

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka penulis paparkan melalui beberapa jurnal yang sesuai dengan materi penelitian serta melalui beberapa tinjauan teori. Penulis mencantumkan berbagai jurnal perbandingan untuk mendapatkan informasi dan memahami konteks penelitian yang relevan sebagai perbandingan dengan proyek yang penulis lakukan.

Penulis membahas jurnal yang berjudul ‘Perancangan Video Dokumenter Olah Raga Flag Football Sebagai Sarana’. Yang di tulis oleh Jordan Hendrico, Prayanto W.H, Hen Dian Yudani. Yang diterbitkan pada tahun 2014.

Jurnal ini memiliki latar belakang untuk mempromosikan olahraga Flag Football di Surabaya melalui pembuatan video dokumenter yang menarik dan berbeda dari video dokumenter olahraga pada umumnya. Olahraga Flag Football masih kurang dikenal di Indonesia, sehingga perlu dilakukan upaya promosi yang efektif untuk menarik minat masyarakat. Dalam jurnal ini, penulis menggunakan metode kualitatif untuk merancang video dokumenter yang dapat menarik minat masyarakat dan mencapai viewers yang banyak. Tujuan dari jurnal ini adalah untuk meningkatkan popularitas olahraga Flag Football di Surabaya dan memperkenalkannya kepada masyarakat luas. (Jordan Hendrico, 2014)

Permasalahan yang dihadapi dalam jurnal ini adalah kurangnya popularitas olahraga Flag Football di Surabaya dan Indonesia pada umumnya. Hal ini membuat masyarakat kurang tertarik untuk mencoba olahraga ini. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya promosi yang efektif untuk menarik minat masyarakat dan memperkenalkan olahraga ini kepada mereka. Selain itu, pembuatan video dokumenter yang menarik dan berbeda dari video dokumenter olahraga pada

umumnya juga menjadi tantangan dalam jurnal ini. Penulis harus merancang video dokumenter yang dapat menarik minat masyarakat dan mencapai viewers yang banyak agar tujuan promosi dapat tercapai. (Jordan Hendrico, 2014)

Solusi yang diusulkan dalam jurnal ini adalah dengan merancang sebuah video dokumenter yang menarik dan berbeda untuk mempromosikan olahraga Flag Football. Dengan menggunakan metode kualitatif, penulis berhasil menciptakan video dokumenter yang efektif dalam menarik minat masyarakat. Video ini kemudian diunggah di platform seperti Youtube, yang terbukti efektif dalam mencapai viewers sebanyak 100 dalam waktu 1 hari setelah di unggah. Selain itu, penulis juga menyarankan agar pemerintah lebih memperhatikan olahraga rekreasi baru yang memiliki potensial seperti Flag Football, serta memfasilitasi cabang olahraga baru minimal dengan organisasi resmi yang menaunginya . Dengan demikian, diharapkan olahraga Flag Football dapat berkembang dan dikenal luas oleh masyarakat. (Jordan Hendrico, 2014)

Perbandingan antara jurnal ini dengan perancangan tugas akhir penulis adalah mempromosikan suatu komunitas olahraga skateboard yang sudah berkembang untuk sebagai , relasi, dan pembelajaran dengan video profil..

Penulis meninjau jurnal yang berjudul Perancangan Film Dokumenter Film Dokumenter Noon Boardshop Skateshop Surabaya. Yang ditulis oleh Yonatan Christie Yusanto, Erandaru, Hen Dian Yudani. Yang diterbitkan pada tahun 2019

Jurnal ini memiliki latar belakang membahas tentang perkembangan kultur skateboard di Surabaya dan peran penting Noon Boardshop dalam membangun komunitas skateboard. Dokumen ini berisi tentang permasalahan yang dihadapi oleh Noon Boardshop, cara mengatasinya, serta bagaimana dokumenter ini dapat memotivasi dan memberikan semangat kepada komunitas skateboard di Surabaya. Tujuan dari dokumen ini adalah untuk memberikan informasi dan inspirasi kepada

pembaca tentang bagaimana sebuah toko skateboard dapat memainkan peran penting dalam membangun komunitas skateboard yang kuat dan berkembang di suatu daerah. (Yusanto, 2019)

Permasalahan yang terjadi Permasalahan yang dihadapi oleh Noon Boardshop antara lain adalah perpindahan pelanggan dari pelanggan fisik atau offline ke pelanggan online, yang menyebabkan penurunan pengunjung toko. Selain itu, teknologi juga semakin mengikis semangat para komunitas skateboarder di Surabaya untuk rutin berlatih dan berkomunitas. Hal ini dapat berdampak pada penurunan minat dan aktivitas di toko skateboard seperti Noon Boardshop. Selain itu, permasalahan lain timbul dari dalam komunitas Surabaya skateboard yang sudah mulai kurang aktif dalam berkegiatan, sehingga Noon Boardshop kurang mendapat dukungan baik dalam segi prestasi maupun segi pemasukan modal. (Yusanto, 2019)

Solusi yang muncul bahwa salah satu solusi yang diusulkan adalah membuat film dokumenter biografi mengenai sosok Om Iput, pemilik Noon Boardshop. Film ini akan menggunakan format HD dan akan didistribusikan melalui akun media sosial seperti Instagram dan Youtube . Dengan demikian, bentuk video yang diusulkan adalah dalam bentuk film dokumenter yang akan memuat kisah inspiratif tentang perjalanan pemilik Noon Boardshop dalam membangun dan mengembangkan komunitas skateboard di Surabaya. (Yusanto, 2019).

Perbandingan jurnal dengan perancangan tugas akhir penulis adalah merancang video profil untuk memperkenalkan sisi komunitas skateboard iceworks untuk sebagai relasi dan pembelajaran, selain itu juga untuk mengembangkan merch komunitas berupa kaos dan lain lain.

Penulis meninjau jurnal yang berjudul Perancangan Video 'Back To The Basics' Sebagai Media Edukasi Olahraga Skateboard. Yang ditulis oleh Bramastya Bayu Sadewa. Yang diterbitkan pada tahun 2019

Dari berbagai informasi yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa perancangan video "Back To The Basics" merupakan solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan kurangnya literasi dan pemahaman akan pentingnya dasar-dasar dan keamanan dalam bermain olahraga skateboard. Video ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada para pemain skateboard dan masyarakat umum tentang pentingnya memahami dasar-dasar bermain skateboard, serta mendorong mereka untuk tetap berprestasi dalam bidang tersebut. Dengan menggunakan media video, informasi dapat disampaikan secara lebih interaktif dan mudah dipahami oleh target audiens, sehingga diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kesadaran akan keselamatan dalam bermain skateboard. (Sadewa, 2019)

Perbandingan jurnal dengan perancangan tugas akhir penulis adalah merancang video promosi untuk memperkenalkan sisi komunitas skateboard iceworks untuk sebagai relasi dan pembelajaran agar dunia skateboard di Tangerang Selatan terus berkembang dan beregenerasi.

2.2 Tinjauan Teori

1. Kesatuan atau Unity dalam prinsip desain merujuk pada penciptaan keseimbangan dan keterhubungan antara elemen-elemen visual dalam suatu karya. Ini melibatkan penggabungan berbagai elemen desain, seperti warna, bentuk, teks, dan gambar, sehingga menciptakan kesan kesatuan yang koheren. Kesatuan dalam desain berusaha untuk menciptakan tampilan yang menyatu secara visual, di mana elemen-elemen saling mendukung dan berinteraksi dengan harmonis. Kesatuan atau Unity dalam prinsip desain merujuk pada penciptaan

keseimbangan dan keterhubungan antara elemen-elemen visual dalam suatu karya. Ini melibatkan penggabungan berbagai elemen desain, seperti warna, bentuk, teks, dan gambar, sehingga menciptakan kesan kesatuan yang koheren. Kesatuan dalam desain berusaha untuk menciptakan tampilan yang menyatu secara visual, di mana elemen-elemen saling mendukung dan berinteraksi dengan harmonis.

2. Proporsi Dalam konteks prinsip desain, proporsi mengacu pada hubungan atau perbandingan ukuran atau skala, bentuk, dan distribusi elemen-elemen dalam suatu karya desain. Proporsi menciptakan keseimbangan visual dan keharmonisan antara elemen-elemen tersebut. Prinsip ini membantu menciptakan ketertiban dan estetika yang menyenangkan bagi mata pemirsa.

3. Keseimbangan dalam prinsip desain merujuk pada distribusi visual berat atau elemen-elemen desain dalam suatu karya secara proporsional sehingga menciptakan kesan harmonis. Terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris, di mana elemen-elemen sejajar, dan keseimbangan asimetris, di mana elemen-elemen yang berbeda tetapi memiliki berat visual yang setara.

4. Kontras dalam prinsip desain melibatkan perbedaan yang signifikan antara elemen-elemen visual, seperti warna, ukuran, bentuk, atau tekstur, dalam suatu karya. Perbedaan ini menciptakan ketegangan visual dan menarik perhatian, memungkinkan elemen-elemen berbeda untuk muncul lebih jelas dan menonjol. Tujuan dari penggunaan kontras dalam desain adalah untuk menekankan perbedaan dan menciptakan fokus visual.

5. Penekanan atau emphasize adalah prinsip desain yang melibatkan penonjolan atau pemberian penekanan khusus pada suatu elemen atau area dalam karya. Ini dapat dicapai melalui penggunaan elemen visual seperti warna, ukuran, kontras, atau penempatan strategis untuk membedakan elemen yang ingin ditekankan dari yang lain. Tujuan dari penekanan dalam desain adalah untuk menarik perhatian pemirsa pada elemen atau informasi tertentu yang dianggap paling penting atau signifikan. Hal ini membantu menciptakan hierarki visual dan memandu pemirsa untuk fokus pada pesan utama atau tujuan komunikasi.

6. Harmoni warna adalah penciptaan kombinasi warna yang seimbang dan estetis dalam suatu desain. Ini melibatkan pemilihan dan penataan warna sedemikian rupa sehingga menciptakan tampilan yang menyatu dan enak dilihat.

7. Ritme dalam prinsip desain mencakup pengulangan elemen-elemen visual tertentu dalam suatu karya untuk menciptakan kesan pergerakan, pola, atau aliran. Ini melibatkan pengaturan elemen-elemen tersebut secara berulang-ulang, baik itu warna, bentuk, garis, atau tekstur, untuk menciptakan tampilan yang kohesif dan dinamis.

2.2.2 Teori Warna

Menurut Riadi (2020), warna adalah fenomena yang terjadi karena interaksi antara cahaya, objek, dan observer (mata atau alat ukur). Fenomena ini menghasilkan kesan cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda, menciptakan spektrum warna berdasarkan pengalaman indra penglihatan. Sayono, seperti dikutip oleh Riadi, menjelaskan bahwa warna memiliki definisi fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan dan definisi psikologis sebagai bagian dari pengalaman visual. Oleh karena itu, warna sangat penting dalam desain grafis karena mempengaruhi psikologis dan pengalaman visual. Subari (2022) menambahkan beberapa fungsi warna dalam desain grafis.

- a. Warna memiliki fungsi estetika karena dapat merangsang rasa keindahan.
- b. Warna juga berfungsi sebagai isyarat yang memberikan petunjuk tentang sifat atau kondisi tertentu; misalnya, warna merah mudah menarik perhatian.
- c. Secara psikologis, warna dapat menciptakan kesan perasaan tertentu, seperti ketenangan yang dihasilkan oleh warna abu-abu atau hijau.
- d. Warna mencerminkan sifat alami objek, menunjukkan properti asli benda tersebut.

e. Warna digunakan sebagai identitas atau pengenalan untuk memudahkan pengenalan kelompok, organisasi, atau perusahaan, seperti melalui warna seragam, bendera, atau logo.

Berdasarkan wawancara di Infinita Center pada Senin, 27 November 2023, oleh Joan Mareti Gading, seorang spesialis pendidikan khusus dan CEO & pendiri Infinita Center, disebutkan bahwa tidak ada ketentuan warna tertentu untuk anak-anak dengan autisme. Setiap anak dengan autisme memiliki preferensi warna yang berbeda-beda, namun untuk anak-anak berusia 3-5 tahun dengan autisme, disarankan menggunakan warna dasar, tone pelangi, dan warna pink.

2.2.3 Layout

Tata Letak atau Layout

Tata letak adalah pengaturan elemen-elemen grafis seperti gambar, teks, dan bidang untuk menciptakan komposisi visual yang menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan (Subari, 2022).

Gambar

Gambar termasuk foto dan ilustrasi yang membantu menyampaikan pesan dan dapat meningkatkan emosi audiens (Setiyaningsih, 2023).

Garis

Garis digunakan untuk membagi dan mengatur tata letak serta menekankan teks (Setiyaningsih, 2023).

Bentuk

Bentuk seperti lingkaran dan persegi panjang memperkaya kreativitas desain dan memberikan kesan tertentu (Setiyaningsih, 2023).

Ruang Kosong (White Space)

Ruang kosong adalah area antara elemen-elemen dalam tata letak yang penting untuk menonjolkan objek dan membantu pengguna memahami desain dengan jelas (Setyaningsih, 2023).

Keseluruhan Tata Letak

Semua elemen tersebut mendukung tata letak yang harmonis dan komunikatif, memudahkan audiens memahami informasi (Setyaningsih, 2023).

2.2.4 Teori Tipografi

Dikutip dari (Sihombing, 2001) dalam karyanya yang berjudul "Tipografi dalam Desain Grafis," dikemukakan bahwa tipografi adalah representasi visual dari komunikasi verbal dan merupakan elemen visual utama yang efektif. Melalui nilai emosional dan estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menyampaikan ekspresi yang terkandung dalam desain tipografi. Tipografi dianggap sebagai elemen pelengkap yang penting, karena berfungsi untuk menjelaskan konsep desain dan ilustrasi dalam desain grafis.

(Salmaa, 2022) menyebutkan bahwa terdapat 11 jenis font atau huruf yang dapat dipilih untuk desain dan buku, antara lain:

- a. Font Serif: Memiliki kaki di bagian sudut bawah dengan bentuk serif bracketed.
- b. Font San-Serif: Tidak punya kaki di sudut hurufnya.
- c. Font Slab: Memiliki ciri balok tebal, ukuran besar, dan ketebalan bold yang signifikan.
- d. Font Script: Menyerupai tulisan tangan dan sangat identik dengan penulisan manual.

e. Font Comic: Digunakan dalam pengetikan buku komik dengan ciri bentuk tulisan yang khas.

f. Font Blackletter: Juga dikenal sebagai *Old English* dengan gaya gothic dan setiap huruf memiliki aksesoris bertopi.

g. Font Typewriter dan Dekoratif: Font *Typewriter* meniru huruf mesin tik, sementara font Dekoratif mengembangkan huruf dengan menambahkan ornamen atau garis-garis.

h. Font Stencil: Menciptakan metode street art dengan ornamen yang unik.

i. Font Retro: Memberikan kesan klasik atau vintage.

j. Font Dingbat: Berisi simbol dan karakter abjad dan numerik.

k. Font Pixel: Menampilkan kontras warna hitam-putih dan memiliki bentuk tajam.

2.2.5 Lighting

Peran yang signifikan dari pencahayaan adalah menentukan suasana dan estetika dalam sebuah video. Fungsinya mencakup aspek penekanan emosi atau perasaan, penciptaan nuansa tertentu, dan memberikan kejelasan pada adegan agar terlihat dengan jelas, sebagaimana disampaikan oleh (Antelope, 2023).

Penggunaan teknik pencahayaan yang tepat dapat membantu menciptakan suasana yang sesuai dengan perkembangan alur dalam cerita. Salah satu teknik dasar pencahayaan yang digunakan dalam pembuatan video adalah "*Three Point Lighting*."

Three Point Lighting

Teknik pencahayaan Three Point Lighting sumber cahaya yang terdiri dari melibatkan penggunaan tiga:

Key Light

Key lighting merupakan pencahayaan utama dalam suatu adegan. Tingkat pencerahan dari *key lighting* lebih tinggi dibandingkan dengan pencahayaan lainnya karena cahaya difokuskan pada objek atau subjek utama.

Fill Light

Fill lighting merupakan pencahayaan yang digunakan untuk melengkapi cahaya yang kurang dan mengurangi area yang gelap. Selain itu, fungsi *fill light* adalah untuk mengurangi bayangan yang muncul pada bagian yang terkena cahaya dari *key light*.

Back Light

Back lighting ditempatkan di belakang subjek untuk memberikan kedalaman dan memisahkan subjek dari latar belakang atau background.

2.2.6 Angle Camera

Eye View

Pandangan Mata atau *Eye View* adalah sudut pengambilan gambar yang sejajar dengan mata subjek. Sudut ini sering digunakan untuk merekam video yang melibatkan manusia. Dalam fotografi perjalanan, sudut ini kerap digunakan untuk menangkap aktivitas manusia, tekstur kota, atau interaksi dengan lingkungan sekitar. (Christian, 2019)

Low Angle

Sudut Rendah atau *Low Angle* adalah teknik pengambilan gambar yang menempatkan kamera pada posisi lebih rendah dibandingkan dengan subjek. Teknik ini biasanya digunakan untuk memberikan kesan kekuatan, dominasi, ketegasan, dan superioritas. Misalnya, bangunan dapat terlihat megah dan kokoh, atau seseorang dapat terlihat lebih berwibawa.

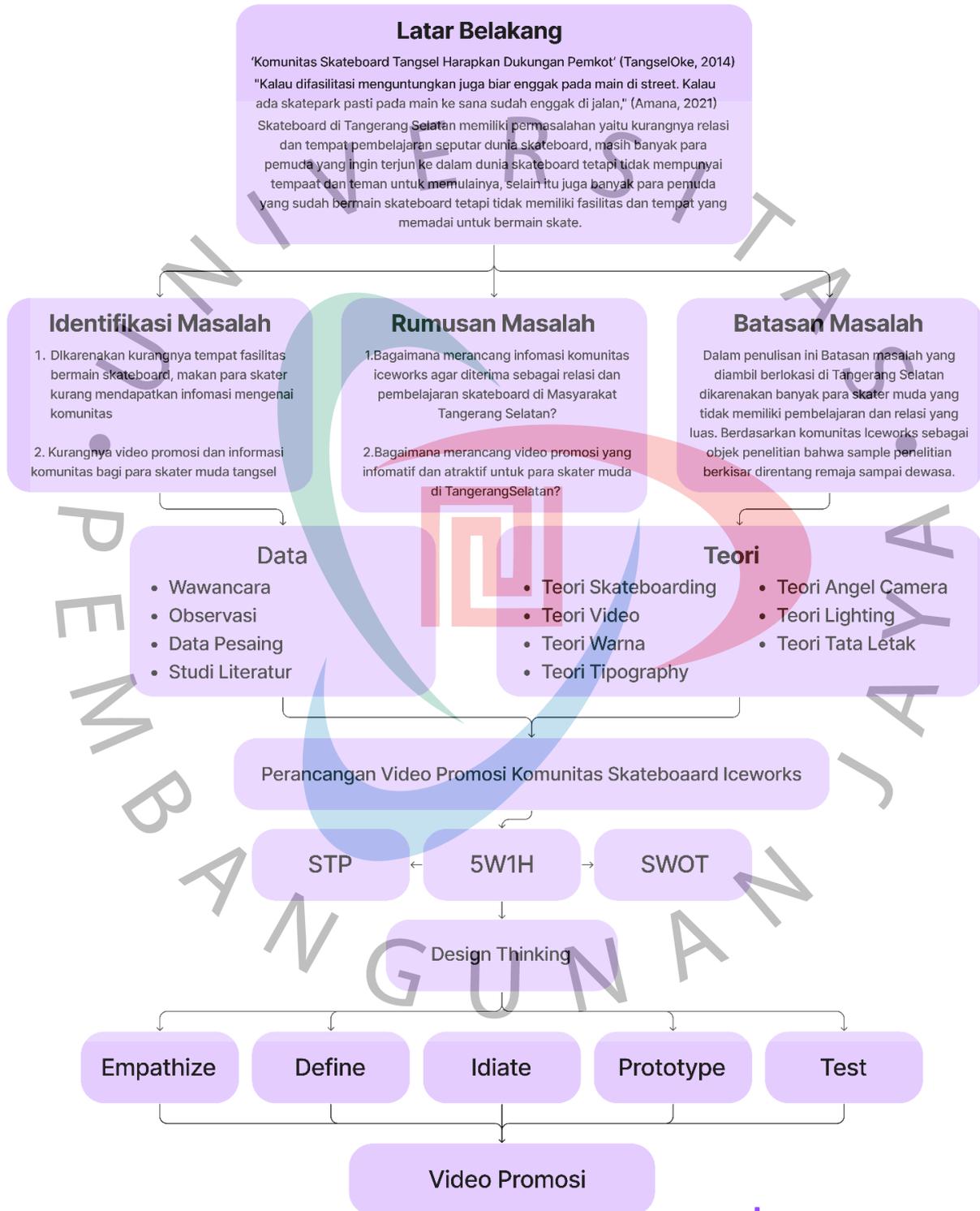
Frog Eye

Sudut pengambilan *Frog-Eye* merupakan salah satu bentuk sudut rendah (*low-angle*) yang melibatkan penempatan kamera sejajar dengan tanah atau alas. Biasanya, teknik ini digunakan untuk memotret objek yang berada di atas permukaan tanah atau untuk menciptakan kesan ketinggian, seperti pada aksi levitasi atau *jump-shot*.

High Angle

Sudut pengambilan tinggi (*High angle*) digunakan untuk secara lebih eksplisit menunjukkan lebar elemen-elemen pendukung suatu objek dalam bingkai gambar. Penggunaan sudut foto ini memberikan kesan bahwa objek video terlihat kecil. Penerapan teknik ini juga dapat menghasilkan video dengan nuansa yang berbeda, seperti saat merekam keramaian pasar, jalan-jalan, atau lalu lintas di sepanjang Sungai

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan hal yang perlu dipahami, kerangka berpikir memiliki definisi kerangka pemikiran mengenai proses perancangan yang akan dibuat. Sugiyono mengemukakan bahwa kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang kemudian digunakan sebagai teori terkait dengan beberapa faktor dalam penelitian atau yang telah diidentifikasi sebagai suatu masalah penting. Menurut Sapto Haryoko, kerangka berpikir merujuk pada suatu penelitian di mana terdapat dua atau lebih variabel yang digunakan. Oleh karena itu, kerangka berpikir terdiri dari beberapa variabel yang nantinya akan dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan (Maisah, 2023).

