

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Koran Waspada (Harian Waspada)

Harian Waspada Medan adalah salah satu harian lokal kota Medan yang selalu menyediakan informasi dan juga peristiwa yang terjadi di kota Medan dan sekitarnya. Harian lokal ini merupakan harian tertua di kota Medan. Terbit perdana pada tanggal 11 Januari 1947 menjadikannya harian lokal pertama yang ada di kota Medan. Harian lokal yang saat ini menginjak usai 66 didirikan oleh Muhammad Said dan Ani Idrud. Harian Waspada Medan saat ini memiliki markas di Jalan Letjen Suprpto/Brigjen Katamsa No. 1, Medan.

Setelah 66 tahun perjalanannya, Harian Waspada Medan saat ini sudah menjadi bacaan semua kalangan, mulai pojok jalan, di kedai kopi, bahkan di meja para pejabat dan birokrat negeri ini. Dengan sajian isi berita yang menarik, independen dan berimbang dalam mengulas sebuah berita, serta selalu menyajikan berita terhangat saat ini membuat para pelanggannya selalu setia membacanya. (Burhanudin ; 1988 : 7)

II.1.1. Sejarah Koran Waspada (Harian Waspada)

Dalam membuat berita koran waspada/ harian waspada mereka menggunakan berbagai cara untuk membuat pembaca setianya agar terus membeli dan berlangganan dengan percetakan mereka. Tidak jarang ditemukan adanya perbedaan penyampaian dalam menyampaikan isi berita antara satu surat kabar

dengan surat kabar lainnya. Dengan adanya perbedaan ini, isi berita sangatlah beragam. Dan berbeda di antara surat kabar yang beredar.

Di antara surat kabar itu, Waspada juga memiliki pemikiran yang berbeda dengan surat kabar yang lain. Waspada merupakan sebuah surat kabar yang cukup besar yang beredar di wilayah Sumatera Utara dan Aceh. Waspada juga merupakan salah satu surat kabar yang memiliki pembaca yang cukup banyak setiap harinya. Banyaknya pembaca yang di miliki oleh Waspada didapat bukan dengan cara yang mudah, melainkan karena telah mendapatkan nama setelah menerbitkan berita pertamanya pada tahun 1947. (Said ; 1995 : 9)

II.2. Percetakan

Percetakan adalah sebuah proses industri untuk memproduksi secara massal tulisan dan gambar, terutama dengan tinta di atas kertas menggunakan sebuah mesin cetak. Yang merupakan sebuah bagian penting dalam penerbitan dan percetakan transaksi. Banyak buku, koran, brosur, *flyer* dan majalah sekarang ini biasanya dicetak menggunakan teknik percetakan *offset*. *Image* yang akan dicetak di print di atas film lalu di *transfer* ke *plat* cetak. Warna-warna bisa didapatkan dengan menimpakan beberapa pola warna dari setiap pelat *offset* sekaligus.

Teknik percetakan umum lainnya termasuk cetak *relief*, sablon, *rotogravure*, dan percetakan berbasis digital seperti pita jarum, inkjet, dan laser. Dikenal pula teknik cetak *poly* untuk pemberian kesan emas dan perak ke

atas permukaan dan cetak *emboss* untuk memberikan kesan menonjol kepada kertas.(Prakarsa ; 2009 : 48)

II.2.1. Sejarah Percetakan

Percetakan mempunyai catatan sejarahnya sendiri. Sejarah menuliskan informasi tanggal dari gambar dinding gua yang berumur lebih dari 30.000 tahun. Pada tahun 2500 B.C., orang Mesir mengukir *hieroglyphics* pada batu. Akan tetapi, percetakan yang kita ketahui sekarang tidak ditemukan hingga lebih dari sekitar 500 tahun yang lalu.

Orang China membuat banyak penemuan. Mereka menemukan kertas di abad pertama dan *moveable type* yang terbuat dari tanah liat sekitar abad ke-11. Orang Korea pertama kali membuat *moveable type* dari perunggu pada pertengahan abad ke-13. Akan tetapi, tidak diketahui adanya hubungan antara penemuan awal orang Asia dan penemuan percetakan di Eropa pada abad ke-15.

Di Eropa, sebelum percetakan ditemukan, semua informasi yang tercatat ditulis dengan tangan. Buku-buku dengan hati-hati disalin oleh ahli tulis (*scribes*) yang sering menghabiskan waktu bertahun-tahun untuk menyelesaikan satu jilid buku. Metode ini begitu lambat dan mahal dan hanya sedikit orang yang memiliki kesempatan atau kemampuan untuk membaca karya yang telah selesai.

Kemungkinan besar percetakan pertama kali ditemukan untuk mempermudah penduplikasian Injil. Jika sebelumnya ditulis dengan tangan di ruang *scriptoria*, maka sejak zaman renaissance manusia mulai berpikir untuk mempercepat proses ini lewat produksi massal.

Teknik cetak pertama kali yang dikenal dimulai dari Kota Mainz, Jerman pada tahun 1440 yang merupakan sentra kerajinan uang logam saat itu. Pertama kali metode cetak diperkenalkan oleh *Johannes Gutenberg* dengan inspirasi uang logam yang digesekkan dengan arang ke atas kertas. *Relief* uang logam menimbulkan ide untuk membuat permukaan dengan tinggi bervariasi. Hal ini dikenal dengan nama cetak tinggi. (Prakarsa ; 2009 : 49)

II.3. Multimedia

Teknologi komputasi multimedia merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir. Dengan lahirnya era teknologi ini, produsen industri komputer tampaknya mendapatkan “angin segar” ditengah lesunya permintaan *hardware* komputer oleh masyarakat, karena multimedia telah membangkitkan citra baru teknologi komputer.

Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.

Konsep ini tentu menuntut spesifikasi *hardware* yang tinggi dan peralatan-peralatan pendukung lainnya seperti *speaker*, *sound card*, dan lain sebagainya. Informasi yang dihasilkan memiliki nilai komunikasi *interaktif* yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan

selera, dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya. (Budi Sutedjo ; 2006 : 37)

II.4. Perancangan

Perancangan adalah aktifitas kreatif menuju sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya. Menurut Al-Bahra (2005 : 51), perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah. Sedangkan menurut Azhar Susanto (2004 : 332), perancangan merupakan spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis. Perancangan adalah menyeleksi dan menghubungkan pengetahuan, fakta, imajinasi, asumsi untuk masa yang akan datang dengan tujuan memvisualisasi dan memformulasi hasil yang diinginkan, dan juga urutan kegiatan yang diperlukan. Perancangan dalam pengertian ini menitikberatkan kepada usaha untuk menyeleksi dan menghubungkan sesuatu dengan kepentingan masa yang akan datang serta usaha untuk mencapainya.

II.5. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, nyawa, semangat. Sedangkan animasi secara utuh diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup. Disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan, objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan efek spesial (Arief Ramadhan ; 2006 : 6).

II.5.1. Sejarah Animasi

Cara membuat animasi sudah lama berhasil disingkap oleh akal cerdas manusia. Beberapa teknik tertentu terus dikembangkan, mulai teknik manual hingga menjadi teknik digital seperti sekarang ini, animasi bahkan telah berkembang dan tumbuh menjadi industri hiburan yang luar biasa, karena animasi telah mempesona dan mampu membuat takjub umat manusia.

Pada tahun 1919, animasi dibuat dinegara Amerika Serikat oleh *Walt Disney*. Namun menurut catatan sejarah. Pada tahun 1913 di Jepang sudah ada animasi pertama yang berjudul *First Experiments In Animation* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro. Pada saat itu animasi dibuat dengan membuat banyak gambar yang terangkai dan berhubungan, jika hasil gambar sudah memuaskan (Arief Ramadhan ; 2006 : 6).

II.5.2. Animasi 3D

Animasi 3 dimensi (3D) adalah proses pembuatan pergerakan gambar dalam lingkaran 3 dimensi. Prinsip kerjanya sama dengan animasi 2 dimensi hanya objek yang dibangun adalah bangun 3 dimensi seperti : *Shape*, kerucut/*cone*, kubus dan lain-lain. Animasi 3 dimensi secara keseluruhan dikerjakan menggunakan bantuan komputer. Melalui menu gerakan dalam program komputer, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara 3 dimensi. (Yudhi Indarto, 2013 : 173)

II.5.3. Konsep dasar objek 3D

Objek 3 D memiliki ruang dan volume. Objek 3D memiliki lokasi kordinat X, Y, dan Z. Jika pada bidang 2 dimensi objek dapat digerakan ke kanan kiri (X) dan atas bawah (Y), maka pada ruang 3 dimensi, sebuah objek dapat digerakan ke kanan kiri dan atas bawah, juga dapat digerakan kedepan dan kebelakang (Z). Objek 3D pada umumnya memiliki sub objek, yaitu elemen-elemen pembentuk objek tersebut. Elemen-elemen itu adalan *Vertex*, *Edge*, dan *Face*. *Vertex* adalah sebuah titik yang terletak pada kordinat X, Y, dan Z. Dua *vertex* jika digabungkan akan menjadi *edge*. Bidang permukaan berupa kurva tertutup yang terbentuk dari tiga *vertex* dan *edge* (memiliki tiga sisi) atau lebih disebut *face*. Kumpulan *vertex*, *edge*, dan *face* yang membentuk sebuah objek yang utuh disebut dengan mesh. (Yudhi Indarto, 2013 : 174)

II.5.4. StoryBoard

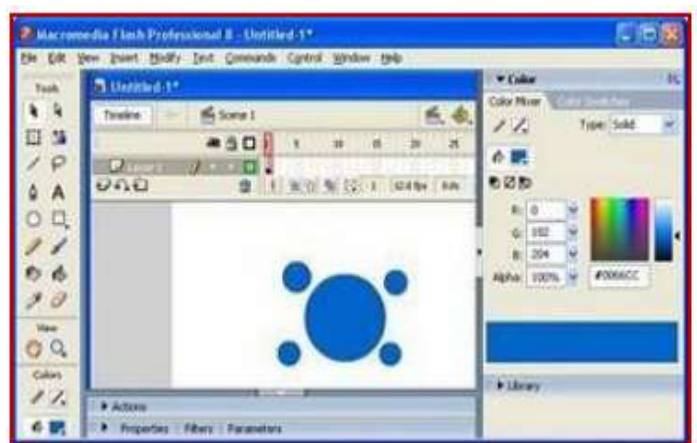
Storyboard adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung. *Storyboard* merupakan naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar atau sketsa yang berguna untuk lebih memudahkan cameraman dalam pengambilan gambar. *Storyboard* secara harfiah berarti dasar cerita, *storyboard* adalah penjelasan bagaimana cara seseorang akan membuat suatu proyek. Jika diumpamakan sebagai pembuatan film, maka bisa dibilang bahwa *storyboard* adalah skenario film tersebut. (Yulia Inrawati, 2011: 3)

II.6. Pengenalan *Macromedia Flash Player 8*

Sebuah program grafis animasi standard professional untuk menghasilkan produk-produk multimedia seperti *Courseware*, *Multimedia Presentation*, *Website*, *Computer Game*, dan *Animation*. Program ini mampu menghasilkan animasi yang demikian canggih, sehingga besar aplikasi tutorial yang interaktif, *game*, presentasi, dan lain-lain dibuat dengan program ini. *Flash professional 8* merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya (Flash 5, Flash 6/MX, Flash MX professional 2004). Ada beberapa *panel* pada *flash* yang harus diketahui sebagai dasar pembuatan animasi :

II.6.1. Area Kerja *Macromedia Flash Player*

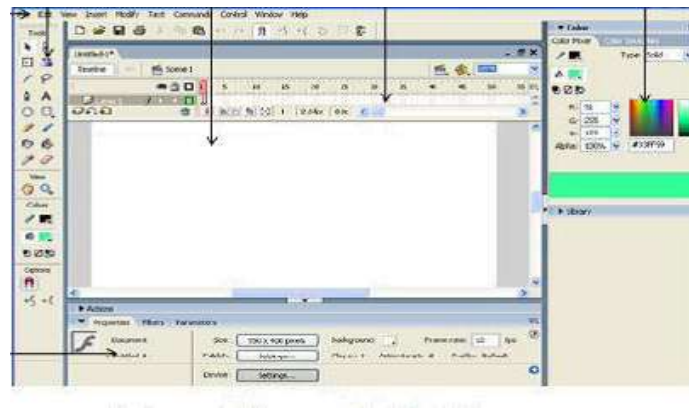
Saat pertama kali menjalankan program *Macromedia Flash Player*, maka kita akan mendapati tampilan halaman pembuka *Macromedia Flash Player* seperti yang terlihat pada Gambar II.3 di bawah ini :



Gambar II.1. Tampilan Halaman Macromedia Flash 8

(Sumber :Amal Jamaludin, 2010:11)

Setelah proses *loading* program *Macromedia Flash Player* selesai, maka akan tampil bagian antarmuka dari *Macromedia Flash Player*. Area kerja *Macromedia Flash Player* dapat dilihat pada Gambar II.4

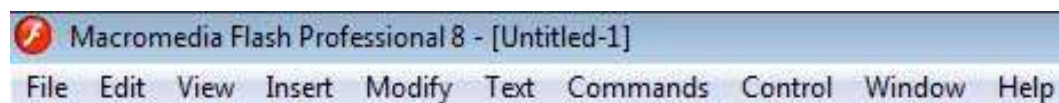


Gambar II.2. Tampilan *Macromedia Flash Player*

(Sumber : Amal Jamaludin, 2010:12)

II.6.2. Menu Bar

Menu, berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam *Flash*, misalnya, klik menu *File > Save* berfungsi untuk menyimpan dokumen,. Menu terletak di bagian area *Flash*. Berikut ini merupakan gambar dari *Menu Bar*.



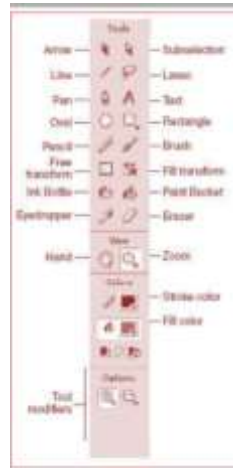
Gambar II.3. Tampilan Menu Bar

(Sumber : Amal Jamaludin, 2010 : 16)

II.6.3. Toolbox

Toolbox, berisi tool-tool yang berfungsi untuk membuat, menggambar, memilih dan memanipulasi obyek atau isi yang terdapat di layar dan *timeline*.

Toolbox dibagi menjadi 4 bagian, yaitu *tools*, *view*, *colors*, dan *options*. Berikut ini merupakan gambar dari Main *Toolbox*.

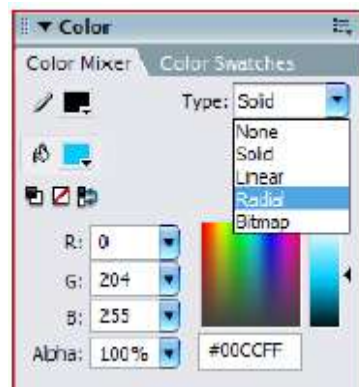


Gambar II.4. Tampilan Toolbox

(Sumber :Amal Jamaludin, 2010:13)

II.6.4. *Panel*

Panel, berisi kontrol fungsi yang dipakai dalam *flash*, yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari objek atau animasi secara cepat dan mudah. *Panels* biasanya terletak di bagian kanan area *Flash*. Untuk menampilkan *panel* tertentu, klik menu Window > (nama *panel*). Berikut ini merupakan gambar dari *panel*.

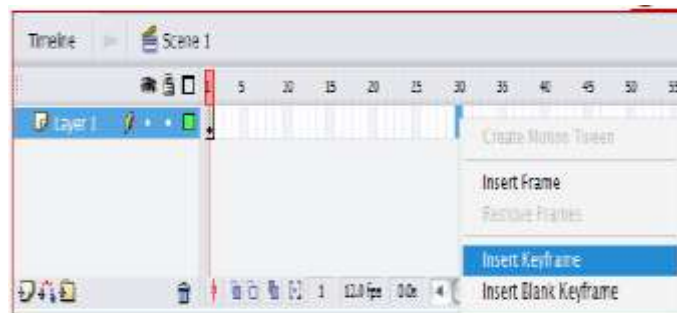


Gambar II.5. Tampilan Panel

(Sumber : Amal Jamaludin, 2010:21)

II.6.5. *Timeline*

Timeline, berisi *layer* dan *frame-frame* yang berfungsi untuk mengontrol *object* yang akan dianimasikan. *Timeline* terletak dibawah menu. Berikut ini merupakan gambar dari *timeline*.



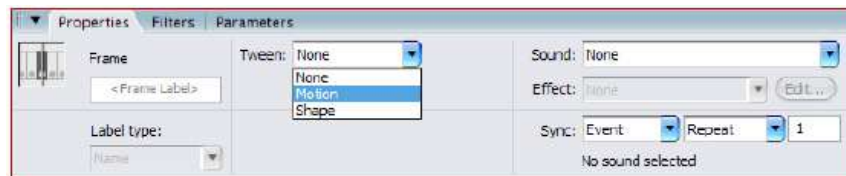
Gambar II.6. Tampilan *Timeline Animation*

(Sumber : Amal Jamaludin, 2010:19)

II.6.6. *Properties*

Properties, berfungsi hampir sama dengan panels, hanya saja *properties* merupakan penggabungan atau penyederhanaan dari *panel*. Jadi dapat lebih

mempercepat dalam mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari objek, animasi, *frame* dan komponen secara langsung. Berikut ini merupakan gambar dari *properties*.



Gambar II.7. Tampilan *Properties*

(Sumber : Amal Jamaluddin, 2010:19)

II.6.7. *Stage*

Stage adalah dokumen atau layar yang akan digunakan untuk meletakkan obyek-obyek dalam *flash*. *Stage* terletak pada bagian tengah area *flash*. Berikut ini merupakan gambar dari *stage*.



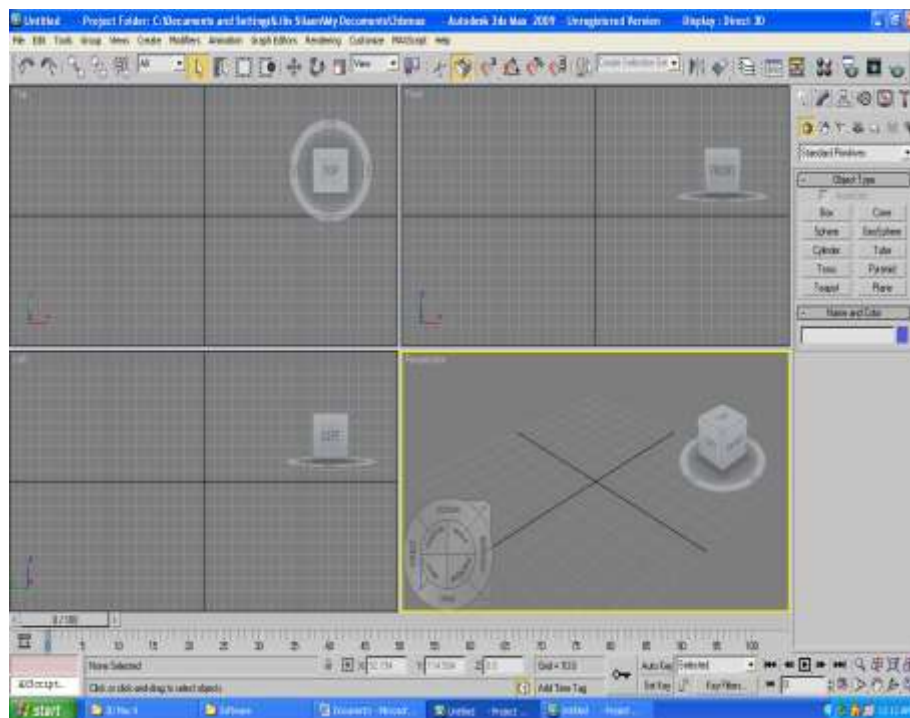
Gambar II.8. Tampilan *Stage*

(Sumber : Amal Jamaludin, 2010:17)

II.7. Pengenalan 3D *Max* 2009

Autodesk merupakan salah satu perusahaan pengembangan perangkat lunak yang terbesar saat ini. Salah satu produk yang sukses dipasarkan adalah 3ds *Max*

studio. Hingga saat ini eksistensi *software* yang bergerak dibidang 3 dimensi ini pun terus berkembang sampai ke rilis yang paling baru, yaitu *Autodesk 3ds Max 2009*. Banyak perkembangan baru dari *software* ini dibandingkan dengan versi sebelumnya, mulai dari tampilan *interface* hingga fasilitas yang disediakan, jauh lebih *impresif* dibandingkan versi terdahulu (Gilang Wiradinata, 2010 : 1).



Gambar II.9. Interface 3ds Max 2009

(Sumber : Gilang Wiradinata, 2010 : 2)