

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Video Profil Jurusan (*Company Profile Video*)

Company Profile (Profil Perusahaan/Jurusan) adalah laporan yang memberikan gambaran tentang sejarah, status saat ini dan tujuan masa depan sebuah perusahaan ataupun jurusan. Ada sejumlah format yang berbeda yang digunakan untuk menyusun sebuah profil, ada beberapa jenis informasi penting yang wajib disertakan. Meski sebuah *company profile* tidak mencakup sejarah yang sangat lengkap, hal itu seringkali dianggap cukup memberi gambaran tentang perusahaan tersebut melewati tahun-tahun perkembangannya. *Company profile* juga seringkali menyertakan beberapa statistik umum berkaitan dengan status. Hal ini dapat mencakup informasi seperti jumlah sarana, jumlah anggota bersama dengan nominal statistik pendapatan yang dihasilkan selama tahun fiskal terbaru. Tujuan dari pembuatan *Company Profile* adalah mengenalkan kepada publik informasi tentang *company* tersebut berkaitan dengan nama perusahaan/lembaga, *tag line*, dan logo. Pembuatan *company profile* merupakan salah satu media *public relations* yang merepresentasikan sebuah perusahaan/lembaga (universitas). Produk *public relations* ini berisi gambaran umum perusahaan/lembaga dimana perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya disesuaikan dengan kepentingan sasaran. Dengan fungsi *company profile* sebagai media komunikasi dan alat pemberi informasi tentang perusahaan anda kepada pihak lain yang membutuhkan.

Video adalah teknologi menangkap, merekam, memproses, mentranmisikan dan menata ulang gambar bergerak, biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung dinamakan *frame* dan kecepatan gambar disebut dengan *frame rate*. Istilah itu berasal dari ilmu fotografi dimana

menggambarkan mekanis “pintu” antara lensa kamera dan film. Ketika sebuah foto diambil, pintu terbuka sesaat dan film terkena cahaya yang masuk.

Video Company Profile merupakan salah satu jenis media promosi yang bisa digunakan untuk perusahaan ataupun lembaga (Universitas) . Media video menjadi bentuk baru dalam sebuah presentasi ke publik atau investor. Tidak bisa dipungkiri juga bahwa kebanyakan orang lebih suka mendengar dan menonton dibandingkan dengan membaca pada saat persentasi. Hal tersebut menjadi kelebihan tersendiri bagi *company profile video* ataupun video profil jurusan.

2.2 Perancangan Jalan dan Jembatan

2.2.1 Latar Belakang Program Studi Perancangan Jalan dan Jembatan

Pertumbuhan manusia di jagat raya ini semakin hari semakin meningkat jumlahnya, sehingga tingkat persaingan antar manusia semakin hari semakin ketat. Manusia yang semakin banyak jumlahnya tadi untuk mencukupi kebutuhannya tidak bisa lagi hanya mengandalkan sumber daya yang ada di sekitarnya, mereka akan bergerak semakin jauh dari tempat tinggalnya untuk memenuhi kebutuhannya. Tujuan pergerakan manusia tadi antara lain mencari nafkah, menuntut ilmu, menyambung silaturahmi, beribadah, rekreasi, dan lain-lain.

Untuk memperlancar pergerakan manusia tadi agar efektif dan efisien maka diperlukan sarana dan prasarana, khusus untuk perjalanan di darat untuk menghubungkan pusat kegiatan dengan kegiatan yang lainnya, dari permukiman ke tujuan dan balik lagi ke rumah maka dibutuhkan jalan dan jembatan. Jalan dan jembatan ini sangat penting untuk memperlancar pergerakan baik barang maupun orang dari satu tempat ke tempat yang lain yang lebih bermanfaat.

Agar perjalanan tadi dapat ditempuh dengan cepat, selamat, aman dan nyaman maka perlu ditunjang dengan kondisi jalan dan jembatan yang baik dan memenuhi kriteria yang disyaratkan, Politeknik Negeri Sriwijaya khususnya Jurusan Teknik Sipil membuka Program Studi Teknik Perancangan Jalan dan Jembatan. Program ini didirikan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang mampu merencanakan, melaksanakan dan mengelola pekerjaan Jalan dan

Jembatan, sehingga melalui pendidikan ini muncul tenaga-tenaga ahli dibidang Jalan dan Jembatan, seperti yang tertuang dalam Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Pendidikan Program Studi Perancangan Jalan dan Jembatan.

2.2.2 Sejarah Program Studi Perancangan Jalan dan Jembatan

Program Studi Perancangan Jalan dan Jembatan merupakan Program Studi Jenjang Diploma IV yang pertama di Politeknik Negeri Sriwijaya. Program Studi Perancangan Jalan dan Jembatan semula bernama Teknik Perencanaan Jalan dan Jembatan yang mulai beroperasi sejak tahun 2000, Program Studi ini merupakan Program kerjasama antara Politeknik Negeri Sriwijaya dengan Pusat Pendidikan Keahlian Teknik, Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Departemen Permukiman dan Prasarana Wilayah.

Program Studi Perancangan Jalan dan Jembatan ini semula dibuka secara khusus untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (Pegawai Departemen Permukiman dan Prasarana Wilayah) yang berjenjang pendidikan Diploma III ke Jenjang Diploma IV dengan masa studi 3 semester. Kurikulum, bahan ajar, tenaga pengajar dan metode pengajaran disusun secara bersama antara Jurusan Teknik Sipil Politeknik Negeri Sriwijaya dengan Pusat Pendidikan Keahlian Teknik, Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Departemen Permukiman dan Prasarana Wilayah, mengingat peserta didik merupakan orang dewasa yang sudah bekerja, sudah berkeluarga maka sistem pendidikannya menggunakan sistem khusus yaitu sistem pendidikan orang dewasa.

Sejak tahun 2009 sampai sekarang Program Studi Perancangan Jalan dan Jembatan berubah nama menjadi Program Diploma IV Program Studi Perancangan Jalan dan Jembatan, program pendidikannya selain peningkatan dari Program Diploma III ke Jenjang Diploma IV (Program Alih Jenjang), juga menerima mahasiswa reguler dari lulusan SLTA, dengan lama pendidikan selama 8 semester.

2.2.3 Visi dan Misi Program Studi Perancangan Jalan dan Jembatan

– Visi Program Studi

Di tahun 2025 menjadi Program Studi Pendidikan Vokasi yang unggul dan terkemuka dalam bidang Jalan dan Jembatan di Asia.

– Misi Program Studi

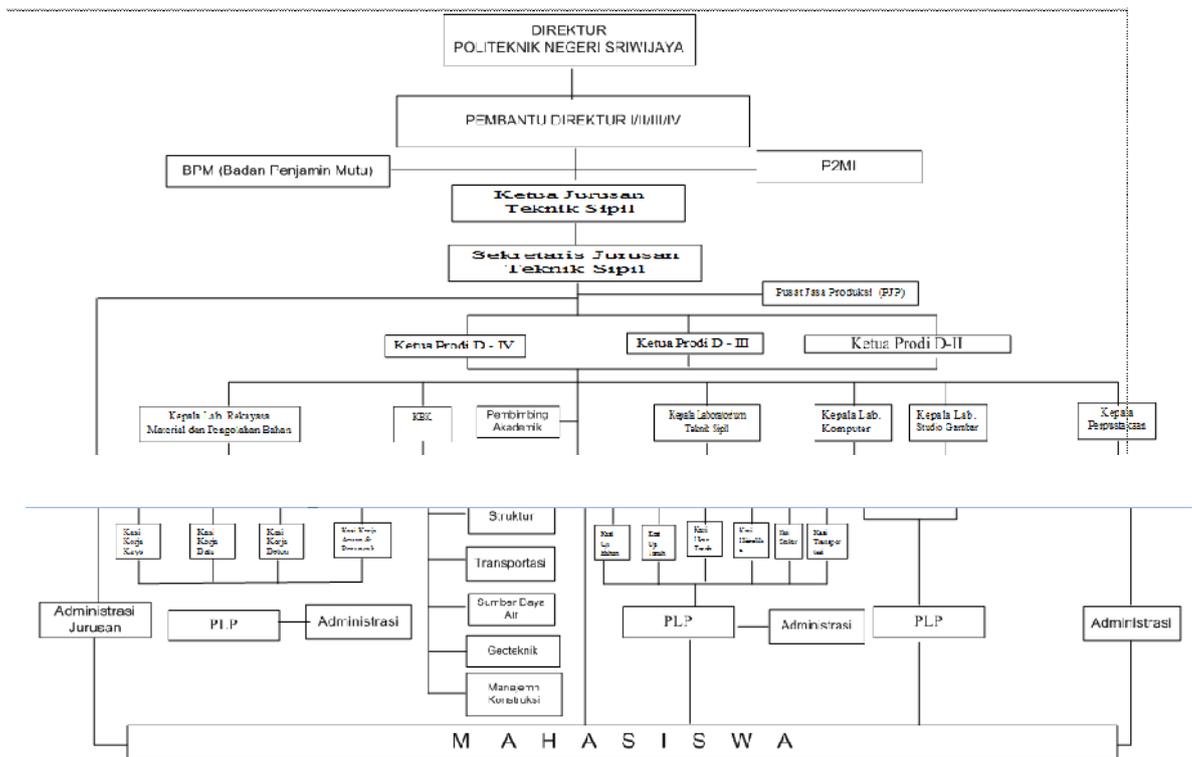
1. Menghasilkan lulusan yang kompeten dan profesional dalam bidang perancangan jalan dan jembatan.
2. Menghasilkan lulusan yang kompeten dan profesional dalam berwirausaha di bidang konstruksi jalan dan jembatan.
3. Mengembangkan dan menyebarluaskan hasil penelitian terapan dibidang jalan dan jembatan.
4. Menerapkan hasil-hasil penelitian sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat khususnya yang berkaitan dengan bidang jalan dan jembatan.

2.2.4 Tujuan Program Studi Perancangan Jalan dan Jembatan

Sebagai upaya peningkatan dan pemenuhan tenaga kerja profesional, handal, terampil, dan mampu menjawab serta mengatasi berbagai persoalan dalam teknik perancangan jalan dan jembatan.

2.2.5 Struktur Organisasi Program Studi

Ketua Program Studi D IV Perancangan Jalan dan Jembatan adalah Dosen yang memenuhi persyaratan akademik, manajerial, prestasi, kepribadian dan dipilih oleh semua dosen Jurusan Teknik Sipil dalam rapat pemilihan ditingkat Jurusan. Ketua program Studi D IV Perancangan Jalan dan Jembatan menjalankan Program Studi dengan melibatkan sumber daya yang ada yang terdiri dari: Kepala Laboratorium Pengujian Bahan, Kepala Laboratorium Rekayasa dan Pengolahan Material, Kepala Studio Gambar, Kepala Laboratorium Komputer, Kepala Perpustakaan Jurusan, Dosen, Pranata Laboratorium Pendidikan, Administrasi dan pramu gedung.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Program studi Perancangan Jalan dan Jembatan

(Sumber : Borang Program Studi Perancangan Jalan dan Jembatan 2017)

2.3 Informasi

Informasi adalah penerangan, keterangan, pemberitahuan, kabar atau berita. Informasi juga merupakan keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian analisis atau kesimpulan atau Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi. Menurut Gordon B. Davis, informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang. Menurut Burch dan Strater, informasi adalah pengumpulan atau pengolahan data untuk memberikan pengetahuan atau keterangan, sedangkan menurut George R. Terry, Ph. D. informasi adalah data yang penting yang memberikan pengetahuan yang berguna.

Jadi, secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang. Untuk memperoleh informasi yang berguna, tindakan yang pertama adalah mengumpulkan data, kemudian mengolahnya sehingga menjadi informasi. Dari data-data tersebut informasi yang didapatkan lebih terarah dan penting karena telah dilalui berbagai tahap dalam pengolahannya diantaranya yaitu pengumpulan data, data apa yang terkumpul dan menemukan informasi yang diperlukan.

2.4 Promosi

Promosi adalah suatu aktivitas komunikasi dari pemilik produk atau jasa yang ditujukan kepada masyarakat, dengan tujuan supaya produk atau jasa, merek dan nama perusahaan dapat dikenal masyarakat sekaligus mempengaruhi masyarakat supaya mau membeli serta menggunakan produk atau jasa perusahaan. Promosi yaitu kegiatan dari pemasaran maupun penjualan dalam rangka untuk meninformasikan dan mendorong permintaan konsumen terhadap produk atau jasa dari suatu perusahaan dengan mempengaruhi konsumen supaya membeli produk atau jasa yang dijual oleh perusahaan. Sejumlah strategi promosi mencoba membangun permintaan primer. Sedangkan sebagian besar strategi promosi berupaya merangsang permintaan selektif yaitu keinginan untuk mendapatkan suatu merek tertentu. Tujuannya sendiri yaitu mengakibatkan keinginan para konsumen untuk membeli produk atau jasa yang dihasilkan. Oleh sebab itu, harus di usahakan bagai mana mempengaruhi berfikir konsumen akhir meyakinkan pembeli. Sedangkan kata promosi harus baik dan menarik, sehingga memberi kesan bahwa pembeli tidak menghendaki produk yang lain selain dari barang yang ditawarkan kepadanya.

2.5 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, elemen-elemen 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 dari 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 diantara ketiganya. 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 menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*). Salah satu bentuk

bunyi yang bisa digunakan dalam multimedia adalah Waveform Audio yang merupakan format file audio yang berbentuk digital. Kualitas produknya bergantung pada sampling rate (banyaknya sample per detik). Waveform (.wav) merupakan standar untuk Windows PC.

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 pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek efek juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan.

6. *Interactive Link*

Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse atau objek pada screen seperti button atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. *Interactive Link* dengan informasi yang dihubungkannya sering kali dihubungkan secara keseluruhan sebagai hypermedia. Secara spesifik, dalam hal ini termasuk *hypertext (hotword)*, *hypergraphics* dan *hypersound* menjelaskan jenis informasi yang dihubungkan.

2.6 Infografis

Infografis merupakan visualisasi data untuk memberikan informasi kepada pembaca yang direpresentasikan melalui objek grafis sehingga menarik dan mudah dimengerti (Mack, 2011). Infografis pertama kali digunakan dalam bentuk peta. Media massa cetak yang pertama kali menggunakan infografis yaitu USA Today. Media penyampaian infografis saat ini tidak hanya media massa tetapi dapat berupa video yang disebut video infografis dan disebarluaskan melalui internet maupun media televisi.

2.6.1 Pengembangan video infografis

Video infografis dibuat melalui tahap visualisasi data. Dimana visualisasi data ini dimulai dengan mengumpulkan data yang dibutuhkan kemudian dianalisis terlebih dulu sebelum diolah menjadi objek grafis. Dalam mengembangkan infografis, ada tiga tantangan utama yang perlu diperhatikan, yaitu (Rajamanickam, 2007):

1. Mengerti dengan jelas apa jenis informasi yang ingin dikomunikasikan – apakah spasial, kronologis, kuantitatif, atau kombinasi dari ketiganya.
2. Memahami representasi yang cocok sehingga informasi merupakan satu kesatuan yang utuh – keutuhan yang lebih dari sekedar jumlah bagian-bagian penyusunnya seperti grafik, diagram, peta, jadwal, dan lain-lain.
3. Memilih media yang tepat untuk presentasi – statis (kertas atau monitor), gerak (animasi atau video), atau interaktif.

2.7 Pengertian Sinematografi

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin kinema ‘gambar’. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita) dan “Sinematografi bisa diartikan menulis dengan gambar yang bergerak” (Sarwo Nugroho, 2014:11).

Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Objeknya sama maka peralatannya pun mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar.

Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpan maupun sebagai aliran seni. Film sebagai media penyimpan adalah pias (lembaran kecil) selluloid yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan sinematografi. Film sebagai aliran seni adalah produk sinematografi.

2.7.1 Komunikasi

Dalam dunia sinematografi, unsur visual merupakan “alat” utama dalam berkomunikasi. Maka secara konkrit, bahasa yang digunakan dalam sinematografi adalah suatu rangkaian beruntun dari gambar bergerak yang dalam pembuatannya memperhatikan ketajaman gambar, corak penggambarannya, memperhatikan seberapa gambar itu ditampilkan, iramanya, dan sebagainya yang kesemuanya merupakan alat komunikasi non verbal. Walaupun unsur-unsur lain seperti kualitas cerita, editing, ilustrasi musik, efek suara, dialog, dan permainannya prima sehingga dapat memperkuat nilai sebuah tayangan, tapi unsur penting, yaitu visualnya yang sangat buruk tentu akan mempengaruhi nilai keseluruhan. Setiap pembuatan program dengan menggunakan gambar yang bergerak, pada hakikatnya ingin menyampaikan sesuatu kepada orang lain/permirsa, itu berarti pembuat program ingin berkomunikasi dengan menggunakan audio visual kepada orang lain. Sesuatu yang ingin dikomunikasikan itu bisa berupa ide atau perasaan yang erat dengan hubungan visi dan misi dari seorang pembuat program yang sudah dipelajari sebelumnya atau dapat pula berupa sikap atau keberpihakan dari pembuat program terhadap suatu masalah, misalnya masalah *gender*, kekerasan terhadap anak, perempuan, dan perdamaian. Dalam penyampaian ide atau gagasan tersebut, seorang pembuat program berharap penonton atau audiens mendapatkan pemahaman yang sama dengan dirinya. (Sarwo Nugroho, 2014:12). Apabila hal tersebut terwujud maka terjadilah proses komunikasi yang baik.

2.7.2 Bahasa

Pada saat seseorang ingin mengkomunikasikan suatu bahasa, dalam sinematografi bahasa yang digunakan adalah bahasa dalam kinema (gambar bergerak) yang sebenarnya terdiri dari audio dan visual yang karakteristiknya berbeda dengan bahasa tulis. Perbedaan karakter bahasa audio visual dan bahasa tulis yaitu :

Tabel 2.1 Perbedaan Bahasa Audio Visual dan Bahasa Tulis

Bahasa Audio Visual	Bahasa Tulis
1. Berupa bunyi dan gambar	1. Berupa alphabet (simbol)
2. Berkenaan dengan mata dan telinga	2. Berkenaan dengan mata
3. Merangsang otak kanan, fungsi afeksi	3. Merangsang otak kiri, fungsi kognitif, data, logika, dsb.
4. Menciptakan komunitas dan meniadakan kelas kelas sosial	4. Menciptakan individualisme seperti kelompok elit, dsb.
5. Menciptakan kesan kesan umum	5. Menciptakan detail-detail yang bersifat inofatif.

Bahasa adalah ekspresi, representasi, dan komunikasi. Melalui bahasa kita bisa mengungkapkan gagasan dan isi hati kita. Kita bisa menyampaikan data dan fakta, bisa menciptakan komunikasi dengan orang lain. Bahasa verbal terdiri dari bunyi dan kata-kata yang ditangkap dengan telinga (auditif), sedangkan bahasa televisi/film berupa gambar-gambar yang ditangkap dengan mata (visual). Untuk menguasai bahasa dalam televisi/film, harus dipelajari kata-kata, susunan kalimatnya, idiom-idiomnya, dan tata bahasanya. Hal tersebut meliputi makna masing-masing gambar (*frame*), hubungan *frame* yang satu dengan *frame* yang lain (*shoot*), *shoot* yang satu dengan *shoot* yang lain (*scene*), dan *scene* yang satu dengan *scene* yang lain (*sequence*). *Frame* adalah satuan gambar televisi/film. Gambar televisi tidak diambil secara serampangan. Gambar bukan sekadar sajian objek yang berhasil direkam, tetapi benda atau objek itu sudah mempunyai kesan atau “berkata” sesuatu. Apabila direkam tentu akan menghasilkan gambar yang memberi kesan dan berkata sesuatu pula.

2.7.2.1 Kalimat dalam bahasa Televisi (*Shoot*)

Shoot adalah bagian dari adegan. Seperti halnya kata-kata yang diajarkan, diurutkan satu sesudah yang lain tetapi belum tentu membentuk kalimat, begitu

juga sambungan gambar-gambar menjadi satu rangkaian tertentu belum dengan sendirinya berkata sesuatu. Bila hubungan gambar yang satu dengan yang lain itu memang dimaksudkan untuk menceritakan sesuatu haruslah ada unsur-unsur yang menunjukkannya. Unsur-unsur itu dapat dicari dalam komposisi gambar itu sendiri, misalnya objek yang bergerak dalam *frame*, dalam dialog yang diteruskan, atau dalam hubungan penonton dengan objek objek dalam cerita itu sebagai akibat dari letak kamera atau lensa khusus yang dipergunakan. (Sarwo Nugroho, 2004:13).

Segala cara untuk menghubungkan gambar-gambar dalam satuan tertentu sehingga bisa dicampur-campur disebut editing atau penyuntingan. Susunan gambar menjadi satu *shoot* diatur menurut aturan tertentu itulah yang membuat penonton yang melihatnya akan bisa mengartikannya. Penonton akan mampu membaca dan menafsirkan apa yang mau diungkapkan oleh “kalimat” tertentu itu.

2.7.2.2 Adegan (*Scene*)

Untuk menjadi sebuah alinea, kalimat harus disusun menurut aturan logis tertentu yang juga akan menghasilkan suatu gaya tersendiri, misalnya gaya cerita, renungan, memikir, atau sekadar asosiasi belaka. Gaya ceria dipakai bila mau melihat suatu fakta atau data menurut apa adanya, gaya renungan dipakai bila mau melihat suatu fakta atau data secara lebih mendalam. Gaya memikir dipakai bila orang mau mencari sebab akibat suatu peristiwa, untuk akhirnya bisa menarik suatu kesimpulan. (Sarwo Nugroho, 2004:16)

Gaya asosiasi dipakai bila beberapa fakta atau data yang sekadar disampaikan saja. Terserah kepada orang yang menonton untuk menghubung-hubungkannya dalam film cerita. Semua gaya dapat dipakai untuk mendapatkan gaya yang lebih aktif. Gaya asosiasi misalnya dipakai dalam cerita, hasilnya lebih menyakinkan daripada novel. Adegan dalam sebuah lamunan atau impian dipertunjukkan dengan gaya asosiasi, di mana *shoot* yang satu dihubungkan begitu saja dengan *shoot* yang lain sehingga akan lebih cepat ditangkap oleh penonton. Seperti orang melamun atau mimpi tidak selalu mengikuti garis kriteria

yang lurus, lamunan atau impian bisa dilukiskan dengan *shoot-shoot* yang tidak teratur. (Sarwo Nugroho, 2004:16).

Untuk membuat suatu *scene*, *shoot-shoot* dihubungkan satu dengan yang lain. Sebuah *scene* yang klasik disusun mulai dengan *long shoot*, dilanjutkan dengan sebuah *close up* dan diakhiri dengan sebuah *long shoot* lagi atau *cut away*. Tetapi kebiasaan ini sekarang tidak lagi ditaati secara ketat. Orang-orang bukan lagi mempertahankan *shoot-shootnya* dalam membuat *scene*, tetapi arti *scene* itu sendiri. Hal penting yang diperlukan dalam sebuah *scene* adalah sebuah adegan atau *action* yang dipandang dari beberapa sudut kamera. Misalnya, sebuah *scene* mengenai perkelahian, maka kita akan melihat perkelahian itu dari sudut kiri dan sudut kanan, dari lawan satu ke lawan yang lain. (Sarwo Nugroho, 2004:17).

Ada bermacam transisi untuk menyusun *shoot-shoot* menjadi *scene*, yaitu *cut*, *dissolve*, *fade in*, *fade out*, *wipe*. Transisi-transisi ini bisa dipakai untuk menunjukkan hubungan peristiwa, pergantian waktu, dan tempat.

- a. *Cut* adalah perpindahan atau pergantian langsung dari satu *shoot* yang satu ke *shoot* yang lain. *Cut* mempunyai beberapa fungsi :
 1. Kesenambungan *action*, apabila dalam pengambilan gambar kamera tidak mampu lagi mengikuti suatu *action* karena terhalang objek lain misalnya, gambar di-*cut* kemudian disambung ke *shoot* lain dengan kamera angle yang berbeda yang menyajikan kesinambungan dari *shoot* sebelumnya.
 2. *Detail* objek, misalnya dengan *long shoot* kita sajikan seseorang yang sedang membaca koran. Untuk membantu penonton melihat berita apa yang dibaca, gambar terdahulu bisa di-*cut* kemudian disambung *shoot* berikutnya berupa *close up* dari judul berita yang dibacanya.
 3. Perubahan tempat dan waktu, misalnya *cut* dari interior ke eksterior atau *cut to cut* secara cepat yang menciptakan kesan tegang atau dengan *slow cutting*, memberi kesan lamban dan tenang.
- b. *Dissolve* adalah perpindahan gambar secara tumpang tindih dari akhir suatu *shoot* dengan awal dari suatu *shoot* berikutnya. Pada umumnya, *dissolve* digunakan sebagai jembatan penghubung atau transisi antara dua *shoot* yang berbeda waktu, tempat, kejadian, action, dan sebagainya.

- c. *Fade* adalah efek optik yang digunakan untuk keperluan transisi, di mana gambar berubah secara berangsur-angsur menjadi gelap (*fade out*) atau dari gelap perlahan-lahan menjadi nampak gambarnya.
- d. *Wipe* adalah efek optik yang berfungsi sebagai transisi dari adegan pada layer tampak semacam garis menghapus gambar yang terdahulu, sementara gambar adegan berikutnya mulai muncul mengikuti garis tersebut. (Sarwo Nugroho, 2004:17).

2.7.2.3 Babak (*Sequence*)

Kalau *scene-scene* itu disusun menjadi satu kesatuan, kita akan mendapatkan sebuah *sequence*. Dalam suatu *sequence*, kita memperoleh mood atau suatu kejadian utuh. Misalnya, sebuah *sequence* tentang pengejaran seorang penjahat. Kita lihat dalam *sequence* itu, seorang penjahat yang lari melalui jalan raya, terminal bis, jembatan, sungai, hutan dan dibelakangnya ada banyak polisi yang mengejarnya beserta anjing anjing pelacak sampai pengejaran itu berakhir, entah penjahat itu tertangkap entah tidak. Bila penjahat itu tertangkap, *sequence* berikutnya mungkin *sequence* di pengadilan. Kalau tidak tertangkap, *sequence* berikutnya adalah penjahat itu bertemu dengan teman-temannya.

Sebuah *sequence* biasanya terdiri dari *scene-scene* pendahuluan, tengah, dan akhir yang kemudian disambung oleh *sequence* lain dengan struktur yang sama. Berdasarkan kepandain mempergunakan jenis-jenis hubungan (transisi *shoot-shoot* menjadi *scene*, dari *scene-scene* menjadi *sequence* itu, suatu cerita akan menunjukkan gaya tersendiri. Dengan gaya yang khusus itu kita mengenal film-film romantis, dramatis komedis, atau tragis. (Sarwo Nugroho, 2004:19).

2.8 Tahap Produksi Video

Dalam pembuatan film ataupun video profil terdapat beberapa tahapan, mulai dari tahap pra produksi, tahap produksi, tahap paska produksi. Pelaksanaan produksi pada umumnya memerlukan waktu yang cukup lama dan berliku-liku. Hal ini menyangkut kecermatan atas masalah gambar dan penyusunannya, penataan suara, dan masih banyak aspek-aspek lain yang tidak dapat diabaikan.

Oleh karena itu, perlu direncanakan dengan cermat baik dari segi isi, format, maupun pelaksanaan produksinya.

2.8.1. Tahap Pra Produksi

Pra produksi adalah sebuah tahap persiapan sebelum kegiatan syuting dimulai. Proses ini sangat menentukan kelancaran kegiatan syuting nantinya. Oleh karena itu proses ini harus dijalankan dengan sebaik-baiknya. Ada beberapa pekerjaan pada pra produksi ini, diantaranya yaitu :

2.8.1.1. Pemilihan Gaya (Style)

Video yang akan dibuat harus sesuai dengan kemampuan keahlian (*skill*) yang akan kita miliki. Apabila tidak maka hasil dari video yang kita buat tidak akan maksimal. Ada beberapa macam video yang sering kita lihat :

- a. *Full Animation* (mengandalkan skill dibidang animasi)
- b. *Full Cinematography* (mengandalkan skill dibidang sinematografi)
- c. Gabungan antara keduanya.

2.8.1.2. Pemilihan Tema dan Ide Cerita

Tema merupakan garis besar visual yang akan kita buat. Misalnya tema apa yang akan kita buat dalam video yang akan kita buat nantinya. Banyak melihat pada referensi adalah hal yang sangat baik, referensi kadang membuat kita ingin membuat sesuatu diluar jangkauan keterampilan kita. Hal ini terkadang membuat apa yang kita kerjakan tidak tampil maksimal. Pilihlah ide referensi sesuai dengan keterampilan kita agar tantangannya tetap ada.

2.8.1.3. Dalam pencarian ide untuk sinopsis, harus memperhitungkan :

- a. Konsep penyutradaraan , Seni (*art*), kamera, suara (*sound*), dan editing.
- b. Estimasi biaya & kamera termasuk kedalam laporan biaya desain.
- c. Daftar Anggota (*Crew list*).

2.8.1.4. Persiapan Produksi, Setelah proses diatas berjalan dan selesai, proses selanjutnya adalah:

- a. Pembentukan tim kerja.
- b. Pemilihan bakat.
- c. Pencarian lokasi dan perjanjian.
- d. Penyediaan peralatan syuting.

Proses diatas tersebut sangat penting demi kelancaran syuting. Apabila salah satu proses terabaikan maka kegiatan syuting akan terganggu, meskipun kita bekerja dengan biaya yang rendah. Namun proses diatas harus tetap dijalankan. Penghematan biaya bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan meminimalkan tim kerja atau dengan cara lain dengan merekrut teman dekat atau dengan menggunakan fasilitas gratis sekalipun.

2.8.2. Tahap Produksi

Tahapan ini hampir semua tim bekerja, seorang sutradara produser sangat dituntut kehandalannya untuk mengatasi kru dalam tahap ini. Beberapa faktor penting yang perlu diperhatikan adalah :

1. Manajemen lapangan mencakup beberapa hal yaitu :
 - a. Manajemen lokasi (perjanjian, keamanan, dan keselamatan).
 - b. Talen koordinasi.
 - c. Manajemen waktu (kecepatan bekerja, penyediaan alat)
 - d. Koordinasi para tim kerja.

Sikap dalam bekerja merupakan hal yang sangat penting dan jangan sampai diabaikan. Kesabaran, pengertian dan kerjasama tim merupakan sikap yang diperlukan untuk mencapai tujuan. Berdoa sebelum bekerja dan instruksi singkat (*briefing*) sebelum memulai merupakan hal menyatukan semangat, visi dan sikap yang diinginkan.

2. Kegiatan Syuting

Pada tahap ini merupakan tahap dimana kepiawaian sutradara dan tim kerja sangat menentukan kualitas gambar yang ingin kita capai , oleh

karena itu penguasaan kamera dan pencahayaan (*lighting*) sangatlah penting. Untuk mencapai hasil maksimal dengan alat yang kita gunakan.

2.8.3. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, semua bahan mentah produksi dikumpulkan dan diolah, untuk menyelesaikan tahapan pasca produksi ini kita terlebih dahulu harus menyelesaikan tahap pra produksi dan produksi. Dalam tahap ini penulis mengedit kumpulan video yang penulis dapatkan dari studi lapangan.

2.9 Motion Graphics

Motion graphic atau *motion grafis* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Pada dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika dimana pemirsa/*audience* memutuskan apakah tidak atau akan untuk saluran, keluar dari situs web, atau ketika menonton trailer, untuk melihat film. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang desainer *broadcasting*, desainer judul film dan animator dalam seni *motion grafis* (Curran, 2000).

Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai beberapa pertimbangan untuk menghasilkan *motion graphic* yang efektif:

1. *Spatial*

Merupakan pertimbangan ruangan, terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas *frame*.

2. *Temporal*

Di dunia video dan film, *time* atau waktu menggambarkan secara *numeric* sebagai *frame per second* (fps).

3. *Live Action*

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konten *live action* termasuk bentuk atau konteks, properti film, dan sifat sinematik, seperti *tone, contrast, lighting, depth of field, focus, camera angle, shot size*, dan *mobile framing*.

4. *Typographic*

Type merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam grafis desain. Hal yang perlu diperhatikan pada *typography* yaitu tipe huruf, ukuran, kapital atau huruf kecil.

2.10 Editing Video

Pengertian *Editing Video* adalah suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil *shooting* dengan cara memotong gambar ke gambar atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi.

2.10.1. Definisi Penyuntingan Video

Definisi video editing dapat dibagi menjadi tiga sub-definisi dari istilah tersebut. Video editing dapat merujuk ke non-linear video editing dan video editing linear. Definisi umum dari video editing, bagaimanapun, hanya dapat diringkas sebagai berikut: yaitu proses memanipulasi dan memodifikasi gambar video untuk menciptakan sesuatu yang baru. Manipulasi dan modifikasi termasuk segmen memotong, kembali urutan klip video, menambahkan klip audio, menerapkan perangkat tambahan, menciptakan transisi di antara klip dan menambahkan efek khusus.

Tujuan paling dasar video editing adalah penghapusan klip video yang tidak diinginkan. Setelah kelemahan dari video telah dihapus, bagian terbaik dari itu harus ditentukan. Cobalah dengan menciptakan aliran baru untuk memberikan struktur kepada film tersebut dan substansinya. ketika tujuan ini tercapai, tujuan selanjutnya adalah untuk membuatnya terlihat bagus dengan efek khusus, transisi

indah, musik yang mempesona dan citra yang luar biasa. Secara umum proses editing dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu :

1. Linear Editing Video

Ini adalah bentuk asli dari video editing. Ini melibatkan proses dasar memilih klip, mengatur ulang klip dan memodifikasi gambar dan suara di semua klip dengan menggunakan rekaman video. Ini pada awalnya dilakukan dengan secara fisik memotong tape untuk mencapai urutan baru. Ini adalah proses yang sangat rumit dan sulit dan itu dihindari sebisa mungkin. Sistem komputerisasi merupakan sarana yang dapat diandalkan untuk melakukan editing video lama sekolah linier, dan masih digunakan hari ini bahkan dengan munculnya *non-linear video editing*.

2. Non-linear Video Editing

Ide dasar dibalik proses video editing tetap sama di non-linear video editing. Namun, alat-alat yang berbeda. Sifat destruktif video editing linear dihilangkan oleh komputer berbasis memotong dan menyisipkan klip. Rekaman asli tetap utuh bahkan dengan modifikasi beberapa karena tidak pernah disentuh. Salinan asli digunakan dalam mengedit, meninggalkan asli murni dan belum diubah. Ini merupakan cara yang paling tepat dalam menyunting video, mengingat para editor dapat bekerja pada setiap bagian dari film tersebut setiap saat. Ini jauh lebih murah juga karena perangkat lunak editing video sekarang dapat dibeli dengan harga terjangkau. Penyuntingan video juga bisa dilakukan di rumah kapan saja berkat munculnya teknologi baru.

2.10.2. Dasar dan Fungsi Video View dan Track

Pada tahap ini akan dipelajari istilah-istilah dasar dalam video, yaitu mengenal fungsi-fungsi *track icon* yang nantinya sering dipakai pada saat proses editing video untuk editor :

1. Storyboard View

Tampilan *storyboard view* memberikan tampilan secara *thumbnail* video yang akan digabungkan atau diedit, hal ini akan memudahkan kita untuk memilih klip (*scene*) mana yang akan kita dahulukan dan *scene* mana yang akan kita taruh pada posisi atau diletakkan pada bagian belakang, cara mendrag memindahkan *scene* video. Arahkan *mouse* pada *scene video* kemudian Tahan klik kiri pada *mouse* anda dan geser ke tempat yang diinginkan.

2. Timeline View

Bagian ini digunakan untuk *zoom in* dan *zoom out* untuk memperpanjang dan memperpendek tampilan *timeline* dengan *timeline view* penulis bisa melihat secara detail *timeline* dan *track* tambahan apa saja yang terdapat pada video yang dibuat penulis. Berikut apa saja yang terdapat pada *track*.

Audio Track : bagian untuk meletakkan audio dari *scene* dan biasanya *scene* yang memiliki audio langsung masuk ke bagian *audio track*.

Title Track : *timeline* ini nantinya untuk menambahkan *subtitle* dan teks ke dalam video.

Sound Effect Track : *timeline* untuk menambahkan efek suara lainnya, misalnya efek suara horror, efek suara kartun, efek suara pohon tumbang, efek suara ledakan dll.

Music Track : *timeline* ini untuk menambahkan efek musik, misalnya musik *theme* dari video kita, hal ini sangat bermanfaat untuk membuat video klip maupun film musikal.

3. Text View

Text View lebih cenderung digunakan untuk melihat lebih detil teks yang ditambahkan dan durasi video yang ada.

2.10.3. Perangkat Lunak yang Digunakan

2.10.3.1 Adobe After Effect CC 2015

Adobe After Effects CC 2015 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 CC 2015 digunakan dalam melakukan proses *compositing* dan animasi.

2.10.3.2 Adobe Photoshop CC 2015

Adobe Photoshop CC 2015 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 CC 2015 digunakan dalam melakukan proses *graphic design*.

2.10.3.3 Adobe Premiere Pro CC 2015

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 (Adobe Systems Incorporated, 2013). Dalam pembuatan company profile ini, Adobe Premiere Pro Cc2015 digunakan dalam melakukan proses *editing*.