

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Video Profil**

Video profil merupakan salah satu media yang efektif dalam mempromosikan perusahaan, produk, hingga promosi untuk potensi daerah. Dengan komunikasi melalui audio visual tentunya penyampaian propaganda atau promosi semakin efektif. Selain dikemas dalam format linier (dioperasikan menggunakan media player VCD atau DVD) yang juga dapat diproduksi melalui format CD interaktif dioperasikan melalui komputer.

#### **2.2 Konsep Dasar Multimedia**

Istilah multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Pengertian multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media berarti alat/sarana/piranti untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan hubungan atau interaksi dua arah. Dengan adanya komunikasi sebuah informasi akan mudah dipahami oleh indera.

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Jauheri,2007).

Didalam multimedia terdapat beberapa elemen, elemenelemen tersebut diantaranya adalah text, image, audio, video dan animasi

##### *1. Text*

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah text (teks). Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

## 2. *Image*

Image (grafik) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan scanner, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar dapat berwujud sebuah ikon, foto ataupun simbol.

## 3. Audio

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, music, efek suara atau penggabungan di antara ketiganya.

## 4. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.

## 5. Animasi

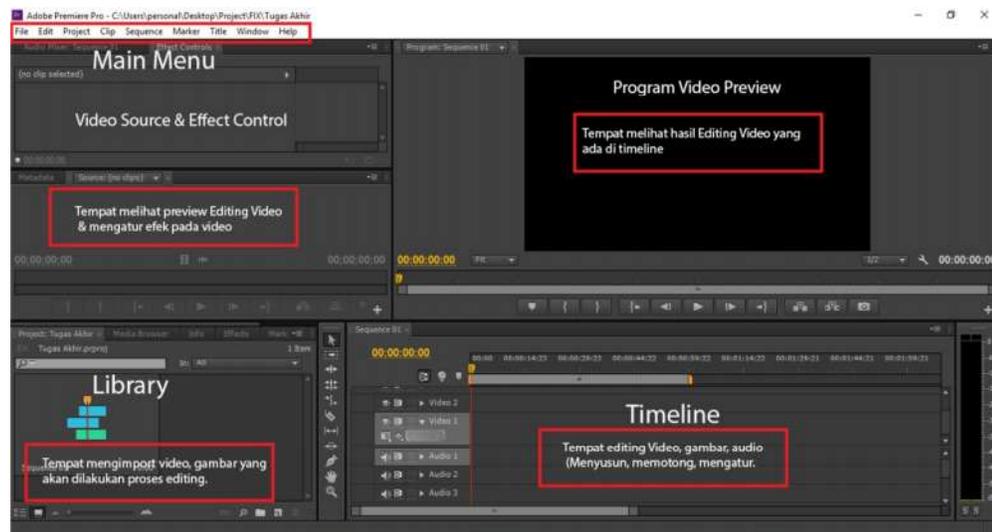
Animasi yaitu penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Penciptaan animasi terdiri dari tiga tahap yaitu, permodelan, layout dan animasi, dan rendering.

## **2.3 Perangkat Lunak yang Digunakan**

### **2.3.1 Adobe Premiere Pro**

Adobe Premiere Pro CS6 adalah software yang menggabungkan kinerja yang luar biasa dengan rapi, antarmuka yang diubah dan sejumlah fitur kreatif baru yang fantastis, termasuk didalamnya Warp Stabilizer untuk menstabilkan footage, timeline trimming yang dinamis, multicam editing yang diperluas, adjustment layers, dan banyak lagi (Herizal, 2003). Adobe Premiere adalah program Video Editing yang dikembangkan oleh Adobe. Program ini sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya. Adobe Premiere Pro telah mendukung editing video berkualitas tinggi, serta memiliki sekitar 45 efek video dan 12 efek audio, yang bisa untuk mengubah pola tampilan dan menganimasikan klip video dan audio. Adobe Premiere lebih dikhususkan untuk merangkai gambar, video, dan audio. Dalam pembuatan Video

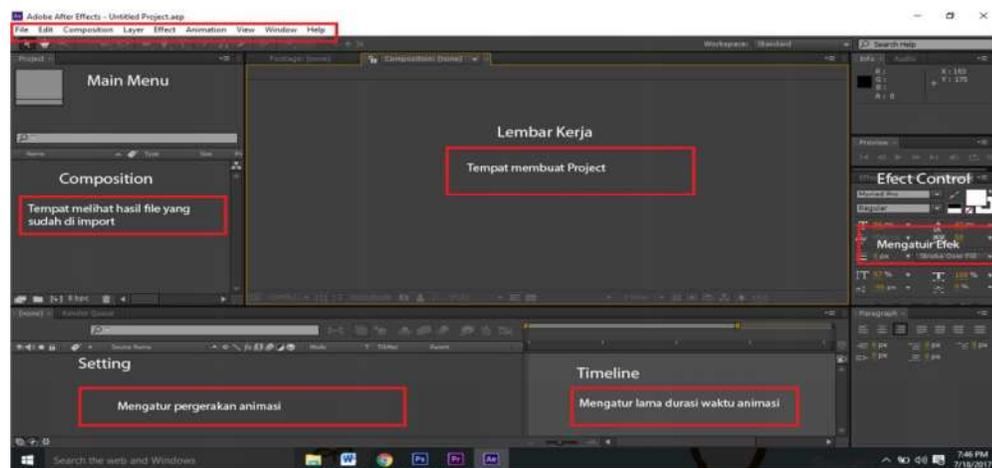
Profil Jurusan Akuntansi ini Adobe Premiere Pro CS6 digunakan dalam melakukan proses editing.



Gambar 2.1 Tampilan awal Adobe Premiere Pro CS6

### 2.3.2 Adobe After Effects

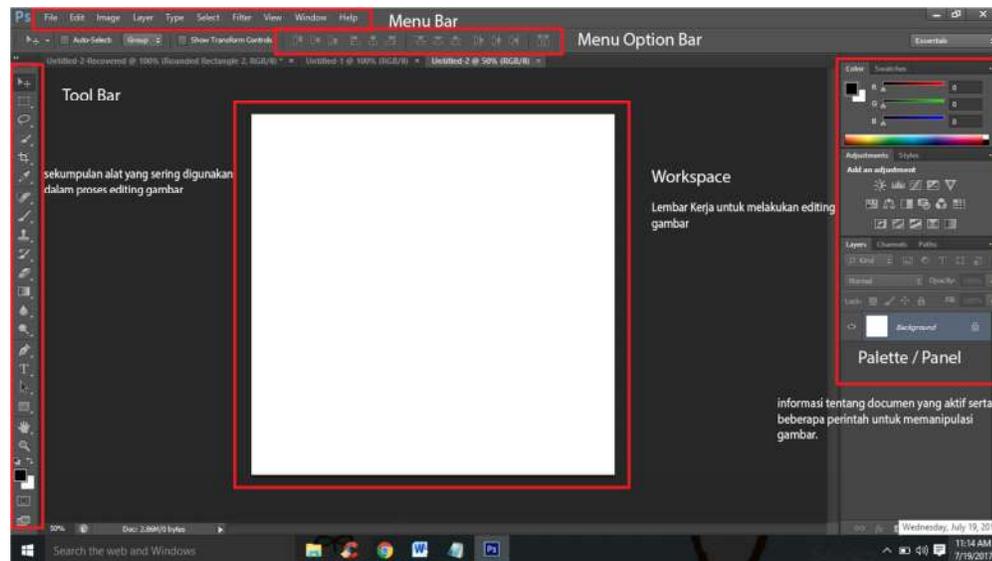
Adobe After Effects CS6 adalah perangkat lunak compositing kreatif yang digunakan oleh berbagai motion graphic dan seniman efek visual. Menawarkan kontrol yang unggul, banyak pilihan kreatif, dengan aplikasi pasca-produksi lainnya. (Awan, 2015). Dalam pembuatan video profil Jurusan Akuntansi ini Adobe After Effects CS6 digunakan dalam melakukan proses compositing dan animasi.



Gambar 2.2 Tampilan awal Adobe After Effect CS6

### 2.3.3 Adobe Photoshop CS6

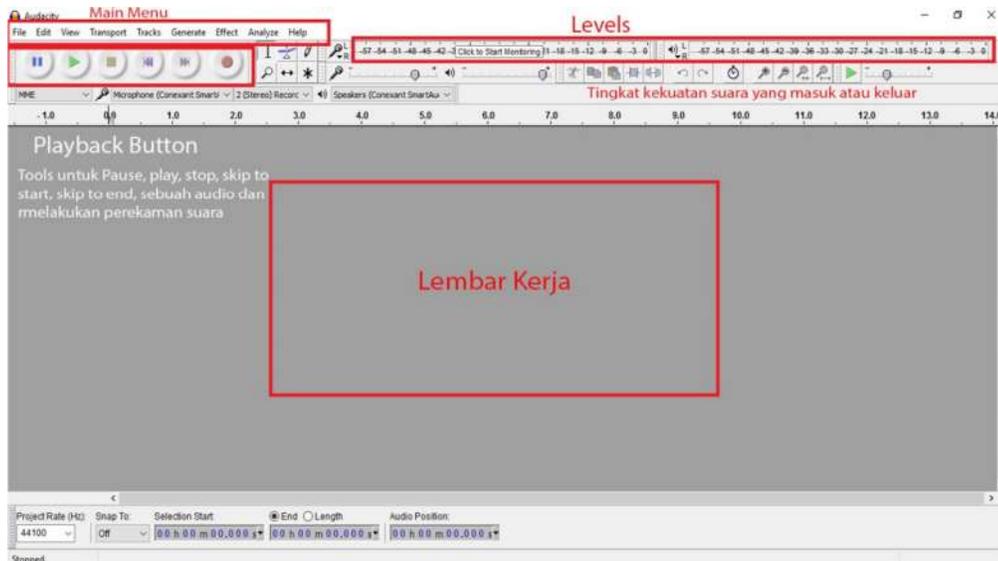
Adobe Photoshop CS6 adalah perangkat lunak digital imaging yang paling maju di dunia, yang digunakan oleh fotografer, desainer, profesional web, dan video profesional. (Adobe Systems Incorporated, 2013). Dalam pembuatan video profil ini, Adobe Photoshop CS6 digunakan dalam melakukan proses graphic design.



Gambar 2.3 Tampilan awal Adobe Photoshop CS6

### 2.3.4 Audacity

Software audacity adalah perangkat lunak (software) yang digunakan untuk merekam audio sekaligus mengedit audio menggunakan audacity yang biasa dikenal audio editor. Software audacity merupakan audio editor yang mudah digunakan, gratis, dan bebas didistribusikan oleh siapa saja. Software audacity audio editor juga bisa diinstall diberbagai operating system seperti Linux, Mac OS X, Windows dan sistem operasi lainnya. Audacity audio editor juga mendukung berbagai macam bahasa atas bantuan mereka yang suka rela ikut menerjemahkan software audacity. Audacity adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh relawan yang ingin menghadirkan audio editor terbaik yang bisa berjalan pada berbagai sistem operasi. Software audacity didistribusikan dibawah ketentuan GNU General Public License (GPL).



Gambar 2.4 Tampilan awal Audacity

## 2.4 Perangkat Keras yang Digunakan

### 2.4.1 *Personal Computer (PC)*

Menurut (Wimatra, 2008) mengatakan bahwa definisi komputer adalah sistem elektronik yang memiliki tujuan pengolahan data, yang kemudian dapat menghasilkan informasi yang berguna.

### 2.4.2 Kamera DSLR

DSLR adalah ringkasan kepada ‘Digital Single-Lens Reflex’ atau dalam Bahasa Melayunya boleh diterjemahkan sebagai “Pantulan Lensa Tunggal Digital”. Sistem kamera ini sebenarnya telah wujud sejak zaman kamera analog lagi. Pada ketika itu, DSLR dikenali dengan nama kamera SLR.

### 2.4.3 Tripod

Tripod dalam fotografi, adalah alat stan untuk membantu agar badan kamera bisa berdiri dengan tegak dan tegar. Hal ini dimaksudkan untuk mengurangi kelelahan fotografer dalam mengambil gambar dan mengurangi noise yang ditimbulkan oleh guncangan tangan fotografer. Tripod biasanya dipakai jika

fotografer menggunakan shutter speed di angka 30 atau lebih lambat atau menggunakan lensa kamera dengan focal length lebih dari 200 mm.

#### **2.4.4 *Microphone***

Mikrofon (bahasa Inggris: *microphone*) adalah suatu jenis transduser yang mengubah energi-energi akustik (gelombang suara) menjadi sinyal listrik. Mikrofon merupakan salah satu alat untuk membantu komunikasi manusia. Mikrofon dipakai pada banyak alat seperti telepon, alat perekam, alat bantu dengar, dan pengudaraan radio serta televisi.

#### **2.4.5 *Lighting***

*Lighting* adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan. Sebab, tanpa adanya cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat. Secara umum itulah fungsi dari tata cahaya.

### **2.5 Tahapan Produksi**

Terdapat tiga tahapan dalam memproduksi *system* multimedia komersial, misalnya iklan televisi, profil perusahaan, atau situs web perusahaan, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Masing-masing tahap mempengaruhi secara dramatis terhadap biaya dan berkualitas. Adapun tahapan-tahapan produksi sebagai berikut :

#### **2.5.1 Pra Produksi ( *Pre Production* )**

Tahap pra produksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktifitas yang terjadi sebelum multimedia diproduksi secara nyata. Perencanaan secara baik sebelum diproduksi dapat menghemat biaya yang dikeluarkan pemesan multimedia komersial. Hal inilah manfaat utama tahap praproduksi.

##### **1. Anggaran (Budgeting)**

Perencanaan/perhitungan biaya yang akan dikeluarkan untuk memproduksi video.

## 2. Pemilihan Aktor/Talent

Pemilihan pemain yang sesuai dengan video yang akan dibuat.

## 3. Penulisan Cerita (Scriptwriting)

Proses pembuatan jalan cerita atau yang lebih dikenal dengan skenario. Skenario adalah bentuk tertulis dari keseluruhan film yang merupakan bentuk dasar rangkaian dan adegan – adegan yang tidak dirincikan. (A. Zainul Fanani, 2006).

## 4. Storyline dan Storyboard

*Storyline* merupakan inti dari sebuah naskah yang di ambil dari gagasan utama yang dibuat seperti alur cerita. *Story Board* adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus yang disusun teratur pada papan bulletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Story Board* digunakan untuk mempermudah dan mempermudah pengambilan gambar. (Heru Effendy, 2002).

### 2.5.2 Produksi

Produksi adalah inti dari setiap proyek karena produksi adalah tahap pengambilan data yang dibutuhkan sesuai script dan storyboard. Adapun proses produksi adalah sebagai berikut :

#### 1. Pengambilan Gambar (*Shooting*)

Setelah *storyboard* atau skenario telah dirancang, maka langkah selanjutnya adalah melakukan *shooting* video profil atau pengambilan gambar pada objek yang telah ditentukan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.

#### 2. Proses Perekaman Suara, *Sound Effect*, dan Musik

*Sound Effect* digunakan untuk menekankan artistik, keseruan, menegangkan dari suatu film, acara televisi, animasi, *videogame* atau bahkan suatu titik kreatif tanpa menggunakan dialog atau musik. Musik ialah ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk suatu konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada-nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni, serta mempunyai suatu bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan.

### 2.5.3 Pasca Produksi

Pasca produksi dimana semua pekerjaan sudah dilakukan mulai dari pra produksi yang meliputi mendefinisikan masalah, mendefinisikan ide, menentukan tema, *shooting script*, dan *stroryboard*. Dalam pasca produksi hal yang dilakukan yaitu proses *editing* dan *rendering*.

#### 1. *Editing*

*Editing* adalah proses mengorganisir, peninjauan, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. *Editing* harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya (technopark.surakarta.go.id, 2009: 1).

#### 2. *Rendering*

*Rendering* adalah proses pengkalkulasian akhir dari keseluruhan proses dalam pembuatan gambar atau animasi 3D. *Rendering* akan mengkalkulasikan seluruh elemen material, pencahayaan, efek, dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistik (Aditya, 2007).

## 2.6 Prinsip Pengujian

Sebelum mengaplikasikan metode untuk mendesain test case yang efektif, perekayasa perangkat lunak harus memahami prinsip dasar yang menuntun pengujian perangkat lunak. Serangkaian prinsip pengujian akan dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Pengujian Video

Pengujian video adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video, pengujian tersebut mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.

### 2. Pengujian Audio

Pengujian audio adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak yang digunakan untuk menguji audio, mulai dari kualitas audio sampai dengan efek-efek yang digunakan pada audio.