

VISUALISASI KONSEP

(Merancang dokumen tahap praproduksi)

A. Pengantar Visualisasi Konsep

Manusia memiliki naluri untuk menyampaikan gagasan dalam bentuk visual. Sejarah telah membuktikan bahwa manusia lebih dahulu mengenal simbol atau gambar untuk mengomunikasikan gagasan kepada orang lain. Hal ini membuktikan bahwa manusia merupakan makhluk yang akan lebih cepat mencerna makna melalui rangsangan visual daripada tulisan.

Penyampaian ide secara visual meliputi visualisasi 2D dan visualisasi 3D. Bentuk informasi 2D yang statis (tidak bergerak) disebut dengan infografik, sedangkan yang dinamis (bergerak) berbentuk animasi teks dan gambar disebut *motion graphic*. Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah cara menyampaikan gagasan visual menjadi sangat menarik. Sebagai contoh adalah visualisasi video iklan dengan teknik animasi.

B. Meneroka Visualisasi

Animasi 3D merupakan teknik yang populer untuk memvisualkan gagasan atau informasi lainnya. Pada umumnya animasi 3D dibuat untuk membuat film animasi cerita. Dalam kaitannya dengan simulasi visual dalam mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, animasi 3D difokuskan pada visualisasi objek.

Konsep visual 3D berfungsi sebagai media untuk mengomunikasikan gagasan atau konsep dalam bentuk simulasi dalam format digital. Bentuk konsep visual biasa kita temukan pada iklan, presentasi produk, dan *visual guide* (aturan pakai). Peran konsep visual ini sangat membantu memperjelas pemahaman penerima informasi. Pada penerapan *visual guide* biasa ditemukan dalam pembuatan tutorial atau proses kerja suatu alat dan bagaimana penggunaan serta perawatannya.

Kemajuan teknologi grafik animasi 3D atau yang biasa disebut dengan visualisasi 3D (3D *visualization*) mendukung tampilan untuk menjelaskan suatu kejadian atau proses secara lebih nyata dan rinci. Era digital saat ini menuntut konten yang lebih dari hanya sekedar sebuah teks dan gambar grafik 2D. Hal ini didukung oleh *software* pembuat animasi 3D yang sangat beragam. Perangkat elektronik sudah mampu membaca bahan ajar digital seperti *ebook* dengan ekstensi format *file .EPUB (electronic publication)* yang di

dalamnya tidak hanya teks dan gambar melainkan juga mampu membaca format video. Dalam hal ini, simulasi visual 3D dapat melengkapi konten pembelajaran menjadi lebih menarik.

Bentuk Visualisasi

Visualisasi 2D: Visualisasi 2D adalah sebuah ilustrasi suatu benda dengan citra 2 dimensi, mempunyai sudut pandang x dan y.

Visualisasi 3D: Visualisasi 3D adalah sebuah ilustrasi suatu benda dengan citra 3 dimensi, mempunyai sudut pandang x, y dan z. Tampilan visual lebih realis dan dapat diberikan cerita sesuai dengan tiruan benda nyata. Visualisasi 3D biasanya berupa animasi yang menceritakan proses kerja.

Visualisasi Statis: Visualisasi statis adalah visualisasi tak bergerak. Bentuk visual ini biasanya digunakan untuk infografis seperti *poster*, *pamflet*, *3D still image* dan *flyer*. Fungsi dari visualisasi statis adalah sebagai alat komunikasi dalam media cetak yang bersifat statis (non-animasi).

Visualisasi Dinamis: Visualisasi dinamis adalah visualisasi berbentuk animasi 2D dan 3D yang biasa disebut *motion graphic* dan presentasi video. Visualisasi ini terdapat pada media *web*, *videotron*, dan iklan televisi. Fungsi visualisasi dinamis lebih ekspresif karena memungkinkan memberikan informasi dengan efek animasi yang lebih baik.

Presentasi video pada Simdig merupakan cara untuk dapat mengomunikasikan gagasan melalui bentuk video. Presentasi video dapat menampilkan cara kerja sebuah produk, proses dari pekerjaan, atau proses jasa. Dalam mengomunikasikan gagasan dalam bentuk video haruslah bersifat sederhana dan mudah dimengerti oleh penerima informasi. Proses dalam pembuatan presentasi video dimuali dari pencarian idé, pembuatan sinopsis, pembuatan naskah, pengambilan gambar (*shooting*), dan penyuntingan gambar. Proses ini biasa dinamakan proses praproduksi, proses produksi, dan proses pascaproduksi. Adapun prosesnya terdiri atas pengambilan gambar yang dilakukan dengan kamera video, baik yang terpasang pada telpon genggam atau perkakas elektronik (*gadget*) lainnya, maupun pada kamera khusus untuk perekam video, termasuk *camcorder*.

Selain menggunakan perangkat pengambil gambar dengan perkakas elektronik (*gadget*), juga dapat menggunakan screen recording. Screen recording adalah pengambilan gambar dari layar komputer dengan menggunakan aplikasi rekam layar dan dapat ditambahkan penggunaan lensa yang terpasang pada laptop atau webcam yang sengaja dipasang untuk perekaman gambar. Setelah mendapatkan hasil rekaman, gambar akan diedit, disatukan, ditambah (jika ada) dengan teks, audio, dan animasi. Proses penyuntingan akan menggunakan windows movie maker.

Manusia sebagai makhluk visual dapat dengan mudah mendapatkan informasi dengan melihat sesuatu yang “hidup”, bergerak dan bersuara. Untuk mengomunikasikan suatu ide atau gagasan dengan lebih efektif maka diperlukan sebuah presentasi dalam bentuk video yang dapat menengahkan gambar bergerak sekaligus suara yang diperlukan.

Pada awalnya dulu gerakan hanya dapat ditangkap dan diwujudkan kembali melalui pemutaran pita seluloid (celluloid) yang kita sebut film. Film yang pertama hanya berisi gambar bergerak tanpa suara. Dalam perkembangannya, film dapat juga menampung suara. Pita celluloid digantikan dengan pita magnetik yang mampu merekam gerakan dan suara. Perkembangan terakhir yang terjadi adalah penggantian pita magnetik dengan rekaman data digital. Rekaman gerak dan suara dalam bentuk data digital dapat dilakukan dengan mudah dan murah karena semakin berkembangnya perangkat jinjing (gadget) yang dilengkapi dengan lensa.

Berbagi informasi kepada pihak lain merupakan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial, terutama setelah memasuki era informasi. Salah satu bentuk berbagi informasi adalah mengomunikasikan gagasan atau konsep. Dalam perkembangannya, mengomunikasikan gagasan atau konsep memiliki tujuan memasarkan produk. Bahkan, tujuan-tujuan yang tersirat lainnya sering bersembunyi di balik tujuan tersebut.

Di antara para penggagas dan (sedikit) penyusun konsep justru kemampuan mengomunikasikan ini menjadi salah satu kelemahan. Banyak para pembuat produk yang tidak mampu mengomunikasikan produknya dengan baik atau tidak memiliki waktu banyak mengomunikasikan produknya dengan cara yang , menjual, . Bahkan banyak para penggagas yang tidak mengacuhkan kemampuan berkomunikasi.

Salah satu tujuan presentasi video adalah membantu mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui video, sebagai media dengar-pandang (audio-visual). Gagasan berbentuk produk benda jadi atau konsep dalam bentuk pelayanan (services) atau cara kerja akan menjadi lebih mudah dikomunikasikan dalam bentuk presentasi video.

Dengan demikian, ciri-ciri presentasi video adalah:

- mengomunikasikan ide;
- menunjukkan solusi;
- mengomunikasikan produk dan jasa;
- menunjukkan cara kerja.

Presentasi video seyogyanya mudah dibuat, bersifat spontan, dan mengakomodasi ide pembuat. Alat yang digunakan adalah alat yang tersedia dan terjangkau.

Proses pembuatan presentasi video haruslah dirancang dalam bentuk sederhana dan memperhatikan hal-hal berikut:

- tidak terpaku pada teknik pengambilan gambar yang rumit;
- teknik pengambilan gambar harus menjamin efektivitas komunikasi;
- pencetus ide harus terlibat dalam proses, dapat berlaku sebagai sutradara ataupun pemain bahkan sebagai editor.

Hal yang harus diperhatikan pada presentasi video produk benda jadi atau cara kerja.

- 1) Alur presentasi logis, dimulai dari masalah (bila perlu didramatisasi seperlunya), ditunjukkan solusinya berupa gagasan yang akan dikemukakan.
- 2) Menggunakan urutan (sequence) naratif, urutan deskriptif, dan urutan penjelasan (explanatory) dengan titik berat pada urutan deskriptif.
- 3) Urutan terjaga kontinuitasnya.
- 4) Narasi hanya mengantar dan menjelaskan hal-hal tertentu. Tidak mendominasi seluruh tayangan. Narasi menggunakan kata-kata lugas dan bukan mengomentari tampilan gambar. Narasi dipersiapkan melalui naskah narasi tersendiri. Penempatan kalimat kunci harus tepat, memiliki gaya bercerita yang kuat.
- 5) Dapat menggunakan kesaksian orang terkenal, atau ilmuwan atau praktisi.
- 6) Pada tahap simpulan, ditutup dengan narasi yang kuat, berpengaruh, menggunakan gambar yang jelas, back sound yang sesuai.

C. Praproduksi

1. Sinopsis

Sinopsis merupakan alur cerita yang dijelaskan secara singkat. Dalam pembahasan ini, sinopsis mengarah pada alur cerita film atau animasi yang dijelaskan dalam tulisan singkat sehingga penonton mampu memahami isi cerita yang disampaikan dalam film. Dalam fungsi lain, sinopsis juga dapat digunakan sebagai ringkasan cerita untuk mengarahkan penulis naskah.

Sinopsis yang baik mampu menjelaskan cerita secara utuh. Dalam pembuatan sinopsis, keindahan gaya bahasa, penjelasan secara rinci kejadian dalam alur cerita disusun dengan menggunakan bahasa yang lugas sehingga tidak menimbulkan bias makna. Biasanya sinopsis hanya dibuat satu hingga dua halaman saja.

Untuk membuat sinopsi yang menarik perlu adanya dramaturgi. Dramaturgi adalah alur emosi dalam sebuah cerita. Ada yang mengistilahkan dengan naik-turunnya plot, atau naik-turunnya alur cerita, atau naik turunnya sensasi dramatik dalam sebuah cerita.

2. Naskah

Naskah adalah suatu teks yang berisi gambaran yang akan terlihat di layar. Naskah dibuat agar seluruh pendukung dalam pembuatan video paham secara rinci dari presentasi yang akan disampaikan. Penulisan naskah dapat disederhanakan sesuai keperluan, sepanjang dimengerti oleh pendukung yang akan memproduksi dalam pembuatan video.

Sebelum menulis naskah, seseorang harus memahami terlebih dahulu karakteristik media audio visual. Karakteristik Media Audio Visual adalah sebagai berikut.

- 1) Media Audio Visual lebih mengutamakan visual dari pada suara, meskipun tidak bisa lepas dengan suara yang berperan melengkapi informasi atau pesan visual.
- 2) Informasi yang disampaikan dapat berupa gambar/visual fakta, kejadian nyata, ataupun sebuah fiksi/gagasan kreatif.
- 3) Melalui Media Televisi, program audio visual dalam setiap kali siar atau tayang dapat ditonton oleh berjuta–juta orang dalam waktu yang sama.
- 4) Media Audio Visual dianggap sebagai media komunikasi dan informasi yang paling efektif dibanding dengan media komunikasi dan informasi yang lain.
- 5) Program yang dikemas dalam format VCD atau DVD dapat ditonton berulang-ulang dan mudah digandakan.
- 6) Dampak program audio visual cukup tinggi. Sebelum diedarkan atau disiarkan harus benar-benar tidak ada kesalahan informasi. Jika terjadi kesalahan dan terlanjur disebarkan atau disiarkan akan sulit untuk meralatnya.
- 7) Memproduksi program audio visual memerlukan waktu yang relatif lama.

Jenis Naskah: Noncerita, Berita (Dokumenter; *Feature*; *Reality Program*), Cerita (Cerita/Drama; Hiburan; Musik; Lawak; Kuis), Iklan Layanan Masyarakat.

Naskah/skenario dalam mata pelajaran Simulasi Digital bersumber dari IDÉ/GAGASAN/REKAAN, kecuali format DOKUDRAMA.

Perhatikan contoh naskah berikut!

INT. LORONG TANGGA – SIANG

Penyaji (*Presenter*) turun dari tangga, menuju tempat parkir motor.

Penyaji (*Presenter*)

Tanpa ini, akan sulit hadir tepat pada waktunya ke sekolah.

Tapi bukan jam wekker.

Tanpa ini, perjalanan Jakarta Bandung akan menjadi sangat lama.

Tapi bukan jalan Tol.

Setiap perjalanan akan menjadi hal yang sangat menyiksa dan tidak nyaman

EXT. TEMPAT PARKIR MOTOR – SIANG

Penyaji (*Presenter*)

Tanpa ini, kendaraan bermotor tidak akan berkembang seperti sekarang.

ANIMASI OPENING

EXT. TEMPAT PARKIR MOTOR – SIANG

Penyaji (*Presenter*)

Untuk menggerakkan kendaraan bermotor, diperlukan komponen yang menghubungkan putaran mesin ke roda penggerak.

Nah, komponen ini dinamakan kopling (Belanda: *koppling*) atau *clutch* (Inggris).

Seperti contoh naskah di atas, pembuatan naskah mempunyai kaidah dasar dalam penulisannya, yaitu seperti berikut.

Halaman pada naskah

1. Naskah ditulis dengan menggunakan huruf courier new 12.
2. Kertas ukuran A4 (8, 5” X 11”).
3. Batas atas dan batas bawah antara 0, 5 “ sampai 1”.
4. Margin kiri 1, 2” sampai 1, 6”.
5. Margin kanan 0, 5” sampai 1”
6. Spasi 1.
7. Nomer halaman dicetak di kanan atas halaman.
8. Dengan format penulisan seperti di atas, rata-rata 1 halaman akan menjadi 1 menit adegan.

Scene Heading

Scene heading akan menerangkan kepada pembaca naskah di mana *scene* yang bersangkutan bertempat. Penulisan *scene* heading selalu diawali dengan nomer *scene*, lalu INT (Interior, yang berarti di dalam ruangan) atau EXT (Exterior, berarti di luar ruangan). Baru kemudian diikuti dengan tempat. Misalnya: RUMAH DANIEL, KAMAR SOFIA, MOBIL, LAPANGAN SEPAKBOLA, DLL. Dan selanjutnya diakhiri dengan waktu *scene* tersebut. Misalnya: PAGI, SIANG, SORE, MALAM, SUBUH.

Contoh penulisan *Scene* Heading:

- INT. RUMAH DANIEL. RUANG TENGAH – SIANG
- EXT. LAPANGAN SEPAKBOLA – SORE
- INT. JALAN RAYA. MOBIL DANIEL – SORE
- INT. KAFE – MALAM

Hal yang harus diperhatikan pada naskah presentasi video produk benda jadi atau cara kerja.

- 1) Alur presentasi, logis. Dimulai dari masalah (bila perlu didramatisasi seperlunya), ditunjukkan solusi berupa gagasan yang akan dikemukakan.
- 2) Menggunakan urutan (sequence) naratif, atau urutan deskriptif, atau urutan penjelasan (explanatory). Sebaiknya lebih banyak menggunakan urutan deskriptif.
- 3) Urutan terjaga kontinuitasnya.
- 4) Narasi hanya mengantar dan menjelaskan hal-hal tertentu. Tidak mendominasi seluruh tayangan. Narasi menggunakan kata-kata lugas dan bukan mengomentari tampilan gambar. Narasi dipersiapkan melalui naskah narasi tersendiri. Penempatan kalimat kunci harus tepat, memiliki gaya bercerita yang kuat.
- 5) Dapat menggunakan kesaksian orang terkenal, atau ilmuwan, atau praktisi, atau khalayak ramai.
- 6) Pada tahap simpulan ditutup dengan narasi yang kuat, berpengaruh, menggunakan gambar yang jelas, back sound yang sesuai.
- 7) Lebih mengutamakan tampilan produk benda jadi, atau cara kerja.
- 8) Cara bekerja bagian produk pada bagian-bagian yang tidak tampak secara langsung melalui rekaman video, diungkapkan dengan sketsa atau animasi.
- 9) Cara bekerja produk didemonstrasikan langsung. Bila perlu menggunakan *direct sound* atau dengan istilah lain *sound on tape*.

Breakdown Naskah

Berdasar naskah yang sudah ada perlu dilakukan kajian yang meliputi beberapa aspek:

- a. Jumlah dan sifat karakter*
- b. Jumlah dan jenis lingkungan (*setting/environment*)
- c. Jumlah dan jenis properti, *wardrobe*, dan objek produk
- d. Peralatan yang diperlukan

*Pada produksi animasi 3D diperlukan sketsa berbagai sudut pandang setiap objek/karakter 3D sebagai dasar melakukan pemodelan, termasuk perbandingan ciri fisik objek.

Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar berbentuk *thumbnail* yang disusun berurutan sesuai dengan rangkaian jalan cerita. Melalui *storyboard*, seluruh pendukung produksi dapat melihat alur cerita dalam bentuk gambar.

Dalam membuat *storyboard*, kita perlu menggunakan cara seolah-olah membidik objek sesuai dengan gagasan yang akan disampaikan dengan mempertimbangkan *angle camera* atau pertimbangan sinematografis lainnya. Jika akan menunjukkan sesuatu yang rinci, perlu bidikan *closeup*.

Fungsi *storyboard* adalah sebagai ungkapan kreatif untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual. Pada *storyboard*, dapat ditambahkan arah gerak, yang memandu gerakan berikutnya, serta informasi lain berupa huruf, warna, dan tata letak sehingga pesan dan gagasan dapat diterima. Untuk membuat *storyboard* yang bagus, perlu berlatih menggambarkan komposisi dari suatu adegan tertentu dalam bentuk gambar sketsa.

Pada umumnya, pembuat *storyboard* memerlukan keterampilan menggambar dan mampu menampung berbagai ide arahan sutradara. Bila terbatas dalam ilustrasi dapat membuat *storyboard* dengan ilustrasi langsung pada perangkat lunak pengolah grafis, aplikasi daring pembuat *storyboard* dan melalui bidikan foto.

Bentuk panel *storyboard* tidak ada yang baku, tetapi pada umumnya berupa gambar *thumbnail* disusun secara horisontal atau vertikal yang dilengkapi dengan arahan visual berupa panduan informasi nomor adegan, nomor cut/panel, nomor *background*, dan catatan adegan.

STORYBOARD								
SC :	Cut :	BG :	SC :	Cut :	BG :	SC :	Cut :	BG :
Durasi: Dialog/Narasi:			Durasi: Dialog/Narasi:			Durasi: Dialog/Narasi:		
Efek: Catatan:			Efek: Catatan:			Efek: Catatan:		

Sumber: Dokumen Kemendikbud

Gambar 2.1 Contoh storyboard dengan model panel horizontal

STORYBOARD			
SC :	Cut :	BG :	Durasi: Dialog/Narasi:
			Efek: Catatan:
SC :	Cut :	BG :	Durasi: Dialog/Narasi:
			Efek: Catatan:
SC :	Cut :	BG :	Durasi: Dialog/Narasi:
			Efek: Catatan:

Keterangan:

SC = Adegan (Scene).

Cut = Nomor pengambilan gambar berdasar bidikan camera. Pada storyboard animasi cut disebut juga dengan inisial PN = Panel yang mempunyai tujuan yang sama.

BG = Background.

Durasi = Perkiraan lama waktu dalam tiap adegan. Dialog/Narasi = Berisi dialog tokoh/narasi adegan.

Efek = Memperjelas efek kamera / adegan.

Catatan = Catatan pengerjaan tiap adegan.

Layout = Petunjuk gerak tertentu sebagai rincian storyboard bila diperlukan.

Sumber: Dokumen Kemendikbud

Gambar 2.2 Contoh storyboard dengan model panel vertikal