

## RINGKASAN MODUL 1

Tandiyo Pradekso, M. Bayu Widagdo, Melani Hapsari (2013) **Buku Materi Pokok *Produksi Media*** Jakarta: Universitas Terbuka.  
Modul 1.

Kompetensi Khusus:

Mahasiswa dapat menjelaskan: karakteristik media audiovisual, era konvergensi dalam media audiovisual, bahasa audiovisual, karakter penonton media audiovisual.

### Kegiatan Belajar 1: **Audiovisual sebagai Media Komunikasi Massa**

Medium komunikasi mengalami proses *cyclic* (berulang), walau tidak sama. Dulu orang menggunakan *oral/auditory* dan *visual* secara langsung dan bersama saat berkomunikasi. Kemudian dengan menggunakan medium goresan, misalnya pada batu, kayu, dll. Kemudian menggunakan media cetak yang mudah didistribusikan ke lintas daerah. Kemudian dengan menggunakan alat elektronik: penguat suara. Kemudian dengan radio, alat perekam suara, telepon, sehingga pesan dapat ditransmisikan melintasi wilayah dengan hampir tak terbatas jarak dan waktu.

Ketika gambar dan suara dapat direkam bersama dan ditransmisikan (misalnya televisi), manusia seolah kembali ke masa di mana orang berkomunikasi dengan *oral/auditory* dan *visual* secara langsung dan bersama. Tetapi bedanya, komunikasi sekarang dapat dilakukan lintas ruang dan waktu.

#### A. Karakteristik Media Audiovisual

Perkembangan medium audiovisual sekarang ini tidak lepas dari media perekam visual (kamera foto), atau dengan kata lain medium audiovisual mengadopsi cara kerja mesin fotografi. Teknologi audiovisual merujuk pada audio dan visual.

Medium film banyak digunakan untuk media audiovisual film bioskup dan iklan/acara televisi. Film dikatakan medium audiovisual yang baik (Jim Stinson-2002):

1. Peralatan film relatif portable, sehingga lokasi produksi lebih praktis,
2. Kemampuan untuk memproduksi gambar hitam putih atau warna sangat tinggi,
3. Gambar dan suara direkam pada jalur yang terpisah dalam film, sehingga memberikan peluang untuk melakukan improvisasi dalam editing lebih leluasa.

Medium televisi sekarang memiliki karakteristik:

1. Ukuran kamera lebih kecil dan portable,
2. Fitur kamera (gambar dan suara) semakin lengkap dan terintegrasi, dan memiliki ketajaman gambar dan warna dengan kualitas yang sangat tinggi,
3. Sistem perekaman telah disempurnakan, sehingga sinyal televisi dapat direkam dan diedit secara elektronik.

Film dan televisi seolah bersaing dalam memproduksi gambar. Namun perbedaan mendasar, film tetap menggunakan medium yang sama (pita seluloid), sedangkan televisi dengan format video. Film dikatakan lebih kaya warna jika dibandingkan dengan video. Video dipandang masih kurang jernih gambarnya dan kasar karena resolusinya rendah. Produksi film mahal dan panjang, sedang video ratusan kali lebih murah dan sederhana. Film sangat sensitif terhadap pencahayaan, maka proses lebih rumit, demikian juga proses perekaman suaranya karena dilakukan pada jalur yang berbeda. Film lebih kompleks, utamanya pada *color balancing*, penambahan efek transisi dan editing.

#### B. Era Konvergensi

Teknologi komunikasi terkini membuat penyatuan keunggulan dan menutup kekurangan produksi film dan video. High-definition video (HDV) mampu merekam gambar hampir sama dengan film, sedangkan film mengakomodasi modus perekaman gambar secara elektronik. Proses konvergensi (penyatuan) ini melahirkan medium visual hybrid antara format film dan video. Iklan, direkam dalam format film, lalu ditransfer ke videotape, kemudian ke proses video. Pada film bioskup, *special effects* dibuat secara

elektronik dan kemudian ditrasfer ke film. Pembuatan *special effects* sendiri dengan komputer termasuk proses digitalisasi film dengan mentransfer per film frame dan mengkonversi ke pola pixels. Proses selanjutnya adalah digitalisasi khususnya untuk tata suara pada film dan video. Dalam hal ini diperlukan software dan *multiplayer sound tracks*.

Konvergensi dan perkembangan teknologi media audiovisual membawa dampak:

1. perluasan ragam produksi program video, pemanfaatan modus distribusi televisi siaran, televisi kabel, televisi satelit, dan internet,
2. meluasnya penggunaan video ke berbagai kehidupan, misalnya: kedokteran, pendidikan, industri, penegakan hukum, dsb.,
3. munculnya peluang karier di bidang video,
4. media audio, grafis, dan audiovisual telah bertransformasi dengan sinyal digital melalui WiFi, WiMax, atau dengan sistem distribusi nirkabel lainnya.
5. mendorong perubahan dalam sistem produksi media, konsep-konsep dan teori-teori, teknologi dan sistem distribusi, dan sistem ekonomi dan cara menghasilkan keuntungan,
6. terjadinya perubahan sistem dan jenis penyimpanan video, audio, dan data (digital),
7. munculnya perkembangan permainan digital (games) melalui internet.

Contoh konkrit: dulunya penjualan lagu melalui pita kaset, CD, sekarang melalui nada dering telepon seluler atau internet. *Streaming video* melalui internet juga akan ditingkatkan kualitasnya.

## Kegiatan Belajar 2: Seni dan Komunikasi Video

Komunikasi yang baik tidak lepas dari seni berkomunikasi. Oleh karena itu, untuk menjadi komunikator, analis, perencana komunikasi, seseorang harus memahami seni berkomunikasi.

### A. Bahasa Audiovisual

Jika seseorang melihat film atau video, seolah-olah orang tersebut mengalami sendiri. Komunikasi video menggunakan bahasa visual, bahasa yang memiliki kaidah seperti tata bahasa tulis. Image dapat diibaratkan sebagai suatu kata, sebuah *shot* seperti kalimat lengkap, sedangkan adegan (*scene*) adalah sebuah alinea, dan sekuen seperti bab. Bahasa visual dalam video mempunyai kekuatan sosial yang sangat penting, karena akan menyampaikan pesan kepada khalayak.

Pada tingkatan dasar, video memiliki tata bahasa yang setara dengan subyek, kata kerja, predikat, atau aturan waktu. Pada tingkatan yang lebih tinggi, video memiliki semacam kesusasteraannya sendiri, yang merupakan teknik untuk menciptakan cara berekspresi yang spesifik: komposisi dan gerak kamera, kontinuitas gambar, dan pengendalian ritme program video.

Untuk memberikan makna pada konten film diperlukan kombinasi dari: penggunaan perangkat teknik dan penyelarasan dengan suara dan nilai-nilai kultur atau norma dan konvensi yang berkaitan dengan aksi, peristiwa, dan adegan yang ada dalam film tersebut.

Tiga proses yang menentukan bahasa audiovisual:

1. *Overlapping practices* (aktivitas yang saling tumpang tindih). Hal ini terjadi saat pengolahan data digital dengan komputer.
2. Memudarnya batas-batas konseptual mengenai potensi makna. Hal ini dikarenakan berubahnya pola distribusi film: penerapan siaran televisi digital, home cinema, home theater. Ini dapat memunculkan sistem berlangganan, pay-as-you-go, film/video-on-demand,
3. Munculnya berbagai *hybrid practices* yang baru. Orang tidak sekedar menonton, tapi dengan perangkat yang ada orang tersebut dapat melakukan interaktif, bahkan mengendalikan keadaan.

### B. Memahami Karakter Penonton

Memahami karakter penonton atau *spectator* adalah penting guna untuk mengetahui selera apa yang disukai, agar karya video mendapatkan apresiasi.

Karakter penonton:

1. kemampuan menduga adegan selanjutnya dan ingin membuktikan dugaannya pada adegan berikutnya,
2. memiliki kecenderungan menurut terhadap alur cerita atau informasi yang diberikan oleh produser, walau kadang tersembunyi. Jika interpretasi salah, penonton akan menganggap suatu surprise.
3. cenderung tertarik pada tokoh yang baik atau memiliki kemampuan hebat (protagonis) kemudian mengikat diri kepada tokoh yang disukai,
4. menghitung alur pemecahan masalah, pemecahan masalah jangan terlalu ringan atau terlalu berat, Dalam produksi audiovisual perlu mempertimbangkan/menganalisa aspek distribusi dan demografis. Dalam konteks pemasaran, aspek estimasi: jumlah khalayak, komposisi demografinya, kebutuhan dan selera adalah yang yang sangat mendasar dan penting.

widodo h. wijoyo

widodo h. wijoyo

widodo h. wijoyo