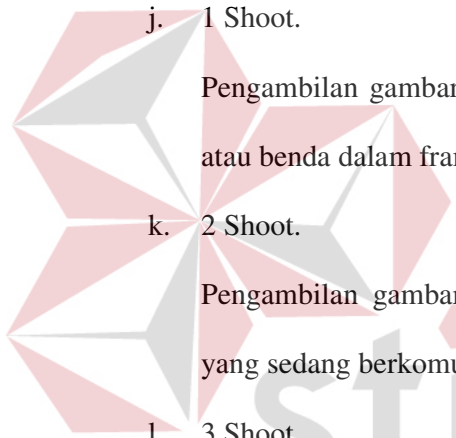
Pengambilan gambar 2 objek. Untuk memperlihatkan adegan 2 orang yang sedang berkomunikasi.

l. 3.Shoot

Pengambilan gambar 3 objek untuk memperlihatkan 3 orang yang sedang mengobrol.

m. Group Shoot

Pengambilan gambar sekumpulan objek Untuk memperlihatkan adegan sekelompok orang dalam melakukan aktifitas.



### 3. GERAKAN KAMERA[MOVING CAMERA]

a. Zooming[In/out]

Gerakan yang dilakukan oleh lensa kamera mendekat maupun menjauh objek,gerakan ini merupakan fasilitas yang di sediakan oleh kamera vidio, dan kameramen hanya mengoperasikannya saja.

b. Panning[left/Right].

Yang di maksud gerakan panning yakni kamera bergerak dari tengah ke kanan atau dari tengah kekiri,namun bukan kameranya yang bergerak tapi tripodnya yang bergerak sesuai arah yang di inginkan.

c. Tilting[Up/Down].

Gerakan Tilting yitu gerakan keatas dan kebawah,masih menggunakan tripod sebagai alat bantu agar hasil gambar yang di dapatkan memuaskan dan stabil.

d. Dolly[In/Out].

Gerakan yang di lakukan yaitu gerakan maju mundur,hampir sama dengan gerakan Zooming namun pada Dolly yang bergerak adalah tripod yang telah di beri roda dengan cara mendorong tripod maju ataupun menariknya mundur.

e. Follow.

Pengambilan gambar di lakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

f. Framing[In/Out].

Framing adalah gerakan yang di lakukan oleh objek untuk memasuki [in] atau keluar [out] framing shot.

g. Fading [In/Out].

Merupakan pergantian gambar secara perlahan-lahan. Apabila gambar baru masuk menggantikan gambar yang ada di sebut fade in, sedangkan jika gambar yang ada perlahan-lahan menghilang dan di gantikan gambar baru di sebut fade out.

h. Crane Shoot.

Merupakan gerakan kamera yang di pasang pada alat bantu mesin beroda dan bergerak sendiri bersamaan kameramen, baik mendekati maupun menjauhi objek.

#### 4. GERAKAN OBJEK[MOVING OBJECT]

a. Kamera sejajar objek.

Kamera sejajar mengikuti pergerakan objek, baik ke kiri maupun ke kanan

b. Walking [In/Out]

Objek bergerak mendekati[in] maupun menjauhi [out] kamera.

Namun ada beberapa elemen penting yang harus ada di dalam gambar. Dan elemen penting tersebut meliputi:

a. Motivasi

- b. Informasi
- c. Komposisi
- d. Suara.
- e. Sudut Kamera
- f. Kontinuitas.

Selain teknik-teknik maupun tatacara pengambilan gambar yang harus dimiliki oleh seorang kameramen ada hal lain yang harus dimiliki yakni *sense of art* atau rasa seni, karena gambar yang diambil oleh kameramen merupakan karya seni. Setiap orang memungkinkan untuk menguasai teknik-teknik pengambilan gambar namun apabila tidak memiliki rasa seni atau keindahan maka hasil yang didapatkanpun kurang maksimal. Jadi rasa seni yang tinggi dapat dijadikan modal utama untuk menjadi kameramen. (bopf ive, 2011)

#### 2.4 Titik tengah

Titik tengah merupakan salah satu program dari Metro TV Jatim yang ditayangkan pada hari senin hingga kamis pada pukul 16.30-17.00. Dari program titik tengah tersebut yang berdurasi setengah jam, Metro TV Jatim memberikan tayangan berita yang terbaru, teraktual, dan berbobot yang akan disampaikan kepada penontonnya melalui wawancara dialog pada nara sumber yang telah ada di studio metro tv jatim. Berita yang disampaikan berkisar dari wilayah Jawa Timur. Dalam sebuah program berita dipegang oleh seorang editor yang merangkap sebagai PD (*program director*) yang mengatur jalannya sebuah acara program. Penulis

mengangkat program berita jurnal pagi karena pada program berita jurnal pagi berita-berita baru yang ditayangkan merupakan berita baru dan masih belum banyak ditonton dan didengar oleh para penonton. Sehingga demikian penulis mengangkat program jurnal pagi sebagai topic atau judul dalam pembuatan laporan ini.

#### **2.4.1 Detail Proses Pengerjaan Dialog Titik Tengah**

Ruang lingkup dari penyusunan kerja dapat dikelompokkan dalam tiga jenis tahap yaitu :

##### **1. Tahap Pra produksi**

Dalam tahap pra produksi Penulis mempersiapkan ruang studio, seperti cek kamera, white balance, cek fokus, memindah posisi kamera bila diperlukan untuk mendekati object yang akan di shoot, menyiapkan clip on untuk narasumber, dan kursi untuk nara sumber

##### **2. Tahap Produksi**

Dalam tahap produksi penulis disini akan dituntun untuk merekam gambar dialog nara sumber dan presenter oleh PD yang akan ditampilkan dilayar televisi sesuai teknik pengambilan gambar yang berlaku di acara titik tengah tersebut, dan melakukan inovasi pengambilan teknik gambar bila diperlukan.

##### **3. Tahap Pasca Produksi**

Dalam tahap pasca produksi yang dapat dilakukan adalah evaluasi. Hasil dari evaluasi tersebut dikerjakan dalam bentuk rekapan. Dari hasil rekapan terse-

but maka produser dan pimpinan dapat mengevaluasi kekurangan dan kelebihan dalam pelaksanaan berita siap tayang.

