

## **BAB III**

### **PEMECAHAN MASALAH**

#### **3.1 Konsep Perancangan**

Konsep perancangan adalah segala sesuatu yang melatar belakangi penciptaan karya. Untuk mencapai hasil perancangan yang dapat memecahkan masalah, maka disusun strategi dalam perancangan untuk menganalisa media yang akan di buat, agar sesuai sasaran. Dalam hal ini adalah *informasi tentang komunitas skateboard khususnya Bandung.*

#### **3.2 Konsep Desain**

Untuk konsep perancangan pada media informasi ini, dibuat agar media informasi ini terlihat akrab dengan menyajikan informasi secara “on-spot” pada audien . Audience diajak untuk terlibat langsung dengan isi program: berupa wawancara, pengambilan gambar langsung, mengenal lebih jauh dari opini public tentang aktivitas skateboard pada lokasi tertentu. ( teknik, visualisasi, layout, bentuk warna, dan audio yang cocok / sesuai )

#### **3.3 Konsep Visual**

Berdasarkan pertimbangan strategi media yang telah dikemukakan, maka dalam penerapan pada visual untuk media informasi tentang komunitas

skateboard di Bandung, lebih di tekankan pada *komposisi*, *videografi*, *layout*, yang disesuaikan dengan konsep.

### **3.3.1 Komposisi**

Pengaturan letak pada bidang atau rancangan media, disajikan secara teratur dan jelas agar memudahkan audience untuk melihat dan mengerti informasi yang akan disampaikan. Memadukan berbagai macam video kedalam satu bidang dengan penempatan yang menarik serta efek-efek yang diperlukan agar menarik minat audience untuk menonton.

### **3.3.2 Videografi**

*Teknik videografi* yang di gunakan dalam media informasi ini, ialah membuat agar audience dapat melihat keadaan yang sebenarnya dan diberikan efek yang berbeda di beberapa scene.

### **3.3.3 Layout Bumper**

Dalam proses penciptaan suatu bumper layout harus dipertimbangkan agar dapat mendapat suatu hasil yang maksimal, yaitu dengan mendesain suatu bentuk dan warna yang sesuai dengan konsep TV Program yang sudah ditentukan, yaitu dengan menonjolkan warna –warna yang lebih sporty, warna biru dan kuning pada tulisan *SPORT*, dan warna merah pada tulisan *SPOT*, yang lebih pada penekanan sesuatu yang khusus.

### 3.3.4 Konsep Typografi

Untuk mendapatkan kesan visual yang sesuai dan menarik, maka harus didukung dengan penggunaan jenis huruf yang sesuai pula. Kriteria umum typografi yang digunakan untuk mendukung hal tersebut adalah sebagai berikut :

1. jelas, lugas dan mudah di baca karakternya.
2. Informatif, memberikan informasi yang tepat dalam hal ini komunikasi secara verbal.
3. Sesuai dengan konsep yang telah di kemukakan.

Arial, huruf ini dipilih karena memiliki karakter lugas dan mudah dibaca, huruf ini digunakan sebagai keterangan pada TV Program

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

4. Konsep typografi pada bumper menggunakan

hemihead

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

karena memiliki karakter sport sesuai dengan judul dari TV Program.

s

### 3.3.5 Konsep Warna

Untuk warna, pada media ini tidak terlalu ditekankan, karena kebanyakan pengambilan gambar berada di luar ruangan, (

outdoor ) kecuali bila terdapat peng effect –kan ataupun *bumper* warna yang mungkin digunakan. Adalah:

- Putih – dipakai pada teks dan visual effect
- Merah – dipakai pada teks bumper
- Biru – dipakai pada teks bumper
- Kuning – dipakai pada teks bumper

### **3.3.6 Konsep Transisi**

*Transisi* atau perpindahan antar video dibuat dengan sesederhana dan senatural mungkin agar audience tidak bingung pada saat menonton.

## **3.4 Konsep Audio**

### **3.4.1 Audio ( Narasi)**

Narasi digunakan sebagai keterangan untuk memberikan informasi yang jelas kepada audience. Narasi dibuat secara terstruktur dan dapat mengajak penonton untuk terlibat.

### **3.4.2 Musik**

Audio harus sesuai dengan tampilan yang ada sehingga penonton dapat tertarik, tidak hanya melalui visual saja yang di tampilkan tetapi juga musik yang didengarkan sebagai sarana pendukung.

## 3.5 Penggarapan

3.5.1 Pra produksi terbagai beberapa bagian antara lain :

### 3.5.1.1.1 Penulisan Storyline

Penulisan storyline pada TV Program ini terbagi menjadi beberapa point, di antaranya :

- Interview di setiap segmen, membantu mempermudah mengajak pemirsa berdialog.
- Bumper diletakan pada awal acara, jeda iklan, dan akhir acara.
- Pembagian alur cerita dibagi menjadi empat segmen per episodenya. Adapun masing-masing segmen memiliki ide cerita yang berbeda satu sama lain
- Isi per episode terbagi menjadi lima, yaitu *intro* yang berisikan rangkuman isi dari content, *opening*, presenter membuka acara dan membacaka isi acara *content*, conten sendiri terbagi menjadi empat bagian, *closing*, presenter menutup acara, *credit title*
- Pengambilan angle kamera dari berbagai sudut agar penonton dapat melihat bebrbagai sisi dari acara tersebut.

### 3.5.1.1.2 Waktu Pengambilan Scene

Untuk pengambilan gambar penulis melakukan bila mana komunitas-komunitas skateboard itu sedang bermain, untuk waktu tidak bisa di tentukan , terkecuali bila ada pengambilan gambar khusus, penulis melakukan dengan waktu yang telah ditentukan oleh skateboardernya

## **3.6 Produksi**

Produksi merupakan inti dari pembuatan sebuah tayangan yang terdiri dari:

### **3.6.1 Pengambilan gambar ( Camera Angle )**

Camera angle atau tata letak kamera sangat ditentukan, karena dalam melakukan trick di skateboard sangat penting bagi sebuah moment. Penempatan gambar ini akan terlihat pada view finder di kamera, atau dalam hal ini menggunakan handycam atau video shoot. Pada alat tersebut akan terlihat shoot yang sedang di ambil gambarnya apakah sesuai atau malah terpotong sebagian objeknya. Jelas *camera angle* sangat menentukan pengambilan gambar, ada berbagai macam teknik pengambilan gambar, diantaranya yang dipakai dalam program TV Program ini adalah teknik close up, middle shoot, long shoot, pen right/left, zoom out/in.

## **3.7 Pasca Produksi**

Pasca produksi merupakan tahapan akhir dari pembuatan sebuah tayangan yang terdiri dari:

### 3.7.1 Capturing

Proses capturing adalah pemindahan data analog dari kaset *mini-dv* ke dalam hardisk computer, menjadi data digital. Proses ini memerlukan beberapa alat tambahan lain diantaranya: kabel firewire, sejenis kabel optic yang di hubungkan dari handycam ke computer, plug in fire wire pada cpu computer.

Proses ini sangat penting karena data yang berupa stock movie ini, nantinya akan di edit, di potong-potong atau diambil take yang sesuai kemudian diberi effect audio dan video.

**Format ukuran video yang di capture adalah 720 x 576 pixel, aspect ratio D!/DV PAL (1.067), frame rate 25 fps (frame per second), untuk setting audio : 48000, format 16 bit stereo**

### 3.7.2 Pemotongan Stock Movie/ Editing

Stock movie hasil dari capturing, kemudian di potong berdasarka nomor scene pada storyboard, karena setiap scene diambil 3 sampai 4 kali take, maka harus di pilih terlebih dahulu yang paling bagus. Setelah di potong kemudian di susun berdasarka story line.

# **BAB IV**

## **RINCIAN TUGAS**

### **4.1 Cakupan Teknis Yang Dikerjakan**

Pembahasan mengenai cakupan teknis yang dikerjakan oleh penulis dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil akhir pembuatan TV Program ini dalam bentuk *DVD* untuk konsumsi umum, dan *VHS* untuk master.
2. *Story line*, sebagai panduan cerita atau scenario untuk stok shot maupun editing, sekaligus sebagai pendukung dari *storytelling*.
3. *Musik / backsound*, digunakan untuk memperkuat kesan-kesan yang ingin ditampilkan dalam TV Program agar terlihat lebih menarik

### **4.2 Identifikasi TV Program**

Jenis TV Program	: Feature “ SPORT ON SPOT”
Judul	: Komunitas Skateboard Di Bandung.
Durasi	: 30 menit
Hari/ jam tayang	: Minggu / 14.00 WIB
Teknik produksi	: Video
Spesifikasi software	: 1. Adobe Premiere Pro 1.5 2. Adobe After effect 6.0 3. Adobe Photoshop 7

Perancangan TV Program “Komunitas Skateboard Di Bandung” meliputi :

1. Storyline.
2. Storytelling.
3. File AVI (720 x 576 pixel, bedurasi 30 menit) pada master, dan Mpeg 2 untuk DVD.

### 4.3 Materi Isi

Materi isi TV Program ini di bagi menjadi 8 bagian antara lain:

1. Intro : adalah cuplikan atau potongan-potongan gambar dari isi TV Program yang akan ditampilkan.
2. Opening : Presenter membuka acara dan membacakan isi dari materi TV Program tersebut.
3. Content 1 : Dalam content ini di jelaskan tentang *sejarah* masuknya *skateboard* di Indonesia, khususnya Bandung.
4. Content 2 : Dalam content ini dijelaskan tentang *apa itu skateboard ?*, penjelasan *tentang proses perakitan suatu skateboard*, dan penjelasan *cara bermain skateboard dengan baik*.

5. Content 3 : Dalam content ini adalah *klimaks* dari semua segment yang ada, yaitu penjelasan tentang *kondisi real perskateboran di Indonesia, khususnya Bandung*.
6. Content 4 : Dalam content ini dijelaskan tentang kegiatan komunitas skateboard di Bandung.
7. Closing : Presenter menutup acara TV Program
8. Credit title behind the scene

## 4.4 Storyline

Pembuatan story line pada episode awal ini yang berjudul “Komunitas Skateboard Di Bandung”, memiliki alur cerita yang di bagi menjadi 8 segment, anatar lain :

1. *Intro* : Berdurasi 0:01:30  
Cuplikan atau potongan –potongan gambar isi TV Program yang akan di tampilkan.
2. *Opening* : Berdurasi 0:00.43  
Presenter membuka acara dan membacakan materi isi dari acara TV Program.
3. *Sejarah* : Bedurasi 0:05:14
  - a. Tampilan beberapa tempat di kota Bandung

- b. Komunitas yang sedang main skateboard di beberapa tempat di kota Bandung, berupa potongan-potongan gambar
- c. Interview dari naras sumber, menjelaskan tentang awal masuknya skateboard di Indonesia, khususnya Bandung.
- d. Interview dari naras sumber tentang komunitas skateboard pada awal tahun 80-an.
- e. Interview dari naras sumber tentang perkembangan skateboard pada awal tahun 80-an.
- f. Interview dari naras sumber tentang perkembangan skateboard dari tahun 90-an. Hingga sekarang.

4. Skateboard : Berdurasi 0:07:56

- a. Penjelasan dari naras sumber tentang arti skateboard itu sendiri dan bagian-bagiannya secara global.
- b. Penjelasan dari naras sumber tentang perekitan suatu skateboard secara global.
- c. Penjelasan dari naras sumber tentang cara bermain skateboard yang baik dan benar, dan penjelasan tentang trik-trik atau gaya dari olah raga skateboard itu sendiri yang bisa dimainkan.
- d. Tampilan footage atau gambar permainan skateboard dari penjelasan trik-trik yang sudah di jelaskan di atas.

5. Kondisi real skateboard di Indonesia, khususnya Bandung : Berdurasi 0:04:58

- a. Tampilan seorang skateboarder yang sedang meluncur diatas papan skateboardnya.

- b. Penjelasan dari narasi tentang kondisi real skateboard yang terjadi di Indonesia khususnya Bandung.
  - c. Tampilan komunitas skateboard yang berusaha bertahan dalam kondisi yang minim fasilitas, dan berusaha supaya bisa tetap bisa bermain bersama teman-temannya.
  - d. Tampilan beberapa komunitas yang sedang bermain di berbagai tempat, seperti pertokoan, pinggir jalan, sekolah dan lain-lain.
6. Kegiatan komunitas skateboard di Bandung : Berdurasi 0:04:02
- a. Tampilan komunitas skateboard yang sedang bermain di beberapa tempat, di kota Bandung.
  - b. Opini dari masyarakat Bandung tentang olah raga skateboard.
  - c. Kegiatan komunitas skateboard Bandung yang sedang bermain ke Jakarta (TMII), untuk check spot / cari tempat untuk main.
7. Closing : Berdurasi 0:00:24
- Presenter menutup acara TV Program
8. Credit Title : Berdurasi 0:04:50
- Behind the scene

## 4.5 Contoh visual

Contoh visual, akan ditampilkan beberapa bagian dari setiap segmen yang mewakili

**a. Bagian intro**



**Gambar 4.1**



**Gambar 4.2**



**Gambar 4.3**



**Gambar 4.4**

**b. Bagian opening**  
**“ Presenter membuka acara”**



**Gambar 4.5**  
**Presenter membuka acara**

**c. Bagian isi 1**  
**“ sejarah masuknya skateboard di Indonesia khususnya Bandung”**



**Gambar 4.6**  
**Gedung Sate sebagai lambang kota Bandung**



**Gambar 4.7**  
**View pasupati sebagai pembuaka**



**Gambar 4.8**  
**Penjelasan tentang sejarah skateboard di Indonesia khususnya Bandung**



**Gambar 4.9**  
**Komunitas skateboard tahun 87**

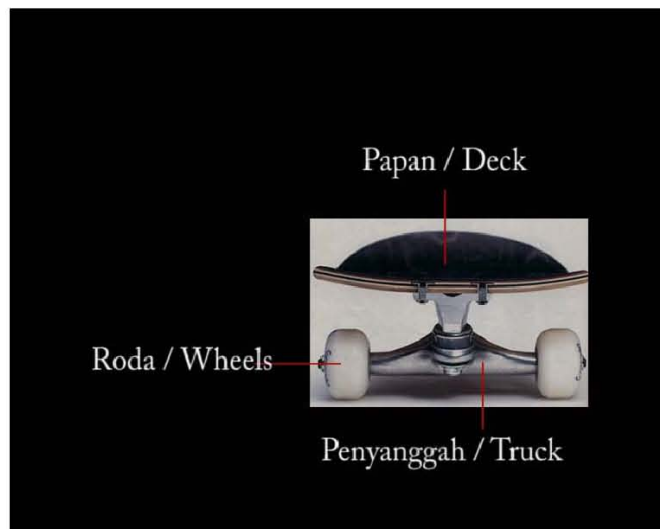
**c. Bagian isi 2**  
**“ Penjelasan tentang skateboard dan bagaimana cara memeliharanya”**



**Gambar 4.10**  
**Gambar pembuka untuk segmen skateboard**



**Gambar 4.11**  
**Penjelas tentang skateboard**



**Gambar 4.12**  
**Struktur dari sebuah skateboard**



**Gambar 4.13**  
**Penjelasan tentang perakitan sebuah papan skateboard**



**Gambar 4.14**  
**Penjelasan cara bermain skateboard dengan baik**

d. bagian isi 3 klimaks

“ Kondisi real perskateboaran di Indonesi khususnya Bandung”



**Gambar 4.15**

**Pemandangan di suatu tempat main skateboard di Bandung**

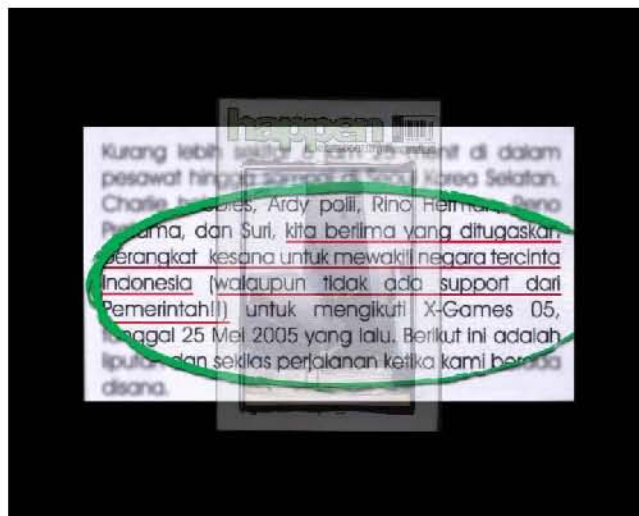


**Gambar 4.16**

**Penjelasan tentang kondisi real skateboard di Bandung**



**Gambar 4.17**  
**Survivenya suatu komunitas skateboard di Bandung**



**Gambar 4.18**  
**Artikel tentang tidak adanya support dari pemerintah**

**e. Bagian 4**  
**“Kegiatan komunitas skateboard di Bandung”**



**Gambar 4.19**  
**Komunitas skateboard yang sedang bermain di Tegalega Bandung**



**Gambar 4.20** **Komunitas skateboard yang sedang main di gedung Geologi Bandung**



**Gambar 4.21**  
**Opini dari masyarakat tentang Permainan skateboard**



**Gambar 4.22**  
**Komunitas skateboard yang sedang main di TMII**

**f. Bagian penutup  
“ Presenter menutup acara”**



**Gambar 4.23  
Presenter menutup acara**

**g. Credit title**



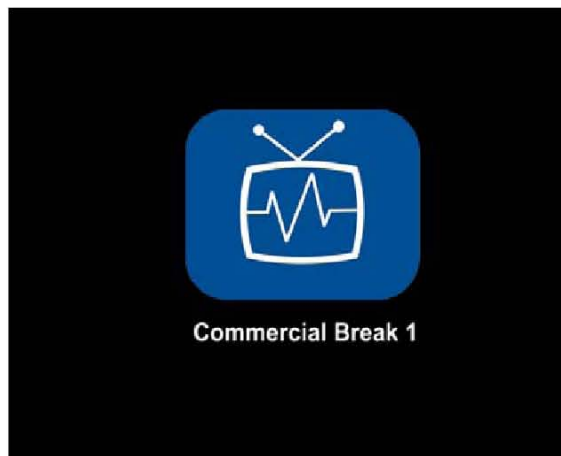
**Gambar 4.24**

**Credit title**



**Gambar 4.25**

**Bumper**



**Gambar 4.26**

**Commercial Break**

## DAFTAR ISTILAH

**Camera Angle** sudut kamera. Ruang pandang kamera ketika sebuah set akan diambil gambarnya. Istilah tinggi, rendah, dan lebar didasari oleh norma imajiner dengan perkiraan kamera 35 mm dengan lensa 2 inchi (50 mm) mengaruh pada adegan setinggi bahu.

**Editing** Proses penyatuan gambar dari shoot yang telah diambil kedalam mesin editing (computer). Rangkaian pengeditan tersebut meliputi penyatuan gambar, pemberian transisi, pemberian effect video, pemberian sound efek, penyatuan narasi, hingga finising.

**Editor** Orang yang bertanggung jawab untuk mendapatkan seluruh program gambar dan mengaturnya kedalam kesatuan yang kohere, Pada banyak kesempatan, seorang editor kreatif dapat menyelamatkan atau minimal meningkatkan versi akhir film.

**Film** Media untuk merekam gambar yang menggunakan selluloid sebagai bahan dasarnya. Memiliki berbagai macam ukuran lebar pita, seperti 16mm dan 35mm.

**Frame** Suatu gambar dari banyak gambar pada gulungan film yang telah diekspose. Ukuran frame bervariasi sesuai format yang akan diambil gambarnya

**Mixing** Pekerjaan mengombinasikan sejumlah trek suara yang berbeda kedalam sebuah trek.

**Narasi** Suara pada soundtrack film yang menggambarkan tindakan atau memberitahukan jalan cerita.

**Reader** Para pemirsa yang menyaksikan film.

**Script** Hasil kerja tertulis yang menjadi bahan pembuatan film, Pada tahap awal, naskah disebut treatment, pada tahap akhirdisebut sebagai *shooting script*.

**Shoot** Mengekspose film (lebih baik menggunakan kamera lensa) terhadap sebuah objek

**Sound effect** Koleksi rekaman suara untuk digunakan dalam film, mulai dari suara kepalan tangan memukul rahang sampai dengan suara pesawat jet. Kemampuan untuk mengontrol kejelasan dan volume ini menyebabkan suara – suara praperekaman ini akan sering di gunakan dari pada sesungguhnya.

**Soun Musik/Back sound** Latar belakang musik yang mengiringi pada film yang dibuat.

**Storyboard** Sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan bulletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. Storyboard digunakan untuk mempermudah dan memppermurah penganbilan gambar.

**Storyline** rangkain cerita utama dari pertama hingga akhir. Didalamnya memuat apa yang harus dilakukan dalam pengambilan gambar, jalan cerita dan sebagainya, sehingga keseluruhan krew baik itu pemeran film atau pekerja film terjadi kesinkronan.

**Video** Transmisi elektronik atau penerima gambar (sebagai lawan dari audio, yang berarti suara )

**Zoom Out** Gambar yang diambil dengan lensa zoom untuk memperoleh gambar objek dari kejauhan. Kadang digunakan dari pada menggerakan dolly kedepan dan kebelakang.

**Credit Titles** Penamaan actor dalam film dan para ahli yang membuat film tersebut

**AVI** Akronim untuk Audio Video Interleaved, suatu format standar untuk video digital pada Video for Windows

**Batch Captue** sebuah proses otomatis yang menggunakan EDL (Edit Decision List) dan untuk melokalisir dan me-recapture klip secara spesifik dari sebuah pita video, biasanya digunakan pada data-rate yang lebih tinggi dari klip yang telah di capture sebelumnya.

**Codec** Singkatan kata dari compressor/decompressor, software yang melakukan kompresi dan dekompresi dat image. Codec dapat diimplementasikan dalam hardware maupun software.

**Compresion** suatu metoda untuk membuat ukuran file menjadi lebih kecil dalam bentuk disk. Terdapat dua jenis kompresi, lossless dan lossy. File yang dikompres menggunakan metoda lossless dapat dikembalikan pada keadaan semula tanpa perubahan. Video dengan metoda kompresi lossy akan mengalami penurunan kualitas, dan akan memiliki penampilan yang berbeda saat dikembalikan pada keadaan semula

**Digital 8** Format pita video digital yang merekam audio dan video secara DV pada pita Hi8. beberapa camcorder Digital 8 dan VCR dapat memainkan kedua jenis pita Hi8 dan 8mm

**Digital Video** Video digital menyimpan informasi dalam bit demi bit dalam sebuah file

**MPEG** akronim untuk Motion Pictures Experts Group. Kompresi standar untuk image bergerak. Dibandingkan M-JPEG, format MPEG memberikan reduksi data sebesar 75 sampai 80 % dengan kualitas visual yang sama.

**Non – interlaced** metoda refresh dimana image secara lengkap dibangun tanpa garis telusur. Sebuah image non-interlaced (seperti monitor computer) akan memiliki kedipan yang lebih sedikit dibanding dengan image interlaced (seperti pada pesawat televisi)

**NTSC** Akronim untuk National Television standards Committee, standar warna televisi yang diciptakan dalam tahun 1953 menggunakan 525 garis dan 60 image field perdetik. NTSC digunakan pada Amerika utara dan tengah, Jepang dan beberapa Negara lain.

**PAL** Akronim untuk Phase Alternation Line. Standard warna televisi yang dikembangkan di Jerman yang menggunakan 625 garis dan 50 image field perdetik. PAL adalah standard system warna yang dominant di benua Eropa.

**Pixel** Singkatan dari Picture Element. Pixel merupakan elemen terkecil dari sebuah image

***RGB*** akronim untuk Red, Green, Blue, warna dasar dari campuran yang ada . RGB merupakan metoda yang digunakan pada teknologi computer dimana informasi image dipisahkan kedalam tiga warna dasar.

***SIF*** Standard Image Format, format MPEG-1 dengan resolusi PAL 352 x 288 dan NTSC 352 x 240

***Stereo*** adalah lependekan dari stereophonic dan dikembangkan pada sekitar tahun 1950, yang merupakan system reproduksi suara menggunakan dua kanal audio yang independen

## DAFTAR PUSTAKA

**Effendy, Heru.** 2002. *Mari kitaa membuat film. Panduan Pustaka* . Yogyakarta

**Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan,** 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.

**Zain, Badudu.** 1994. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Pustaka Sinar Harapan. Jakarta