

**RE-DESAIN PADA OPENING SEQUENCE  
PROGRAM BERITA “KILAS SUKABUMI” ATV NEWS**

**TUGAS AKHIR**

DIAJUKAN SEBAGAI PERSYARATAN UNTUK  
MENEMPUH UJIAN SIDANG AKHIR DIPLOMA III  
SERTA MEMPEROLEH GELAR AHLI MADYA  
PROGRAM STUDI DESAIN MULTIMEDIA  
FAKULTAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

OLEH

**BEY MARGHA PERKHASA**  
**NPM. 10.03.035**



**UNIVERSITAS WIDYATAMA**  
**2007**



# RIWAYAT HIDUP



## **Bey Margha Perkhassa**

Bandung, 22 Maret 1985

Gg. Pinggirwangi II no.25 01/06  
Cicalengka Kab. Bandung 40395

(022) 7949568

**081-320-485161**

**[thebeys\\_always@rock.com](mailto:thebeys_always@rock.com)**

## **Pendidikan Formal**

---

|           |  |
|-----------|--|
| 1990-1991 | TK Bina Muda, Cicalengka   |
| 1991-1997 | SDN VIII, Cicalengka   |
| 1997-2000 | SLTPN 1, Cicalengka  |
| 2000-2003 | SMU Al-Masoem, Cileunyi  |
| 2003-2007 | Universitas Widyatama, Fakultas Desain<br>Komunikasi Visual, Jurusan Multimedia, Bandung |

# **KATA PENGANTAR**

**Assalamualaikum Wr. Wb,**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas Rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul **“Re-Desain pada Opening Sequence Program Berita “KILAS SUKABUMI” ATV News”**.

Laporan ini disusun sebagai persyaratan untuk menempuh sidang Diploma III, Program Studi Desain Multimedia , Fakultas Desain Komunikasi Visual , Universitas Widyatama.

Dengan keterbatasan waktu, pengetahuan, pengalaman, serta kesempatan yang ada, penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi maupun sistematika pembahasannya. Tetapi, selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai hasil yang terbaik. Namun berkat bantuan semua pihak yang terlibat, maka penulis bisa menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Besar harapan penulis, dalam segala proses dan hasil yang dilakukan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi tambahan pengalaman baru yang bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Bandung, 20 Maret 2007

**PENULIS**

- Laura-Ola, Dilla (Polban), Melly, Dinnie, Rieska terima kasih atas doanya. Walaupun rasanya tak pernah mendoakan.
- Renata, Dilla Kudil, Ayeah Mamen dan Elly Dwi yang selalu memberikan motivasi. Dan selalu bertanya kapan, dan pada akhirnya.
- Semua Staf ATV Kang Halim, Om Digin, Kang Dian, Kang Luky, Kang Tatang atas segala bantuan selama pengambilan data.
- Mahar Mardani, Arief Taman Sari atas doa dan bantuan selama proses kuliah.
- Mikaddo Labs, semoga bisa hidup kembali dan menggebrak dunia.
- Semua mahasiswa FDKV UTAMA
- Seluruh anak FDKV UTAMA angkatan 2003 atas semangat dan kekompakan yang telah ditunjukkan, sehingga kita bisa menyelesaikan tugas akhir ini bersama-sama, dan semoga kita selalu diberikan yang terbaik

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang selama ini penulis terima. Amien.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Televisi sebagai media elektronik untuk saat ini berkembang dengan sangat pesat, dengan tidak kita sadari televisi telah berpengaruh sangat besar dalam kehidupan kita sehari-hari, dan tentunya sudah tidak bisa dilepaskan dari kehidupan kita. Karena dengan melalui televisi ini kita bisa mengetahui berbagai informasi yang kita butuhkan, hanya dengan menonton kita akan mendapatkan berbagai informasi mulai dari hiburan, olah raga hingga berita-berita terkini dari mancan negara dari berbagai belahan dunia, semua itu bisa kita dapatkan dengan sangat mudah dan cepat.

Tidak terlepas dari semua itu, pesatnya perkembangan televisi di Indonesia menjadikan banyak bermunculan televisi-televisi swasta nasional dengan segmentasi yang beragam, ditambah lagi dengan aturan pemerintah tentang otonomi daerah yang memberikan wewenang kepada setiap daerah untuk mengembangkan daerahnya sendiri, dengan keluarnya aturan pemerintah seperti itu, tidak bisa dipungkiri lagi akan banyak bermunculan televisi-televisi lokal yang sifatnya kedaerahan, yang tentunya visi dan misinya tidak jauh untuk bisa mengembangkan dan memajukan daerahnya agar bisa bersaing dengan daerah lainnya baik itu dalam bidang ekonomi maupun kebudayaan.

Dengan banyak bermunculannya televisi swasta nasional dan televisi lokal di Indonesia, maka akan muncul sebuah persaingan antar perusahaan televisi, baik itu televisi swasta nasional dengan televisi swasta nasional lagi,

maupun televisi swasta nasional dengan televisi lokal, ataupun televisi lokal dengan televisi lokal lainnya. Dalam hal ini persaingan untuk mendapatkan perhatian dari penonton agar bisa menonton dan menikmati program-program acara yang beraneka ragam jenis dan segmentasinya yang disajikan oleh perusahaan televisi tersebut. Tetapi, dalam persaingan ini televisi-televisi lokal yang sifatnya kedaerahan dan mempunyai cakupan yang sangat terbatas berusaha untuk bisa mengimbangi perusahaan televisi-televisi swasta nasional yang cakupannya lebih luas dalam hal jangkauan siaran maupun program-program acara yang disajikan.

Seperti PT. Sukabumi Siar Televisi (SSTV) yang berdiri Januari 2 tahun lalu, yang telah berganti nama menjadi ATV mungkin bisa disebut dengan televisi lokal pertama yang hadir di Sukabumi, dan merupakan salah satu televisi yang sifatnya kedaerahan, yang mempunyai visi dan misi bisa mengembangkan dan memajukan masyarakat Sukabumi agar bisa bersaing dengan daerah lainnya yang ada di Indonesia baik dibidang ekonomi maupun budaya. Dengan visi dan misi seperti itu, PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) mau tidak mau harus mempunyai program-program acara yang bisa mengangkat harkat dan martabat masyarakat Sukabumi itu sendiri.

Dalam hal ini, PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) mempunyai strategi khusus dalam membuat program-program acara yang akan ditayangkan nantinya, sebuah program acara yang akan ditayangkan tentunya harus bersifat kedaerahan atau bisa mengangkat nama daerah Sukabumi itu sendiri, dan tentunya sebuah program acara yang bersifat kedaerahan itu pun dikemas dan disajikan secara kreatif dan inovatif agar penonton tidak bosan dalam menyaksikan program-program acara yang disajikan oleh PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV).

Seperti dalam program acara berita yang bersifat kedaerahan diberi tajuk "KILAS SUKABUMI" dimana semua berita-berita yang ditayangkan berasal dari daerah Sukabumi baik itu Kab. Sukabumi maupun dari Kota Sukabumi,

baik itu dalam masalah ekonomi, politik, kriminalitas, dan budaya. Semua itu dihimpun dan dikumpulkan oleh PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) untuk bisa disampaikan kepada masyarakat luas khususnya masyarakat Sukabumi, Dengan karakter berita yang TEGAS, LUGAS, dan TERPERCAYA. PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) berusaha konsisten dalam menyajikan program acara berita, agar semua informasi dalam beritanya bisa disampaikan secara efektif dan pesan-pesan informasi yang terkandung didalamnya bisa mudah dimengerti dan dicerna oleh semua penonton yang menontonnya, khususnya oleh masyarakat Sukabumi.

Yang menjadi masalah dalam hal ini adalah dimana PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) dalam setiap program-program acara yang disajikannya belum memiliki *opening sequence* yang bagus seperti televisi nasional. Dimana semua itu dikemas hanya dengan menggunakan gambar *still image* seadanya, dan hampir disemua program acara PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) menggunakan *still image*. Oleh karena itu, penulis yang dulu sempat melaksanakan kerja profesi di PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) merasa bertanggung jawab untuk bisa mengangkat dan memberikan kontribusi terhadap PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV), agar semua program-program acara yang disajikannya memiliki *opening sequence* yang bagus, dimana *opening sequence* sebagai *cover* atau sampul (pada buku) menjadi daya tarik pertama *audience*, dan agar bisa bersaing dengan program televisi lain baik swasta nasional maupun lokal lainnya, dan agar bisa ditonton oleh masyarakat Sukabumi.

Dalam hal ini tema yang akan diangkat oleh penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir ini merupakan bentuk *re-desain opening sequence* pada program acara berita “KILAS SUKABUMI”. dimana pemilihan media yang dipilih oleh penulis, memerlukan suatu pendekatan yang disesuaikan dengan filosofi dan karakter program acara berita tersebut.

## 1.2 Perumusan dan Pembatasan Masalah

Pengambilan tema dalam penyusunan laporan tugas akhir ini meliputi cakupan permasalahan dengan perumusan dan batasan masalah sebagai pemetaan terhadap lingkup permasalahan serta lebih memfokuskan inti pembahasan dalam pembatasannya, meliputi :

### 1.2.1 Perumusan Masalah

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini penulis lebih memfokuskan diri untuk membuat *opening sequence* dan memahami seberapa jauh *opening sequence* menjadi bagian dalam sebuah program acara, mengingat pengaruh dari *opening sequence* terhadap *audience* sangat besar, dimana *opening sequence* sebagai daya tarik pertama dalam sebuah program acara yang ada, karena akan menggambarkan seperti apa program acara itu.

### 1.2.2 Pembatasan Masalah

Sebagai batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis memfokuskan untuk menggarap sebuah *opening sequence* program acara berita “KILAS SUKABUMI” dimana *opening sequence* yang penulis buat mempunyai durasi yang cukup panjang untuk sebuah *opening sequence* standar televisi, yang biasanya berdurasi antara 15-25 detik, tetapi *opening sequence* yang penulis

buat mempunyai durasi 35 detik, Dalam hal ini juga penulis telah mempersiapkan *bumper in* dan *bumper out*-nya untuk program acara berita “KILAS SUKABUMI” yang berdurasi antara 5-7detik, yang telah disesuaikan dengan karakter dan filosofi program acaranya.

### **1.3 Maksud dan Tujuan**

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut :

#### **1.3.1 Maksud**

Maksud dari penulis dalam mengangkat tema permasalahan laporan tugas akhir ini adalah membuat *opening sequence* dan berusaha pemaparan sejauh mana *opening sequence* berpengaruh dalam menarik *audience*. Dimana *opening sequence* yang penulis buat disesuaikan dengan karakter an filosifi program acaranya itu sendiri.

#### **1.3.2 Tujuan**

Penyusunan laporan tugas akhir ini memiliki beberapa tujuan, diantaranya tujuan internal dan eksternal, dimana tujuan ini memperkuat maksud dari masalah yang diangkat. Adapun tujuan sebagai berikut :

**a. Internal**

Tujuan internal dari penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama mengikuti proses perkuliahan di Fakultas Desain Komunikasi Visual, Jurusan Multimedia, Universitas Widyatama.
2. Penerapan bidang kajian ilmu Desain Komunikasi Visual yaitu Desain Multimedia terhadap bidang lain.
3. Menambah pengalaman dalam proses pemecahan masalah melalui kajian ilmu Desain Komunikasi Visual.

**b. Eksternal**

Tujuan eksternal dari penyusunan tugas akhir ini adalah untuk memberikan sesuatu hal yang berguna untuk kemajuan program acara “KILAS SUKABUMI”, khususnya untuk PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV). Agar semua program-program acaranya bisa lebih berkualitas lagi.

**1.4 Pemberi Tugas**

Penyusunan laporan tugas akhir ini berkaitan dengan media video dalam sebuah format program acara televisi, yang dilibatkan dalam hal ini adalah televisi lokal Sukabumi PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) yang memiliki program acara berita “KILAS SUKABUMI” dimana program ini memfokuskan berita dari daerah Sukabumi saja dan disiarkan untuk daerah Sukabumi dan sekitarnya.

### 1.4.1 Profile Perusahaan

PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) merupakan media penyiaran *audio visual* berisi pesan pendidikan yang menghibur dengan cakupan luas dan pengemasan program secara menarik, sederhana dan *universal*. Fokus utamanya adalah memberikan tontonan berkualitas kepada masyarakat melalui pengkajian acara yang sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas pemirsa.

Atas dasar pertimbangan diatas, maka didirikan PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV), sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penyiaran televisi, dengan format *edutainment (education entertainment)*, maka program-program ATV diharapkan menjadi wahana pendidikan yang menghibur dan bertanggung jawab, bermoral dan berbudi pekerti tanpa kesan menggurui. Selain itu program-program ATV pun berfungsi sebagai pemberi solusi alternatif dalam hiburan dan informasi.

PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) berorientasi untuk meningkatkan sumber daya manusia yang akan memberikan kontribusi positif dalam pembangunan aspek sosial, politik, budaya, ekonomi dan ketahanan wilayah Sukabumi.

### 1.4.2 Alamat

**PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV)**

Jl. Sedap Malam No.3 Griya Cimahpar Endah – Sukabumi

Telp. (0266) 7079192, 7012548, 214455. Fax (0266) 230312

E-Mail : Atv- info @ telkom.net

Saluran Televisi : Channel 30 UHF

### 1.4.3 Program Acara

Program acara yang menjadi pilihan dalam menampung tema yang penulis angkat dalam penyusunan laporan ini adalah :

|                    |   |
|--------------------|---|
| Nama Program acara | : <b>KILAS SUKABUMI</b>                     |
| Jenis Program      | : <i>NEWS</i>                               |
| Durasi             | : 30 menit                                  |
| Waktu tayang       | : 17.00-17.30                               |
| Isi berita         | : Semua aspek kehidupan masyarakat Sukabumi |

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir D3 Jurusan Desain Multimedia Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama dengan judul **Re-Desain Pada Opening Sequence Program Berita “KILAS SUKABUMI”** ATV NEWS, terdiri dari empat bab susunan penulisan yang terdiri dari bab pendahuluan, analisa masalah, pembahasan masalah, dan bab rincian tugas:

### **Bab I           Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan pemilihan tema yang akan diangkat pada laporan tugas akhir yang berisi latar belakang, pembatasan masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, data mengenai instansi yang memberi tugas serta sistematika penulisan.

**Bab II                    Analisa Masalah**

Proses pengolahan data untuk dijadikan acuan dari permasalahan yang terdiri dari tinjauan teori, tinjauan masalah sebagai acuan untuk melaksanakan proses visualisasi dari tema yang diangkat kedalam bentuk *video*.

**Bab III                   Pemecahan Masalah**

Bagian yang membahas mengenai langkah-langkah dalam pemecahan permasalahan berupa konsep dari tema yang diangkat dengan pendekatan desain Multimedia yang mencakup konsep desain, konsep *visual*, konsep *audio* dan konsep *tifografi*.

**Bab IV                   Rincian Tugas**

Pembahasan pada bab terakhir ini merupakan penjelasan langkah kerja dalam proses pembuatan *video* program tugas akhir ini terdiri dari identifikasi program, materi isi program, cakupan teknis pekerjaan, dan contoh *visual* dari hasil akhir pekerjaan.

## **BAB II**

### **ANALISA MASALAH**

#### **2.1 Tinjauan Teori**

Seperti yang ditulis **Tony Schwartz** dalam media *The Second God* yang dikutip dari buku *Bercinta dengan Televisi* pengarang **Deddy Mulyana** dan **Idi Subandy Ibrahim** menjelaskan:

**“Sebelum berkembangnya media elektronik, cakrawala terjauh hanya sanggup dijangkau manusia dari tempat-tempat menyenangkan di menara pengintai (*a crow’s nest*), dipuncak bahtera atau bkit menjulang. Saat ini luasnya cakrawala kita menhaji tak terhingga. Televisi telah menjelma menjadi teleskop alias jendela dunia tempat kita bisa menyaksikan berbagai peristiwa, nyaris disetiap belahan bumi manapun. Tinggal di rumah, kita bisa dengan mudah menyaksikan penobatan raja-raja, kematian di tengah kancah peperangan, air bah, dan kebakaran dimanapun peristiwa itu berlangsung. Kita sanggup memandang tembok-tembok, menyebarkan samudera dan melintasi pegunungan, bahkan detail-detail bintang alam dari planet-planet dan bulan”.**

**(1983)**

### 2.1.1 Televisi

Pengertian televisi seperti yang dikutip oleh penulis dari [wikipedia.org/wiki/televisi](http://wikipedia.org/wiki/televisi) adalah :

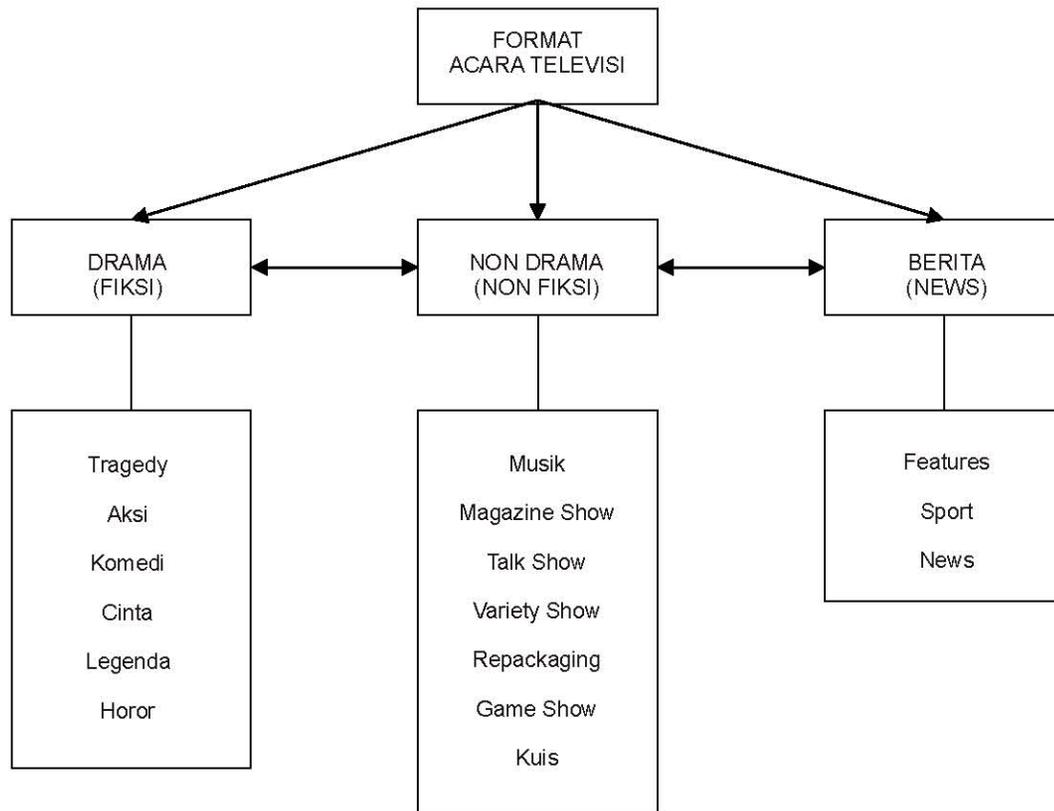
**“Televisi adalah sebuah alat penangkap siaran bergambar. Kata televisi berasal dari kata *tele* dan *vision*; yang mempunyai arti masing-masing jauh (*tele*) dan tampak (*vision*). Jadi televisi berarti melihat dari jarak jauh. Penemuan televisi disamakan dengan penemuan roda, karena mampu mengubah peradaban dunia. Di Indonesia 'televisi' secara tak formal terkadang disebut dengan *tivi*, *teve* atau *tipi*”.**

### 2.1.2 Format Acara Televisi

Menurut **Naratama** dalam bukunya yang berjudul *Menjadi Sutradara Televisi* dijelaskan tentang format acara televisi :

**”Format acara televisi adalah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreatifitas dan desain produksi yang terbagi dalam berbagai kreteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut”.**  
(halaman 62)

Bagan 2.1. Susunan Format Televisi



Penjelasan dari susuna format acara televisi menurut **Naratama** dalam buku *Menjadi Sutradara Televisi* sebagai berikut :

### 1. **Fiksi ( drama )**

Format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses imajinatif kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Format yang digunakan merupakan interpretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita

dalam sebuah adegan. Adegan tersebut akan menggabungkan antara realitas kenyataan hidup dengan fiksi atau imajinasi khayalan para kreatornya, seperti drama percintaan (*love story*), tragedy, komedi, legenda, aksi (*action*), dan sebagainya.

## 2. **Non fiksi ( non drama )**

format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses pengolahan imajinatif kreatif dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Non drama merupakan sebuah runtutan pertunjukan kreatif yang mengutamakan unsur hiburan yang dipenuhi dengan aksi, gaya dan musik seperti *Talkshow*, konser musik, dan *Variety Show*.

## 3. **Berita dan Olahraga**

Format acara televisi yang diproduksi berdasarkan informasi dan fakta atas kejadian dan peristiwa yang berlangsung pada kehidupan masyarakat sehari-hari. Format ini memerlukan nilai-nilai faktual dan aktual yang disajikan dengan ketepatan dan kecepatan waktu dimana dibutuhkan sifat liputan yang independen seperti berita ekonomi, liputan siang, dan laporan olah raga.

Pada perkembangannya lebih lanjut program televisi tidak hanya terbatas pada yang tertulis pada tabel saja. Tapi para produsen program televisi pada umumnya pada sekarang ini malah menggabungkan dua jenis program televisi atau malah lebih, untuk membuat sebuah program acara yang baru.

Secara bahasa program adalah sebuah perancangan dasar atas segala sesuatu yang akan berjalan kedepan ataupun sedang berjalan. Dengan menggabungkan dengan penjabaran tabel diatas ditambah dengan pengertian dari televisi, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa program televisi adalah:

Rancangan dasar sebuah tayangan audio visual yang akan ditayangkan pada televisi yang memuat berbagai unsur seperti cerita, informasi, dan lain-lain tergantung dari tujuan dan target pemirsa dari program acara tersebut.

### 2.1.3 Berita *News*

Menurut yang dikutip dalam  
[wikipedia.org/wiki/program\\_berita](http://wikipedia.org/wiki/program_berita), berita adalah :

**“Program berita atau acara berita, biasanya berisi liputan berbagai peristiwa berita dan informasi lainnya, apakah yang diproduksi secara lokal oleh stasiun radio atau televisi, atau oleh suatu jaringan penyiaran. Program berita juga bisa berisi materi tambahan seperti liputan olahraga, prakiraan cuaca, laporan lalulintas, komentar serta bahan lain yang oleh penyiar berita dianggap relevan dengan pendengar ataupun pemirsanya”.**

### 2.1.4 *Motion Design*

Menurut yang dikutip dalam wikipedia.org/wiki/motion\_design menjelaskan bahwa :

*“Motion Design is the art of graphic design within the context of motion graphics such as film, video or computer animation. Examples include the typography and graphics you see as the titles for a film, or the spinning, three-dimensional logo at the end of a TV commercial. Although this art form has been around for decades, it has taken quantum leaps forward in recent years. If you watch much TV or see many films, you will have noticed that the graphics, the typography, and the visual effects within these mediums have become much more elaborate and sophisticated. The dramatic elevation of this art form is largely due to technology improvements. Computer programs for the film and video industry have become vastly more powerful, and more available. Probably the leading program used by motion designers is Adobe After Effects, which allows you to create and modify graphics over time. Adobe After Effects is sometimes referred to as "Photoshop for film." A newcomer to the market for motion design programs is Apple Computer's Motion. Motion is an inexpensive and user-friendly program that promises to hugely enlarge the ranks of motion designers. A typical motion designer is a person trained in traditional graphic design who has learned to integrate the elements of time and space into his/her existing skillset of design knowledge. Motion designers can also come from filmmaking or animation backgrounds”.*

Terjemahan penulis :

***“Motion Design adalah salah satu bagian dari desain grafis dengan konteks motion graphic seperti film, video, atau komputer animasi. Contoh didalamnya adalah tipografi dan grafis yang kita lihat sebagai judul untuk sebuah film atau pemutaran logo tiga dimensi pada akhir sebuah iklan televisi, meskipun bentuk seni ini telah ada selama satu***

dekade, ini dapat dijadikan suatu lompatan besar untuk masa yang akan datang. Apabila kita banyak menonton acara televisi atau menonton film, kita dapat memperhatikan grafisnya, tifografinya, dan *visual effect* dengan efek yang cukup rumit. Dalam perkembangan seni ini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Program komputer untuk sebuah film dan industri *video* yang berkualitas dan banyak tersedia. Kemungkinan besar program ini dipakai oleh para designer adalah *Adobe After Effect*, dimana program ini mengajak kita unruk membuat dan mengubah grafis sebebass mungkin. *Adobe After Effect* kadang-kadang mengaju pada "*photoshop for film*". Program *motion graphic* yang pertama turun kepasaran adalah *Apple Computer's Motion*. Program ini tidak terlalu mahal dan mudah digunakan selain itu program ini menjanjikan dapat merangkul banyak *motion designers*. Ciri khas *motion designer* adalah melatih seseorang dalam mendesain sebuah grafis tradisional yang telah dipelajari untuk menggabungkan banyak elemen kedalam ruang dan waktu dengan keterampilan dan pengetahuan tentang desain. *Motion designers* juga bisa datang dari pembuat film atau pembuat animasi".

### 2.1.5 *Motion Graphic*

Menurut yang dikutip [wikipedia.org/wiki/Motion\\_graphic](http://wikipedia.org/wiki/Motion_graphic) menjelaskan bahwa :

*"Motion graphics are graphics that use video and/or animation technology to create the illusion of motion or a transforming appearance. These motion graphics are usually combined with audio for use in multimedia projects. Motion graphics are usually displayed via electronic media technology, but may be displayed via manual powered technology (e.g thaumatrope, phenakistoscope, stroboscope, zoetrope, praxinoscope, flip book) as well. The term is useful for distinguishing still graphics from graphics with a*

*transforming appearance over time without over-specifying the form”.*

Terjemahan Penulis :

**“*Motion graphic* adalah grafis yang menggunakan unsur *video* dan teknologi animasi untuk membuat sebuah gerakan atau sebuah perubahan yang terlihat. *motion graphic* biasanya dikombinasikan dengan *audio* yang digunakan untuk proyek multimedia. Dan biasanya juga ditayangkan melalui media elektronik, tapi mungkin juga dapat ditayangkan secara teknologi manual. Seperti pada masanya digunakan untuk membedakan grafis dari perubahan yang terlihat sepanjang waktu tanpa menetapkan sebuah bentuk”.**

### ***2.1.6 Opening Sequence***

Seperti yang dikutip dari perkuliahan multimedia program televisi yang diberikan oleh **Drs. Alfonso M.sn** *opening sequence* adalah:

**“Biasanya berdurasi antara 15-25 detik, sebagai pembuka acara yang isinya memperlihatkan kepada pemirsa tentang karakter program yang akan disuguhkan”.**

### ***2.1.7 Bumper In and Out***

Dikutip dari perkuliahan multimedia program televisi yang diberikan oleh **Drs. Alfonso M.sn**, dan diambil dari buku “*On screen in*

*time, transition in motion graphic design for television and new media*"  
 karangan **Melanie Goux**, bumper in and out adalah :

**"Biasanya berdurasi 5-7 detik sebagai penutup segmen atau pembuka setelah jeda iklan".**

*"Bumper is short clips in animation which are broadcast at the end of a program segment, but before a commercial, or at beginning of a program bumper between programs and commercial spots".*

Terjemahan Penulis :

**"Bumper adalah animasi pendek yang berada pada akhir sebuah program, sebelum masuk sebuah iklan, atau bagian awal pada sebuah program saat pergantian dari iklan menuju program".**

### 2.1.8 Teori Warna

Menurut yang dikutip [wikipedia.org/wiki/warna](http://wikipedia.org/wiki/warna) menjelaskan bahwa :

**"Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Sebagai contoh warna biru memiliki panjang gelombang 460 nanometer. Panjang gelombang warna yang masih bisa ditangkap mata manusia berkisar antara 380-780 nanometer.**

**Dalam peralatan optis, warna bisa pula berarti interpretasi otak terhadap campuran tiga warna dasar: merah, hijau,**

**biru yang digabungkan dalam komposisi tertentu. Misalnya pencampuran 100% merah, 0% hijau, dan 100% biru akan menghasilkan interpretasi warna magenta.**

**Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Misalnya pencampuran pigmen magenta dan cyan dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan menghasilkan sensasi mirip warna merah.**

**Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya. Misalnya warna putih akan memberi kesan suci dan dingin di daerah Barat karena berasosiasi dengan salju. Sementara di kebanyakan negara Timur warna putih memberi kesan kematian dan sangat menakutkan karena berasosiasi dengan kain kafan (meskipun secara teoritis sebenarnya putih bukanlah warna).**

**Di dalam ilmu warna, hitam dianggap sebagai ketidakhadiran seluruh jenis gelombang warna. Sementara putih dianggap sebagai representasi kehadiran seluruh gelombang warna dengan proporsi seimbang. Secara ilmiah, keduanya bukanlah warna, meskipun bisa dihadirkan dalam bentuk pigmen.**

### **Pengelompokan**

1. Warna netral, adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.
2. Warna kontras, adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkahn dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan menolah nilai ataupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu dan biru dengan orange.

3. Warna panas, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah dsb. Warna panas mengesankan jarak yang dekat.
4. Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dsb. Warna sejuk mengesankan jarak yang jauh.”

Sementara menurut teori *Brewster* yang dikutip dari [wikipedia.org/wiki/warna/brewster](http://wikipedia.org/wiki/warna/brewster)

**“Teori Brewster pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Teori ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral.**

**Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad.”**

### **Pembagian warna**

#### **Warna primer**

Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

#### **Warna sekunder**

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

### **Warna tersier**

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

### **Warna netral**

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

### **Hubungan antar warna**

#### **Kontras komplementer**

Adalah dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut  $180^\circ$ ) di lingkaran warna. Dua warna dengan posisi kontras komplementer menghasilkan hubungan kontras paling kuat. Misalnya jingga dengan biru.

#### **Kontras split komplemen**

Adalah dua warna yang saling agak berseberangan (memiliki sudut mendekati  $180^\circ$ ). Misalnya Jingga memiliki hubungan split komplemen dengan hijau kebiruan.

#### **Kontras triad komplementer**

Adalah tiga warna di lingkaran warna yang membentuk segitiga sama kaki dengan sudut  $60^\circ$ .

#### **Kontras tetrad komplementer**

Disebut juga dengan double komplementer. Adalah empat warna yang membentuk bangun segi empat (dengan sudut  $90^\circ$ ).

## 2.1.9 Teori Sudut Pandang

Menurut yang dikutip [wikipedia.org/wiki/camera\\_angle](http://wikipedia.org/wiki/camera_angle) menjelaskan bahwa :

*“The camera angle marks the specific location at which a camera is placed to take a shot. A scene may be shot from several camera angles.”*

Terjemahan penulis :

**“Sudut pandang kamera menandakan lokasi spesifik yang mana sebuah kamera ditempatkan untuk mengambil gambar. Sebuah adegan, bisa jadi diambil dari beberapa sudut pandang kamera.”**

Adapun jenis-jenis sudut pandang seperti yang dikutip [wikipedia.org/wiki/camera\\_angle/high\\_angle](http://wikipedia.org/wiki/camera_angle/high_angle) atau [low\\_angle](http://wikipedia.org/wiki/camera_angle/low_angle) menjelaskan bahwa :

### a. *High Angle Shot*

*“In film, a high angle shot is usually when the camera is located high (often above head height) and the shot is angled downwards (in contrast to a bird's eye shot). This shot is used sometimes in scenes of confrontation and fights to show which person has the higher power. The subject of a high angle shot looks vulnerable or insignificant; if the shot represents a character's point of view the shot can also be used to make the character tall, more powerful or threatening.”*

Terjemahan penulis :

**“Pada sebuah film sebuah *High Angel Shot* biasanya ditempatkan pada kamera yang berlokasi pada ketinggian (biasanya diatas/lebih tinggi dari kepala) dan cara pengambilannya dilakukan dari atas kebawah (secara kontras seperti halnya mata burung) pengambilan ini digunakan sewaktu-waktu dalam sebuah adegan dari mana menhadapi seseorang seperti memiliki kekuatan yg lebih tinggi. Subyek dari sebuah *High Angel Shot* mudah diambil dari sudut manapun; jika pengambilan gambar menampilkan sebuah karakter sudut pandang pengambilan dapat juga digunakan untuk membuat karakter tinggi, lebih bertenaga, atau mengancam”.**

#### **b. *Low Angle Shot***

*“In cinematography, a low-angle shot, is a shot from a camera positioned low on the vertical axis, often at knee height, looking up. This technique is sometimes used in scenes of confrontation to illustrate which character holds the higher position of power, and is a common element in the aesthetic texture of certain genres such as film noir”.*

Terjemahan penulis :

**“pada sinematografi, sebuah *Low Angel Shot* merupakan sebuah cara pengambilan dari kamera yg diposisikan lebih rendah dari garis vertikal, biasanya setinggi lutut dan menghadap keatas. teknik ini sewaktu-waktu digunakan pada sebuah adegan, untuk menghadapi dalam mengilustrasikan karakter yang memiliki posisi kekuatan yang lebih tinggi, dan merupakan sebuah elemen umum dalam estetika tekstur yang menjelaskan gaya seperti film *NOIR*”**

### 2.1.10 Teori Transisi

Menurut yang dikutip wikipedia.org/wiki/dissolve menjelaskan bahwa :

*“The cut and the dissolve are used differently. A camera cut changes the perspective from which a scene is portrayed. It's as if the viewer suddenly and instantly moved to a different place, and could see the scene from another angle. Often this is done without missing any action (a seamless cut). Even though a dissolve is "softer" than a cut, it draws more attention to the change in the image than a "hard" cut. The reason is that the "mixed" images during the transition are unnatural and unfamiliar from usual vision. So, dissolves are mostly used on the borders of sequences, when a break in the continuity is desired. Usually, the purpose is constructive, and it's done slowly enough to portray the passage of time. As such, it replaces the old silent film convention of showing a slide with a caption, like "Later that evening". On the other hand, poorly done hard cuts startle the viewer even more than a dissolve; so dissolves are often used to "soften up" jump cuts or similar problematic cuts.”*

Terjemahan penulis :

**“Proses pemotongan/membrauran digunakan secara berbeda. sebuah kamera merekam sebuah perspektif yang melukiskan sebuah adegan. hal ini selayaknya untuk melihat secara langsung bergerak sebuah tempat yang berbeda dan dapat melihat adegan dari sudut pandang yang lain. Biasanya hal ini dilakukan tanpa adanya aksi yang terputus (sebuah pengambilan yang tidak terpotong) walaupun sebuah pembauran lebih lembut daripada memotong, hal ini menggambarkan atensi lebih terhadap perubahan sebuah gambar daripada langsung memotongnya. Alasan bahwa gambar yang digabungkan selama transisi adalah tidak natural dan tidak familiar dari visi yang biasanya. karena itu, pembauran lebih banyak digunakan pada garis urutan, ketika sebuah jeda dari keberlanjutan diinginkan. biasanya, tujuannya bersifat**

membangun dan dilakukan cukup perlahan terhadap waktu pengambilan gambar. Hal ini menggantikan kembali penggambaran film bisu yang ditayangkan melalui sebuah slide dengan sebuah kapsi seperti "Later that evening". Dari sisi lain, pemotongan yang kasar dirasa kurang baik untuk dilihat dibandingkan cara pembauran; jadi pembauran biasa digunakan untuk "memperlembut" potongan atau permasalahan pemotongan sejenis lainnya."

### 2.1.11 Teori Tipografi

Menurut yang dikutip dalam [wikipedia.org/wiki/tipografi](http://wikipedia.org/wiki/tipografi) menjelaskan bahwa:

**"Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.**

**Dikenal pula seni tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Dalam seni tipografi, pengertian huruf sebagai lambang bunyi bisa diabaikan".**

#### **Jenis huruf**

Secara garis besar huruf-huruf digolongkan menjadi:

- **Roman**, dengan ciri memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.
- **Egyptian**, dengan ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokh, kuat, kekar dan stabil.

- **Sans Serif**, dengan ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.
- **Script**, merupakan goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifast pribadi dan akrab.
- **Miscellaneous**, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

### ***Legibility dan Keterbacaan***

*Legibility* adalah tingkat keterdeteksian huruf saat dipotong dengan ekstrim hingga bagian tertentu yang masih bisa dikenali. *Legibility* menentukan tingkat keterbacaan huruf dalam kondisi yang sulit, seperti saat digerakkan dalam kecepatan tinggi, cahaya remang, dan lain-lain.

Legibility dipengaruhi oleh:

1. Kerumitan desain huruf
2. Penggunaan warna
3. Frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari

Tingkat keterbacaan adalah kemudahan suatu susunan huruf terbaca berdasarkan susunan huruf, kerapatan, besar huruf, dan kerumitan kalimat.

### 2.1.12 Teori Animasi

Seperti yang dikutip [wikipedia.org/wiki/animasi](http://wikipedia.org/wiki/animasi) menjelaskan bahwa :

**“Animasi, atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Sedangkan saat ini dengan bantuan komputer, pekerjaan animasi sangat dimudahkan dalam berbagai hal. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi.”**

Adapun teori yang menjelaskan 3 dimensi seperti yang dikutip [wikipedia.org/wiki/3\\_dimensi](http://wikipedia.org/wiki/3_dimensi) bahwa :

**“3 dimensi atau biasa disingkat 3D, adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Istilah ini biasanya digunakan dalam bidang seni dan animasi.”**

### 2.1.13 Teori Audio

Seperti yang dikutip [wikipedia.org/wiki/bunyi](http://wikipedia.org/wiki/bunyi) menjelaskan bahwa :

**“Bunyi atau suara adalah kompresi mekanikal atau gelombang *longitudinal* yang merambat melalui medium. Medium atau zat perantara ini dapat berupa zat cair, padat, gas. Jadi, gelombang bunyi dapat merambat misalnya di dalam air, batu bara, atau udara.**

**Kebanyakan suara adalah merupakan gabungan berbagai sinyal, tetapi suara murni secara teoritis dapat dijelaskan dengan kecepatan osilasi atau frekuensi yang diukur dalam Hertz (Hz) dan amplitudo atau kenyaringan bunyi dengan pengukuran dalam desibel.**

**Manusia mendengar bunyi saat gelombang bunyi, yaitu getaran di udara atau medium lain, sampai ke gendang telinga manusia. Batas frekuensi bunyi yang dapat didengar oleh telinga manusia kira-kira dari 20 Hz sampai 20 kHz pada amplitudo umum dengan berbagai variasi dalam kurva responsnya. Suara di atas 20 kHz disebut ultrasonik dan di bawah 20 Hz disebut infrasonik.”**

## **2.2 Tinjauan Masalah**

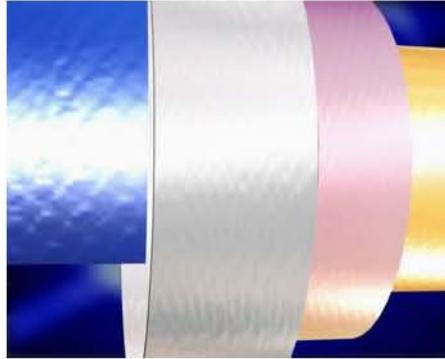
PT. Sukabumi Siar Televisi (SSTV) yang berdiri januari 2 tahun lalu, yang telah berganti nama menjadi ATV mungkin bisa disebut dengan televisi lokal pertama yang hadir di Sukabumi, dan merupakan salah satu televisi yang sifatnya kedaerahan, yang mempunyai visi dan misi bisa mengembangkan dan memajukan masyarakat Sukabumi agar bisa bersaing dengan daerah lainnya baik dibidang ekonomi maupun budaya. Dengan visi dan misi seperti itu, PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) mau tidak mau harus mempunyai program-program acara yang bisa mengangkat harkat dan martabat masyarakat Sukabumi itu sendiri. Dengan segala keterbatasannya dari mulai peralatan dan sumber daya manusia-nya PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) mencoba untuk konsisten, agar selalu bisa mengudara dan memberikan yang terbaik untuk Sukabumi. Namun, setelah pergantian manajemen dan mengganti nama menjadi ATV, lambat laun PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) mampu bangkit dari segala keterbatasan. Untuk saat ini PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) sudah mampu merekrut karyawan-karyawan dari televisi swasta lain seperti Lativi,

Global, dan TPI. Untuk ditempatkan pada satu divisi yang dinilai sangat rentan, dan untuk sekarang mereka juga didukung oleh peralatan-peralatan yang cukup memadai untuk ukuran televisi lokal di Indonesia.

Tidak terlepas dari itu, program-program acara yang sebelumnya telah dibuat dikaji ulang dan dikemas ulang cara penyajiannya, sebagai contoh program acara yang sebelumnya telah dibuat dan dikaji ulang seperti pada program acara berita “Lintas Sukabumi” yang kemudian diganti menjadi “Kilas Sukabumi”, dan telah mengalami kemajuan dari segi kualitas pemberitaan. Alangkah sayangnya, apabila dari kualitas pemberitaan yang sudah bagus tidak dibantu dengan cara penyajiannya awal sebagai *cover* program acara ini, yaitu dengan cara memberikan *opening sequence* yang bagus untuk mendukung kualitas berita yang sudah bagus, maka akan tercipta sebuah program acara berita yang mempunyai standar televisi nasional.

Pandangan penulis terhadap *opening sequence* yang sebelumnya pernah dibuat adalah apa yang ditampilkan dari segi warna kurang menonjol, warna hitam terlalu dominan, dan warna merah yang muncul agak terkesan memanas, dan pada cuplikan-cuplikan berita yang ditampilkan terlalu banyak, disini *audience* dipaksa untuk melihat semuanya, padahal tujuan dari cuplikan berita tadi untuk menggambarkan seperti apa berita yang dibawakan oleh “KILAS SUKABUMI” tadi, terkesan kurang terbuka dalam menampilkan berita. Satu hal lagi, pada pemilihan huruf yang sedikit kurang pas dengan karakter program acara beritanya, dimana huruf yang dipakai terkesan untuk berita yang biasa saja.

**Contoh Visual sebelumnya**



**Gambar 2.1 scene awal “Kilas Sukabumi”**



**Gambar 2.2 scene kedua “Kilas Sukabumi”**



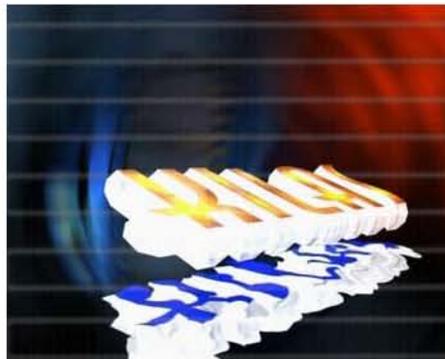
**Gambar 2.3 scene ketiga “Kilas Sukabumi”**



Gambar 2.4 **scene ke-empat “Kilas Sukabumi”**



Gambar 2.5 **scene kelima “Kilas Sukabumi”**



Gambar 2.6 **scene ke-enam “Kilas Sukabumi”**



Gambar 2.7 scene terakhir “Kilas Sukabumi”

## 2.3 Tinjauan Program Acara

Adapun analisa program acara berita “Kilas Sukabumi” dengan menggunakan **analisa SWOT** (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) dan **analisa STP** (*Segmentation, Targeting, Positioning*) sebagai berikut:

### 2.3.1 Analisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)

Karena perusahaan ini baru 2 tahun didirikan, maka suatu hal yang wajar bila perusahaan ini memiliki kekurangan dan kelebihan, sama halnya seperti perusahaan lainnya, khususnya perusahaan yang bergerak dibidang *broadcast*, begitu juga dengan program acara yang dimilikinya dalam hal ini program acara berita , yang didalamnya ini adalah program acara “Kilas Sukabumi”.

**a. *Strength* (Kekuatan)**

Keunggulan “Kilas Sukabumi” adalah satu-satunya program acara yang memfokuskan pemberitaan yang ada di Sukabumi baik itu dari Kota Sukabumi maupun dari Kabupaten Sukabumi dan disiarkan untuk wilayah Sukabumi dan sekitarnya secara audio maupun visual. Sehingga masyarakat Sukabumi dapat dengan jelas mengetahui informasi.

**b. *Weakness* (Kelemahan)**

Pada “Kilas Sukabumi” ini memiliki beberapa kelemahan diantaranya kelemahan yang bersifat teknis dan non-teknis, seperti kualitas gambar yang kurang baik, sehingga gambar tampak seperti pecah, dan dari suara yang kurang jernih.

**c. *Opportunity* (Peluang)**

peluang kedepannya program acara berita “Kilas Sukabumi” ini, diharapkan akan timbul sebuah peluang yaitu mendapatkan kesempatan untuk bisa bekerja sama dengan pihak-pihak lainnya agar bisa selalu dapat meliput dan menyiarkan secara terus menerus kepada masyarakat luas.

**d. *Threat* (Ancaman)**

Seiring dengan perkembangan dun pertelevisian yang makin pesat, maka akan banyak bermunculan stasiun-stasiun televisi lokal lainnya yang

bersifat kedaerahan, hal itu dianggap sebagai suatu ancaman bagi program acara berita “Kilas Sukabumi”, karena akan lahir dan bermunculan program acara yang sama yang memberi nilai lebih daripada “Kilas Sukabumi” saat ini. Oleh karena itu “Kilas Sukabumi” harus selalu lebih satu langkah dari proses kreatif dan inovatif agar selalu menarik untuk disimak.

### **2.3.1 Analisa STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*)**

adapun target sasaran dari program acara berita “Kilas Sukabumi” ini, yaitu sebagai berikut :

#### **a. *Segmentation* (Segmentasi)**

Sebagai segmentasi pasar untuk program acara “Kilas Sukabumi” ini adalah mulai dari umur 16-40 tahun ke atas, yaitu seperti kalangan pelajar sampai pada orang tua. Dengan segmentasi demikian setiap target sudah dapat mengerti dan memahami maksud dari informasi dan isi pesan yang ditayangkan dalam program acara berita “Kilas Sukabumi”. Segmentasi lainnya ditunjukkan pada pemerintah kota dan lembaga-lembaga lainnya, untuk bisa bersama-sama membangun Sukabumi menjadi kota maju.

#### **b. *Targeting* (Target)**

Target yang ingin dicapai program acara berita “Kilas Sukabumi” adalah memberikan segala informasi yang ada di Sukabumi kepada semua masyarakat Sukabumi dan selalu ingin memberikan inovasi dan

pembaharuan-pembaharuan dalam setiap penyajiannya agar tetap menarik untuk disimak.

**c. *Positioning* (Posisi)**

Karena perusahaan PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) ini baru berdiri 2 tahun, maka dalam membuat program acara masih terbilang baru dan belum terlihat matang, juga dengan program acara berita “Kilas Sukabumi”. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hati di masyarakat Sukabumi membutuhkan waktu yang cukup lama.

## **BAB III**

### **PEMECAHAN MASALAH**

#### **3.1 Target Sasaran**

Berdasarkan maksud dan tujuan dari pembuatan *opening sequence* ini, target yang ingin dicapai oleh penulis adalah bisa menggambarkan karakter sebuah program acara televisi berupa program berita. Dimana *opening sequence* menjadi sebuah daya tarik pertama seperti apa program acara itu disuguhkan.

Adapun segmentasi yang dimiliki program berita ini adalah :

**a. Segmentasi *Demografi***

Sasaran program berita ini adalah semua umur, baik itu anak-anak maupun orang dewasa atau orang tua, pria atau pun wanita dari berbagai golongan

**b. Segmentasi *Geografis***

Berdasarkan segi geografis keberadaan PT. Sukabumi Siar Televisi (ATV) yang berada di Sukabumi maka sebagai target sasaran utamanya adalah masyarakat yang berada pada ruang lingkup Kota Sukabumi maupun Kab. Sukabumi.

c. **Segmentasi Psikografi**

Pencapaian tujuan ke arah sasaran yang dituju mengacu juga pada aspek *psikologi* sasaran yang ada dengan klasifikasi masyarakat Sukabumi yang bersifat heterogen.

## 3.2 Konsep Desain

Program berita dalam perkembangannya saat ini, telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, baik dalam bidang ekonomi, politik, maupun kebudayaan.

Pengolahan pembuatan *opening sequence* ini memadukan unsur-unsur *audio-visual* secara efektif mengacu pada karakteristik tema dan tujuan yang akan disampaikan, baik dari segi konsep *visual* maupun konsep *audio* serta cara penyajiannya. Unsur *visual* akan diwakili oleh bentuk video hasil rekaman, *animation* yang menggabungkan beberapa unsur yang berhubungan dengan karakter program berita hasil survei lapangan oleh penulis.

Mengacu pada karakter program berita yang memiliki sifat kedaerahan, maka dalam gaya menggambarkannya tidak selamanya harus sama dengan sifat kedaerahannya, tetapi disini penulis berusaha menggambarkan sebuah karakter program acara yang bersifat kedaerahan dikemas secara modern. Dimana modern yang dimaksud adalah dengan memberikan elemen-elemen grafis dan gerakan yang dinamis pada *opening sequence* yang penulis buat. Oleh karena itu akan diutamakan penyampaiannya sesederhana mungkin agar mudah diterima oleh *audience* dengan melalui elemen video *audio-visual* sebagai media aplikasinya.

### 3.3 Konsep Visual

Pembuatan *opening sequence* ini melibatkan unsur-unsur keobjektifan informasi yang akan disampaikan. Sehingga dalam mengolah bentuk *visualnya* harus bisa memberikan gambaran seperti apa karakter dari sebuah program acara itu nantinya. Pembentukan nilai-nilai estetika *visual* yang akan dilengkapi oleh *audio*, yang mengacu pada karakter program acara yang diangkat.

Melihat karakteristik program acaranya ini, maka pemilihan elemen-elemen *visual* mengikuti citra dari karakteristik program berita itu sendiri yang mengutamakan pada ketegasan, dan kebenaran berita. Penambahan *visual effect* sebagai dramatisasi bentuk yang akan memberikan pengaruh pada hasilnya.

#### 3.3.1 Konsep Grafis

Sebagai bagian yang tak terpisahkan dari *opening sequence*, elemen-elemen grafis yang penulis buat pada *opening sequence ini* sengaja dibuatkan elemen-elemen grafis yang sederhana, karena dengan memberikan bentuk-bentuk yang sederhana akan menimbulkan kesan yang dinamis, agar konsep modern yang penulis inginkan bisa tercapai. Adapun *opening sequence* televisi swasta nasional yang menjadi referensi penulis dalam mencari bentuk elemen grafis, adalah pada *opening sequence* yang terdapat pada program berita televisi swasta seperti Reportase Trans Tv, Topik Petang ANTV. Dimana pada *opening sequence* program berita Reportase elemen grafis yang dipakai menggambarkan kesan yang kokoh dan tegas sesuai dengan karakter program beritanya. Sedangkan pada program berita Topik Petang adalah benang yang menjadi sumber berita.

**Contoh visual elemen grafis yang dipakai**



**Gambar 3.1 Bentuk grafis pulau Indonesia**



**Gambar 3.2 Bentuk grafis pulau Jawa**



**Gambar 3.3 Bentuk grafis Lensa/ring**



Gambar 3.4 Bentuk grafis Teks “Kilas Sukabumi”



Gambar 3.5 Bentuk grafis wilayah Sukabumi

### 3.3.2 Konsep Warna

Pengolahan bentuk *visual* dari program acara berita ini mengacu pada kualitas gambar yang memadukan elemen-elemen warna yang disesuaikan dengan karakteristik tema. Untuk keseluruhan program berita ini menggunakan metode gambar berwarna (*full color*) dengan standar warna **RGB** (*red, green, and blue*) sebagai standar warna televisi yang dipakai, dan penggunaan warna biru dan emas, dimana kedua warna sebagai penunjuk dari karakter program berita ini. Penerapan warna pada

elemen *visual* lain seperti huruf, digunakan elemen berupa elemen-elemen yang menggambarkan ketegasan, yang diwakili oleh warna-warna perak atau emas dan menggunakan *visual effect* sebagai pembentuk kesan dramatis.

Adapun warna-warna dasar yang penulis gunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini, warna dasar yang penulis gunakan sebagai berikut :

|   |        |
|---|--------|
|  | R : 57 |
|   | G : 57 |
|   | B : 95 |

|   |         |
|---|---------|
|  | R : 210 |
|   | G : 157 |
|   | B : 80  |

|   |         |
|---|---------|
|  | R : 255 |
|   | G : 250 |
|   | B : 0   |

### 3.3.3 Konsep Sudut Pandang

Sebagai bagian dalam teknik pengambilan gambar, *angle* kamera sangat menentukan dalam suatu proses produksi sebuah video. Maka pemilihan konsep sudut pandang ini diterapkan dalam rancangan subjektifitas penulis dalam membuat *opening sequence* ini memiliki nilai persuasif karena penilaian dari nilai informasi yang disampaikan berasal dari penonton sendiri dari hasil yang penulis buat.

### 3.3.4 Konsep Transisi

Pemilihan transisi dalam pengolahan dan penyuntingan gambar disesuaikan dengan karakteristik dari program acara berita itu sendiri, transisi yang bisa digunakan metode *cut to cut* dalam sebagian pemaparan sebagai bobot waktu perpindahannya sebagai penggambaran waktu dari sebuah peristiwa ke peristiwa lain dengan cepat.

### 3.3.5 Konsep Tipografi

Tidak berbeda dengan konsep warna, penulis memilih tipografi yang disesuaikan dengan karakteristik dari program acaranya. pemilihan tipografi ini meliputi pemilihan huruf, penentuan ukuran, dan bagaimana teks bisa dengan mudah dibaca oleh *audience*.

Contoh jenis tipografi yang digunakan:

**Arial Black Bold**

**A B C D E F G H I J K L M N O**

**P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

**Arial Black Italic**

***A B C D E F G H I J K L M N O***

***P Q R S T U V W X Y Z***

***a b c e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z***

***1 2 3 4 5 6 7 8 9 0***

### **3.4 Konsep Teknik**

Teknik pembuatan *opening sequence* ini menggunakan animasi 3 dimensi dengan mengkombinasikan antara unsur grafis, *visual*, dan *audio*. Dalam pengaplikasiannya penulis menggunakan software *3D Max 8*, *Adobe photoshop C.s*, *Adobe After Effect 7.0*, dan *Adobe Premier pro 1.5*.

### **3.5 Konsep Animasi 3D**

Animasi 3D merupakan komponen utama dari pembuatan sebuah *opening sequence* untuk televisi. Pada dasarnya animasi 3D dapat memberikan pandangan baru untuk *audience*-nya.

Konsep animasi 3D yang penulis tentukan adalah *opening sequence* untuk televisi dalam Program acara “KILAS SUKABUMI” dimana pembuatannya lebih menekankan pada gerakan-gerakan yang dinamis yang menandakan sebuah gerak yang modern.

### **3.6 Konsep Audio**

Peran utama *audio* sebagai pelengkap dan penambah daya tarik dalam mengikuti unsur *visual*, *audio* merupakan bentuk ilustrasi suara yang mempertegas suasana dari *visual*. Dalam *opening sequence* ini *audio* berfungsi sebagai penutur cerita yang ingin disampaikan, dan pembentukan irama bisa membantu dalam perpindahan *visual* untuk membentuk suatu pola yang dinamis.

## **BAB IV**

### **RINCIAN TUGAS**

#### **4.1 Identifikasi Program Acara**

Program acara yang ditayangkan pada media televisi termasuk kedalam jenis program berita *News* pada televisi swasta lokal Sukabumi, dengan identifikasi lengkap sebagai berikut :

Jenis Program : Televisi Program *News* (berita)  
Durasi : 30 menit

#### **Penayangan**

Stasiun Televisi : **ATV**  
Program acara : **ATV *News***  
Nama acara : **Kilas Sukabumi**  
Jam tayang : setiap hari, 17.00-17.30 WIB.

## **4.2 Cakupan Teknis Pengerjaan**

Pembahasan cakupan teknis pengerjaan dalam penyusunan tugas akhir ini dibagi kedalam tiga tahapan proses pengolahan data, dan pelaksanaan tiap tahap merupakan bagian yang akan saling menentukan satu sama lainnya.

### **4.2.1 Pra Produksi**

merupakan proses awal dari penyusunan tugas akhir ini yang terdiri dari :

#### **4.2.1.1 Penentuan Tema**

Penentuan tema merupakan langkah awal dalam menuangkan gagasan atau ide dalam suatu proses produksi program acara. Dalam penentuan tema yang dipilih ini penulis melihat berdasarkan suatu keadaan yang mendorong motivasi penulis untuk memberikan kontribusi terhadap stasiun televisi yang dulu menjadi tempat kerja profesi penulis.

#### **4.2.1.2 Pengumpulan Data**

Proses pengumpulan data sebagai proses dalam memperkuat tema yang telah ditentukan dengan kondisi yang sebenarnya dilapangan, dalam proses ini dilakukan beberapa proses pengumpulan data diantaranya berdiskusi dengan kelompok yang berkaitan, observasi masalah yang muncul, serta tambahan referensi lainnya seperti buku, video dan internet.

#### 4.2.1.3 Pembuatan *Story Board*

*Story board* merupakan deretan gambar sketsa yang melukiskan adegan-adegan utama sebagai acuan dalam proses visualisasi dan sebagai sebuah konsep awal seperti apa *opening sequence* ini dibuat.

#### 4.2.1.4 Pengolahan Data

Setelah proses pengumpulan data selesai dilakukan maka sebagai proses berikutnya adalah pengolahan data, dimana semua data yang telah terkumpul dikaji ulang dan diolah, untuk kemudian dilakukan proses re-visualisasi dari data yang terkumpul tersebut kedalam sebuah video, dan sebagai acuannya adalah *story board*.

### 4.2.2 Produksi

Proses produksi sebagai proses menjalankan segala konsep dalam proses pra produksi, adapun proses dari proses produksi sebagai berikut :

1. Membuat modeling komponen-komponen grafis desain 3D dengan menggunakan metode *geometry*, dimana semua komponen grafis dibuat dari *tube*, *torus*, maupun *geosphere* yang diberi perubahan pada setiap *mesh*-nya dengan cara dipotong dengan *Boolane*.
2. *Texturing* atau memberi kesan material, pada tahap ini setiap komponen grafis diberi material yang berbeda, penulis lebih memilih memberi kesan material yang sudah ada pada *library* dibanding untuk membuatnya sendiri, dan hanya ada satu material

yang dibuat oleh penulis yaitu material yang menyerupai kaca (transparan), material lainnya adalah *metal\_chrome(standard)*, *metal\_dark\_gold(standard)*, yang diberi perubahan pada *blinn basic parameter* yaitu pada warna *diffuse*, dan *specular highlight* untuk memberikan kesan bersinar.

3. Pada proses selanjutnya ini penulis hanya tinggal menyatukan semua komponen grafis kedalam satu layer, dan siap masuk pada proses penganimasian.
4. Sebelum masuk pada proses penganimasian, ada dua proses yang tidak boleh dilewatkan yaitu proses *lighting* dimana semua komponen yang telah menjadi satu diberi pencahayaan agar memberi kesan yang dinamis, pada proses ini penulis menggunakan lima lampu *omni*, satu *omni* sebagai lampu utama, satu *omni* mengelilingi objek, dan tiga *omni* lain digunakan sebagai lampu pembantu, serta menggunakan *area shadow* pada *omni* utama untuk memunculkan kesan adanya ruang..
5. Satu proses sebelum masuk ke proses penganimasian adalah proses memberikan kamera, dimana kamera disini menjadi are vital untuk animasi 3D, karena view kamera merupakan penentu dari sudut pandang pengambilan gambar,kamera yang penulis pakai adalah *target camera* dan format yang penulis pilih adalah video 3:4.
6. Proses selanjutnya adalah proses penganimasian, dimana proses ini adalah proses penggerakan semua komponen grafis, dengan cara mengubah dan menggeser angka pada koordinat objek dan *frame* pada *timeline*.
7. Bila proses penganimasian sudah selesai maka proses berikutnya adalah proses *rendering* 3D, pada proses ini penulis menggunakan *light tracer* dengan ukuran *720x576 pixel* dengan *file targa sequence*.

### 4.2.3 Pasca Produksi

Setelah proses *rendering* selesai dalam bentuk *file targa sequence*, kemudian dilakukan proses editing dan penggunaan *adobe effect 7.0* sebagai *software* penambah *visual-effect* sebagai penambah kesan dramatis, dan pada saat bersamaan dilakukan pemasangan *audio* yang nantinya akan menunjang karakter video yang telah dibuat. Setelah proses editing selesai maka proses selanjutnya adalah proses *export file* menjadi *file AVI* atau *Mpg*.

## 4.3 Visual

Pada bagian *visual* ini akan menampilkan beberapa bagian penting dari isi *opening sequence* yang penulis buat:

### Visual pada *Opening Sequence*



Gambar 4.1 **Background seluruh scene**



Gambar 4.2 *scene awal*



Gambar 4.3 **Hirarki Sukabumi**



Gambar 4.4 **Memfokuskan Sukabumi**



Gambar 4.5 **Tampilan Cuplikan berita**



Gambar 4.6 **Scene Akhir Cuplikan berita**



Gambar 4.7 **Teks Kilas Sukabumi**



Gambar 4.8 **Benang Cahaya Kilas Sukabumi**



Gambar 4.9 *Scene* akhir Kilas Sukabumi

## DAFTAR PUSTAKA

- **Naratama**, 2004, *Menjadi Sutradara Televisi* , Grasindo. Jakarta.
- **Mulyana, Deddy., Ibrahim, Idi S.**, 1997. *Bercinta dengan Televisi*. Remaja Rosda Karya. Bandung

## SUMBER INTERNET

- [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)
- [www.medialit.org](http://www.medialit.org)
- [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)

## DAFTAR ISTILAH

**3D Max** produk software yang digunakan untuk membuat elemen-elemen grafis berbentuk 3 dimensi.

**Adobe After Effect** produk software yang dikeluarkan oleh *vendor Adobe*, dimana software ini dipakai pada pengolahan video untuk diberi *effect* video.

**Adobe Photoshop** produk software yang dikeluarkan oleh *vendor Adobe*, dimana software ini dipakai pada pengolahan *digital image* atau foto digital di computer.

**Adobe Premier** produk software yang dikeluarkan oleh *vendor Adobe*, dimana software ini digunakan untuk meng-edit video.

**AVI** sebuah format standar untuk video digital

**Angel 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 50 mm mengarah ke adegan setinggi bahu.

**Cut to cut** perpindahan gambar pada video, dari gambar satu dengan gambar lain secara cepat.

**Fps** ukuran standar kecepatan film berdasarkan pada satu *frame* per satu detik.

**Frame Size** ukuran bingkai gambar pada film atau video.

**Motion** gerakan dinamis dari sebuah film atau video.

**PAL** standar warna yang digunakan untuk televisi yang dikembangkan di Jerman yang menggunakan 625 warna dan 50 *image field* per detik. *PAL* adalah standar system warna yang digunakan di Indonesia.

**Pixel** singkatan dari *picture element*, *Pixel* merupakan elemen terkecil dari sebuah *image*.

**Software** perangkat lunak computer berupa program untuk menjalankan rangkaian komputer.

**Storyboard** merupakan sketsa yang menggambarkan aksi didalam film dan program video atau bagian khusus dari keduanya yang disusun teratur papan buletin dan dilengkapi dengan dialog sesuai dengan waktu dan deskripsi adegan. *Story board* digunakan untuk mempermudah pengambilan gambar.

**Tifografi** suatu disiplin atau aturan yang berhubungan dengan cara penyusunan huruf berdasarkan nilai-nilai keindahan.