

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Grafis Televisi**

Pada dasarnya perkembangan dunia penyiaran dikembangkan oleh Barat. Maka dalam dunia penyiaran (*Broadcast*) terdapat banyak istilah yang digunakan sebagai panduan yang mengacu ke Barat, khususnya untuk bagian promo dan on air *graphic designer* dalam membuat grafis televisi. Istilah-istilah ini dipakai secara global di seluruh dunia penyiaran televisi. Kalaupun ada perbedaan pada dasarnya tetap merujuk kepada istilah-istilah di bawah ini:

##### ***On Air Look***

- *Station ID* adalah Bumper yang berisi identitas/identifikasi dari stasiun televisi.
- *Bug ID* adalah Identitas stasiun TV yang muncul di pojok kiri atau kanan atas dari layar televisi. Ketika program berjalan, *bug* akan muncul dengan warna aslinya. Dan pada saat iklan, *bug* berwarna transparan.
- *Program Title* adalah Bumper tentang judul program yang sedang berlangsung. Dipakai pada saat masuk ke iklan ataupun masuk ke program.
- *Classification* adalah *Bug* yang bertujuan untuk menjelaskan klasifikasi program. Biasanya yang muncul di bagian sudut layar televisi. Di Indonesia ditulis dengan singkatan SU adalah Semua Umur, D adalah Dewasa, dan BO adalah Bimbingan Orangtua.

##### ***Air Promo***

- *Line Up* adalah *template* berisi informasi jadwal tayang dalam satu hari atau satu minggu, bisa berupa *full frame template* maupun *strap*.

- *Running text* adalah *template* di posisi bagian bawah layar televisi, berisi informasi ataupun iklan suatu produk.
- *Superimpose / Bug* adalah grafis berupa identitas ataupun logo produk yang muncul di pojok atas dari layar televisi.
- *Next On* adalah berupa informasi tentang acara atau segmen selanjutnya yang muncul di program yang sedang berlangsung. Bisa berupa *full frame template* ataupun *bug*.
- *Endpage* adalah bumper bagian akhir promo program yang berisi informasi tentang judul program tersebut.
- *Talent Promo* adalah bumper yang berisi informasi waktu dan tanggal sebuah program, dengan menggunakan *talent* dari pengisi program yang bersangkutan.
- *Slide* adalah grafis statis berupa pemberitahuan *emergency* promo ataupun *slide* untuk iklan layanan masyarakat.
- *Slidestore* adalah grafis statis berupa informasi komersil tentang suatu produk, biasanya berupa logo produk.
- *Squeeze Frame* adalah *template* yang muncul dengan mengecilkan ukuran program yang sedang berlangsung, berbentuk siku (L). Berisi informasi tentang suatu produk.

#### **News & Non-News Program**

- OBB/CBB adalah singkatan dari *Opening Bumper Break/Closing Bumper Break*, yaitu identitas judul suatu program berupa video animasi dan grafis dengan durasi 15-30 detik.
- *Bumper in/out* adalah animasi grafis identitas suatu program untuk masuk ke iklan ataupun sebaliknya, pada saat program acara berlangsung.

- *Lower Third* atau CG (*Character Genetic*) adalah grafis yang muncul di bagian sepertiga paling bawah dari layar televisi, dengan informasi nama *news anchor*, *reporter* ataupun nara sumber. Maupun judul dari materi acara/berita yang ditayangkan.
- *Highlight/ Teaser* adalah cuplikan yang berisi materi di dalam program yang akan disajikan pada episode tersebut.
- *Virtual Set* adalah setting presenter berita yang dibuat dengan grafis computer dan sudah dikomposisikan dengan presenter untuk keperluan *on air* berita.
- *Over The Shoulder / Picture Box* adalah gambar/ilustrasi tentang materi berita yang dibawakan *presenter* terletak di pojok kanan atau kiri *presenter* kira-kira diatas bahu presenter dengan tipe *shooting medium close up*.
- *Beeper* adalah laporan telepon dari lokasi karena ketiadaan gambar yang bisa didapat dari lokasi. Biasanya berisi ilustrasi foto serta nama narasumber atau *reporter*.
- *Graphic Insert* adalah berupa penjelasan grafis dalam sebuah program, berupa informasi peta, ilustrasi maupun grafis tulisan. (Nugraha, 2009)

## **2.2 Opening Break Bumper (OBB) / Bumper**

Seperti sampul majalah atau kredit pengantar untuk film, *Opening Break Bumper* (OBB) adalah pembuka imajinatif berupa potongan gambar, *motion graphic* atau animasi dibantu oleh *jingle* (music) untuk membangun identitas sebuah program televisi. OBB biasa juga disebut dengan *Bumper In* atau Bumper saja.

Menurut Jon Krasner dalam bukunya "*Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics, 2008*" Bumper (atau bump) adalah presentasi singkat transisi antara program dan jeda iklan. Bumper biasanya berdurasi antara 2-5 detik, dalam kebanyakan

kasus, menampilkan nama atau logo acara disertai dengan pengumuman yang menyatakan judul (jika ada), nama program, dan jaringan siaran atau kabel.

Bumper dapat mempengaruhi sensasi persepsi manusia dan juga mampu mempengaruhi penonton sama halnya dengan kekuatan iklan televisi. Konsep stasiun televisi tidak lepas mempunyai pola program yang hampir sama dengan radio, dimana menampilkan susunan acara. Hanya perbedaan dari segi visual yang membedakan secara mendasar. Untuk membedakan antar acara dengan iklan maka dibutuhkan pembatas dari sebuah acara atau iklan, dan juga untuk mengingatkan stasiun televisi yang sedang ditonton (Goux, 2003 :153). Konsep pada bumper adalah visualisasi ide yang digali dari bauran realitas dan imajinasi dalam bentuk audio visual yang digunakan sebagai pembuka sebuah program acara televisi.

Salah satu elemen kesuksesan dalam setiap program televisi adalah visualisasi image, dalam hal ini terkait *motion graphic*. *Motion graphic* memiliki banyak peran dalam membentuk visual digital, seperti sebagai pencipta identitas program dan membangun daya tarik di mata khalayak. *Motion* adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi dari sekumpulan gambar atau *frame* berisikan bentuk, warna, tekstur, kurva, *streamline*, kepadatan *pixel*, dan dijalankan secara berurutan, hingga membentuk pergerakan yang sesuai dengan kemauan pembuatnya.

ZDF (*Zweites Deutsches Fernsehen* atau Televisi Jerman Kedua) saluran televisi Jerman layanan publik yang berbasis di Mainz. Velvet, studio *motion graphic* yang berbasis di Munich, merancang bumper untuk program budaya ZDF Aspek, yang didasarkan pada konsep cermin budaya dan masyarakat. Kombinasi foto dan gambar *live-action* yang menampilkan berbagai acara seni dan budaya mengandung "orang dengan mirrorheads" yang "membuka perspektif baru." Animasi tipografi yang dinamis terdiri dari bentuk huruf yang pindah ke blok kosong, atau menyebar dari

pemain biola seperti suara musik atau nada. Konten ini ditemukan di setiap elemen paket termasuk logo, yang berisi cermin sebagai sarana refleksi budaya.



Gambar 2.1 Bumper untuk program budaya ZDF Aspekte  
(*Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*, 2008)

Bumper program berita sering disebut sebagai topikal bukaan, karena mereka dirancang untuk mengintegrasikan *video live action*, fotografi, tipografi, dan grafik (termasuk stasiun ID) guna meningkatkan nilai citra dari televisi. Desain strategi dan perangkat mendongeng/bercerita, seperti *cropping*, sudut pandang, dan *montase*, digunakan untuk mengatur kejelasan dan keterbacaan informasi dan membingkai kebenaran berita dengan memperkuat nilai kebenaran dari liputan dan reputasi sebuah stasiun televisi.

### 2.3 Sejarah *Motion Graphic*

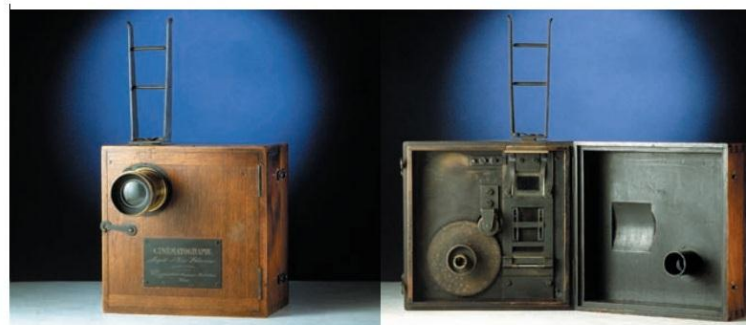
Perangkat-perangkat optik yang muncul di Eropa pada akhir abad ke-19 memeragakan fenomena *Persistence of Vision*, yaitu kemampuan mata untuk menyimpan suatu objek pada gambar selama sepersekian detik setelah objek pada gambar tersebut hilang (objek bergerak).

Studi gerak-gerak pada hewan dan manusia yang dilakukan oleh Eadward Muybridge berperan sebagai alat bantu bagi visual artis/seniman visual untuk memahami pergerakan.



Gambar 2.2 Studi gerak oleh Eadward Muybridge  
(*Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*, 2008)

Di Inggris, Lumiere bersaudara melakukan eksperimen lebih lanjut dan menciptakan kamera-printer-proyektor pertama yang digunakan dalam dunia perfilman modern.



Gambar 2.3 Kamera-Printer-Proyektor Pertama  
Dalam Perfilman Modern.  
(*Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*, 2008)

Di awal abad ke-20, para seniman mulai menolak representasi klasik dan keinginan untuk mengekspresikan ruang dalam istilah-istilah geometri. Banyak dari seniman-seniman tersebut ingin memproduksi animasi abstrak eksperimental yang mengeksplorasi teknik-teknik baru seperti *direct-on-film* dan *collage* (Krasner, 2008 : 8)

Di Jerman, Prancis, dan Denmark, para pembuat film mulai merangkul sikap yang lebih pribadi terhadap film melalui medium animasi. Motivasi dasar mereka tidak terinspirasi oleh komersial mendapatkan; melainkan berasal dari dorongan pribadi untuk menciptakan seni. "Sinema murni," sebagai film animasi abstrak pertama disebut,

memenangkan rasa hormat dari komunitas seni yang memandang film sebagai medium ekspresif.

Selama awal 1900-an, musisi Swedia dan pelukis Viking Eggeling menggambarkan teorinya tentang lukisan dengan cara musik, dalam hal "Instrumen" dan "orkestrasi." Keinginannya adalah untuk menetapkan apa ia disebut sebagai "bahasa universal" simbol abstrak, dan dia Berjuang untuk mencapai hal ini dengan menekankan struktur musik dan menghindari representasi. Kecenderungan nihilistik gerakan Dada memberi Eggeling kebebasan untuk keluar dari sekolah konvensional pemikiran, dan dia berkolaborasi dengan pembuat film Jerman, Hans Richter pada serangkaian gambar gulir yang memanfaatkan garis lurus dan kurva berbagai orientasi dan ketebalan. Struktur-struktur ini diatur dalam progresi linier di seluruh gulungan kertas panjang, yang memaksa pemirsa melihatnya dalam konteks temporal. Didorong oleh kebutuhan untuk mengintegrasikan waktu dalam pekerjaannya, ia mengalihkan perhatiannya ke film dan menghasilkan *Symphonie Diagonalein* 1923. Setelah hampir empat tahun selesai, animasi *frame by frame* ini menunjukkan korelasi yang kuat antara musik dan melukis dalam gerakan tokoh-tokoh, yang diciptakan dari potongan kertas dan kertas timah (Krasner, 2008 : 11).



Gambar 2.4 Filmstrip karya Viking Eggeling.  
(*Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*, 2008)

Di tahun 70an, tokoh-tokoh seperti Stan Vanderbeek, John Withney dan Robert Abel memulai mengeksplorasi metode-metode animasi komputer dalam judul-judul

film. Tahun 1950-an, pelopor desain grafis Saul Bass menjadi inovator judul film terkemuka di dunia perfilman. *Credit Sequence*-nya Saul Bass menggugah bagi para sutradara kenamaan seperti Alfred Hitchcock, Martin Scorsese, Stanley Kubrick dan Otto Preminger. Saul Bass melihat *Credit* sebagai perpanjangan logis dari film sebagai sarana untuk meningkatkan cerita. Pada karya Otto Preminger, *The Man With the Golden Arm* (1955) dan *Anatomy of Murder* (1959), Saul Bass meningkatkan peran judul film bukan hanya sebagai pendahuluan saja tetapi mengubahnya menjadi identitas bentuk dan karakter yang terdapat dalam film tersebut. Menurut sutradara, Martin Scorsese, “Bass mengubah urutan judul menjadi seni, menciptakannya dalam beberapa kasus seperti *Vertigo*, sebuah film mini dalam sebuah film. Komposisi gerak grafisnya berfungsi sebagai prolog untuk film – mengatur nada, memberikan suasana hati dan bayangan tindakan.”

Selama empat dekade terakhir, urutan judul inovatif untuk klasik seperti *Dr. Strangelove* (1964), *The Thomas Crown Affair* (1968), dan *A Clockwork Orange* (1971) mendapatkan pembuat film kelahiran Kuba, Pablo Ferro reputasi sebagai master desain judul, bersama dengan desainer legendaris Saul Bass.

Selama karier periklanannya pada 1950-an, Ferro diperkenalkan beberapa teknik untuk industri film komersial termasuk editing cepat, animasi yang digambar dengan tangan, *close-up* yang ekstrim, layar terpisah *montase*, *overlay*, dan jenis digambar tangan. Banyak desainer yang mengklaim itu teknik pintasnya, khususnya, memengaruhi apa yang kemudian menjadi dikenal di televisi sebagai “gaya MTV” (Krasner, 2008 : 28)



## **2.4 Motion Graphic di Televisi**

Teknik sinematik awal yang digunakan dalam film *avantgarde* eksperimental dan judul-judul film menjadi diadopsi dalam siaran grafik gerak, karena televisi menjadi media baru untuk animasi pada saat itu.

Sejak 1950-an, ketika Saul Bass merevolusi desain judul film, film dan industri disain telah mengintegrasikan bahasa tradisional desain grafis dengan bahasa visual yang dinamis dalam sebuah layar bioskop. Saat ini, desainer *motion graphic* telah menjadi pemain terkemuka dalam pembuatan judul film dan banyak bentuk-bentuk grafik di televisi.

Pada akhir 1960-an, sebagian besar konten televisi *prime time* diproduksi pada film berwarna. Teknologi rekaman tape juga tersedia, dan mesin kaset video berwarna dengan sistem kartrid pita ditawarkan oleh RCA, menyediakan stasiun dengan metode pemutaran yang handal.

Perusahaan televisi menjadi semakin sadar gambar, mereka menginvestasikan banyak waktu menilai audiens dan menghabiskan uang dalam jumlah besar mengembangkan tampilan di layar mereka. Meningkatnya kompetisi untuk pemirsa dan terus mendorong kebutuhan untuk grafis yang lebih menarik (Krasner, 2008 : 32).

### **2.4.1 Station ID**

Identifikasi stasiun TV (juga disebut ID jaringan stingsor) berguna untuk mengidentifikasi stasiun atau jaringan yang sedang ditayangkan. Karena banyaknya saluran yang tersedia, *Federal Communications Commission* (FCC) mengharuskan semua stasiun televisi dan radio di Amerika Serikat mengidentifikasi sendiri setiap jam di awal dan akhir masing-masing siaran. Surat panggilan stasiun harus disertakan, begitu juga kota lisensinya dan nomor saluran yang menandakan posisi sambungnya

(bahkan meskipun televisi tidak dilengkapi dengan dial lagi). Selain itu, komunitas yang dilayani stasiun harus muncul di layar atau diumumkan secara lisan. FCC menawarkan beberapa fleksibilitas, untuk itu stasiun dapat menjadwalkan pemrograman dan iklan mereka.

Banyak stasiun televisi menjadi memiliki identifikasi program untuk dimainkan secara otomatis selama periode lima menit sebelum jam tayang. Banyak juga telah mengembangkan cara-cara cerdas dengan memanfaatkan identifikasi stasiun mereka sebagai alat promosi. Promosi untuk acara mendatang atau siaran berita yang dapat memenuhi persyaratan identifikasi saat membangun audiensnya dengan memberi tahu pemirsa untuk menonton sebuah acara.

Saat menghidupkan stasiun ID, Anda harus dapat menerapkan estetika logo yang efektif untuk lingkungan berbasis waktu. Perhatian harus diberikan kepada hubungan bentuk negatif dan positif, serta untuk elemen desain kontekstual yang berkontribusi terhadap pesan ID sedang mengirim. Selain itu, perlu dipertimbangkan bagaimana caranya elemen bergerak, berubah, dan berinteraksi satu sama lain dari waktu ke waktu menjadi satu kesatuan guna membangun sebuah citra. Meskipun identitas stasiun biasanya antara 5–10 detik, struktur cerita harus dieksplorasi untuk menetapkan nada dan mempengaruhi bagaimana audiens merasakan dan mendukung kepercayaan pesan (Krasner, 2008 : 38).

#### **2.4.2 Logo**

Asal kata logo berasal dari kata Yunani logos, yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, akal budi. Pada awalnya yang lebih dulu populer adalah *logotype*. Pertama istilah *logotype* muncul tahun 1810 – 1840, diartikan yang didesain secara

khusus dengan menggunakan teknik *lettering* atau memakai jenis huruf tertentu. Jadi awalnya *logotype* adalah elemen tulisan.

Pada perkembangannya orang membuatnya makin unik/berbeda satu sama lain. Mereka mengolah huruf itu, menambahkan elemen gambar, bahkan tulisan dan gambar berbaaur jadi satu, dan semua itu masih banyak yang menyebutnya dengan istilah *logotype*. *Logotype* berfungsi:

1. Identitas diri. Untuk membedakannya dengan identitas milik orang lain.
2. Tanda milik yang membedakan miliknya dengan milik orang lain.
3. Tanda jaminan kualitas.
4. Mencegah peniruan/pembajakan.

Logo adalah menyingkatan dari *logotype*. Istilah logo baru muncul tahun 1937 dan kini istilah logo lebih populer daripada *logotype*. Logo bisa menggunakan elemen apa saja: tulisan (teks), logogram, gambar, ilustrasi, dan lain-lain. Banyak yang menyatakan logo adalah elemen gambar/symbol pada identitas visual (Rustan, 2012 : 12-13).

### **2.4.3 Logogram**

Bila *logotype*, adalah elemen tulisan pada logo, maka umumnya orang beranggapan logogram adalah elemen gambar pada logo. Kemungkinan besar istilah logogram ini telah mengalami perubahan makna dikarenakan kemiripan kata dengan *logotype*.

Sebenarnya logogram adalah sebuah simbol tulisan yang mewakili sebuah kata/makna. Contoh: angka-angka dan lambang-lambang matematika. 1 mewakili (satu), + mewakili (tambah). Fungsi untuk mempersingkat penulisan sebuah kata, contoh: & untuk menyingkat (dan). Logogram sering juga disebut ideogram (simbol

yang mewakili sebuah maksud/ide). Bentuk dan cara pengkatagorian logo ditinjau dari konstruksinya:

- Elemen gambar dan tulisan saling terpisah.
- Bisa disebut gambar, bisa disebut tulisan/saling berbaaur.
- Elemen tulisan saja (Rustan, 2012 : 22).

Logo pada bumper program televisi pun merupakan identitas yang menjadi pembeda antara program satu dengan yang lainnya. Biasanya logo-logo pada program televisi menggunakan *logotype*, karena informasinya harus langsung dan terbaca, mudah dimengerti oleh berbagai kalangan dan tidak disamarkan.

#### **2.4.4 Tipografi**

Tipografi (*Typhography*) adalah cara memilih dan mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu dalam desain grafis (Supriono 2010 : 19). Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). Dulu tipografi hanya diartikan sebagai ilmu cetak-mencetak. Orang yang memiliki keahlian mencetak disebut tipografer.

Pemilihan jenis huruf dan karakter huruf, serta cara mengelolanya akan sangat menentukan keberhasilan komunikasi visual. Dibaca tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf (*type face*) dan cara menyusunnya.

Berdasarkan fungsinya huruf dapat dipilah menjadi dua jenis, yaitu huruf teks (*text type*) dan huruf judul (*display type*). Jika menggunakan huruf teks, sebaiknya pilih bentuk huruf (*type face*) yang sederhana dan akrab dengan pembaca, misalnya *Times*, *Arial*. Sementara untuk judul, sub judul, atau teks pendek slogan bisa menggunakan huruf yang sedikit unik tetapi tetap menjaga nilai-nilai keterbacaan dan kesesuaian (Supriyono, 2010 : 25).

Cara mengenal huruf antara lain dapat dilihat dari periode pembuatannya. Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya (*style*), yaitu:

1. Huruf Klasik (*Classical Typefaces*)

Huruf yang memiliki kait serif lengkung (*Old Style Roman*), banyak digunakan untuk desain-desain media cetak di Inggris, Italia,, dan Belanda pada saat awal teknologi cetak 1617.

2. Huruf Transisi (*Transitional*)

Huruf yang termasuk jenis transisi, antara lain Baskerville dan Century, sering dipakai untuk judul (*display*). Huruf ini banyak digunakan sejak 1757.

3. Huruf *Modern Roman*

Huruf ini jarang digunakan untuk teks, karena ketebalan tubuh huruf sangat kontras, bagian yang vertikal tebal, garis-garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga untuk teks berukuran kecil agak sulit dibaca. Huruf-huruf yang termasuk modern roman antara lain *Bodoni* dan *Scotch Roman*.

4. Huruf *Sans Serif*

Disebut sans serif karena tidak memiliki serif (kait kaki), huruf sans serif banyak digunakan untuk buku dan majalah karena memiliki citra yang dinamis dan simple.

5. Huruf Berkait Balok (*Egyptian Slab Serif*)

Huruf ini memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh huruf, sehingga memiliki kesan elegan, jantan, dan kaku.

6. Huruf Tulis (*Script*)

Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (*hand writing*), sangat sulit dibaca melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang.

## 7. Huruf Hiasan (*Decorative*)

Huruf dekoratif cocok dipakai untuk satu kata atau judul yang pendek karena bukan termasuk huruf teks (Supriyono, 2010 : 32).

### 2.4.5 Definisi *Motion Graphic*

Pada saat ini, *Motion Graphics* telah menjadi salah satu media animasi telah banyak digunakan. Beberapa pengertian mengenai *Motion Graphics* tersebut antara lain :

1. Seni dari *Motion Graphics* adalah kedinamisan dari nama yang diberikan. Memberikan kehidupan kepada gambar dan tulisan, dan merekam mereka menjadi sebuah pesan yang ingin disampaikan kepada penontonnya. *Motion Graphics* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. *Motion Graphic* digunakan dalam tv dan film untuk membantu memperkenalkan ceritanya (Gallagher dan Paldy, 2007 : 3).
2. *Motion Graphics* adalah kepuasan dalam mengeksekusi ide dengan campuran yang tepat antar gambar dan suara yang menyentuh emosi dan dapat menggerakkan seseorang.
3. *Motion Graphics* adalah grafik yang menggunakan *footage* dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari *motion* atau gerakan dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia.

Dari definisi-defini di atas dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* adalah penciptaan ilusi gerak dan ritme dalam ruang dan waktu, menjadi sebuah pesan yang disampaikan kepada penonton sehingga menyentuh emosi yang dapat menggerakkan seseorang (Gallagher dan Paldy, 2007 : 23).

## **2.5. Prinsip dalam *Motion Graphic***

Dalam buku “*Exploring Motion Graphic*”, Gallagher & Paldy 2007, menyatakan bahwa setiap desain memiliki susunan visual yang digunakan untuk mengarahkan *audiences* pada suatu pesan dan membantu mereka untuk memahami informasi terpenting yang ingin disampaikan desain tersebut. Perbedaan yang jelas antara informasi primer dan informasi lainnya merupakan indikasi adanya susunan visual yang kuat. Pentingnya informasi akan menentukan elemen mana yang akan ditonjolkan dan bagaimana informasi tersebut akan dituliskan dalam sebuah desain.

### **2.5.1 Gerak (*Motion*)**

Gerak dalam *motion graphics* adalah sebuah hal yang utama. Dalam gerak sebuah objek bisa menciptakan persepsi tertentu berdasarkan tujuan dan maksud dari pembuatnya. Beberapa unsur dasar gerak dalam *motion graphic*, yaitu:

#### **Posisi (*Position*)**

Posisi adalah perubahan gerak berdasarkan posisi objek di dalam *frame*. Objek dapat dikatakan bergerak apabila ada perubahan gerak dari kiri ke kanan, kanan ke kiri, atas ke bawah, bawah ke atas dan seterusnya..

#### **Skala (*Scale*)**

Skala adalah perubahan gerak berdasarkan skala objek di dalam *frame*. Objek dapat dikatakan bergerak apabila ada perubahan skala dari kecil ke besar, besar ke kecil dan seterusnya.

#### **Memutar (*Rotate*)**

Memutar adalah perubahan gerak berdasarkan putar objek di dalam *frame*. Objek dapat dikatakan bergerak apabila ada perubahan putar dari kanan ke kiri, kiri ke kanan, atas ke bawah, bawah ke atas, depan ke belakang, belakang ke depan dan seterusnya.

### **Transparansi (*Opacity*)**

Perubahan objek dari solid (tidak transparan) menjadi transparan atau sebaliknya

(Gallagher dan Paldy, 2007 : 56)

#### **2.5.2 Komposisi (*Composition*)**

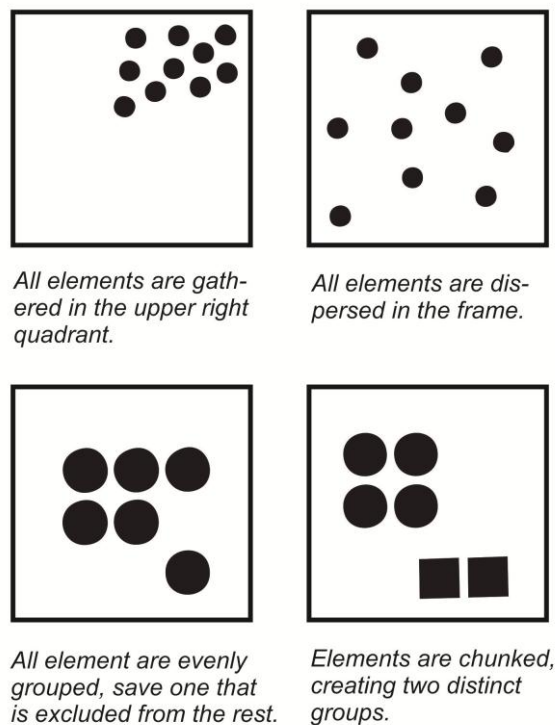
Dalam mendesain komposisi, keputusan untuk menentukan bagaimana elemen, tipografi, gambar dan visual akan dikelompokkan bersama akan menentukan tata letak keseluruhan.

Pengelompokan semua elemen ke dalam 1 kuadran disebut dengan *Gathering*. Adanya pergerakan merupakan suatu implikasi, tergantung pada bagaimana dan mengikuti bentuk apa elemen-elemen tersebut dikelompokkan. Elemen-elemen mungkin tampak terbang keluar *frame* atau terjun ke dalam *frame*. Susunan elemen yang berbeda dapat digunakan untuk ilusi visual.

*Dispersion* nampak ketika elemen-elemen disebarkan dalam *frame*, elemen yang diatur dalam dispersi akan tampak kacau dan tidak teratur. Untuk membawa audiens ke dalam desain dan menciptakan titik fokus dalam kumpulan gambar yang tampak tidak beraturan, menggunakan warna yang berbeda untuk membuat suatu elemen menjadi lebih menonjol daripada yang lain.



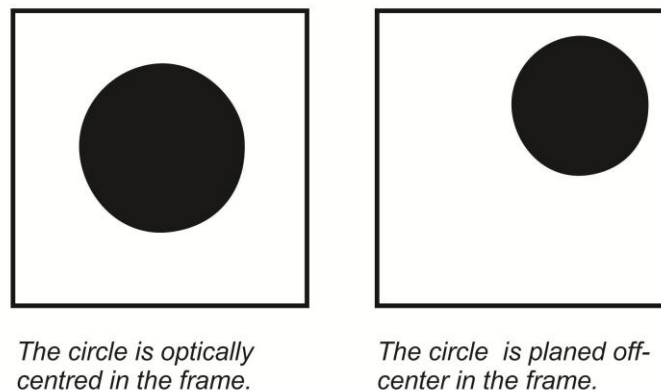
*Exclusion* adalah ketika semua elemen dikelompokkan bersama, kecuali satu. Satu elemen tersebut terkucilkan dari yang lain, sehingga menjadi titik fokus. *Chunking* merupakan suatu istilah untuk mengelompokkan elemen-elemen bersamaan. Istilah ini digunakan untuk membantu audiens menyimpan suatu informasi. Elemen-elemen gambar dapat dikelompokkan bersama berdasarkan bentuk, warna, ukuran, atau jenis tulisan.



Gambar 2.5 *Gathering, Dispersion, Exclusion, Chunking*  
(*Exploring Motion Graphics*, 2007)

Istilah *optical center* mengacu pada titik tengah natural yang selalu kita lihat dalam sebuah desain. Ketika titik tengah diukur dan sebuah objek ditempatkan pada titik tersebut, seringkali objek tersebut akan tampak terlalu rendah dan *off-center*. Ketika membuat sebuah komposisi dimana titik fokusnya berada di tengah desain, ingatlah pada *optical center* dan geserlah elemen fokus pada desain tersebut sedikit ke atas.

Titik fokus yang ditempatkan di salah satu sisi atau salah satu sudut frame akan tampak *off-center*. Membuat komposisi dengan titik fokus *off-center* menimbulkan kesan jenaka dan menyenangkan. Desain tersebut tidak akan nampak kaku, melainkan enerjik.



Gambar 2.6 *Optical Center* dan *Off-Center*  
(*Exploring Motion Graphics, 2007*)

Apa yang membuat sebuah komposisi nampak kuat? Walaupun selera kita bersifat subjektif, mengikuti Prinsip desain grafis dalam membuat komposisi akan menghasilkan *Motion Graphic* dengan susunan visual yang menarik dilihat. Tiap elemen yang ada pada layar tidak hanya dilihat dari kualitas individunya, melainkan bagaimana elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain (Gallagher dan Paldy, 2007 : 85-86).

### **2.5.3 Bingkai (*Frame*)**

Komposisi mengatur apa yang dilakukan objek-objek di dalam *frame*. Bagaimana objek bergerak dalam *frame* harus ditentukan. *Motion Graphic* terbentuk dari individual *frame*, tiap-tiap *frame* merepresentasikan suatu waktu pada bidang 2 dimensi suatu layar. Komposisi pada *frame* dibatasi oleh 4 sisi : kiri, kanan, atas, dan bawah.

Desain *Motion Graphic* dibatasi oleh teknologi yang ada, bentuk *frame* akan ditentukan oleh alat yang digunakan oleh pemakainya. *Frame* desain untuk web, TV, dan video akan selalu horizontal karena lebih banyak monitor yang melebar, bukan meninggi. Saat kita mendesain untuk PDA dan *handphone*, *frame* akan vertikal mengikuti bentuk fisik PDA dan *handphone*.

Elemen-elemen yang disusun rapi di dalam *frame* dengan jarak tertentu dari batas menimbulkan kesan tenang, terkendali, dan teratur. Jika elemennya terlalu kecil dan ditempatkan jauh dari batas *frame* dengan sisa tempat yang masih banyak, desain tersebut akan menimbulkan kesan jauh dan tidak terhubung (Gallagher dan Paldy, 2007 : 126).

#### **2.5.4 Alur (*Flow*)**

Ketika kita membaca pergerakan *Motion Graphic* dan bagaimana kita merasakan desain tersebut. Apakah elemen-elemen dan *frame* terlalu cepat lewat? Apakah *Motion Graphic* nya menampilkan informasi dengan kecepatan yang cukup lambat? Apakah alurnya diisi oleh terlalu banyak informasi? Apakah ada tampilan informasi yang tiba-tiba memperlambat kecepatan audiens untuk mengerti pesan yang ada?

Jika demikian, ada sesuatu pada desain tersebut yang membuat pembaca tiba-tiba berhenti dan harus berpikir ekstra untuk menerjemahkan informasi tersebut. Artinya, alur desain telah terganggu. Bagaimana kita menyusun *frame* dan membuat transisi diantaranya mempengaruhi alur pembaca untuk mengerti desain kita serta dapat menimbulkan efek emosional bagi pembaca. Kita dapat menyambung komposisi dan *frame* melalui gaya transisi.

### 2.5.5 Transisi (*Transition*)

Sebuah transisi instan dari satu sumber elemen ke sumber lain disebut dengan *cut*. Ini merupakan standar transisi yang seringkali dipakai dan harus nampak tidak terputus. Ketika digunakan dengan benar, penonton tidak akan menyadari adanya pergantian sumber elemen. Ketika mengaplikasikan suatu *cut*, sumber kedua harus memiliki informasi yang baru.

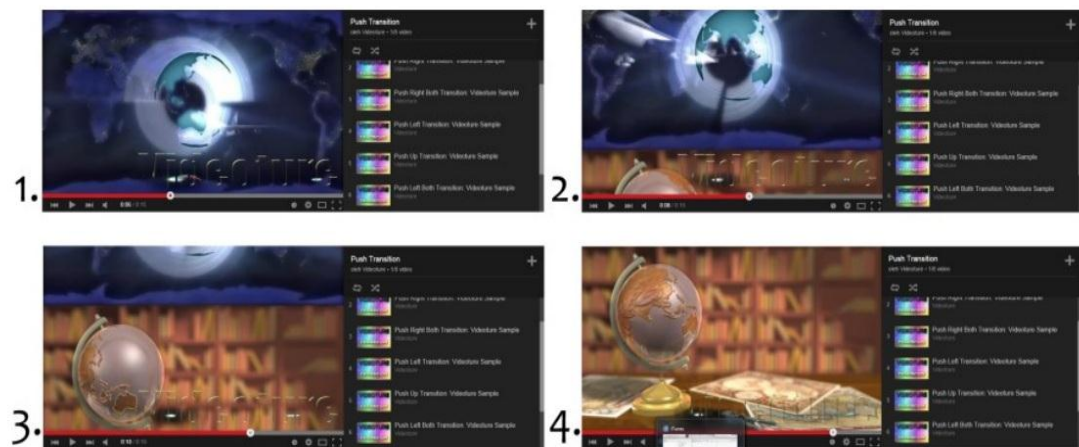
Sebuah *dissolve* dibuat ketika dua sumber yang saling tumpang-tindih diubah tingkat transparansinya. Sumber yang satu akan menjadi semakin nampak ketika sumber yang lain menjadi semakin transparan. Dengan kata lain, sumber pertama lama-lama melebur menjadi sumber kedua. Transisi ini sangat nampak terlihat dan seharusnya digunakan ketika faktor visual kedua sumber saling mendukung satu sama lain, sehingga ketika terjadi *overlap* tidak menimbulkan visual yang kontradiktif.



Gambar 2.7 Transisi *Dessolve*  
(Editing Digital Video, 2003)

Transisi *push* adalah ketika satu sumber didorong keluar layar oleh sumber kedua. Dorongan dapat berasal dari sisi manapun : atas, bawah, kanan, atau kiri. Tergantung pada arah dorongannya, transisi ini akan menimbulkan kesan berbeda pada audiens. Dorongan dari atas bersifat menindas, memaksa sumber pertama keluar dari layar. Dorongan dari bawah memiliki kesan yang lebih ringan, mendorong sumber pertama keluar layar untuk menampilkan informasi yang baru. Dorongan

dari kiri bersifat natural karena kita membaca dari sebelah kiri. Dorongan dari kanan bersifat dinamis karena pergerakannya melawan arah biasa kita membaca.

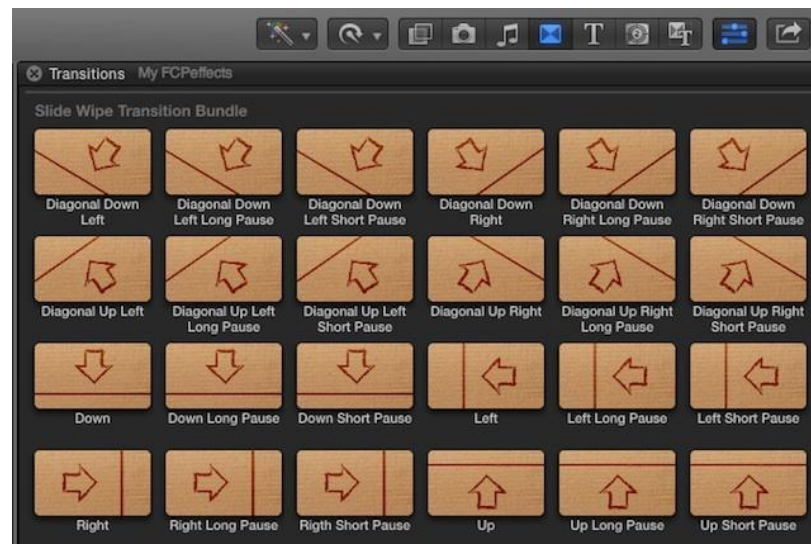


Gambar 2.8 Transisi *Push*  
(Editing Digital Video, 2003)

Transisi *slide* sangat menyerupai transisi *push*. Perbedaannya adalah pada transisi *slide*, sumber pertama bersifat statik sementara sumber kedua bergeser masuk ke layar. Sumber kedua boleh bergeser dari arah mana saja. Ketika sumber kedua bergeser dari kanan atau kiri, sumber tersebut tampak menyelinap untuk menggantikan tempat sumber pertama. Ketika sumber kedua bergeser dari atas, sumber tersebut nampak menutupi sumber pertama, seperti menurunkan jendela. Ketika sumber bergeser dari bawah, sumber tersebut tampak menutupi sumber pertama, namun memiliki kesan lebih halus, seperti menyelimuti seseorang yang akan tertidur.

Transisi *wipe* digunakan untuk menyingkap atau mengaburkan sumber satu dari yang lain. Standar transisi *wipe* berbentuk segi empat, lingkaran, atau bentuk geometri lainnya. Sumber pertama akan ditutupi oleh sumber kedua sebagai bentuk lingkaran yang melebar dari tengah. Transisi *wipe* sangat sering dipraktikkan dan biasanya merupakan standar transisi dalam berbagai *software Motion Graphic*.

*Wipe key*, atau yang sering disebut *moving matte*, digunakan untuk menciptakan ilusi bahwa sebuah objek pada suatu sumber menyingkapkan sumber kedua. Sebagai contoh, ketika ujung *marker* digerakkan pada *frame*, garis tersebut kemudian menyingkapkan sumber kedua seolah sumber tersebut dilukiskan dalam layar.



Gambar 2.9 Transisi *Wipe*  
(Editing Digital Video, 2003)

Selain gaya transisi dasar, kita mungkin dapat bereksperimen dengan transisi kompleks yang melibatkan *compositing* dan *layering*. *Compositing* mengacu pada penggunaan elemen-elemen dari beragam sumber termasuk gambar, tulisan, objek, dan suara. *Layering* merupakan urutan di mana elemen-elemen tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan yang dimunculkan ke dalam layar.

*Page turn* merupakan transisi populer yang sering digunakan di video dan web. Transisi ini menimbulkan efek menyerupai halaman buku yang dibaca. Ketika diaplikasikan ke dalam sebuah web, biasanya pembaca diberikan akses untuk mengendalikan halaman-halaman agar bisa dibalik layaknya ketika membaca buku. Bagaimana kita mengaplikasikan transisi ini ke dalam *Motion Graphic*, seberapa

cepat, seberapa transparan, dan dengan sumber apa akan memberikan kesan emosional pada video (Coodman & McGrath, 2003 : 194-195).



Gambar 2.10 Transisi *Page Turn*  
(Editing Digital Video, 2003)

### 2.5.6 Suara (*Sound*)

Kita merespon secara emosional apa yang kita dengar dan memberikan efek tersebut pada hal-hal yang kita lihat. Suara yang dipilih oleh desainer dalam *Motion Graphic* harus mendukung emosi pesan yang akan disampaikan.

Perubahan suara yang paling minor pun mempengaruhi emosi kita. Suara adalah elemen yang paling kuat dalam *Motion Graphic*, dan sama pentingnya dengan tipografi dan warna (Coodman & McGrath, 2003 : 107).

#### *Mono Sound*

Suara televisi nonstereo menyajikan monaural (mono) representasi suara dalam ruang. Satu-satunya petunjuk jarak adalah kenyaringan; arah tidak bisa disampaikan sama sekali. Mendengarkan reproduksi mono, kita tidak dapat membedakan antara langsung dan suara yang dipantulkan, seperti yang kita

dapat saat mendengarkan dalam stereo. Sebaliknya, mereka menjadi bercampur, jadi bahwa bunyinya seringkali “keruh” dan kurang berbeda satu dengan yang lain. Dalam suara mono, kita menjadi lebih menyadari efek gema.

### ***Stereo Sound***

Suara *stereo* menciptakan ilusi ruang dan dimensi. Ini meningkatkan kejelasan. Stereo memberi penampil kemampuan untuk melokalisasi arah suara. Pelokalan ini memberi audiens rasa mendalam — kesadaran spasial terhadap gambar visual dan suara. Namun, karena speaker di penerima televisi sangat berdekatan, efeknya bisa agak terbatas. Kualitas suara dan realisme ditingkatkan, tetapi kesan kami arah dan kedalamannya kurang jelas.

Untuk menyederhanakan pickup suara, banyak praktisi mencampur pidato mono sentral, dengan efek *stereo* dan musik. Dalam sistem stereo, gema bahkan tampak lebih jelas dan asing suara seperti angin, ventilasi, dan langkah kaki lebih menonjol, karena mereka memiliki arah, daripada menyatu dengan latar belakang keseluruhan.

### ***Surround Sound***

Suara *surround* (sekitar) dapat memberikan rasa selubung ketika dicampur dengan benar. Dari pada satu saluran untuk mono atau dua saluran untuk stereo, 5,1 surround memiliki enam diskrit Saluran (berbeda, individual): depan kiri dan kanan depan (kadang-kadang disebut stereo kiri dan kanan), tengah, subwoofer untuk efek frekuensi rendah (LFE), dan belakang kiri dan kanan belakang speaker (kadang-kadang disebut *surround* kiri dan kanan). Perasaan kedalaman, arah, dan realisme diperoleh oleh tenaga audio panning antara lima saluran utama dan mengarahkan efek ke saluran LFE (Millerson, 2009 : 264).



### 2.5.7 Emosi (*Emotion*)

Cara terbaik untuk membuat pesan yang berkesan adalah dengan membuat koneksi emosional. Kebanyakan dari kita mengingat potongan-potongan hal yang kita lihat dan dengar namun dengan banyaknya hal yang kita lihat setiap hari, kebanyakan dari informasi yang kita peroleh telah kita saring. Audiens mungkin mengingat potongan adegan, jingle, aktor, atau *tagline* sebuah produk, namun semua itu tidak penting jika mereka tidak mengingat inti pesannya produk atau jasa yang kita jual.

*Motion* (gerakan) itu sendiri bisa menjadi pesan. Linguistik gerak dapat ditelusuri kembali ke masa awal karakter animasi, film abstrak eksperimental, dan sinema *avant-garde*. Hari ini, literasi gerak adalah salah satu perangkat *storytelling* (mendongeng) yang paling mendasar dalam desain *motion graphic* (Krasner, 2008 :137).

Untuk meyakinkan audiens memberi pesan yang akan kita sampaikan, dibutuhkan kadar emosi yang pantas. *Motion* adalah bahasa universal. Dalam *motion graphic*, dapat memiliki lebih banyak dampak daripada konten aktual yang dianimasikan. Metode yang dipilih, dipindahkan pada setiap elemen di layar dapat meningkatkan sebuah makna. Misalnya, satu baris teks yang bergerak perlahan melintasi *frame* sementara (*fading up*) memudar dari hitam mungkin mengilhami dengan rasa misteri dan ketenangan. Jika teks yang sama terbalik dan kemudian melintas di layar, itu dapat mengekspresikan rasa suka main-main, urgensi, atau mungkin, ketidakstabilan (Jon Krasner, 2008 :138).

### **2.5.8 Inspirasi (*Inspiration*)**

Tiap desainer memperoleh inspirasi dengan cara yang berbeda-beda. Inspirasi dapat ditemukan di sekeliling kita, lewat desain lain, karya seni, musik, cerita, desain furnitur, alam, dan lain-lain. Kebanyakan desainer memiliki beragam buku desain yang seringkali mereka gunakan sebagai inspirasi. Hanya melihat sesuatu dapat menginspirasi ide baru. Tetapi ide tersebut tidak ditelan mentah-mentah harus ada proses cipta kreasi menjadi suatu desain yang baru.

Desainer melihat tugasnya adalah mengembangkan produk yang penuh daya tarik yang mampu membangkitkan selera konsumen dan termotivasi untuk membelinya (Widagdo, 2011 : 158). Puncak kreasi terjadi tanpa sepenuhnya kita sadari, umumnya di ambang sadar dan ketidaksadaran kita. Disaat itu kita berpikir dalam rupa: pra imaji semata, atau diiringi imaji konkrit, terkadang diiringi imaji abstrak (bahasa) (Tabrani, 2012 :67-68).

## **2.6 Pengambilan Gambar *Proxemics***

Pengambilan gambar *proxemics* berasal dari kata *proximity* yang mengacu pada jarak antara subjek dengan kamera (Tobing, 2016 : 7).

### **2.6.1 Pengambilan Gambar**

#### **1. *Close Up***

*Close up* (CU) merupakan ukuran bingkai gambar atau ukuran manusia yang diambil dari jarak dekat dengan menyisakan sedikit ruang pada bagian atas kepala sampai leher bagian bawah.



Gambar 2.11 *Close Up* (CU)

## 2. *Big Close Up*

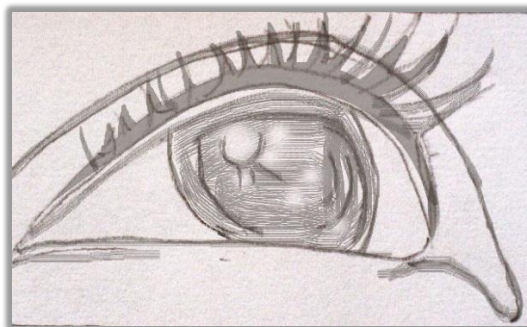
*Big Close Up* (BCU) merupakan ukuran bingkai gambar yang diambil dengan memotong sedikit bagian kepala atau dahi dan dagu yang bertujuan untuk menunjukkan ekspresi dari objek (Tobing, 2016 : 8).



Gambar 2.11 *Big Close Up* (BCU)

## 3. *Extreme Close Up*

*Extreme Close Up* (ECU) merupakan ukuran bingkai gambar yang diambil hanya memperlihatkan detail-detail bagian tertentu, misalnya hidung, mata, atau telinga.



Gambar 2.12 *Extreme Close Up* (ECU)

#### 4. *Medium Close Up*

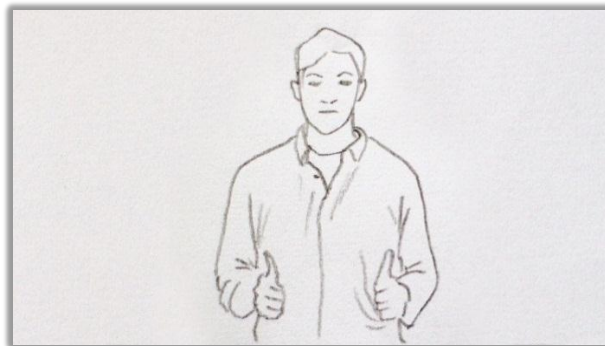
*Medium Close Up* (MCU) merupakan ukuran bingkai gambar yang diambil mulai dari kepala hingga dada, yang bertujuan untuk menunjukkan profil seseorang (Tobing, 2016 : 9).



Gambar 2.13 *Medium Close Up* (MCU)

#### 5. *Medium Shot*

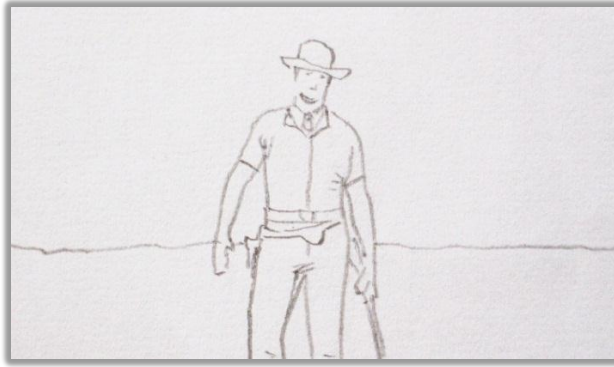
*Medium Shot* (MS) merupakan ukuran bingkai gambar yang diambil dari kepala hingga pinggang (Tobing, 2016 : 10).



Gambar 2.14 *Medium Shot* (MS)

#### 6. *Knee Shot*

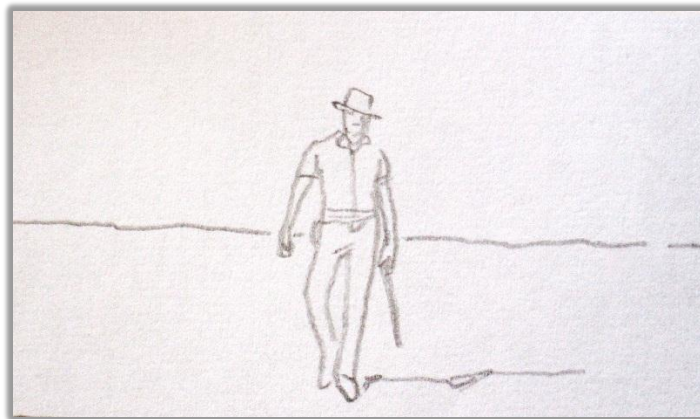
*Knee Shot* (KS) merupakan ukuran bingkai gambar yang diambil dari kepala hingga lutut dari objek.



Gambar 2.15 *Knee Shot* (KS)

### 7. *Full Shot*

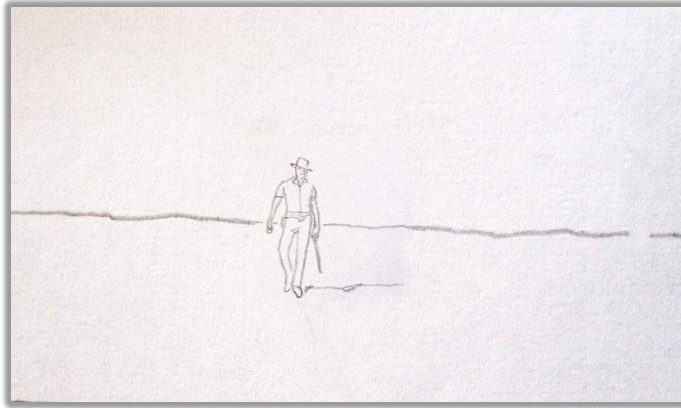
*Full Shot* (FS) merupakan ukuran bingkai dengan pengambilan gambar dari kaki hingga kepala yang bertujuan untuk memperlihatkan objek dengan keadaan ataupun lingkungan sekitar (Tobing, 2016 : 11).



Gambar 2.16 *Full Shot* (FS)

### 8. *Long Shot*

*Long shot* (LS) merupakan ukuran bingkai dengan pengambilan gambar objek dengan latar belakang yang jelas (Tobing, 2016 : 12).



Gambar 2.17 *Long Shot (LS)*

### 9. *One Shot*

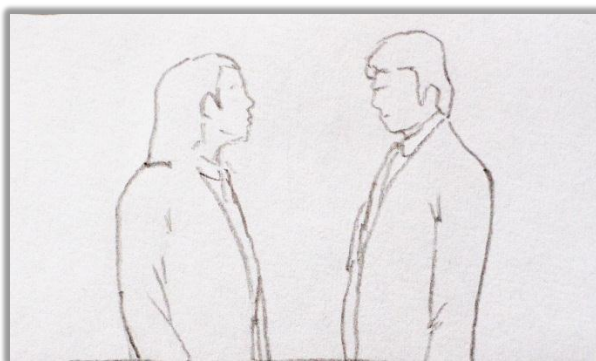
*One Shot (1S)* merupakan pengambilan gambar dengan satu orang/objek dalam frame (bingkai).



Gambar 2.18 *One Shot (1S)*

### 10. *Two Shot*

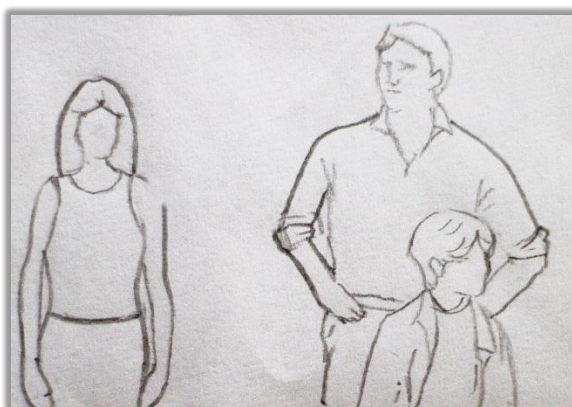
*Two Shot (TS)* merupakan pengambilan gambar yang lazim digunakan untuk mengambil adegan pembicaraan dua orang (Tobing, 2016 : 13).



Gambar 2.19 *Two Shot* (TS)

### 11. *Three Shot*

*Three Shot* (3S) merupakan pengambilan gambar dengan tiga orang objek dalam satu *frame* (bingkai) yang sedang berinteraksi.



Gambar 2.20 *Three Shot* (TS)

### 12. *Group Shot*

*Group Shot* (GS) merupakan pengambilan gambar lebih dari tiga objek dalam satu *frame* (bingkai) (Tobing, 2016 : 14).



Gambar 2.21 *Group Shot* (GS)

## 2.6.2 Sudut Pengambilan Gambar (*Angles*)

Walaupun istilah sudut seringkali digunakan pada set untuk mengarahkan posisi kamera, sebenarnya istilah ini memiliki arti yang lebih terbatas dalam dunia kamera. Sudut berarti tinggi dan arah atau tingkatan suatu kamera terhadap objeknya.

### 1. *Low Angle Shot (LAS)*

LAS merupakan pengambilan gambar dimana kamera diletakkan di bawah subjek, menghadap ke atas. Teknik ini memiliki kecenderungan untuk membuat karakter atau suasana nampak mencekam, kuat, atau mengintimidasi.

LAS dapat pula menimbulkan persepsi yang menyimpang, menunjukkan dunia yang tidak seimbang. Teknik ini dapat menimbulkan perasaan disorientasi dan penuh kecurigaan (Tobing, 2016 : 31).



Gambar 2.22 *Low Angle Shot (LAS)*

### 2. *High Angles Shot (HAS)*

High-angle Shot merupakan lawan dari Low-angle Shot, dan memberikan efek yang berlawanan pula. Kamera ditempatkan di atas subjek, menunjuk ke bawah. Jenis shot ini biasanya digunakan untuk mengecilkan suatu subjek, membuat subjek tersebut nampak terintimidasi atau terancam. Shot ini digunakan merupakan cara tradisional untuk membuat satu karakter tampak sepele.





Gambar 2.23 *High Angle Shot (HAS)*

### 3. *Bird's Eye View (BEV)*

BEV atau sering disebut sebagai *overheadshot*, merupakan suatu varian dari high angle shot, tetapi pengambilan gambarnya sangatlah ekstrem sehingga dikategorikan tersendiri. Shot ini direkam tepat dari atas dengan penampakan seolah-olah disaksikan dari sudut pandang Tuhan. Orang-orang tampak kecil dan sepele. Pada saat ini direkam menggunakan *drone*.



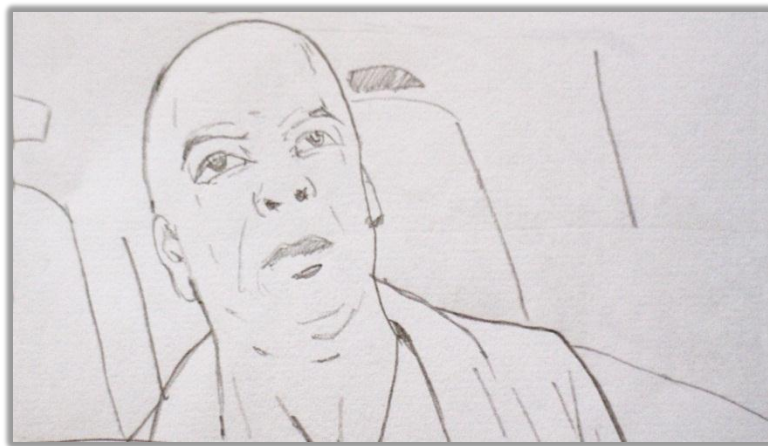
Gambar 2.24 *Bird's Eye View (BEV)*

### 4. *Oblique Shot (Dutch Angle)*

Pada *oblique shot* atau *dutch angle*, kamera dimiringkan secara horizontal pada tripod sehingga tampilan adegan tidak lagi sejajar dengan garis horizon. *Oblique shot* menggambarkan garis lurus sebagai garis diagonal. Tipe *shot* ini biasa

digunakan untuk menggambarkan keadaan dunia yang sangat tidak seimbang. *Shot* miring ini bertanggungjawab untuk menggambarkan keseluruhan tem film yang berpusat pada nilai moral manusia dan tindakan-tindakan manusia yang menyimpang.

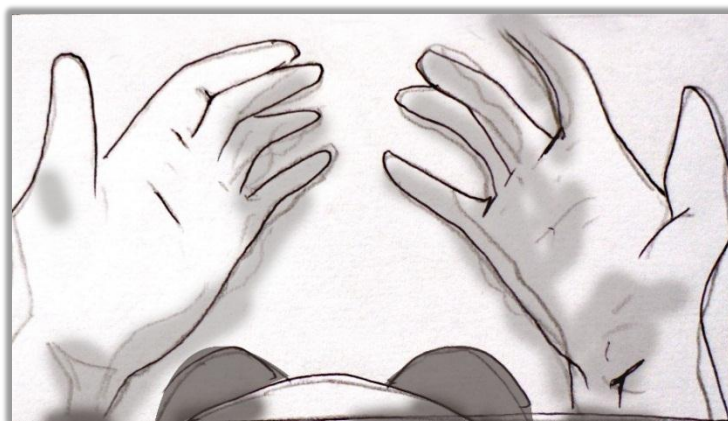
Ketika mengundang sudut *oblique*, kita harus pula menyadari bahwa menggunakan kamera yang datar memiliki keindahan tersendiri. Penggunaan kamera datar yang sangat banyak dalam film lama-kelamaan membuatnya tampak natural sehingga kita tidak mempertanyakan lagi penggunaan kamera tersebut. Sedangkan terhadap pendekatan-pendekatan lainnya seperti *medium shot* dan *eye level shot*, kamera yang datar digunakan ketika penilaian subjektif tidak diinginkan. Kedataran kamera menggambarkan persepsi kita terhadap dunia sekita kita. (Tobing, 2016 : 42).



Gambar 2.25 *Oblique Shot (Dutch Angle)*

## 5. *Point Of View Shot (POV)*

POV menggambarkan persepsi suatu karakter yang spesifik. Mata kamera seolah-olah menjadi mata manusia. Teknik ini tidak banyak digunakan karena pandangan kamera dengan pandangan manusia sangatlah berbeda. Mata manusia memiliki tingkat fokus yang beragam, titik fokus manusia dapat berubah-ubah mengikuti pandangan dan perhatian manusia. Ketika manusia melihat seorang berdansa, fokusnya dapat berubah-ubah dari kaki, tangan, wajah, dan sebagainya. Pandangan kamera tidak mampu mengikuti perubahan fokus tersebut (Tobing, 2016 : 43).



Gambar 2.26 *Point Of View Shot (POV)*

### 2.6.3 *Focus Effects*

Terkadang segala sesuatu yang terekam dalam sebuah film haruslah *in focus*. Walaupun prinsip ini sering digunakan dalam banyak film, fokus dapat digunakan untuk menciptakan efek special dan banyak pendekatan yang dapat digunakan untuk menggunakan fokus sebagai ekspresi keindahan.

#### 1. *Deep Effects*

Pendekatan yang menjaga agar seluruh elemen dalam *frame* nampak jelas disebut dengan *deep focus*. Penggunaan teknik *deep focus* biasanya adalah orang-orang yang memilih pendekatan realis dalam dunia film. Orson Welles, Jean Renoir, dan Alain Resnais ialah beberapa pencipta eksperimen-eksperimen yang menggunakan *deep focus*.

## 2. *Shallow Focus*

*Shallow focus* adalah pendekatan dimana beberapa fokus dimasukkan ke dalam sebuah gambar. Penggunaan teknik ini dapat menghasilkan gambar yang kurang realistis. Penggunaan *soft* dan *sharp focus* dapat digunakan untuk mencapai beberapa efek :

- Menampilkan suatu aksi tanpa mendominasi perhatian penonton
- Mengisolasi suatu subjek di suatu tempat.
- Menampilkan bahwa suatu subjek kurang memiliki kejelasan.
- Mengubah titik untuk efek dramatis atau untuk mengarahkan perhatian penonton ke suatu area.
- Sebagai transisi dari suatu adegan ke adegan lain.

Area fokus dapat mengarah perhatian penonton ke arah tertentu pada suatu frame. *Background* yang ditampilkan *out of focus* mencegah penonton untuk teralihkan oleh aksi/pergerakan yang terjadi di belakang subjek adegan. Pengambilan gambar di tempat publik, sangatlah wajar menggunakan *extras* atau pemain tambahan agar adegan film terasa nyata. Pemain tambahan ini biasanya ditampilkan *out of focus* agar tidak menarik perhatian penonton dari apa yang terjadi pada aktor utama.



2.27 *Deep* dan *Shallow* Fokus Gambar  
(Editing Digital Video, 2003)

### 3. *Shifting/Rack Focus*

Dalam sebuah film, tidak hanya subjek/aktor yang bergerak, kamera pun mengalami pergerakan. Ketika subjek/kamera bergerak, titik fokus akan berubah. Oleh karenanya, ada istilah *rack focus*, yaitu merubah lensa fokus secara manual seiring berjalannya proses pengambilan gambar (Coodman & McGrath, 2003 : 170).



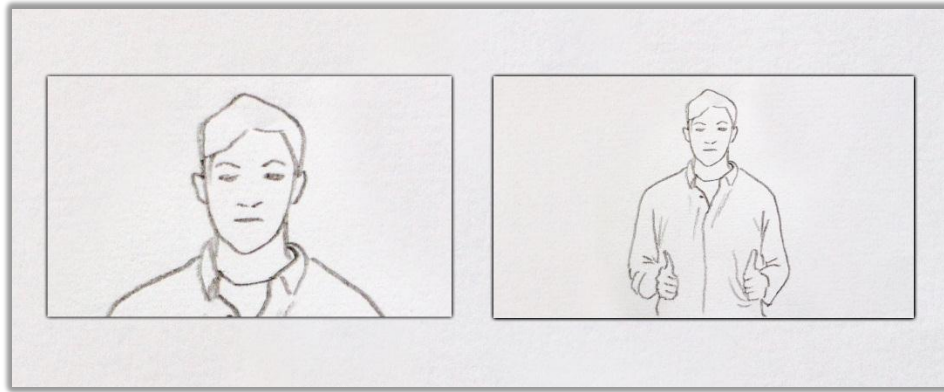
Gambar 2.28 *Shifting/Rack Fokus*

#### 2.6.4 *Camera Movement*

Gerakan kamera merupakan gerakan untuk menciptakan gambar dinamis dan dramatis, adapun macam-macam gerakan kamera sebagai berikut (Coodman & McGrath, 2003 : 166).

##### 1. *Zooming (in/out)*

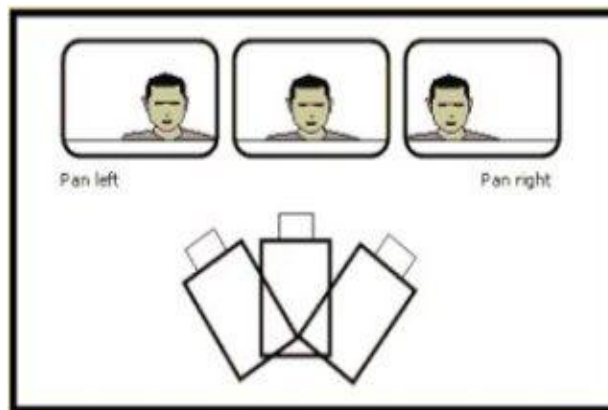
Gerakan yang dilakukan oleh lensa kamera mendekat maupun menjauhkan objek. Gerakan ini merupakan fasilitas yang disediakan oleh kamera video, sehingga pengguna hanya mengoperasikannya.



Gambar 2.29 *Zooming (In/Out)*

## 2. *Panning (Left/Right)*

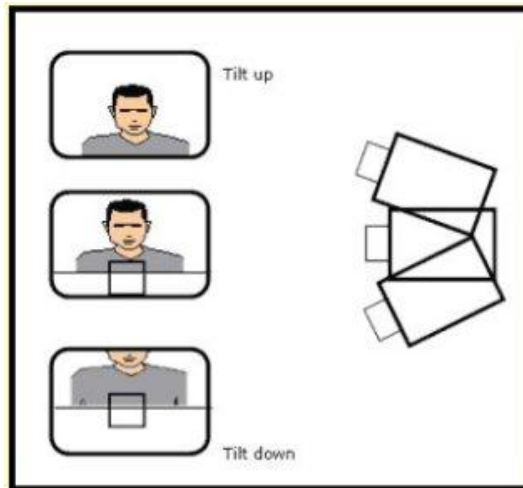
Yang dimaksud dengan gerakan *Panning* yaitu kamera bergerak pada poros tripod dari tengah ke kanan atau dari tengah ke kiri.



Gambar 2.30 *Panning (Left/Right)*

## 4. *Tilting (Up/Down)*

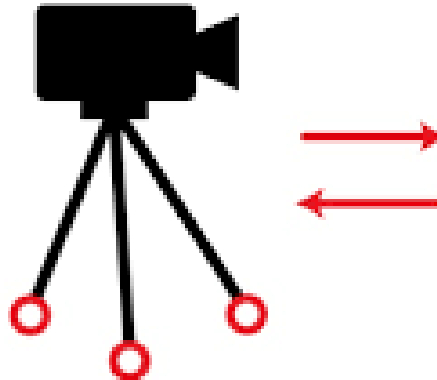
Gerakan *tilting* yaitu gerakan ke atas dan ke bawah. Masih menggunakan tripod sebagai alat bantu agar hasil gambar yang dapat memuaskan dan stabil (Coodman & McGrath, 2003 : 167).



Gambar 2.31 *Tilting (Up/Down)*

### 5. Dolly (In/Out)

Gerakan yang dilakukan yaitu gerakan maju mundur hampir sama dengan gerakan *Zooming*, tetapi pada *Dolly*, yang bergerak adalah tripod yang telah dibeli roda dengan cara mendorong tripod maju ataupun menariknya mundur.



Gambar 2.33 *Dolly (In/Out)*

### 5. *Follow*

*Follow* adalah pengambilan gambar dilakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

## 6. *Framing (In/Out)*

*Framing* adalah gerakan yang dilakukan oleh objek untuk memasuki (*In*) atau keluar (*Out*) *framing shot* (Coodman & McGrath, 2003 : 168).



Gambar 2.32 *Framing (In/Out)*

## 7. *Fading (In/Out)*

*Fading* merupakan pergantian gambar secara perlahan-lahan. Apabila gambar baru masuk menggantikan gambar yang ada, disebut *Fade In*. Sedangkan jika gambar yang ada perlahan-lahan menghilang dan digantikan gambar baru, disebut *Fade Out*.

## 8. *Crane Shoot*

*Crane Shoot* merupakan gerakan kamera yang dipasang pada alat bantu mesin beroda dan bergerak sendiri bersama cameramen, baik mendekati maupun menjauhi objek. Biasanya digunakan untuk merekam gambar *high angle shot* (Coodman & McGrath, 2003 : 168).



Gambar 2.34 *Crane Shoot*



## **2.7 Televisi**

### **2.7.1 Pengertian Televisi**

Televisi secara etimologis berasal dari kata "tele" yang artinya jauh dan "vision" yang berarti penglihatan, segi jauhnya diusahakan oleh prinsip radio dan penglihatannya oleh gambar. Dengan demikian televisi yang dalam bahasa Inggrisnya television diartikan dengan melihat jauh. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka, televisi adalah pesawat system penyiaran gambar obyek yang bergerak yang disertai dengan bunyi (suara) melalui angkasa dengan menggunakan alat yang mengubah cahaya (gambar) dan bunyi (suara) menjadi gelombang listrik dan mengubahnya menjadi berkas cahaya yang dapat dilihat dan bunyi yang dapat didengar, digunakan untuk penyiaran pertunjukan berita dan sebagainya oleh gambar (Effendy, 1993 : 21-22).

Dengan pengertian di atas, lebih lanjut dapat disimpulkan bahwa sistem transmisi atau pancaran gambaran dan suara yang dihasilkan oleh kamera elektronik diubah menjadi gelombang elektromagnetik dan selanjutnya transmisi dilanjutkan melalui pemancar. Gelombang elektro magnetik ini diterima oleh sistem antena yang menyalurkan ke pesawat penerima (pesawat televisi). Di pesawat televisi lalu gelombang elektro magnetik diubah kembali menjadi gambar dan suara yang dapat kita nikmati di layar televisi. Sedangkan pada televisi kabel gelombang elektro magnetik tersebut disalurkan melalui kabel ke pesawat penerima.

### **2.7.2 Sejarah dan Perkembangan Televisi**

Dalam buku Empat Windu TVRI disebutkan, televisi merupakan media temuan orang-orang Eropa. Siaran televisi di Indonesia dimulai pada tahun 1962, yaitu saat munculnya TVRI dengan studionya yang terletak di kompleks Senayan, Jakarta. Saat

itu masyarakat Indonesia disugahi tontonan realita yang begitu memukau. Meskipun hanya siaran televisi hitam putih, tetapi siaran pertama televisi di Indonesia itu menjadi momentum yang sangat bersejarah.

Pertumbuhan televisi di Indonesia tidak sebaik di Barat. Selama dua pekan Asian Games, TVRI punya bahan liputan langsung dari berbagai lapangan olahraga untuk disiarkan. Namun, setelah itu yang tersisa hanya pola teknik sehingga antara 12 sampai 18 September 1962, siaran terpaksa diistirahatkan karena TVRI tidak punya program yang jelas untuk disiarkan. Untuk meningkatkan perkembangan pertelevisian di Indonesia, pada penghujung tahun 1980-an dan awal dekade 1990-an suasana pertelevisian di Indonesia menjadi meriah. Karena di zaman orde baru, Presiden Soeharto memperkenankan pihak swasta mengelola stasiun televisi siaran. Lahirnya televisi swasta merupakan manifestasi dari Kepmenpen No. 111 tahun 1990 yang terbentuk berdasarkan Keppres No. 215 tahun 1963 yang menyatakan "Dalam batas-batas tertentu TVRI dapat menunjuk pihak lain (swasta/masyarakat) menjadi pelaksana siaran TV melalui hubungan kerjasama yang diatur dalam perjanjian tertulis."

Stasiun televisi swasta itu antara lain adalah Rajawali Citra Televisi (RCTI) yang mulai dioperasikan pada bulan April 1989 dan menjadi stasiun televisi swasta pertama di Indonesia yang dimiliki oleh Bambang Triatmodjo. RCTI diresmikan pada tanggal 24 Agustus 1989. Kemudian disusul oleh Surabaya Sentra Televisi (SCTV) yang mulai dioperasikan pada bulan Agustus 1989 yang memiliki cabang di Denpasar, Bali. Selain itu, ada Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) yang dikelola oleh PT. Cipta Televisi Pendidikan Indonesia (CTPI) dipimpin oleh Ny. Siti Hardianti Indra Rukmana yang diresmikan oleh Presiden Soeharto pada tanggal 23 Januari 1991.

Pada masa millennium bermunculanya televisi swasta lainnya di Jakarta, yaitu: ANTV, INDOSIAR, Metro TV, Trans TV, TV 7 (sekarang Trans 7), Lativi (sekarang

TV One), GlobalTV, O Channel, JAK TV, Kompas TV dan yang terbaru yaitu NET.TV, Televisi pada saat ini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia terutama di Indonesia. Perkembangan televisi swasta Indonesia saat ini justru tidak sehat bagi demokrasi, terutama bila di lihat dari perspektif kepentingan publik. Stasiun siaran swasta Indonesia kini memiliki kekuatan luar biasa yang bias mempengaruhi khalayak luas.

### **2.7.3 Fungsi Televisi Sebagai Media Massa**

Pers adalah sarana yang menyiarkan produk jurnalistik. Fungsi pers berarti fungsi jurnalistik. Di zaman modem sekarang ini, jurnalistik tidak hanya mengelola berita, tetapi juga aspek-aspek lain untuk isi surat kabar. Karena itu, fungsinya bukan lagi hanya sekedar menyiarkan informasi (*to inform*).

Memang banyak para ahli di bidang komunikasi yang memberikan penjabaran tentang fungsi media, tetapi di sini saya mengutip fungsi media menurut Onong Uchajana yang menjabarkan fungsi media sebagai berikut:

1. Menyiarkan Informasi (*to inform*)

Menyiarkan informasi adalah fungsi media massa yang pertama dan utama. Khalayak pembaca berlangganan atau membeli surat kabar karena memerlukan informasi mengenai berbagai hal di bumi ini mengenai peristiwa yang terjadi di masyarakat dan dunia, menunjukkan hubungan kekuasaan, dan memudahkan inovasi, adaptasi, dan kemajuan.

2. Mendidik (*to educate*)

Fungsi kedua dari media massa ialah mendidik. Sebagai sarana pendidikan massa (*mass education*, surat kabar memuat tulisan-tulisan atau tayangan yang

mengandung pengetahuan, sehingga khalayak pembaca bertambah pengetahuannya. Fungsi medidik ini bisa secara implisit dalam bentuk berita, dapat juga secara eksplisit dalam bentuk artikel atau tajuk rencana.

### 3. Menghibur (*to entertain*)

Hal-hal yang bersifat hiburan sering dimuat media massa untuk mengimbangi berita-berita berat (*hard news*) dan artikel-artikel yang berbobot. Televisi biasa menayangkan film-film kartoon dan film-film yang bersifat heroik serta acara-acara yang sifatnya tidak membutuhkan konsentrasi dalam menikmati acara tersebut. Menurut Wright, pada fungsi ini media sebagai alat menyediakan hiburan, pengalihan perhatian, dan sarana rekreasi serta alat untuk meredakan ketegangan sosial.

### 4. Mempengaruhi (*to influence*)

Fungsinya yang keempat yakni, mempengaruhi. Yang menyebabkan media massa memegang peranan penting dalam kehidupan masyarakat Fungsi mempengaruhi dari media massa secara implisit terdapat pada berita, sedang secara eksplisit terdapat pada tajuk rencana, artikel, dan opini yang dapat mengkonstruksi pikiran masyarakat lewat permainan bahasa dan tayangan di TV. Fungsi mempengaruhi untuk bidang perniagaan terdapat pada iklan-iklan yang dipesan oleh perusahaan perusahaan tidak dapat dipungkiri memang media massa merupakan alat yang paling efektif untuk menyebarkan pengaruh (Effendy, 1993 : 24-27).

## **2.7.4 Program Televisi**

Untuk menyusun program televisi diperlukan sistem program penyiaran. Penayangan sebuah program acara televisi bukan hanya bergantung pada konsep penyutradaraan

atau kreativitas penulis naskah, melainkan sangat bergantung pada kemampuan profesionalisme dari seluruh kelompok kerja dengan seluruh mata rantai divisinya.

Sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi, yang terbagi dalam berbagai kriteria utama serta disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut. Secara umum format acara TV dibagi menjadi :

- Drama (Fiksi) : Tragedi, Komedi, Cinta, Legenda, Horor, dan lain sebagainya.
  - Non-Drama (Non-Fiksi) : Musik, *Talk Show*, Game Show, Kuis, *Variety Show*.
  - Berita (*News*) : Hard News, Soft News, Berita Ekonomi, dan Laporan Olahraga
- (Latief & Utud, 2017 : 18)

### **2.7.5 Pengertian Berita**

Berita merupakan produk jurnalistik yang sangat diminati oleh masyarakat. Manusia ternyata membutuhkan berita dan informasi tentang manusia dan dunia lain yang melingkupi dan mempengaruhi kehidupannya. Kebutuhan itu terbukti dari banyaknya peminat media yang menyiarkan berita atau informasi (Latief & Utud, 2017 : 46). Rusman Latief mengartikan berita sebagai laporan tentang fakta atau ide yang dipilih oleh staf redaksi suatu harian untuk disiarkan kemudian dapat menarik perhatian masyarakat. Mitchel V. Charnley dalam bukunya *Reporting* menegaskan berita adalah laporan tercepat mengenai fakta dan opini yang dimiliki atau penting, atau keduanya-duanya, bagi sejumlah besar penduduk.

Merujuk dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa berita adalah laporan tercepat mengenai fakta atau ide terbaru yang benar, menarik dan atau penting bagi sebagian khalyak, melalui media berkala seperti surat kabar, radio, televisi, atau media *online*. Sedangkan, pengertian berita televisi adalah laporan tentang fakta

peristiwa atau pendapat manusia, maupun kedua-duanya, yang disertai gambar (visual), actual, menarik, berguna, dan disiarkan melalui media televisi secara periodik.

Berita berasal dari bahasa Sanskerta *vrit* yang artinya ada atau terjadi. Sementara *vritta* dalam bahasa Indonesia kemudian menjadi berita atau *warta* (Latief & Utud, 2017 : 59).

### **2.7.6 Jenis-Jenis Berita**

Jenis-jenis berita berdasarkan jenis peristiwa dan penggalian data :

1. *Hard News* (berita berat) artinya berita tentang peristiwa yang dianggap penting bagi masyarakat baik sebagai individu, kelompok, maupun organisasi. Berita tersebut misalnya mengenai mulai diberlakukannya suatu kebijakan baru pemerintah. Informasi tersebut menyangkut hajat orang banyak sehingga orang ingin mengetahuinya.
2. *Soft News* (berita ringan) seringkali disebut dengan *feature*, yaitu berita yang tidak terkait dengan aktualitas namun memiliki daya tarik bagi pemirsanya. Misalnya tentang lahirnya hewan langka di kebun binatang atau masyarakat kecil mendapatkan lotere milyaran rupiah.
3. *Investigative Reports* (laporan penyelidikan atau investigasi) adalah jenis berita yang eksklusif. Datanya tidak bisa diperoleh di permukaan, tetapi harus dilakukan berdasarkan penyelidikan (Latief & Utud, 2017 : 25).

Jenis-jenis berita berdasarkan sifat kejadiannya :

1. Berita diduga, artinya peristiwa yang direncanakan dan sudah diketahui sebelumnya seperti peringatan hari-hari bersejarah.

2. Berita tak terduga, artinya peristiwa yang sifatnya tiba-tiba, tidak direncanakan dan tidak ketahui sebelumnya seperti kecelakaan, ledakan bom di pusat keramaian, bencana alam.

Jenis-jenis berita berdasarkan isinya :

Dilihat dari segi isinya, berita terdiri dari berita politik, ekonomi, kebudayaan, pendidikan, hokum, seni, agama, kejahatan, olahraga, militer, laporan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan sebagainya (Tebba, 2005 : 56).

### **2.7.7 Kaidah Berita Televisi**

Televisi adalah media pandang dengar, yang berarti siaran televisi dapat dilihat dan didengar sekaligus. Sebagai media audio visual, maka siaran televisi harus memadukan unsur gambar, naskah, dan suara. Ketiga unsur tersebut harus sinkron. Oleh karena itu, dalam berita televisi ada tiga kaidah yang harus diperhatikan, yakni :

#### **a. Kaidah Gambar (video)**

Gambar merupakan unsur pertama dalam berita televisi. Selain itu, gambar merupakan kekuatan utama dalam berita televisi, karena gambar ikut berbicara bahkan lebih berbicara dari naskah dan audio. Agar gambar dalam berita televisi itu menarik ada beberapa unsur yang harus dimiliki, yakni:

1. Aktualitas, adalah gambar berita televisi yang ditampilkan dalam berita merupakan gambar terbaru.
2. Sinkronisasi, yakni gambar berita televi harus sinkron dengan peristiwa yang gambar sesungguhnya informasikan.
3. Simbolis, yakni gambar simbolis berarti bukan gambar yang sesungguhnya untuk hal yang sulit didapatkan, tetapi hanya menggambarkan kejadian.

4. Ilustrasi, adalah gambar berita yang dibuat atau direkayasa berdasarkan suatu peristiwa yang memang terjadi.
  5. Dokumentasi, yakni dokumen gambar yang kadang kalanya diperlukan kalau peristiwa itu sangat penting, sementara gambar yang actual tidak tersedia.
  6. Estetika, yaitu gambar berita televisi harus bersifat estetis, gambar yang dihasilkan mempunyai komposisi yang baik, warna yang tepat dan fokus agar dapat dinikmati oleh khalayak.
- b. Kaidah Naskah (*Script*)

Naskah berita televisi sebagaimana naskah berita pada umumnya harus memenuhi unsur 5W+1H.

- c. Kaidah Suara (Audio)

Audio atau suara dalam berita televisi sangatlah penting, disamping gambar dan naskah. Suatu berita televisi apabila ada naskah dan gambar, tetapi apabila tidak ada suara, maka berita tersebut tidak akan jelas maksudnya (Tebba, 2005 :67-83).

### **2.7.8 Jingle Dalam Berita**

Pembuatan identitas untuk program berita tidak akan lengkap tanpa adanya *jingle*. *Jingle* adalah suatu gambaran sebuah identitas yang direalisasikan dalam bentuk music/audio. *Jingle* pada televisi biasanya terdapat pada awal dan akhir program/segmen bersamaan dengan bumper atau *title sequence*. Untuk beberapa program berita, *jingle* menjadi salah satu bagian citra yang paling dikenal oleh penontonnya (Millerson, 2009 : 263).

Ketika program acara akan dimulai (*intro*) dan berakhir (*outro*) adalah waktu yang paling penting untuk dipertimbangkan menjadi bagian dari identitas sebuah *jingle* program. *Jingle* pembuka pada program berita harus dapat mengantarkan audiens untuk



ikut masuk ke studio, mendengarkan penyiar memulai siarannya. *Jingle* penutup merupakan finalitas yang menunjukkan tidak hanya program telah selesai, tetapi membawa audiens untuk mendapatkan kesimpulan secara metaforis.

Berita terbaru, lalu lintas dan pembaruan cuaca yang diselengi dengan pelaporan yang lebih umum, dibantu oleh *jingle* yang berkesan berada di jalur cepat dan mendesak menunjukkan kepada audiens untuk mendengarkan bahwa apa yang akan muncul sangat penting dan mungkin memerlukan perhatian khusus. Berita hiburan, olahraga, atau berita ringan mungkin mendapatkan *jingle* yang kurang dramatis, sesuatu yang mungkin sedikit memberikan kesan populer (Millerson, 2009 : 131).

## **2.8 Program Berita Pagi**

*Breakfast News* (Australia, Irlandia, Selandia Baru, dan Inggris) atau *Morning Show* (Kanada dan Amerika Serikat) adalah jenis program berita infotainment, yang siarannya tayang pagi (biasanya dijadwalkan antara pukul 6 dan 10 pagi, atau jika itu adalah program lokal, sejak jam 4 pagi). Sering diselenggarakan oleh tim kecil, jenis program ini biasanya ditargetkan pada gabungan demografi orang-orang yang bersiap-siap untuk bekerja dan sekolah, dan orang dewasa dan orang tua yang tinggal di rumah.

*Breakfast News/Morning Show* nasional pertama dan paling lama berjalan di televisi adalah *Today*, yang ditayangkan perdana pada 14 Januari 1952, di NBC di Amerika Serikat. Selama 60 tahun ke depan, *Today* adalah program berita pagi di peringkat 1 di Amerika Serikat dari sejak awal, banyak stasiun televisi lainnya dan jaringan di seluruh dunia telah mengikuti jejak NBC, menyalin format keberhasilan program itu (Millerson, 2009 : 150).

### 2.8.1 Format dan Gaya Penyiaran

Program-program acara *Breakfast News/Morning Show* diarahkan pada daya tarik populer dan demografis. Program paruh pertama pagi biasanya ditargetkan pada mereka yang bersiap untuk pergi bekerja dengan fokus pada segmen *Hard News*, sering menampilkan pembaruan pada berita utama yang terjadi dalam semalam atau selama hari sebelumnya, berita politik dan wawancara, laporan tentang berita utama yang terkait dengan bisnis dan olahraga, prakiraan cuaca (baik secara nasional atau regional), dan laporan lalu lintas (umumnya diproduksi secara lokal di acara pagi stasiun-stasiun televisi terestrial yang melayani kota-kota yang berpenduduk padat).

Selama jam-jam awal pagi, akan menyebutkan waktu, bersamaan dengan prakiraan cuaca di berbagai tempat selama siaran berita. Waktu atau cuaca juga biasanya ditampilkan dalam bentuk *bug logo* di layar program selama sebagian besar segmen siaran (sebagian besar stasiun menampilkan waktu dan prakiraan cuaca hanya selama siaran berita pagi mereka, meskipun banyak yang mulai memperluas tampilannya).

Di awal 2000-an, banyak tayangan yang berorientasi berita juga memasukkan ticker berita (teks bergerak horizontal, biasanya berada di sebelah kiri atau kanan selama program acara tayang) yang menampilkan berita utama lokal, nasional dan / atau internasional, prakiraan cuaca, skor olahraga dan, di beberapa yurisdiksi tempat seseorang beroperasi, nomor lotre dari hari gambar sebelumnya selama siaran (meskipun ini dapat ditampilkan selama blok berita bergulir atau sepanjang hari pemrograman di program berita kabel, beberapa stasiun lokal yang telah menggunakan ticker). Kemudian dalam program ini, segmen selanjutnya biasanya akan mulai menargetkan pada demografi wanita dengan fokus "*Soft News*", seperti minat manusia, gaya hidup dan cerita hiburan. Banyak pagelaran lokal atau regional menunjukkan

laporan lapangan yang menyoroti acara dan / atau bisnis lokal, selain yang melibatkan cerita yang terjadi selama semalam atau diperkirakan akan terjadi di hari mendatang.

Program pagi yang mengudara melalui jaringan nasional biasanya menayangkan siaran bagi stasiun lokal atau afiliasinya untuk menyiarkan segmen pembaruan berita singkat, yang biasanya terdiri dari rekap berita utama lokal, bersama dengan cuaca dan laporan lalu lintas di beberapa daerah.

Tiga program *Breakfast News/Morning Show* di Amerika Serikat (*CBS This Morning, Today, & Good Morning America*) mengudara langsung hanya di Zona Waktu Timur. Stasiun-stasiun di zona waktu yang lain menerima program tersebut dengan rekaman (siaran tunda). Tetapi untuk berita bencana yang mendesak, siaran akan ditayangkan langsung dan juga untuk acara-acara khusus seperti pelantikan presiden di Amerika Serikat & liputan pernikahan kerajaan di Inggris (Millerson, 2009 : 154).

### **2.8.2 Berita Pagi di Amerika**

Program berita pagi pertama adalah *Three To Get Ready*, sebuah produksi lokal yang dipandu oleh komedian Ernie Kovacs yang ditayangkan di WPTZ (sekarang KYW-TV) di Philadelphia dari tahun 1950 hingga 1952. Meskipun program tersebut (dinamai dari frekuensi saluran 3 WPTZ) sebagian besar berorientasi pada hiburan, program ini menampilkan beberapa segmen berita dan cuaca. Keberhasilannya mendorong NBC untuk memproduksi sesuatu program yang serupa secara nasional. Mengikuti jejak NBC's *Today*, yang memulai debutnya pada Januari 1952, dan merupakan program berita pagi pertama yang disiarkan secara nasional, banyak stasiun penyiaran dan jaringan televisi di seluruh dunia mengikuti dan meniru format program yang sangat sukses itu dengan berita, fitur gaya hidup dan kepribadian.

CBS, sebaliknya, telah berjuang sejak awal untuk mempertahankan program paginya. Meskipun awalnya mencoba meniru *Today* ketika memulai debut dalam format dua jam pada tahun 1954, acara itu dikurangi menjadi satu jam dalam setahun untuk memberikan ruang bagi serial televisi anak-anak baru Kapten Kangaroo.

PBS, jaringan siaran utama yang didanai publik Amerika Serikat, secara historis menyiarkan program anak-anak dan program latihan yoga Liliac Folan pada pagi hari. Dari 1974 hingga 1995, PBS, melalui afiliasinya *Maryland Public Television*, menawarkan *A.M. Weather*, pembaruan cuaca 15 menit yang dikelola oleh *National Weather Service* membuat tayangan kerjasama mengenai prakiraan cuaca.

Stasiun-stasiun televisi lokal mulai memproduksi program acara berita pagi mereka sendiri di tahun 1970an, yang sebagian besar mencerminkan format rekanan jaringan mereka, mencampur segmen berita dan cuaca dengan fitur *talkshow* dan *life style*. Program ini mendapat perhatian dari masyarakat menengah dan kecil dengan populasi pedesaan, sehingga didalamnya menampilkan laporan pertanian, cerita tentang orang-orang dan peristiwa di komunitas pedesaan. Tampilan pertukaran data perdagangan dan prakiraan cuaca disesuaikan untuk kebutuhan petani. Program-program ini dimulai sebagai siaran berita lokal setengah jam atau satu jam yang ditayangkan sebelum program acara nasional. Namun, sejak saat itu, mereka perlahan-lahan berkembang, baik dengan mendorong waktu mulai yang lebih awal atau dengan menambahkan jam tambahan pada stasiun, atau mengalihdayakan konten berita lokal mereka ke stasiun lain, sehingga dapat bersaing dengan televisi berjaringan (Millerson, 2009 : 158).

### **2.8.3 Berita Pagi di Inggris**

Di Inggris, *Breakfast News* biasanya berlangsung dari jam 6 pagi hingga jam 9:15 atau jam 9:25 pagi. Setelah uji coba sembilan minggu pada tahun 1977 di stasiun televisi regional *Yorkshire Television*, *Independent Broadcasting Authority* menganggap *Breakfast News* sangat penting sehingga memberikan perhatian yang cukup tinggi untuk program ini. Lalu BBC meluncurkan program berita paginya, *Breakfast Time* pada 17 Januari 1983 dan TV-am, dengan *Good Morning Britain* sebagai program andalannya, diluncurkan hanya dua minggu kemudian pada 1 Februari (Millerson, 2009 : 159).

### **2.8.4 Berita Pagi di Indonesia**

Buletin Pagi adalah program berita pagi pertama yang diproduksi oleh stasiun televisi swasta di Indonesia mengudara di stasiun TV RCTI (Rajawali Citra Televisi Indonesia) pada tanggal 24 Agustus 1993 lalu mengubah namanya menjadi Nuansa Pagi. Nuansa Pagi adalah program berita yang memiliki kekhasan tertentu karena dibawakan sekaligus oleh 5 penyiar berita, yakni dua orang (pria dan perempuan) sebagai penyiar berita utama, seorang penyiar berita ekonomi, seorang penyiar berita olahraga, seorang penyiar dialog dan seorang penyiar laporan cuaca.

Pada tanggal 25 Agustus 1996, SCTV perdana menyiarkan Liputan 6 Pagi, ditayangkan pada pukul 05:30 hingga pukul 07:00 WIB dengan durasi 90 menit. Akibat dari krisis moneter, pada tanggal 16 Februari hingga 5 April 1998, SCTV sempat menghentikan penayangan Liputan 6 pagi dikarenakan pengurangan jam tayang SCTV di pagi hari.

Dimulai pada tanggal 16 November 1998, TVRI memperkenalkan siaran pagi senin sampai sabtu secara reguler pada pukul 05.30 WIB hingga pukul 09.30 WIB.

Sebelumnya TVRI melakukan siaran pagi di luar hari minggu khusus hari libur nasional dan acara kenegaraan.

Berkembangnya industri televisi di Indonesia pada saat ini semua stasiun TV di Indonesia menayangkan siaran berita pagi seperti TV ONE (Apakabar Indonesia Pagi), MNC group (Seputar INews pagi), Trans TV (CNN *Indonesia Good Morning*), Trans 7 (Redaksi Pagi), Metro TV (Metro Pagi *Prime Time*), NET.TV (Indonesia Morning Show), Indosiar (Fokus Pagi), Kompas TV (Sapa Indonesia Pagi) dan lain sebagainya.

## **2.9 Penelitian Sebelumnya**

Penelitian mengenai televisi atau program televisi sangat banyak, namun penelitian yang secara spesifik membahas mengenai OBB/bumper boleh dikatakan sedikit, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Intan Rizky Mutiaz penelitian S2 Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB) pada tahun 2004 yang berjudul Cara Wimba dan Tata Ungkap Bumper MTV, sebuah kajian bahasa rupa media rupa rungu dinamis. Dalam penelitian tersebut, Intan menggali mengenai bumper MTV dengan meneliti 20 bumper MTV yang dianggapnya menarik.

Penelitian Intan menggunakan pendekatan bahasa rupa dengan mengamati cara wimba dan tata ungkap bumper MTV dengan mencoba membuktikan bahwa bumper MTV yang notabennya lahir di barat ada pemanfaatan ruang waktu datar (RWD).

Hasil dari penelitian tersebut Intan menyatakan bahwa pada bumper MTV terdapat penggabungan cara berpikir barat dan timur, disimpulkan dengan membaginya menjadi tiga kelompok: *pertama* kesimpulan yang berkaitan dengan struktur komunikasi visual, *kedua* kesimpulan yang berkaitan dengan pemanfaatan naturalis-perspektif-momen opname, dan ruang-waktu-datar pada bumper MTV, *ketiga*

kesimpulan yang berkaitan dengan bumper MTV sebagai representasi dari corporate identity MTV.

## **2.10 Teori Bahasa Rupa**

Pada dasarnya alat komunikasi bukan hanya berupa tulisan, lisan atau bahasa isyarat saja, adapun alat komunikasi lain yaitu bahasa rupa. Manusia menciptakan bahasa “isyarat” lisan (non verbal) sebagai pelengkap bahasa tangan dan bahasa tubuh, sehingga bahasa lisan bukan lagi kontak langsung, tetapi sudah menjadi komunikasi pengindraan jarak jauh. Saat belum ada tulisan dan dalam pendidikan pada masa itu, dalam penyampaian pesan tidak cukup hanya dengan menggunakan bahasa lisan, karena sering terjadi distorsi dan noise saat berpindah dari satu komunikasi ke komunikasi yang lain sehingga terjadi salah penafsiran dan tradisi bisa berubah, sebab sejarah menunjukkan, dimasa itu tradisi dapat bertahan puluhan hingga ratusan tahun.

Bahasa rupa berkaitan dengan pengungkapan makna pesan pada gambar atau karya visual yang mengandung cerita. Dalam membaca teks (pesan) adalah konteks bahasa kata, sedangkan konteks bahasa rupa adalah membaca dan membuat gambar. Karya visual yang diteliti dalam bahasa rupa mencakup representatif bukan gambar abstrak maupun geometris. Terdapat dua jenis sistem penggambaran dalam bahasa rupa, yaitu bahasa rupa barat (NPM) dan Bahasa rupa tradisi (RWD) (Tabrani, 2012 : 35).

### **1. NPM**

NPM merupakan singkatan dari Naturalis-Perspektif-Moment Opname. NPM merupakan sistem menggambar yang menghasilkan gambar deskriptif seperti apa adanya, seperti dilihat mata. NPM merupakan sistem menggambar dari barat.

Penemuan system NPM bagi barat merupakan tonggak sejarah dalam perkembangan gambar. Sistem NPM mendeskripsikan alam seperti apa adanya, yaitu dari satu arah, satu tempat, satu waktu. Apa yang digambar dengan system NPM menjadi sebuah gambar mati (*still picture*) yang dibatasi dengan bingkai (*frame*), sehingga gambar menjadi kehilangan dimensi waktu, oleh karena itu gambar sistem NPM tidak bisa banyak bercerita.

Sistem NPM dalam perjalanannya mendapat pembenaran dari ilmu matematika (perspektif). Ilmu fisika (lensa fotografi), hingga gambar merupakan deskripsi alam seperti apa adanya, meskipun sempat dibantu dengan teknologi *camera-obscura portable*. Beberapa pakar seni rupa dan MIPA Barat ikut menyumbang bagi ditemukannya system NPM ini yang dimulai sekitar akhir abad XIII di Italia, antara lain: Pietro Cavallini, Duccio, Filippo Bruneleschi. Buku pertama tentang teori perspektif satu titik hilang "*De Picture*" ditulis oleh Leon Batista Alberti. Selanjutnya bisa disebut Massacio, Fra Angelico, Paolo Ucello, Domenico Veneziano. Oleh Leonardo da Vinci melukis NPM diberi dasar matematis. Teori perspektif disempurnakan oleh Alberct Durer (1471-1528) yang dimuat dalam bukunya *Treatise on Perspective*" (Tabrani, 1991 : 68).

## **1. RWD**

RWD merupakan singakatan dari Ruang Waktu Datar, dimana menggambar dengan sistem ini menggambar dari berbagai arah, berbagai tempat dan berbagai waktu. RWD merupakan seni rupa pendahulu, seperti yang terdapat pada gambar prasejarah, gambar primitive, tradisional dan juga gambar anak. Gambar yang dihasilkan oleh RWD pun bisa terdiri dari beberapa adegan, objek-objek disusun menjadi sebuah sekuen, bukan gambar mati, tidak menggunakan bingkai dan objek



mampu bergerak dalam ruang dan waktu. Contoh dari sistem RWD ini adalah gambar anak, lukisan prasejarah, gambar cadas, wayang, relief candi dan lain sebagainya. Gambar dengan system RWD umumnya bercerita dengan gestur/ gerak tubuh dengan karakteristik objek yang mudah dikenali, karena inti dari sistem RWD lebih mementingkan pesan dalam gambar tersebut.

Hubungan teori kerelatifan Einstein dengan seni rupa sepintas seakan tidak berhubungan. Namun sebenarnya sangat berhubungan sangat mendalam. Teori kerelatifan Einstein didasarkan atas temuannya bahwa ruang waktu merupakan dimensi dua saudara yang tidak terpisahkan. Bagi Einstein bidang dua dimensi merupakan ruang waktu bermata tiga, yaitu: panjang-lebar-waktu atau Ruang-Waktu-Datar (RWD).

Sistem RWD memang lebih mementingkan pesan, cerita, dan komukasinya, karena system ini memiliki matra waktu sehingga ia juga bisa bercerita dengan memanfaatkan cara wimba dan tata ungkapnya. Ilusi ruang memang tak sekongkrit NPM, karena RWD masih berkesan datar, namun sebagai penggantinya ada lapisan latar yang tiap latar memiliki ruang waktu yang berbeda.

Sistem RWD lahir terlebih dahulu dari system NPM, dimana NPM muncul baru di zaman Renesains dan sejak ekspresionisme mulai ditinggalkan. Walaupun ada perbedaan antara sistem RWD dan NPM, namun pemanfaatannya pada masa sekarang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Bila ingin gambar bentuk atau peraga maka lebih baik menggunakan system NPM, tetapi bila ingin gambar lebih berekspresi dan bercerita lebih baik menggunakan RWD. Tidak menutup kemungkinan juga untuk mengkombinasikan RWD dan NPM dalam berkarya (Tabrani, 2012 : 74)

### **2.10.1 Wimba**

Dalam bahasa rupa dikenal istilah wimba atau “gambar didalam gambar”. Wimba merupakan suatu objek yang digambar atau dideskripsikan. Misalnya dalam satu bidang terdapat gambar berupa sapi, maka wimba pada gambar tersebut adalah sapi. Wimba dibedakan antara Isi Wimba dengan Cara Wimba. Isi Wimba merupakan objek yang digambar dan bisa langsung terbaca, sedangkan Cara Wimba adalah dengan cara apa objek tersebut digambar. Berikut ini merupakan macam-macam cara penggambaran pada wimba.

1. Cara wimba I: Ukuran Pengambilan
2. Cara wimba II: Sudut Pengambilan
3. Cara wimba III: Skala
4. Cara wimba IV: Penggambaran
5. Cara wimba V: Cara Dilihat

### **2.10.2 Tata Ungkapan Dalam**

Tata Ungkapan Dalam (TU Dalam) merupakan cara menyusun berbagai wimba dan cara wimba dalam satu gambar, agar gambar dapat bercerita. TU Dalam dibagi kedalam empat kelompok berikut.

1. TU Dalam I: Menyatakan Ruang
2. TU Dalam II: Menyatakan Gerak
3. TU Dalam III: Menyatakan Waktu dan Ruang
4. TU Dalam IV: Menyatakan Penting

### 2.10.3 Tata Ungkapan Luar

Tata Ungkapan Luar merupakan perubahan Isi Wimba, Cara Wimba, lengkap dengan Tata Ungkapan Dalam antara gambar yang satu ke gambar berikutnya pada suatu rangkaian gambar. Tata ungkapan luar menceritakan peralihan tertentu antara dua gambar pada rangkaian sejumlah gambar tunggal seperti komik, film, televisi, dan wayang beber. Tata Ungkapan Luar dibagi ke dalam empat kelompok berikut.

1. TU Luar I: Menyatakan Ruang
2. TU Luar II: Menyatakan Gerak
3. TU Luar III: Menyatakan Waktu dan Ruang
4. TU Luar IV: Menyatakan Penting

Dalam Tata Ungkapan Luar dikenal pula apa yang disebut Teknik Peralihan Gambar, diantaranya teknik Peralihan *cut* yang terdiri dari *straight cut*, *cross cut*, *jump cut*, dan *cut on action*. Adapun teknik Peralihan *Dissolve* yaitu *fast dissolve*, *normal dissolve*, *slow dissolve*, dan *mix dissolve* (Tabrani, 2012 : 190-191)

### 2.10.4 Media Rupa Rungu Dwimatra Dinamis Modern

Menurut Primadi Tabrani dalam disertasinya foto sebagai media rupa dwimatra statis modern pada awalnya belum berkembang menjadi media rupa runggu statis modern, saat ia disusul oleh penemuan film (cinematografi) sebagai media rupa runggu dwimatra dinamis modern yang berkembang menjadi media rupa runggu modern.

Satuan terkecil dari film adalah frame/bingkai, yang pada dasarnya itu adalah sebuah foto. Shot merupakan pengambilan gambar yang terdiri dari sebuah bingkai. Adegan (*scene*) terdiri dari sejumlah shot. Sekuen (*sequence*) terdiri dari beberapa adegan. Selanjutnya adalah babak (*Part*) dan keseluruhan film itu (*total*).

Film seperti juga foto, merekam apa yang sedang terjadi (wartaberita). Bedanya foto merelam sebuah moment opname, menjadikannya gambar statis, sedangkan film merekam suatu gerak, yang menjadikan gambarnya dinamis. Dan hanya samapi disinilah persamaan foto dengan film, sebab film memilliki dimensi waktu sedang foto sebagai moment opname tidak. Film mampu menyampaikan kesan yang berlanjut hingga mampu bercerita, sebab ada kelanjutan dari bingkai ke bingkai, dari shot ke shot, dari adegan ke adegan dan selanjutnya.

Bercerita (*narrative, story telling*) memiliki dimensi waktu, ia hanya bisa diungkapkan melalui suara: berbicara, musik, dan sebagainya atau film dan kurang dapat dilakukan oleh foto (Tabrani, 1991 : 81).

Pada awalnya film merupakan ruparungu yang terbatas pada iringan musik hidup, sedangkan kata-kata masih dirupakan berupa tulisan yang diproyeksi ke layar. Jadi film masih bisu, dan masih hitam putih. Film bisu dianggap belum bisa sepenuhnya bisa bercerita, ia hanya bisa bercerita ringan, yang dipermukaan saja, tidak bisa mendalam. Film bisu memang berhasil menaklukkan ruang, tapi dibutuhkan film bicara untuk menaklukan waktu (Dickinson, 1971: 35).

Dalam pemeran di Kota Paris 1900 bermunculan bebagai film pendek eksperimental. Ada film berwarna yang dipulas dengan tangan, ada film bicara berupa rekanan deklamasi dengan usaha sinkronisasi antara mesin gambar (*camera &proyektor*) dengan mesin suara (*phonograph*).

Film pada mulanya belum “bercerita”, seperti foto yaitu sekedar merekam kejadian yang menarik (semacam reportase, warta berita). Tetapi sejak sekitar tahun 1900 sejumlah reportase dirangkai menjadi sebuah cerita dengan sebuah cara yang kemudian disebut menyunting (*editing*) salah satu bahasa rupa dalam film (Dickinson, 1971; 34).

Film bicara berkembang agak terlambat, pada awalnya mesin gambar dan mesin suara berpisah dan dengan cara sederhana dicoba sinkronkan. Hingga di tahun 1927 ditemukan teknik suara di atas film (*sound of film*), di mana jejak suara ditiptkan pada pita film dalam satu lajur (*track*). Di tahun 1932 di Amerika ditemukan teknik merekam dengan banyak jalur, jadi bisa merekam ulang dan mixing yaitu mencampur berbagai lajur (Robinson, 1973 : 163).

Film sudah menjadi media rupa-rupa yang sesungguhnya, tetapi tampilannya masih hitam putih belum berwarna. Baru di tahun 1938 muncul film berwarna kodachrome dari Kodak di Amerika dan Agfa di Jerman. Di tahun 1950 muncul ektachrome yang prosesnya lebih sederhana (Pollack, 1977 : 112).

Berbagai aliran muncul dan berpengaruh pada perkembangan film dan bahasa rupanya. Di mulai dengan aliran reportase, kemudian aliran teater. Di sekitar 1919 di Amerika, Charlie Chaplin berkelompok sebagai aliran film. Kemudian di Eropa muncul aliran *Avant Garde*, 1940-1950, *Neo Realisme* di Italia. Di Amerika muncul *Underground Cinema* 1950-1960 yang menganggap film sebagai karya seni murni dari pada seni terapan. Di Inggris tahun 1950 muncul aliran *free cinema*, yang menginginkan agar sutradara mendapat kebebasan untuk berkarya. Di perancis muncul aliran new wave tahun 1956-1970 yang menyebar pulake Inggris dan Amerika yang mendambakan agar sutradara kembali jadi jiwa suatu film, bukan produser atau penyunting.

Sementara itu suatu media rupa-rupa dwimatra modern yang lain muncul, yaitu televi yang cikal bakalnya lahir di tahun 1925. BBC (British Broadcasting Corporation) mulai menyiarkan televisi di tahun 1929 selama setengah jam sehari, dengan 30 garis vertikal. Seperti film semula televisi juga hitam putih, tetapi sejak 1951 mulai berwarna

dan kini dengan adanya jaringan satelit komunikasi maka televisi semakin populer (Jones, 1978 : 4,54).

Film dan televisi sama-sama media rupa-rungu dwimatra dinamis, hanya berbeda pada proses pembuatannya. Film didasarkan pada menggambar di atas film secara optis, sedangkan televisi pada menggambar di atas layar televisi secara elektronis. Shot, adegan, sekuen dan seterusnya sebagai rangkaian tontonan yang dilihat pemirsa, boleh dikatakan tidak ada bedanya.

Namun pada tahun 1940-1956 terjadi perang antara keduanya, film merasa tersaingi direbut penontonnya oleh televisi. Di tahun 1955 diperkenalkan film layar lebar dengan format ukuran 2:5, jadi dua kali lebar layar biasayang sebelumnya berformat 3:4 di lengkapi dengan enam lajur suara stereo yang tersebar disekeliling layar. Penemuan tersebut bukan hanya berhasil tapi dinilai sebagai ditemukannya “kepribadian” film. Tidak mengherankan bial hampir semua film bercerita di bioskop kemudian dibuat dengan format cinemascope (Dickinson, 1971 : 105-110). Kesemua perkembangan film dan televisi tersebut berpengaruh kepada perkembangan bahasa rupa dan televisi sebagai media rupa-rungu modern.

Boleh dikatakan sebagian besar bahasa rupa media rupa-rungu dwimatra modern berasal dari film. Ini karena dua gambar berturutan bisa bercerita bila ada perbedaan di antara kedua gambar tersebut. Cara merubah agar bisa membawakan pesan ini merupakan bahasa rupa juga. Bisa berupa beda ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala dan sebagainya (Tabrani, 1991 : 78).

#### **2.10.5 Bahasa Rupa Televisi**

Boleh dikatakan sebagian besar bahasa rupa media rupa-rungu dwimatra modern berasal dari film. Ini karenakan, dua gambar berturutan bisa bercerita bila ada perbedaan. Cara merubah agar bisa membawakan pesan dalam bahasa rupa bisa berupa

beda ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, dan sebagainya. Bahasa rupa televisi boleh dikatakan sama dengan bahasa rupa film. Perbedaan bahasa rupanya bukan terletak pada film dan televisi itu sendiri, tapi lebih pada ukuran layar yang dipakai.

Secara teknis program TV biasanya lebih cepat temponya dan lebih pendek waktu tayangnya dibandingkan film, jadi suntingan relatif lebih berperan pada TV dibandingkan pada film. Apalagi karena layarnya yang kecil serta garis-garis pembentuk gambar yang bukan bintik-bintik seperti pada foto dan film, maka TV disebut media *close up* (Combess, 1978 : 49 – 50, Davis, 1978 : 20).

Jadi hanya objek dan manusia banyak di *zoom-in* agar jadi besar (skalanya tetap realistis hanya layarnya yang kecil) sebagai media *close up*, maka lebih daripada film, di TV perlu *shot* pengenalan (*orientation shot*) agar pemirsa tidak bingung dengan berbagai konstanta dari objek-objek yang di *close up* atau di *zoom in*.

Pada gambar TV, latar muka, tengah, dan jauh dipadatkan. Jadi bahasa rupa untuk mengesankan ruang lebih banyak digunakan di TV, seperti framing : penempatan wimba-wimba dalam bingkai, dan komposisi : penyusunan wimba dalam bingkai untuk menguatkan kesan ruang ( Davis, 1978 : 30-33).

Film umumnya dibuat dengan satu kamera, penyuntingannya baru bisa dilakukan setelah proses syuting selesai. Berbeda dengan televisi karena sifatnya yang elektronik, pengambilan gambar sekaligus dapat menggunakan banyak kamera serta penyuntingan langsung. TV mempunyai keunggulan pada FX (*special effects, chroma key*, dan sebagainya) yang kesemuanya instan, artinya langsung jadi saat itu juga (Tabrani, 1991 : 105).