

BABI

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Videografi adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan 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 tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps (frame per second). Karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai frame rate maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan.

Videografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannya pun mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan videografi menangkap rangkaian gambar. Penyampaian ide pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan pada videografi memanfaatkan rangkaian gambar. Jadi videografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam videografi disebut montase (montage).

Videografi adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. Videografi adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

Media massa merupakan saluran komunikasi yang tepat untuk menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikan. Media massa dibagi dalam tiga jenis, yaitu media cetak (koran dan majalah), media elektronik (radio dan televisi), dan *mediacyber* (internet). Hampir seluruh media massa memiliki tujuan utama yang sama yaitu, memberi informasi dan menghibur khalayak. Hal ini dikarenakan, pada hakikatnya manusia adalah sebuah makhluk yang dinamis dan inovatif, dimana kebutuhan akan informasinya sangat tinggi. Dunia penyiaran belakangan ini berkembang pesat, bermunculannya berbagai institusi penyiaran yang menawarkan beragam program penyiaran yang inovatif, memberikan pilihan bagi para pemirsa untuk menikmati berbagai berita dan informasi. Dunia penyiaran kini tidak lagi terpaku pada penyampaian informasi yang kaku, namun telah berkembang dengan menyuguhkan sisi-sisi hiburan yang ringan tapi tetap tidak menghilangkan nilai-nilai informatifnya. Berbagai cara interaksi dengan para pemirsa diolah sedemikian rupa sehingga menarik serta membentuk identitas program tersebut. Salah satu media broadcasting adalah televisi. Media sebagai alat perantara dalam penyampaian pesan kepada komunikan mengalami perkembangan yang terus maju. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya bermunculan stasiun televisi baru hampir pada tiap tahunnya. Media massa televisi lebih banyak dipilih oleh masyarakat karena bersifat audio visual, dimana selain pemirsanya terhibur oleh audio atau suara maupun gambar yang ada di televisi tersebut. Pertelevisian di Indonesia dewasa ini berkembang sangat pesat. Tentu ini merupakan salah satu fakta tumbuhnya perekonomian di dalam negeri sejalan dengan semangat mewujudkan demokratisasi. Ekonomi, Demokrasi dan Media Massa sangat berkaitan erat satu dengan lainnya

Televisi mampu mempengaruhi persepsi khalayak sasaran karena kebanyakan masyarakat meluangkan waktunya di depan televisi sebagai sumber informasi. Stasiun TVRI Bangka Belitung merupakan salah satu stasiun TV Negeri, Status TVRI saat ini adalah Lembaga Penyiaran Publik. Sebagian

biaya operasional TVRI masih ditanggung oleh negara. Yang sampai saat ini masih tetap eksis dalam setiap penayangan program-program berita.

Dengan adanya TVRI Bangka Belitung penulis mencoba memberikan informasi yang sesuai fakta dan update kepada masyarakat mengenai dunia perfilman. Dengan latar belakang ini, penulis mengambil judul " Publikasi dan Multimedia Film Pendek Produksi di Stasiun TVRI Bangka Belitung"

Singkatnya videografi kini diartikan sebagai suatu genre (cabang) seni yang menggunakan audio (suara) dan visual (gambar) sebagai medianya.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang penulis angkat adalah bagaimana Teknik membuat suatu Desain Visual serta Proses Produksi Film Pendek Skripsi? Di bawa Happy! Di TVRI Bangka Belitung.

3. Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan laporan ini antara lain, yaitu: Untuk memenuhi syarat dalam kelulusan mata kuliah KKP program studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkal Pinang.

- 1) Untuk mengetahui bagaimana proses produksi dalam program acara yang di tayangkan di TVRI Bangka Belitung.
- 2) Untuk melatih menulis hasil observasi di lapangan secara logis dan sistematis.
- 3) Membandingkan antara berbagai konsep dan teori ilmu videografi.
- 4) Untuk ajang penelitian awal yang bisa di jadikan bahan penulisan skripsi. Sedangkan tujuan penulis melaksanakan KKP adalah untuk mengetahui dan mempelajari bagaimana proses produksi acara di stasiun TVRI Bangka Belitung. Serta membandingkan antara teori dan praktek yang telah di terima di perkuliahan dengan kenyataan yang ada di dunia kerja.

4. Batasan Masalah Penelitian

a. Arti penting peranan topik pembicaraan atau penelitian

Setelah penulis melakukan wawancara dan berbagai rangkaian penelitian. Penulis akan melakukan kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan penulis terapkan keberbagai macam jenis video (informasi) yang dipublikasi untuk mendapatkan hasil video (informasi) yang baik dan tentunya dapat diterima oleh semua golongan masyarakat.

b. Observasi

Penulis mengumpulkan data secara langsung ke lapangan dengan melihat objek yang diteliti dalam waktu yang bersamaan. Metode ini bersifat umum tapi menyeluruh dan manfaatnya dapat dipakai sebagai dasar untuk penelitian yang baik.

c. Memilih Jenis dan Penelitian

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih meneliti bagaimana cara kerja dalam tahap pengeditan dan pengambilan Shoot Kamera dari awal pra-produksi sampai ke tahap paska produksi.

d. Memutuskan Benda Publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi kedalam bentuk cetak, maka penulis memutuskan untuk membuat design seperti :

- (1) Mendesain Tampilan Latar Video
- (2) Menjelaskan objek-objek gambar dengan menyesuaikan efek-efek dalam video

5. Metode Penelitian

Pada teknik penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan pada stasiun televisi TVRI Bangka Belitung. Penulis dapat mengetahui daftar nama fungsi software dan hardware yang mereka gunakan sebagai media pendukung yaitu :

a. Software yang digunakan

1) Adobe Priemere Pro dan Adobe Priemere Pro CC

Adobe Premiere Pro merupakan program pengolah video pilihan bagi kalangan profesional, terutama yang suka bereksperimen. Program ini banyak digunakan oleh perusahaan Pembuatan Film/Sinetron, Broadcasting, dan Pertelevisian. Adobe Premiere Pro memiliki sekitar 45 efek video dan 12 efek audio, yang bisa untuk mengubah pola tampilan dan menganimasikan klip video dan audio. Beberapa efek memerlukan kartu grafis yang berkualitas tinggi. Namun dari 45 efek itu, hanya 3 efek saja yang memerlukan kartu grafis kelas tinggi (misal. AMD atau NVIDIA) agar bisa diaplikasikan pada klip video. Anda juga bisa menambahkan produk efek dari pihak ketiga yang mendukung Adobe Premiere Pro. Disamping itu, Adobe Premiere Pro juga memiliki sekitar 30 macam transisi (perpindahan antar-klip) sehingga peralihan antara klip video satu ke klip video selanjutnya lebih dinamis. Sama seperti efek, beberapa tranisi juga memerlukan kartu grafis yang berkualitas tinggi seperti AMD atau NVIDIA. Ada 5 transisi yang memerlukan kartu grafis AMD atau NVIDIA agar bisa diaplikasikan.

Adobe Premiere Pro memiliki fitur - fitur penting, antara lain Capture (perekam video) Monitor, Trim (alat pemotong klip) Monitor, dan Titler (Pembuat teks judul) Monitor. Pada efek-efek video Adobe Premiere Pro terdapat Keyframe seperti yang terdapat pada Adobe After Effects (cara menganimasikannya juga hampir sama). Pada Titler, anda bisa membuat teks judul/title dan mengubah properti dari teks itu seperti mengubah bentuk huruf, memberi dan mengubah warna, memberi kontur, garis luar (outline), membuat animasi pergerakan atau animasi teks berjalan (roll and/or crawl), bisa juga untuk memberi shapes/bangun datar agar tampilan judul/teks video terlihat lebih menarik. Tahap terakhir adalah export/output/menyimpan proyek dalam

bentuk video dan didistribusikan ke berbagai media yang bisa menampilkan format video.

2) Sony Vegas Pro

Sony Vegas Pro adalah sebuah software khusus untuk video dan audio editing. Saat ini Sony Vegas Pro bukan menjadi tandingan Adobe Premiere, sementara Sony Vegas Pro memang belum sepopuler Adobe Premiere yang didukung begitu banyak plug-in. Selain itu, Sony Vegas Movie Studio juga merupakan program video editing yang powerful dan membuat DVD yang berkualitas yang mana selalu diberikan oleh Sony untuk banyak produk. Dengan program ini memberikan dimensi baru untuk home movies mereka yang menggunakan program ini, dengan banyaknya pilihan fitur sehingga Anda dapat membuat video berkualitas secara profesional, termasuk transisi, judul dan efek khusus termasuk type efek dalam green screen employess yang selalu ada dalam suatu film. Dengan Sony Vegas Movie Studio dapat menggambar dengan tool yang bermanfaat seperti zoom, rotation dan kemampuan untuk melihat foto dalam format widescreen yang memungkinkan film untuk bergerak meskipun berupa gambar, memungkinkan format film dalam kecepatan tinggi, yang mana kemudian Anda dapat berbagi terhadap situs web seperti YouTube atau MySpace, atau jika Anda lebih senang terukir dalam bentuk DVD, dimana Anda dapat membuat menu yang bergerak dan navigasi sendiri. Disamping kemampuan untuk membuat soundtracks Anda sendiri untuk suatu video, termasuk lebih dari 40 template untuk berbagai menu yang berbeda-beda sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan Anda. Sebuah program yang luar biasa yang akan memenuhi semua kebutuhan user yang sudah profesional dan amatir untuk membuat dan mengedit video. Ini hanya berlaku dalam bahasa Spanyol tetapi penulis web telah memberlakukannya dalam bahasa Inggris, Jerman, Prancis dan Japanese. Tetapi Sony Vegas Pro memiliki banyak kemudahan yang

tidak dimiliki Adobe Premiere. Sony Vegas Pro memiliki interface pada panel langsung tampak di layar dan fitur Drag and Drop. Bahkan dapat menggunakan multiple monitor. Misalnya anda memiliki 2 monitor, sementara 1 monitor digunakan untuk editing, sedangkan monitor lainnya dapat digunakan untuk display hasil video editing.

3) Adobe After Effects CS6

Adobe After Effects adalah produk peranti lunak yang dikembangkan oleh Adobe, digunakan untuk film dan pos produksi pada video. Pada awalnya merupakan sebuah software produk dari Macromedia yang sekarang sudah menjadi salah satu produk Adobe.

Adobe After Effects adalah sebuah software yang sangat profesional untuk kebutuhan Motion Graphic Design. Dengan perpaduan dari bermacam-macam software Design yang telah ada, Adobe After Effects menjadi salah satu software Design yang handal. Standart Effects yang mencapai sekitar 50 macam lebih, yang sangat bisa untuk mengubah dan menganimasikan objek. Disamping itu, membuat animasi dengan Adobe After Effects, juga bisa dilakukan dengan hanya mengetikkan beberapa kode script yang biasa disebut Expression untuk menghasilkan pergerakan yang lebih dinamis.

Adobe After Effects memiliki fitur-fitur penting, misalnya Adobe After Effects memiliki alat untuk membuat Shape (seperti yang terdapat pada Adobe Photoshop). Pada Adobe After Effects terdapat Keyframe seperti yang terdapat pada Adobe Flash (cara menganimasikannya juga hampir sama). Terdapat juga Expression yang hampir mirip dengan Action Script pada Flash, dan masih banyak lagi yang lain.

b. Hardware yang digunakan

- 1) Monitor : Emachines Plug and Play Monitor
- 2) Processor : Intel (R) Core (TM) i3-3120M CPU @
2.50 Ghz 2.50 Ghz
- 3) VGA Card : Mobile Intel (R) ess chipset 4 series
Express chipset Family
- 4) RAM : 2,00 GB
- 5) Audio : Conexent HD Audio Output
- 6) Keyboard : Attached (usb)
- 7) Mouse : Attached (usb)

6. Sistematika Penulisan

Untuk dalam memudahkan dalam membuat penulisan laporan dan pembahasannya secara sistematis, maka penulisan laporan KKP ini terdiri dari 5(lima) bab, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis ingin mengemukakan latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis ingin menjelaskan tentang pengertian videografi, komponen-komponen videografi, , Pengertian media massa, pengertian televisi, pengertian siaran, pengertian produksi, produksi program acara, keunggulan televisi.

BAB III : ORGANISASI

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang sejarah perusahaan, struktur organisasi, deskripsi singkat mengenai program acara-acara di TVRI Bangka Belitung.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan proses produksi dari film Pendek yang penulis rancang, pembahasan masalah yang terjadi dalam proses kerja, pemecahan masalah yang terjadi dalam pembuatan Film Pendek, serta penyajian Film Pendek yang penulis rancang.

BAB V : IMPLEMENTASI

Dalam bab ini penulis menjelaskan kesimpulan dan memberikan saran-saran dari hasil laporan penulis