

**LAPORAN MENGENAI  
TEKS, GAMBAR, AUDIO, VIDEO DAN ANIMASI**



**Disusun oleh:**

Nama : M Nabil Alfathan  
NIM : 2407126577  
Dosen : Rahyul Amri, S.T., M.T.

**PROGRAM STUDI  
TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS RIAU  
GENAP 2024/2025**

## DAFTAR ISI

BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
BAB II .....	2
PEMBAHASAN .....	2
2.1. Teks .....	2
2.1.1. Pendapat Ahli .....	2
2.1.2. Font Populer .....	3
2.2. Gambar .....	8
2.2.1. Pendapat Ahli tentang Media Gambar .....	8
2.2.2. Format Gambar Populer .....	9
2.3. Audio .....	10
2.3.1. Pendapat Ahli .....	10
2.3.2. Format Audio Populer .....	11
2.4. Video .....	13
2.4.1. Pendapat Ahli .....	13
2.5. Animasi .....	15
2.5.1. Pendapat Ahli .....	15
2.5.2. Contoh Animasi Populer .....	16
DAFTAR PUSTAKA .....	19

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 .....	3
Gambar 2.2 .....	3
Gambar 2.3 .....	4
Gambar 2.4 .....	4
Gambar 2.5 .....	5
Gambar 2.6 .....	5
Gambar 2.7 .....	6
Gambar 2.8 .....	6
Gambar 2.9 .....	7
Gambar 2.10 .....	7

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Dalam dunia informasi yang semakin kompleks, pemanfaatan berbagai jenis media seperti **teks, video, gambar, audio, dan animasi** menjadi sangat penting. Setiap format media memiliki cara penyampaian dan daya tarik yang berbeda, yang dapat memengaruhi pemahaman dan keterlibatan audiens. Dengan munculnya **multimedia**, yang menggabungkan elemen-elemen ini, pengalaman komunikasi dapat ditingkatkan lebih jauh. Multimedia memungkinkan integrasi berbagai format untuk menyampaikan pesan secara lebih dinamis dan interaktif. Hal ini sangat relevan dalam konteks pendidikan, pemasaran, dan pengembangan konten digital. Misalnya, presentasi yang menggunakan video dan animasi dapat menjelaskan informasi yang kompleks dengan lebih jelas, sementara teks dan gambar dapat memberikan konteks dan detail yang lebih mendalam. Oleh karena itu, penting untuk memahami karakteristik dan keunggulan masing-masing format media, serta bagaimana mereka dapat bekerja sama dalam konteks multimedia. Laporan ini bertujuan untuk mengeksplorasi aspek-aspek tersebut, sehingga dapat memberikan wawasan yang berharga bagi individu atau organisasi yang ingin menciptakan konten yang efektif dan menarik.

### **1.2. Tujuan**

Laporan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai karakteristik masing-masing format media, yaitu teks, video, gambar, audio, dan animasi, serta bagaimana mereka dapat diintegrasikan dalam konteks multimedia. Dengan menganalisis keunggulan dan kelemahan setiap format, laporan ini akan mengidentifikasi cara-cara efektif untuk memanfaatkan kombinasi media guna menciptakan pengalaman komunikasi yang lebih imersif dan interaktif. Selain itu, laporan ini akan mengeksplorasi strategi penggunaan yang optimal untuk setiap format media dalam konteks yang berbeda, seperti pendidikan, pemasaran, dan komunikasi kreatif. Dengan demikian, laporan ini diharapkan dapat memberikan pedoman praktis bagi para pembuat konten dan pemasar, serta membantu mereka dalam merancang materi yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan mudah diakses oleh audiens yang beragam. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang multimedia, diharapkan para profesional dapat meningkatkan efektivitas dari strategi komunikasi mereka.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **2.1. Teks**

##### **2.1.1. Pendapat Ahli**

###### **1. Henry Guntur Tarigan**

Henry Guntur Tarigan menjelaskan bahwa teks adalah satuan bahasa yang utuh dan bermakna, digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan secara tertulis dalam konteks komunikasi sosial. Teks ini tidak hanya terdiri atas kumpulan kalimat, tetapi juga membentuk kesatuan makna yang kohesif dan koheren, sehingga mampu dipahami oleh pembaca sesuai dengan konteksnya.

###### **2. Anugrah Dwi**

Menurut Anugrah Dwi, teks merupakan rangkaian kata atau kalimat yang tersusun secara sistematis dengan memperhatikan struktur dan tata bahasa tertentu. Teks dapat disajikan secara lisan maupun tertulis, dan berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi, menjelaskan suatu konsep, atau mengekspresikan gagasan dan makna tertentu dalam komunikasi.

###### **3. Prof. Dr. Dendy Sugono**

Prof. Dr. Dendy Sugono menyatakan bahwa teks adalah wujud penggunaan bahasa yang bersifat logis dan kohesif, serta tersusun berdasarkan kaidah kebahasaan yang berlaku. Teks dipandang sebagai manifestasi dari kemampuan berpikir manusia yang dituangkan dalam bentuk bahasa yang terstruktur dan dapat dianalisis secara linguistik.

###### **4. M. A. K. Halliday**

Halliday memandang teks sebagai fenomena sosial yang kompleks, yang mencerminkan cara individu berinteraksi melalui bahasa dalam berbagai konteks sosial. Ia menekankan bahwa teks bukan hanya kumpulan kalimat, tetapi juga hasil dari pilihan-pilihan linguistik yang mencerminkan fungsi sosial bahasa dalam situasi tertentu.

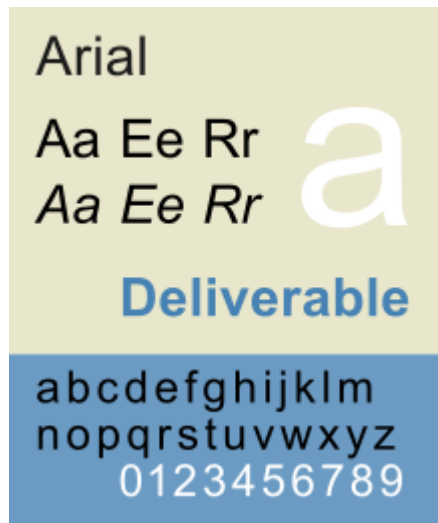
###### **5. Leila Arras**

Leila Arras mengemukakan bahwa teks dapat direpresentasikan sebagai kumpulan konsep abstrak, seperti kategori semantik, gaya penulisan, atau ekspresi sentimen. Pendekatan ini sering digunakan dalam kajian linguistik komputasional dan pembelajaran mesin, di mana teks dianalisis berdasarkan pola makna yang dapat dikenali secara statistik maupun semantik.

### 2.1.2. Font Populer

#### 1. Arial

Arial adalah jenis huruf tanpa kait (sans serif) yang sering digunakan dalam berbagai sistem operasi dan perangkat lunak, termasuk Microsoft Windows, Microsoft Office, dan Mac OS X. Font ini pertama kali dirancang pada tahun 1982 oleh tim yang dipimpin oleh Robin Nicholas dan Patricia Saunders dari Monotype Typography. Arial dikenal karena tampilannya yang bersih dan mudah dibaca.



Gambar 2.1 Gambar Font Arial

#### 2. Times New Roman

Times New Roman merupakan salah satu font paling populer dan sering dijadikan standar dalam penulisan ilmiah maupun jurnalistik. Font ini biasa digunakan dalam ukuran 12 pt dan spasi 1,5 atau rangkap. Selain digunakan dalam buku dan surat kabar, Times New Roman juga disyaratkan dalam banyak perlombaan menulis.



Gambar 2.2 Gambar Times New Roman

### 3. Calibri

Calibri termasuk dalam keluarga font sans serif humanis dan dirancang oleh Lucas de Groot pada tahun 2004. Font ini mulai diperkenalkan sebagai font default Microsoft Office sejak tahun 2007, menggantikan Times New Roman di Word dan Arial di PowerPoint dan Excel. Calibri dirancang khusus untuk mengoptimalkan tampilan pada layar dengan teknologi ClearType dari Microsoft.



Gambar 2.3 Gambar Font Calibri

### 4. Sans Serif

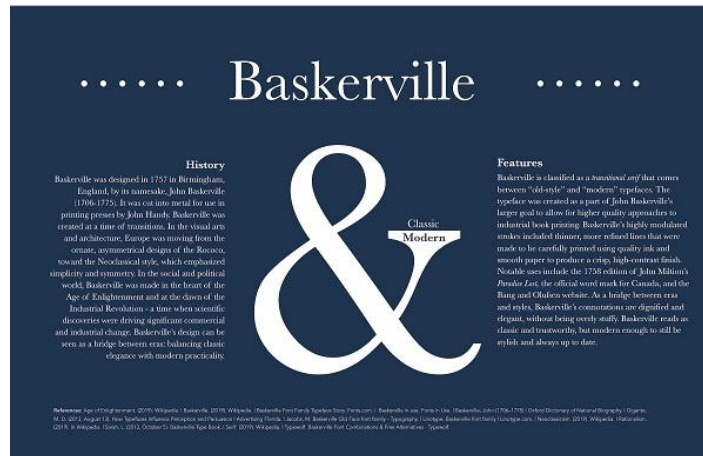
Sans Serif adalah jenis font yang tidak memiliki garis kecil (serif) pada ujung hurufnya. Font ini pertama kali diciptakan oleh William Caslon IV pada tahun 1816 dan mulai populer pada awal abad ke-20. Sans Serif umumnya mencerminkan kesederhanaan, modernitas, dan efisiensi. Beberapa perusahaan besar seperti Google, Gojek, dan Netflix menggunakan font ini dalam logo mereka.



Gambar 2.4 Gambar Font Sans Serif

## 5. Baskerville

Baskerville adalah font klasik yang diciptakan oleh John Baskerville pada tahun 1750-an. Font ini didasarkan pada gaya kaligrafi dan sempat dianggap terlalu rumit pada masanya. Namun, kini font Baskerville banyak digunakan dalam desain elegan, termasuk logo resmi pemerintah Kanada.



Gambar 2.5 Gambar Font Baskerville

## 6. Roboto

Roboto adalah font yang dirancang oleh Christian Robertson pada tahun 2011 dan digunakan sebagai default pada sistem Android sejak 2015. Font ini mendukung aksara Latin, Yunani, dan Cyrillic, serta memiliki gaya sans-serif neo-grotesque. Roboto hadir dalam berbagai varian bobot dan gaya, termasuk versi condensed.

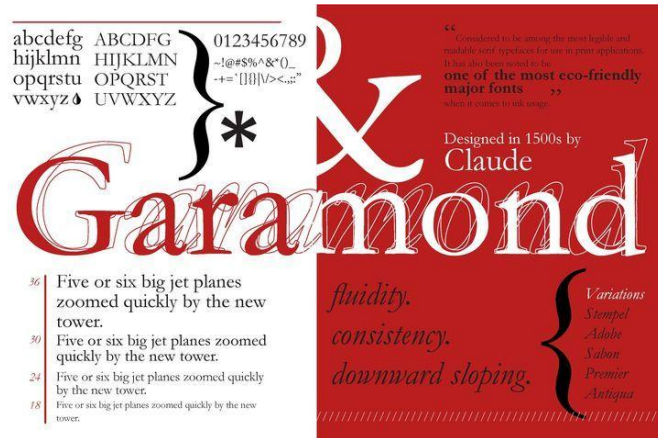


Gambar 2.6 Gambar Font Roboto



## 7. Garamound

Garamond adalah salah satu jenis huruf tertua yang masih digunakan hingga kini. Font ini awalnya dirancang oleh Claude Garamond pada abad ke-16. Desain ulang font Garamond digunakan oleh perusahaan seperti Apple dan Microsoft. Gaya huruf ini memberikan kesan klasik namun tetap modern dan sangat cocok untuk teks panjang karena efisiensi ruang dan kenyamanan baca.



Gambar 2.7 Gambar Font Garamound

## 8. Serif

Font Serif memiliki ciri khas berupa garis kecil (serif) di ujung setiap huruf. Awalnya berkembang di zaman Romawi dan mulai populer di Eropa sejak abad ke-15. Font ini sangat cocok untuk teks formal seperti artikel, buku, dan surat kabar karena tingkat keterbacaannya yang tinggi. Variannya mencakup Old Style, Neo-Klasik, dan Transisional.



Gambar 2.8 Gambar Font Serif

## 9. Helvetica

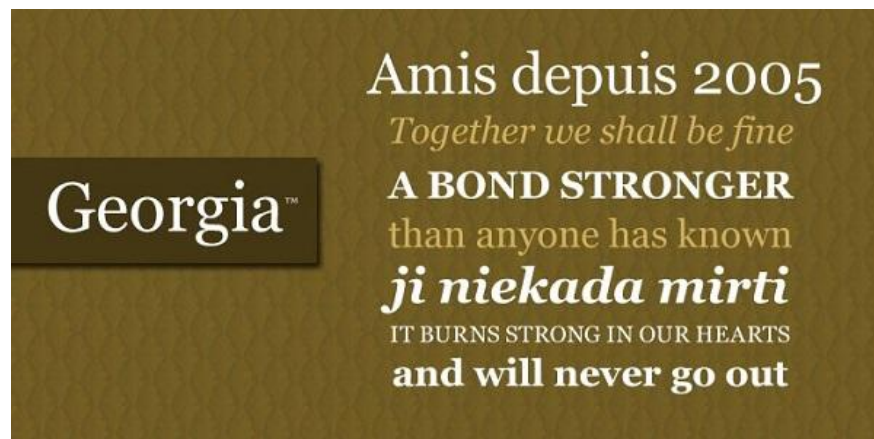
Helvetica adalah font sans-serif yang dirancang oleh Max Miedinger pada tahun 1957 di Swiss. Font ini terkenal karena tampilannya yang bersih, netral, dan fleksibel, sehingga sangat populer di kalangan desainer grafis. Helvetica banyak digunakan dalam branding dan logo perusahaan ternama di seluruh dunia.



Gambar 2.9 Gambar Font Helvetica

## 10. Georgia

Georgia adalah font serif yang dirancang oleh Matthew Carter pada tahun 1993 untuk Microsoft. Terinspirasi dari desain huruf abad ke-19, Georgia dibuat agar tetap terbaca dengan baik di layar digital beresolusi rendah. Font ini menggabungkan elemen klasik dan kemudahan baca, membuatnya ideal untuk keperluan web dan dokumen cetak.



Gambar 2.10 Gambar Font Helvetica

## **2.2. Gambar**

### **2.2.1. Pendapat Ahli tentang Media Gambar**

#### **1. Oemar Hamalik**

Menurut Oemar Hamalik, media gambar adalah segala bentuk visual yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensi sebagai hasil ungkapan pikiran atau perasaan. Contohnya meliputi lukisan, foto, slide, film, hingga proyeksi gambar. Media ini digunakan untuk memperjelas atau menyampaikan pesan secara visual kepada audiens.

#### **2. Sudjana (2007:68)**

Sudjana mengemukakan bahwa media gambar termasuk dalam kategori media visual berbentuk grafis. Media grafis sendiri adalah media yang menggabungkan fakta dan ide secara kuat dan jelas melalui perpaduan kata-kata dan gambar. Dengan demikian, media gambar tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga memiliki nilai informatif dan edukatif dalam menyampaikan pesan.

#### **3. Prof. Dr. Azhar Arsyad (1995:80)**

Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media gambar merupakan representasi visual dari berbagai peristiwa, objek, atau kejadian. Representasi ini bisa diwujudkan melalui gambar, garis, simbol, kata-kata, atau bentuk visual lainnya. Media ini dikategorikan sebagai media visual dua dimensi yang bersifat tidak transparan, seperti foto, lukisan, dan ilustrasi, yang membantu menunjukkan bentuk dan karakteristik suatu objek.

#### **4. Sindoedarsono Sudjojono (1913–1985)**

Sindoedarsono Sudjojono, yang dikenal sebagai Bapak Seni Rupa Modern Indonesia, berpendapat bahwa gambar merupakan hasil dari proses jiwa, bukan sekadar apa yang dilihat oleh mata. Ia menekankan bahwa persepsi manusia terhadap gambar sangat dipengaruhi oleh interpretasi batin yang unik, karena jiwa manusia tidak hanya menyimpan satu "klise" saja. Dengan kata lain, gambar memiliki makna yang lebih dalam daripada sekadar bentuk visual.

#### **5. Prof. Dr. Sumarlam, M.Hum.**

Menurut Prof. Dr. Sumarlam, gambar merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kemampuan menyampaikan pesan budaya. Ia menegaskan bahwa interpretasi terhadap gambar tidak hanya ditentukan oleh elemen visual semata, tetapi juga dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya di mana gambar tersebut digunakan. Oleh karena itu, makna sebuah gambar bisa bervariasi tergantung pada latar belakang dan pengalaman si pengamat.

### 2.2.2. Format Gambar Populer

#### 1. JPEG

JPEG adalah format gambar yang paling umum digunakan, terutama untuk kamera digital dan gambar-gambar di internet. Format ini dikenal dengan metode kompresi *lossy*, yaitu pengurangan kualitas gambar untuk menghasilkan ukuran file yang lebih kecil. JPEG cocok digunakan untuk konten web, dokumen Microsoft Office, dan proyek lain yang memerlukan gambar resolusi tinggi. Istilah *JPG* juga merujuk pada format ini, hanya merupakan singkatan yang disesuaikan dengan batasan tiga karakter di sistem operasi Windows terdahulu.

#### 2. PNG

PNG merupakan format gambar yang mendukung kualitas tinggi dan transparansi latar belakang. Berbeda dengan JPEG, PNG menggunakan kompresi *lossless*, sehingga kualitas gambar tetap terjaga meskipun telah diedit atau disimpan berulang kali. Format ini awalnya dirancang untuk menggantikan GIF dan mampu menampilkan lebih dari 16 juta warna.

#### 3. HEIF

HEIF dikembangkan oleh kelompok MPEG Video sebagai alternatif JPEG dengan efisiensi yang lebih tinggi. Format ini mampu menyimpan gambar dengan kualitas dua kali lebih baik dari JPEG dalam ukuran file yang sama. HEIF berbasis *pixel mapping*, sehingga tidak ideal untuk penskalaan gambar. Format ini banyak digunakan pada perangkat smartphone terbaru karena efisiensinya dalam menyimpan gambar berkualitas tinggi.

#### 4. BMP

BMP atau Bitmap adalah format gambar digital yang terdiri dari kumpulan titik-titik (piksel) yang disimpan dalam memori komputer. Format ini dikembangkan oleh Microsoft dan biasanya digunakan dalam sistem operasi Windows. Gambar BMP memiliki kualitas tinggi tanpa kompresi, tetapi ukuran filenya cenderung besar, sehingga kurang efisien untuk penggunaan web.

#### 5. RAW

RAW adalah format file gambar mentah yang dihasilkan langsung dari sensor kamera digital, khususnya kamera DSLR. File RAW menyimpan seluruh data gambar tanpa proses kompresi atau pengeditan, sehingga memberikan fleksibilitas maksimal dalam proses penyuntingan. Ekstensi file ini bisa berupa *.raw*, *.cr2* (Canon), atau *.nef* (Nikon), dan sangat bernilai dalam dunia fotografi profesional karena mempertahankan detail visual sepenuhnya.

#### 6. GIF

GIF adalah format gambar populer yang mendukung animasi sederhana. Format ini banyak digunakan di internet dan aplikasi perpesanan untuk menyampaikan ekspresi atau pesan dengan cara yang menarik. GIF hanya mendukung hingga 256 warna,

sehingga ukuran file relatif kecil, namun tidak cocok untuk gambar dengan gradasi warna kompleks.

## **7. WEBP**

WebP dikembangkan oleh Google untuk kebutuhan web modern. Format ini mendukung kompresi *lossy* dan *lossless*, transparansi, serta animasi. Keunggulan utamanya adalah ukuran file yang lebih kecil dibanding JPEG dan PNG, tanpa mengurangi kualitas visual. Hal ini membuat WebP menjadi pilihan ideal untuk mempercepat pemuatan halaman situs web.

## **8. PSD**

PSD adalah format file asli dari Adobe Photoshop. Format ini menyimpan elemen-elemen desain seperti layer, mask, efek, dan teks, sehingga ideal untuk proses pengeditan lanjutan dan kolaborasi desain. PSD hanya dapat dibuka di Photoshop atau perangkat lunak kompatibel lainnya seperti Illustrator, Premiere Pro, atau After Effects.

## **9. TIFF**

TIFF adalah format gambar berkualitas tinggi yang menggunakan kompresi *lossless*. Format ini sering digunakan dalam dunia percetakan dan pengarsipan karena mampu mempertahankan kualitas gambar meskipun disimpan ulang. Namun, ukuran file yang besar membuat TIFF kurang cocok digunakan untuk konten web.

## **10. PDF**

PDF adalah format dokumen yang dapat menyimpan teks, gambar, dan tata letak secara konsisten di berbagai perangkat dan sistem operasi. Dalam dunia desain grafis, PDF juga digunakan untuk menyimpan gambar vektor berkualitas tinggi, karena mampu mempertahankan ketajaman dan detail secara presisi. Fleksibilitasnya membuat PDF menjadi format pilihan untuk distribusi dokumen resmi maupun hasil desain.

## **2.3. Audio**

### **2.3.1. Pendapat Ahli**

#### **1. Yeti Mulyati (2007)**

Yeti Mulyati menyatakan bahwa media audio adalah sarana penyampaian pesan yang hanya dapat diterima melalui indera pendengaran. Media ini biasanya berbentuk kata-kata atau bahasa lisan yang disampaikan secara auditif untuk mendukung proses penyampaian informasi.

#### **2. Rivai**

Menurut Rivai, media audio dalam pembelajaran merupakan bahan ajar yang mengandung pesan berbentuk suara (auditif), yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar peserta didik. Keunggulan dari media ini adalah materinya bersifat tetap, sehingga memungkinkan siswa untuk mengakses dan mempelajarinya berulang kali sesuai dengan kemampuan masing-masing.

### **3. Susiliana**

Susiliana menjelaskan bahwa media audio adalah alat penyampai informasi yang hanya dapat ditangkap melalui pendengaran. Informasi yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol auditif seperti kata-kata, musik, dan efek suara, yang dapat memperkuat pesan dan membangun pemahaman audiens.

### **4. Yudhi Munadi**

Yudhi Munadi mengemukakan bahwa media audio hanya melibatkan indera pendengaran dan berfungsi memanipulasi suara untuk menyampaikan pesan. Media ini memiliki kelebihan dalam mengatasi hambatan ruang dan waktu, menjangkau khalayak luas, serta menstimulasi imajinasi pendengar, menjadikannya alat yang efektif dalam proses pembelajaran.

### **5. Azhar Arsyad (2005)**

Azhar Arsyad menyatakan bahwa media audio merupakan sarana penyampaian pesan dalam bentuk suara, baik verbal (seperti ujaran atau narasi) maupun nonverbal (seperti musik dan efek suara). Media ini efektif dalam menarik perhatian, memperkuat pemahaman, dan mendukung pembelajaran, terutama dalam pengembangan keterampilan mendengarkan dan komunikasi, seperti dalam pembelajaran bahasa.

## **2.3.2. Format Audio Populer**

### **1. MP3 (MPEG-1 Audio Layer 3)**

MP3 merupakan format audio paling populer secara global. Format ini dikenal karena kemampuannya mengompresi file audio dengan signifikan tanpa banyak mengurangi kualitas suara. MP3 mendukung hampir semua perangkat dan platform, menjadikannya pilihan utama untuk streaming dan distribusi musik digital secara luas.

### **2. WAV (Waveform Audio File Format)**

WAV adalah format audio tanpa kompresi yang menghasilkan kualitas suara tinggi. Karena menyimpan data dalam bentuk asli, ukuran file WAV cenderung besar. Format ini umum digunakan oleh profesional audio dalam produksi musik, film, dan game karena fleksibilitasnya dalam proses editing.

### **3. AAC (Advanced Audio Coding)**

AAC dikembangkan sebagai penerus MP3 dengan kualitas suara lebih baik pada ukuran file yang sama. Format ini banyak digunakan oleh layanan streaming seperti Apple Music dan YouTube, karena efisiensinya dalam menjaga kualitas pada bit rate rendah. AAC kompatibel dengan banyak perangkat modern.

### **4. WMA (Windows Media Audio)**

Dikembangkan oleh Microsoft, WMA menawarkan kualitas suara yang kompetitif dengan MP3, namun lebih optimal dalam ekosistem Windows. Tersedia juga varian seperti WMA Lossless dan WMA Pro untuk kebutuhan audio berkualitas tinggi.

Meski popularitasnya menurun, WMA masih digunakan pada beberapa aplikasi Windows.

#### **5. AIFF (Audio Interchange File Format)**

AIFF adalah format audio lossless yang dikembangkan oleh Apple. Seperti WAV, AIFF menyimpan audio tanpa kompresi sehingga menghasilkan kualitas tinggi namun dengan ukuran file yang besar. Format ini sering digunakan dalam produksi musik di perangkat Apple karena dukungan metadata dan kestabilan editing.

#### **6. ALAC (Apple Lossless Audio Codec)**

ALAC adalah format audio lossless buatan Apple yang menyimpan audio berkualitas tinggi tanpa kehilangan data. Kompatibel dengan seluruh ekosistem Apple, ALAC memungkinkan pengguna menikmati musik dengan detail maksimal sekaligus mendukung metadata untuk pengelolaan file musik digital.

#### **7. DSD (Direct Stream Digital)**

DSD adalah format resolusi tinggi yang digunakan dalam Super Audio CD (SACD). Dikenal memiliki kualitas lebih baik dibandingkan CD biasa, DSD memanfaatkan teknologi modulasi delta-sigma. Format ini menjadi favorit para audiophile meskipun memerlukan perangkat khusus dan ukuran file yang besar.

#### **8. FLAC (Free Lossless Audio Codec)**

FLAC adalah format lossless yang mampu mengompresi file audio tanpa menghilangkan data, menghasilkan ukuran file hingga 50% lebih kecil dari WAV. Format ini populer di kalangan pengguna yang mengutamakan kualitas suara tinggi, serta didukung luas oleh pemutar musik karena sifatnya yang open-source.

#### **9. OGG (Ogg Vorbis)**

OGG adalah format audio open-source yang menyajikan kualitas lebih baik dibandingkan MP3 pada ukuran file serupa. Banyak digunakan dalam game dan layanan streaming karena fleksibilitas lisensinya serta kemampuannya untuk streaming dengan latensi rendah, menjadikannya pilihan praktis untuk pengembang.

#### **10. Opus**

Opus adalah format audio modern yang dirancang untuk komunikasi suara real-time, seperti pada aplikasi Skype, Discord, dan berbagai platform game. Opus mendukung penyesuaian bit rate secara dinamis sesuai kondisi jaringan, menghasilkan kualitas suara yang stabil meskipun dalam koneksi internet yang tidak ideal.

## **2.4. Video**

### **2.4.1. Pendapat Ahli**

#### **1. Arsyad (2002:49)**

Menurut Arsyad, video merupakan media yang memadukan gambar dan suara dalam satu kesatuan, serta mampu menampilkan gerakan layaknya kejadian nyata yang berlangsung secara alami dan aktual. Video memberikan pengalaman visual yang lebih konkret, menarik perhatian siswa, dan dapat memperjelas konsep yang disampaikan selama proses pembelajaran.

#### **2. Dr. Agus Widyantoro, M.Pd.**

Dr. Agus Widyantoro menyatakan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konteks dan budaya yang relevan dengan materi. Ia menekankan pentingnya pemilihan video yang sesuai agar dapat mendukung pemahaman siswa secara lebih menyeluruh, terutama dalam pembelajaran bahasa dan aspek sosiokultural.

#### **3. Prof. Dr. Sumarlam, M.Hum.**

Menurut Prof. Dr. Sumarlam, video merupakan media komunikasi yang menyampaikan pesan secara simultan melalui visual dan audio. Ia menyoroti pentingnya kualitas video sebagai penentu efektivitas penyampaian pesan, terutama dalam konteks pendidikan dan komunikasi publik.

#### **4. Dr. Bambang Sunarto, M.Sn.**

Dr. Bambang Sunarto mengemukakan bahwa video adalah media yang efektif dalam menyampaikan cerita dan membangkitkan emosi. Ia menekankan bahwa kemajuan teknologi sangat berperan dalam peningkatan kualitas video, yang pada gilirannya memperkuat daya tarik dan efektivitas penyampaiannya.

#### **5. Prof. Dr. Endang Caturwati, M.Sn.**

Prof. Dr. Endang Caturwati menjelaskan bahwa video merupakan elemen penting dalam pengembangan seni pertunjukan modern. Ia menekankan pentingnya sinkronisasi antara video dengan elemen seni lainnya, seperti musik dan tari, guna menciptakan pengalaman yang harmonis. Dalam pandangannya, media video juga menjadi sarana strategis dalam mempertahankan dan mengembangkan kesenian di era digital.

### **2.4.2. Format Video Populer**

#### **1. MP4 (MPEG-4 Part 14)**

MP4 adalah format video yang sangat populer karena kemampuan kompresinya yang efisien, memungkinkan video memiliki ukuran file lebih kecil tanpa mengorbankan kualitas yang signifikan. MP4 mendukung berbagai perangkat dan platform, menjadikannya pilihan utama untuk streaming video dan distribusi konten digital.



## **2. AVI (Audio Video Interleave)**

AVI adalah format video yang dikembangkan oleh Microsoft. AVI memungkinkan penyimpanan data video dan audio dalam satu file, tetapi sering kali menghasilkan ukuran file yang lebih besar karena kualitasnya yang tinggi. Format ini banyak digunakan untuk pengeditan video profesional dan rekaman berkualitas tinggi.

## **3. MKV (Matroska Video)**

MKV adalah format kontainer video yang memungkinkan berbagai codec video dan audio serta subtitle dan metadata lainnya dimasukkan dalam satu file. Dengan kemampuan untuk menampung banyak trek audio dan subtitle, MKV sering digunakan untuk menyimpan film dan video berkualitas tinggi.

## **4. MOV**

MOV adalah format video yang dikembangkan oleh Apple, sering digunakan dalam aplikasi QuickTime. MOV memiliki kualitas video tinggi dan sangat kompatibel dengan perangkat Apple. Format ini juga mendukung berbagai codec video dan audio untuk hasil yang optimal dalam produksi video profesional.

## **5. WMV (Windows Media Video)**

WMV adalah format video yang dikembangkan oleh Microsoft dan sering digunakan dalam platform Windows. Format ini menawarkan kompresi tinggi dan tetap mempertahankan kualitas video yang baik. WMV digunakan untuk streaming video serta penyimpanan konten di perangkat yang mendukung Windows.

## **6. FLV (Flash Video)**

FLV adalah format video yang banyak digunakan untuk streaming video di web, terutama sebelum HTML5 menggantikan Flash. Meskipun saat ini penggunaannya mulai menurun, FLV masih populer pada situs yang mengandalkan Flash untuk video, menawarkan ukuran file yang lebih kecil untuk pemutaran online.

## **7. WEBM**

WEBM adalah format video open-source yang dirancang untuk penggunaan web. Dikenal karena kompresi efisiennya, WEBM sering digunakan di browser modern untuk streaming video langsung tanpa memerlukan plugin eksternal. Ini adalah pilihan ideal untuk konten HTML5.

## **8. AVCHD (Advanced Video Coding High Definition)**

AVCHD adalah format video yang dikembangkan oleh Sony dan Panasonic. Dirancang untuk rekaman video HD, AVCHD memiliki ukuran file yang lebih kecil dibandingkan dengan format video lainnya dengan kualitas tinggi. Biasanya digunakan pada kamera digital untuk merekam video definisi tinggi.

## **9. 3GP**

3GP adalah format video yang digunakan oleh perangkat seluler untuk mengompresi file video dan audio agar lebih efisien dalam hal ukuran file. Meskipun

kualitasnya tidak setinggi format lain, 3GP sangat efektif untuk penggunaan video di perangkat mobile yang memiliki keterbatasan penyimpanan dan konektivitas internet.

## **10. MPEG-2**

MPEG-2 adalah format video standar untuk siaran televisi dan penyimpanan DVD. Format ini menawarkan kualitas gambar yang baik dan telah lama digunakan dalam industri penyiaran. Meskipun lebih tua dibandingkan format lain, MPEG-2 tetap relevan dalam beberapa aplikasi industri dan perangkat pemutaran lama.

## **2.5. Animasi**

### **2.5.1. Pendapat Ahli**

#### **1. Prof. Dr. Slamet Riyadi, M.Sn.**

Prof. Dr. Slamet Riyadi menyatakan bahwa animasi merupakan media visual yang efektif untuk menyampaikan cerita dan membangkitkan emosi. Ia menekankan bahwa kreativitas menjadi unsur utama dalam menciptakan animasi yang menarik dan komunikatif.

#### **2. Dr. Bambang Sunarto, M.Sn.**

Menurut Dr. Bambang Sunarto, animasi adalah media penyampaian pesan yang efektif melalui visualisasi gerak. Ia menekankan bahwa perkembangan teknologi sangat berperan dalam meningkatkan kualitas animasi, baik dari segi estetika maupun efektivitas komunikasinya.

#### **3. Ni Wayan Eka Putri Suantari (2015)**

Ni Wayan Eka Putri Suantari menjelaskan bahwa animasi adalah sekumpulan gambar yang menampilkan objek seolah-olah hidup, melalui perubahan dan variasi gambar yang ditampilkan secara berurutan. Objek tersebut dapat berupa teks, bentuk, warna, maupun efek khusus yang bergerak secara teratur untuk menciptakan ilusi kehidupan.

#### **4. Ranang AS**

Ranang AS mengemukakan bahwa animasi adalah teknik penyajian gambar secara berurutan dalam interval waktu tertentu, sehingga menciptakan ilusi gerak. Animasi menggabungkan unsur visual, suara, emosi, dan karakter untuk menyampaikan pesan atau cerita, memberikan kesan bahwa gambar memiliki vitalitas dan kehidupan.

#### **5. Bustaman (2001:32–33)**

Menurut Bustaman, animasi adalah proses pembuatan efek gerak, perubahan warna, dan transformasi bentuk dalam rentang waktu tertentu. Ia menjelaskan bahwa animasi diciptakan melalui serangkaian gambar atau konten yang berbeda pada setiap frame, yang kemudian dijalankan secara berurutan untuk menghasilkan efek gerakan, serupa dengan prinsip kerja film.

### 2.5.2. Contoh Animasi Populer

#### 1. **2D Animation**

Animasi 2D adalah jenis animasi yang dibuat dengan menggambar karakter dan latar belakang dalam dua dimensi. Ini adalah salah satu jenis animasi yang paling tradisional dan masih banyak digunakan di industri hiburan, seperti film kartun dan acara televisi. Contoh terkenal: *Looney Tunes* dan *Tom and Jerry*.

#### 2. **3D Animation**

Animasi 3D menciptakan ilusi kedalaman dengan membuat objek dan karakter yang memiliki volume dan dimensi. Teknik ini lebih realistis dan digunakan dalam film-film blockbuster serta game modern. Contoh terkenal: *Toy Story* dan *Frozen*.

#### 3. **Stop Motion Animation**

Stop motion adalah teknik animasi yang menggerakkan objek satu frame pada satu waktu, menciptakan ilusi gerakan ketika frame-frame tersebut diputar berurutan. Stop motion sering digunakan dengan boneka atau model miniatur. Contoh terkenal: *Coraline* dan *The Nightmare Before Christmas*.

#### 4. **Claymation**

Claymation adalah bentuk khusus dari stop motion yang menggunakan bahan seperti tanah liat atau plastisin untuk membuat karakter dan objek. Claymation terkenal karena tampilannya yang unik dan bertekstur. Contoh terkenal: *Wallace and Gromit* dan *Chicken Run*.

#### 5. **Motion Graphics**

Motion graphics adalah animasi yang fokus pada elemen grafis seperti teks, logo, dan simbol. Biasanya digunakan dalam iklan, video musik, atau presentasi visual yang menonjolkan desain grafis. Contoh terkenal: *Nike* dan *Apple* dalam iklan mereka.

#### 6. **Hand-Drawn Animation**

Animasi gambar tangan adalah jenis animasi yang dibuat dengan menggambar setiap frame secara manual. Jenis animasi ini memerlukan waktu dan usaha yang sangat besar, namun memberikan sentuhan artistik yang khas. Contoh terkenal: *The Lion King* dan *Snow White and the Seven Dwarfs*.

#### 7. **Anime**

Anime adalah animasi yang berasal dari Jepang dan dikenal dengan gaya visual yang sangat khas serta cerita yang sering kali mendalam. Anime dapat berupa serial televisi atau film, dan mencakup berbagai genre. Contoh terkenal: *Naruto*, *My Neighbor Totoro*, dan *Attack on Titan*.

#### 8. **Rotoscoping**

Rotoscoping adalah teknik animasi yang melibatkan penggambaran ulang gambar nyata dengan cara melacak gerakan objek di dalam video. Teknik ini memungkinkan penciptaan animasi yang sangat realistis. Contoh terkenal: *A Scanner Darkly* dan *The Lord of the Rings* (1978).

9. **Virtual Reality (VR) Animation**

Animasi VR menggunakan teknologi virtual reality untuk menciptakan pengalaman interaktif di mana pengguna dapat berinteraksi dengan dunia animasi dalam lingkungan 3D. Ini adalah bidang yang berkembang pesat dalam game dan hiburan interaktif. Contoh terkenal: *VRChat* dan *The Blu*.

10. **Computer-Generated Imagery (CGI)**

CGI adalah teknik pembuatan gambar dan animasi yang menggunakan komputer untuk menghasilkan efek visual. CGI digunakan dalam film dan game untuk menciptakan dunia, karakter, dan efek yang sangat realistis. Contoh terkenal: *Avatar* dan *The Avengers*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Dwi, "Pengertian Teks Beserta Jenisnya Lengkap," *Pascasarjana UMSU*, Jan. 27, 2023. [Online]. Available: <https://pascasarjana.umsu.ac.id/pengertian-teks-beserta-jenisnya-lengkap/>. [Accessed: Apr. 13, 2025].
- [2] H. G. Tarigan, "Artikel Bahasa Indonesia," *eJournal UNESA*. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/article/56949/15/article.pdf>.
- [3] D. Sugono, "Analisis Teks Bahasa Indonesia," *Jurnal Bahasa dan Seni*, vol. 10, no. 2, 2009. [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/bahas/article/view/13555>.
- [4] L. Arras, F. Horn, G. Montavon, K.-R. Müller, and W. Samek, "What is relevant in a text document?: An interpretable machine learning approach," *PLoS One*, 2017.
- [5] M. A. K. Halliday and C. M. I. M. Matthiessen, *Halliday's Introduction to Functional Grammar*, 4th ed. London: Routledge, 2014.
- [6] Halaman Moeka Publishing, "10 Font yang Sering Dipakai dalam Buku," *Halaman Moeka*, Apr. 10, 2024. [Online]. Available: <https://www.halamanmoeka.com/artikel/10-font-yang-sering-dipakai-dalam-buku>. [Accessed: Apr. 14, 2025].
- [7] G. N. Arviana, "18 Jenis Font yang Bisa Kamu Gunakan dalam Karya Desain Grafis," *Glints*, Mar. 17, 2025. [Online]. Available: <https://glints.com/id/lowongan/jenis-font/>. [Accessed: Apr. 14, 2025].
- [8] "Arial," *Wikipedia Bahasa Indonesia*, Jan. 26, 2025. [Online]. Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/Arial>. [Accessed: Apr. 14, 2025].
- [9] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002, p. 49.
- [10] M. Adieb, "10 Tipe Ekstensi Gambar yang Sering Digunakan dalam Dunia Desain," *Glints*, Jul. 5, 2022. [Online]. Available: <https://glints.com/id/lowongan/ekstensi-gambar/>. [Accessed: Apr. 14, 2025].
- [11] "Calibri," *Wikipedia Bahasa Indonesia*, Jan. 26, 2025. [Online]. Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/Calibri>. [Accessed: Apr. 15, 2025].
- [12] "Bitmap," *Wikipedia Bahasa Indonesia*, Jan. 26, 2025. [Online]. Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/Bitmap>. [Accessed: Apr. 14, 2025].
- [13] "WebP," *Wikipedia Bahasa Indonesia*, Feb. 10, 2023. [Online]. Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/WebP>. [Accessed: Apr. 14, 2025].
- [14] I. Magdalena, Roshita, S. Pratiwi, A. Pertiwi, and A. P. Damayanti, "Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 3, no. 2, Aug. 2021.

- [15] A. Sulastris, S. Sugiyono, and E. Uliyanti, "Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan media gambar di kelas III," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, FKIP UNTAN, 2014.
- [16] R. W. Sutami, *Teori Gambar*, Academia.edu, Mar. 1, 2016. [Online]. Available: [https://www.academia.edu/36426012/Teori\\_gambar](https://www.academia.edu/36426012/Teori_gambar). [Accessed: Apr. 13, 2025].
- [17] M. Sumarlam and S. Chattri, *Teori dan Praktik Analisis Wacana*. Surakarta: Pustaka Cakra, 2003.
- [18] A. Chaer, *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- [19] E. Caturwati, *Seni dan Ketahanan Budaya*. Bandung: Sunan Ambu Press, 2022.
- [20] V. M. H. Permatasari, "Improving students' listening skills through podcasts at SMP BOPKRI 1, Yogyakarta Grade VIII, Class A in the academic year of 2012/2013," Undergraduate Thesis, English Education Dept., Language and Art Faculty, Yogyakarta State Univ., Yogyakarta, 2013.
- [21] N. W. E. P. Suantari, *Dunia Animasi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2015. [Online]. Available: <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/11090/3/BAB%20II.pdf>. [Accessed: Apr. 14, 2025].
- [22] M. A. Prahasari, "Pengembangan Media Audio Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menanggapi Cerita untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya," *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 1, 2014. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/6367>. [Accessed: Apr. 15, 2025].
- [23] G. Maulana, "10 Macam Format Audio yang Paling Populer Saat Ini," *Carisinyal*, 2023. [Online]. Available: <https://carisinyal.com/macam-format-audio/>. [Accessed: Apr. 15, 2025].
- [24] BINUS Digital, "Kenali Jenis-jenis Animasi," *binus.ac.id*, Dec. 3, 2021. [Online]. Available: <https://binus.ac.id/binus-digital/2021/12/03/kenali-jenis-jenis-animasi/>. [Accessed: Apr. 15, 2025].
- [25] F. T. Nugroho, "Jenis-Jenis Animasi, Lengkap beserta Penjelasannya," *Bola.com*, Aug. 24, 2023. [Online]. Available: <https://www.bola.com/ragam/read/5377963/jenis-jenis-animasi-lengkap-beserta-penjasannya>. [Accessed: Apr. 15, 2025].