BAB II

TINJAUAN KONSEPTUAL

2.1. Lingkungan Hidup

Manusia hidup di bumi ini tidaklah sendirian, melainkan bersama makhluk lain, yaitu tumbuhan, hewan, dan jasad renik. Makhluk hidup yang lain itu bukanlah sekedar kawan hidup yang hidup bersama secara netral atau pasif terhadap manusia, melainkan hidup manusia itu terkait erat pada mereka. Tanpa mereka manusia tidaklah dapat hidup. Sudah seharusnya kita menyadari bahwa kitalah yang membutuhkan makhluk hidup yang lain untuk kelangsungan hidup kita.

Sifat lingkungan hidup ditentukan oleh bermacam-macam faktor. *Pertama*, oleh jenis dan jumlah masing-masing jenis unsur lingkungan hidup tersebut. *Kedua*, hubungan atau interaksi antara unsur dalam lingkungan hidup. *Ketiga*, kelakuan atau kondisi lingkungan hidup. *Keempat*, faktor non material seperti suhu, cahaya, dan kebisingan.

Manusia berinteraksi dengan lingkungann hidupnya. Ia dipengaruhi dan mempengaruhi lingkungan hidupnya. Ia membentuk dan terbentuk oleh lingkungan hidupnya. Manusia ini disebut *fenotipe*. Adalah perwujudan yang dihasilkan oleh interaksi sifat keturunannya dengan faktor lingkungan. Hubungan antara manusia dengan lingkungannya adalah sirkuler. Perubahan pada lingkungan itu pada gilirannya akan

mempengaruhi manusia. Bentuk interaksi manusia dengan lingkungannya adalah kompleks, karena pada umumnya dalam lingkungan itu terdapat banyak unsur. Pengaruh pada suatu unsur akan merambat pada unsur yang lain, sehingga pengaruhnya pada manusia sering tidak dapat dengan segera terlihat dan terasakan.

2.2. Desain

2.2.1. Pengertian Desain

Pengertian desain adalah suatu garis besar, sketsa, atau rencana, seperti didalam suatu pekerjaan seni, suatu bangunan atau mesin untuk diwujudkan atau dibangun. Masih banyak yang mendefinisikan tentang desain, diantaranya :

1. Desain yaitu suatu kegiatan kreatif yang membawa pembaharuan. (Reswick, 1966)
2. Desain adalah suatu proses untuk memecahkan suatu masalah yang ada didalam lingkungan.
3. Desain adalah pola rancang yang menjadi dasar pembuatan suatu produk, dan desain dihasilkan melalui pertimbangan dan perhitungan.
4. Desain adalah pengalihan gagasan dari sang perancang kepada orang lain. (Atisah Sipahelut Petrussumadi)
5. Desain adalah suatu kegiatan manusia utnuk menciptakan lingkungan dan khasanah perbendaan pembuatan yang diolah dari alam. (Agus Sachari, 1986)

2.2.2. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah yang mempelajari bidang seni rupa yang berkaitan erat dengan sektor informasi, publikasi dan promosi (penjelasan singkat Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB). Adapun menurut beberapa pakar dijelaskan bahwa Desain Komunikasi Visual adalah suatu terjemahan dari ide dan tempat kedudukan beberapa jenis urutan yang struktural dan visual (Waren). Pakar lainmenjelaskan, pengertian Desain Komunikasi Visual adalah suatu seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan perubahan unsur pada segala permukaan (Banchard).

2.2.3. Komputer Grafis dan Multimedia

Komputer berasal dari kata "to Comput" yang artinya alat untuk menghitung. Pada awal penciptaannya yaitu sekitar akhir tahun 30-an, komputer memang memiliki fungsi untuk menghitung. Kemampuannya masih sangat terbatas hanya pada pengolahan data-data biner dengan out put angka-angka hasil perhitungan. Selain itu, dalam wujud fisiknya komputer masih berupa sebuah mesin yang besar yang membutuhkan ruang yang luas untuk tempat menyimpannya. Pada awal pengembangannya komputer adalah mesin yang sangat mahal dan langka, yang hanya terdapat pada pusat-pusat penelitian, labolatorium, industri besar, kantor pemerintahan, dan pangkalan perang atau pusat pengembangan senjata.

Ketika kemudian peranan dan teknologi komputer berkembang pesat, kompute bukan lagi barang yang mewah dan mahal. Dalam fungsinya bahkan telah mengimbas pada dunia seni, grafis, dan penerbitan.

Komputer kini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari dunia grafis, peranan komputer grafis bagi para desainer grafis adalah sangat membantu dalam peningkatan mutu dan tampilan dari karya yang dihasilkan.

Komputer grafis pada dasarnya adalah suatu bidang ilmu komputer yang mempelajari tentang cara-cara untuk meningkatkan dan memudahkan untuk komunikasi antara manusia dengan mesin komputer dengan jalan membangkitkan, menyimpan dan memanipulasi gambar model. Penggunaan grafika komputer memungkinkan untuk berkomunimasi lewat gambar-gambar dan diagram-diagram. (Ir. Insap Santosa, Msc. Grafika Komputer dan Antarmuka, 1993).

Multimedia adalah suatu kombinasi teks, grafika, suara, animasi dan video yang dihasilkan melalui komputer atau alat elektronik lainnya.

2.3. Iklan

2.3.1. Pengertian Iklan

Secara garis besar, iklan dapat didefinisikan sebagai salah satu bentuk komunikasi eksternal perusahaan, disamping iklan juga sebagai bagian dari strategi marketing pemasaran yaitu bagaimna upaya yang dilakukan suatu perusahaan untuk dapat menghantarkan atau

memperkenalkan suatu produk kepada khalayak agar dapat meghasilkan laba atau keuntungan bagi perusahaan.

Menurut Klepper (1986) Iklan atau Advertising berasal dari bahas Latin. Advere berarti mengoperkan pikiran yang lain.

Spreigel (1960) yang dikutip oleh Susanto (1977) mengemukakan bahwa iklan adalah suatu penyampaian tentang barang atau gagasan yang menggunakan media non personal yang dibayar.

Wright (1978) iklan merupakan suatu proses komunikasi yang mempunyai kekuatan yang sangat penting sebagai alat pemasaran yang memberikan, menjual barang, memberikan layanan serta gagasan atau ide-ide melalui saluran tertentu dalam bentuk informasi yang persuasif.

2.3.2. Jenis-Jenis Iklan

Secara teoritik umumnya iklan terdii dari dua jenis, yaitu :

Iklan standar, yaitu iklan yang ditata secara khusus untuk keperluan memperkenalkan barang atau jasa pelayanan untuk konsumen melalui sebuah media. Tujuan iklan standar adalah untuk merangsang motif dan minat para pembeli dan para pemakai.

Iklan layanan masyarakat, yaitu jenis iklan yang non profit. Iklan layanan masyarakat tidak mencari keuntungan akibat pemasangannya kepada khalayak. Umumnya iklan layanan masyarakat bertujuan memberikan informasi dan penerangan serta pendidikan kepada masyarakat dalam rangka pelayanan dengan mengajak masyarakat untuk berpartisipasi, bersikap positif terhadap pesan yang disampaikan.

2.4. Animasi

2.4.1. Pengertian Animasi

Animasi adalah suatu teknik dimana adanya kumpulan gambar yang digerakkan sehingga menimbulkan kesan hidup atau animasi adalah suatu teknik merangkai gambar-gambar atau image statis dan dilihat satu persatu secara bergiliran sehingga menimbulkan kesan bergerak (Ir. Herry Yustiana Yuysuf, Photo Paint).

Pengenalan yang konfrehensif adalah berangkat dari akar perkembangan animasi, yaitu animasi klasik (juga lazim disebut animasi 2D), karena segala kemajuan yang telah ditempuh dalam animasi 3D berangkat dari dasar-dasar yang diletakkan pada tahapan sebelumnya. Animasi klasik merupakan seni dan metode produksi animasi yang ebrkembang di Disney.

Animasi Klasik membutuhkan kemampuan dasar : Life Drawing dan pemahaman akan perspektif, proporsi, anatomi serta kemampuan untuk memvisualisasikannya.

2.4.2. Teknik-Teknik Animasi

Dalam program Animasi terdapat tiga teknik animasi, yaitu :

1. Animsi Cel merupakan teknik animasi yang menggunakan prinsip-prinsip sederetan gambar-gambar yang berbeda dan bersambung yang digambar pada setiap frame, satu frame diganati dengan frame selanjutnya dengan kecepatan tertentu. Teknik ini dipakai oleh Walt Disney dengan kecepatan 24 frame/detik. Jadi dalam satu menit saja

dibutuhkan 1440 frame yang berbeda dan terpisah. Istilah Cel sendiri berasal dari kata Clear Celluloid Sheet yang digunakan untuk menggambar objek pada setiap frame.

2. Animasi dengan komputer, pada dasarnya pembuatan animasi pada komputer menggunakan logika dan prosedur yang sama seperti animasi cel, tetapi animasi ini menggunakan software yang telah tersedia untuk menggambar dan mewarnai, sehingga dapat mempermudah pembuatan image, pengaturan gerakan dan pemberian warna.
3. Animasi kamera, animasi ini menggunakan taknik kamera yang digerakkan pada setiap frame sehingga seolah-olah objek tersebut bergerak.