

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 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 (Suyanto, 2005).

Menurut Senn, didalam multimedia terdapat beberapa elemen, elemenelemen tersebut diantaranya adalah text, image, audio, video dan animasi (Sofyan & Purwanto, 2008).

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

2.2 Pengertian Video

Kata video berasal dari kata Latin, yang berarti 'saya lihat'. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan videotape, perekam video, dan pemutar video. Saat ini ada dua kategori video, yaitu video analog dan video digital. (Binanto, Iwan. 2010).

2.3 Video Analog

Video analog mengodekan informasi gambar dengan memvariasikan voltase atau frekuensi dari sinyal. Seluruh sistem sebelum video digital dapat dikategorikan sebagai video analog. Video analog mempunyai dua format, yaitu format elektrik dan format kaset. (Binanto, Iwan. 2010).

2.4 Video Digital

Video digital sebenarnya terdiri atas serangkaian gambar digital yang ditampilkan dengan cepat pada kecepatan yang konstan. Dalam konteks video, gambar ini disebut frame. Satuan ukuran yang menghitung frame rata-rata yang ditampilkan disebut frame per second (FPS). Setiap frame merupakan gambar digital yang terdiri dari raster piksel. Gambar digital akan mempunyai lebar sebanyak W piksel dan tinggi sebanyak H piksel. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa frame size adalah $W \times H$. (Binanto, Iwan. 2010).

2.5 Tahapan pembuatan video company profile

2.5.1 *Storyline*

Storyline merupakan inti dari sebuah naskah yang di ambil dari gagasan utama yang dibuat seperti alur cerita.

2.5.2 *Storyboard* Menurut Suyanto (2003: 275), *storyboard* merupakan serangkaian sketsa (gambaran kartun) dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia.

2.5.3 *Compositing*

Menurut Lee Lanier, *Digital Compositing* adalah proses secara digital menyusun gambar atau gambar sekuen secara tumpang tindih ke dalam suatu potongan gambar bergerak (*motion picture*) atau video digital (Lanier, 2010:2).

Sedangkan menurut Bill Byrne, *compositing* adalah tindakan kombinasi dua sumber gambar yang berbeda; suatu proses manipulasi gambar untuk mengecoh mata, yang saat ini semakin dapat dikendalikan oleh komputer sehingga dapat mengurangi biaya (Byrne, 2009:3)

2.5.4 *Sound Effect & 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. Produksinya meliputi banyak ilmu yang berbeda, termasuk:

- a. Efek suara keras yaitu suara umum yang muncul di layar, seperti :membanting pintu, mengemudi kendaraan, menembak senjata.
- b. Efek suara latar belakang (*Background sound effects*) adalah suara yang tidak secara tegas berhubungan dengan gambar, tetapi menunjukkan lokasi atau latar belakang untuk penonton, seperti suara hutan, dengungan lampu neon, dan interior dalam mobil.

- c. Efek suara *Foley* adalah suara yang sinkron pada layar, biasanya dibutuhkan keahlian seorang artis *Foley* untuk merekam dengan benar. Misalnya Langkah kaki, gerakan properti tangan (contohnya secangkir teh dan piring), gesekan kain pada pakaian.
- d. Efek suara desain yaitu suara yang biasanya tidak terjadi di alam atau tidak mungkin untuk merekam di alam. Suara-suara demikian digunakan untuk menunjukkan teknologi futuristik dalam film science fiction atau untuk menciptakan mood emosional (Novilia, 2011). Menurut Suhastjarja (1992: 13), 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.

2.5.5 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 (Roy Thompson dan Christopher J. Bowen, 2009)

2.5.6 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 Eleman elemen multimedia

Multimedia merupakan kombinasi atau gabungan dari beberapa medium yang dimainkan *link* dalam menyediakan jalan bagi pengguna untuk berinteraksi

dan melakukan *navigasi*. Multimedia terdiri dari beberapa komponen atau unsur, yaitu :

2.6.1 Teks

Penggunaan teks dalam multimedia bertujuan untuk menyampaikan pesan seluas mungkin dengan teks yang sesedikit mungkin. (Binanto, Iwan. 2010).

2.6.2 Audio

Suara bergerak seperti gelombang dengan kecepatan 750 mph (pada tingkat lanjut). Gelombang suara bervariasi dalam tingkatan tekanan suara (amplitudo) dan dalam frekuensi atau pitch. Akustika merupakan ilmu fisika yang mempelajari suara. Tekanan suara diukur dalam satuan decibel (dB). Terlalu banyak suara akan membuat multimedia menjadi berisik dan merugikan. (Binanto, Iwan. 2010).

2.6.3 Image

Gambar disini diasumsikan sebagai still image atau gambar diam. Gambar dibuat dengan dua cara, yaitu :

2.6.3.1 Vektor

digunakan untuk garis, kotak, lingkaran, poligon, dan bentuk grafis lainnya yang dapat diekspresikan secara matematis dalam sudut, koordinat, dan jarak.

2.6.3.2 Bitmap

digunakan untuk foto realistic dan gambar kompleks yang membutuhkan detail yang halus.

Kedua tipe gambar ini disimpan dalam berbagai format file dan dapat diterjemahkan dari satu aplikasi ke aplikasi yang lain atau dari platform ke platform yang lain. (Binanto, Iwan. 2010).

2.6.4 Video

Kata video berasal dari kata Latin, yang berarti ‘saya lihat’. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. (Binanto, Iwan. 2010).

2.6.5 Animasi

Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang member kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia yang menyediakan fasilitas animasi. (Binanto, Iwan. 2010).

2.7 Perangkat lunak

Perangkat lunak atau software yang digunakan dalam pembuatan video profile program studi teknik telekomunikasi yaitu Adobe Premiere CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, dan Adobe Audition CS6.

2.7.1 Adobe primier CS6

Adobe Premiere CS6 adalah software yang menggabungkan kinerja yang luar biasa dengan rapi, antarmuka yang diubah dan sejumlah fitur kreatif baru yang fantastis, termasuk didalamnya *Warp Stabillizer* untuk menstabilkan *footage*, *timeline trimming* yang dinamis, *multicam editing* yang diperluas, *adjustment layers*, dan banyak lagi (Adobe Systems Incorporated, 2013). Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, Adobe Premiere Pro CS6 digunakan dalam melakukan proses *editing*.



Gambar 2.1 Adobe Premier.

2.7.2 Adobe after effects CS6

Adobe After Effects CS6 adalah animasi industri terkemuka dan perangkat lunak *compositing* kreatif yang digunakan oleh berbagai *motion graphic* dan seniman efek visual. Menawarkan kontrol yang unggul, banyak pilihan kreatif, dan integrasi dengan aplikasi pasca-produksi lainnya. (Adobe Systems Incorporated, 2013). Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, Adobe After Effects CS6 digunakan dalam melakukan proses *compositing* dan animasi.



Gambar 2.2 Adobe After effects.

2.7.3 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 iklan

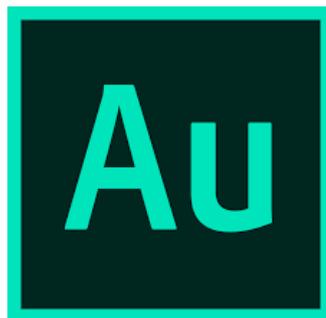
layanan masyarakat ini, Adobe Photoshop CS6 digunakan dalam melakukan proses *graphic design*.



Gambar 2.3 Adobe Photoshop.

2.7.4 Adobe Audition CS6

Rekam, mengedit, dan membuat konten audio dengan toolset komprehensif dari Adobe Audition CS6, termasuk *waveform*, tampilan spektrum, dan *multitrack*. Program editing suara ini dirancang untuk mempercepat audio dan alur kerja produksi video dan memberikan standar tertinggi untuk kualitas audio (Adobe Systems Incorporated, 2013). Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, Adobe Audition CS6 digunakan dalam melakukan proses *sound effect & musik*.



Gambar 2.4 Adobe Audition CS6