NIRMANA Vol. 2, No. 1, Januari 2000: 36 - 47

KOMPUTER GRAFIS DALAM IKLAN DI MEDIA CETAK DAN TELEVISI

Heru Dwi Waluyanto
Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain - Universitas Kristen Petra

ABSTRAK

Penampilan iklan di media cetak maupun televisi terus-menerus mengalami perkembangan. Para desainer dibidang periklanan selalu berupaya menyempurnakan penampilan iklan-iklan hasil karya mereka. Keberadaan komputer grafis dalam dunia periklanan ternyata berhasil menarik perhatian khalayak sasaran, dan berkat kemajuan teknologi komputer yang semakin canggih, para desainer iklan berkarya dengan cara memadukan seni dan teknologi. Bagaimanapun pekerjaan kreatif desainer iklan tersebut adalah sebagai proses penggambaran, penulisan, perancangan dan produksi sebuah iklan.

Kata kunci: Komputer grafis, iklan, media cetak, media televisi

ABSTRACT

Commercial appearances in television and printed media has evolved continuosly. Ad designers always try to improve their commercial works performance. The existence of graphic computer in the world of advertising has succeded to draw attention of the targetted public. Through the advancement of computer technology, the designers tend to create their works by blending art and technology. However the creative work of ad designer is the process of imaging, writing, arranging and producing of an advertisement.

Keywords: *Computer graphic, advertisement, print media, television media*

PENDAHULUAN

Orang mengenal iklan pertamakali melalui pengumuman-pengumuman yang disampaikan secara lisan (komunikasi verbal). Karena disampaikan secara lisan maka daya jangkauannya sempit. Kemudian bentuk iklan mengalami perkembangan dan mulai menggunakan sarana tulisan atau relief-relief yang diukir pada dinding-dinding sebagai alat penyampaian pesan. Sejarah membuktikan bahwa pada penggalian puing-puing Herculaneum telah ditemukan gambar dinding yang mengumumkan rencana penyelenggaraan pesta pertarungan gladiator. Pada jaman Yulius Caesar , banyak toko di kota-kota besar yang telah mulai memakai tanda dan simbol atau papan nama. Itulah media utama dalam beriklan yang digunakan masyarakat Romawi pada saat itu. Pada tahun

1450 Gutenberg menemukan sistem percetakan dan setelah itu muncul sejumlah surat kabar dengan iklan untuk kepentingan komersial.[1]

Seiiring dengan kemajuan jaman, penampilan iklan terus disempurnakan dengan memadukan seni dan teknologi seraya menambahkan unsur persuasi di dalamnya. Iklan-iklan dapat dijumpai di mana saja, mulai dari radio, media cetak, media luar ruang yang berbentuk papan reklame sampai pada iklan televisi. Semuanya mempunyai persamaan, yaitu ingin mendekati khalayak sasaran dengan menarik perhatian mereka. Caranyapun bermacam-macam, mulai dari penampilan paras sang model yang cantik dan sensual sampai dengan penggunaan kata-kata *(copywriting)* dan tata warna yang kontras.

Saat ini iklan di media cetak maupun televisi tampak semakin cantik dan hidup. Ini berkat kemajuan teknologi komputer yang semakin canggih. Seperti pada iklan media cetak misalnya, kedatangan teknologi *Desktop Publishing* telah menghasilkan eksekusi iklan cetak menjadi lebih sempurna. Demikian juga pada media televisi, penggunaan teknologi komputer memungkinkan eksekusi iklannya tampil canggih dan efisien.

IKLAN MEDIA CETAK

Media cetak adalah suatu media statis yang mengutamakan pesan-pesan visual. Media ini terdiri atas lembaran dengan sejumlah kata-kata, gambar / ilustrasi atau foto dalam suatu tata warna atau hitam putih. Sedangkan iklan media cetak adalah iklan-iklan yang muncul dihadapan khalayak sasaran dalam suatu bentuk publikasi berupa barang cetakan seperti poster, brosur, katalog, *direct mail,* serta iklan-iklan pada surat kabar atau majalah.

Beberapa contoh iklan media cetak hasil perpaduan antara seni dan teknologi dapat kita lihat pada iklan-iklan seperti : iklan Choki-choki yang bermain-main dengan bahasa visual seekor kambing yang mempunyai tubuh sangat panjang, iklan Setia Budi *Office* Park iklan Wrangler, dan sebagainya. Pada iklan-iklan tersebut tampak terlihat permainan visual yang menggunakan sentuhan teknologi komputer grafis.

[1] Rhenald Khazali, *Manajemen Periklanan, Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*, PT. Pustaka Utama Grafiti,

IKLAN MEDIA TELEVISI

Iklan di media televisi boleh dikatakan paling efektif untuk menyampaikan pesan-pesan komersialnya. Salah satu keunggulannya adalah kemampuan menjangkau khalayak sasaran yang sangat luas. Hal ini disebabkan jutaan pemirsa menonton televisi secara teratur. Televisi menjangkau khalayak sasaran yang dapat dan tidak dapat dicapai oleh media lainnya, tetapi juga khalayak yang yang tidak terjangkau oleh media cetak. Di samping itu televisi juga mempunyai keunggulan yang lain seperti kemampuan menimbulkan dampak yang kuat terhadap konsumen, dengan tekanan pada dua indera sekaligus yaitu : penglihatan dan pendengaran. Televisi juga menciptakan kelenturan bagi pekerjaan-pekerjaan kreatif dengan mengkombinasikan gerakan, kecantikan, suara, warna, drama serta humor.

Pengaruh yang paling kuat pada televisi adalah mampu mempengaruhi persepsi khalayak sasaran. Apalagi iklan-iklan di televisi yang selama ini tampil menarik, kreatif dan menghibur. Sentuhan akhir setiap iklan televisi menentukan apakah sebuah iklan akhirnya mampu menarik perhatian pemirsa, dan kemudian mendorong mereka untuk membeli produk yang ditawarkan. Yang dimaksud dengan sentuhan akhir di sini adalah permainan canggih dari perangkat komputer grafis seperti misalnya penggabungan adegan dan animasi yang dapat menjadikan iklan lebih 'hidup".

Iklan televisi sudah mengarah ke *trend* yang lebih canggih. Tidak sekedar meng-*edit* gambar, tetapi menggunakan efek visual yang membutuhkan berbagai eksperimen untuk hasil terbaik. Seperti yang dapat di lihat pada iklan *'A' Mild* dengan teknik animasinya serta iklan *Accura* yang menyulap kucing menjadi harimau.

PENGERTIAN KOMPUTER GRAFIS

Berdasarkan kamus istilah cetak mencetak dan percetakan grafis *(graphics)* adalah :

- Desain yang berisi tipografi dan ilustrasi.
- Seni-seni visual yang berkaitan dengan penyajian ilustrasi, tipografi, pencetakan dan lain sebagainya pada permukaan datar, juga metode-metode yang berkaitan dengan teknik-teknik tersebut.

Jakarta, 1992. h. 3

- Informasi yang diperlihatkan sebagai gambar-gambar atau diagram pada monitor sebagai hasil dari pemrosesan data.

Menurut Arntson (1988), komputer grafik adalah komputer yang mampu menggambar atau menampilkan sebuah informasi yang berupa gambar atau ilustrasi. Komputer grafis ini terdiri atas satu set piranti untuk menciptakan gambar yang dapat berinteraksi secara alamiah dengan penggunanya. Peralatan-peralatan itu terdiri atas perangkat keras *(hardware)* dan perangkat lunak (*software*) yang secara bersama-sama memungkinkan pemrogram untuk menampilkan program dengan kemampuan grafis yang canggih. Data ditampilkan secara visual melalui bentuk, warna, dan tekstur secara lebih baik dibandingkan sekedar tabel-tabel angka, sebab sistem syaraf mata lebih mengenali dan memahami penyampaian pesan secara visual. Dengan grafis interaktif seseorang memerintahkan komputer dengan mengunakan gerakan tangan secara alamiah seperti halnya saat melukis atau menggambar. [2]

Penerapan komputer grafis mencakup hal-hal berikut :

- CAD / CAM (*Computer Aided Design and Computer Aided Manufacturing*). Dengan menggunakan pena lunak, seorang teknisi dapat membuat sketsa rancang bangun sebuah gambar atau papan rangkaian tercetak pada layar komputer; komputer dapat meluruskan garis-garisnya, memungkinkan membuat perubahan-perubahan, serta mengendalikan perlengkapan pabrik terotomasi untuk menghasilkan suatu produk.
- Pekerjaan grafis (cetak mencetak)
- Komputer dapat membuat kemudahan dalam meng*edit* sebuah gambar dengan mengatur kembali komponen-komponennya, mengubah skala, atau menyisipkan ruangan tambahan.
- Komputer yang dikembangkan secara ekstrim dapat digunakan membangun citra untuk animasi gambar.

ELEMEN KOMPUTER GRAFIS

Secara umum komputer mempunyai spesifikasi tertentu yang secara khusus menangani bidang tertentu pula. Komputer grafis terdiri atas kesatuan kerja dari beberapa perangkat yang saling melengkapi, baik dari perangkat keras *(hardware)*

[2] Amy E. Arnston, *Graphic Design Basic, Holt, Rinehart and Winston, Include*, USA, 1988

maupun perangkat lunaknya *(software)*. Peran software dan hardware adalah untuk mempermudah pekerjaan grafis. Karena itu spesifikasi komputer dan pendukungnya sangat penting bagi dihasilkannya suatu karya atau model grafis yang baik.

Perangkat Keras *(Hardware)*

Perangkat keras yang diperlukan untuk keperluan grafis antara lain :

1. ***Procesor***

   CPU (*Central Processing Unit*) merupakan otak komputer, Di dalam komputer CPU-lah yang membuat semua perhitungan, instruksi dan menerjemahkan instruksi dari aplikasi komputer. Komponen *procesor* (CPU, *Central Processing Unit*) yang dibutuhkan dalam hal ini harus memiliki kemampuan tinggi dalam menghitung fungsi matematis yang rumit. Sebagai contoh adalah proses pengolahan gambar yang rumit seperti *rendering.*

2. **Kecepatan *(clock)***

   Kendati prosesor sudah mendukung, tetapi jika kerja komputer itu lambat maka tenaga yang kuat itu tidak dimanfaatkan secara maksimal. Oleh karena itu masalah kecepatan (*clock*) juga perlu mendapat perhatian sendiri. Dengan frekuensi (*Hz*) yang tinggi maka kinerja komputer juga semakin tinggi. Tapi perlu diingat bahwa produk yang dibuat dengan hanya mengandalkan *clock* yang tinggi belum tentu menjamin kehandalan kerja komputer.

3. **Monitor**

   Monitor adalah piranti untuk melihat sesuatu, juga disebut layar atau tampilan. Sesuatu yang dirancang atau digambar perlu dilihat dengan layar komputer. Oleh karena itu diperlukan layar yang mampu menampilkan gambar dalam resolusi (kerapatan) yang tinggi. Hal ini sangat perlu karena menyangkut presisi gambar atau rancangan yang akan dihasilkan. Semakin tinggi resolusi layar yang digunakan semakin pemakai dapat mengamati dengan lebih teliti rancangan yang berpresisi tinggi agar diperoleh hasil yang lebih bagus.

4. **Kartu VGA *(VGA card)***

   Kartu VGA berfungsi untuk merubah sinyal-sinyal komputer menjadi sinyal gambar yang akan ditampilkan ke dalam monitor. Kartu VGA ini juga berperan besar dalam

proses penampilan warna dalam monitor, khususnya untuk gambar-gambar beresolusi tinggi.

5. **Memori (RAM)**

   Dalam menggunakan program desain atau gambar yang mempunyai resolusi serta presisi tinggi, maka sebaiknya menggunakan RAM yang berkapasitas besar. Karena dalam menangani *file-file* gambar berkapasitas besar akan mempercepat proses dan menghindari kemungkinan komputer *hang* atau *crash.*

6. **Perekam (*Hard Disk*)**

   Gambar-gambar yang telah dibuat tidak akan ditinggalkan begitu saja, juga belum tentu langsung jadi dalam sekali kerja. Oleh karena itu perlu media penyimpanan untuk menampung informasi gambar tersebut. Semakin tinggi resolusi gambar semakin banyak informasi yang harus direkam. Hal ini tentu saja membutuhkan *space* (tempat) penyimpanan yang lebih besar. Pemakaian hard disk sudah menjadi keharusan. *Hard disk* seringkali disebut *hard disk drive*, yaitu kumpulan piringan yang berputar dalam komputer yang berfungsi menyimpan file data.

7. ***Printer***

   Gambar yang telah dirancang dengan menggunakan komputer dapat direproduksi dengan menggunakan *printer.* Untuk menghasilkan mutu gambar yang bagus biasanya digunakan printer jenis laser. Selain untuk mencetak hasil akhir suatu pekerjaan printer juga untuk pengecekan gambar pra-cetak.

8. **Perekam gambar *(Scanner)***

   Untuk keperluan menggambar, pemakai komputer membutuhkan suatu kerangka gambar. Untuk itu diperlukan suatu peralatan masukan yang dapat menerima citra gambar atau bahkan suatu bentuk tiga dimensi. Peralatan tersebut adalah *scanner* dan kamera elektronik. *Scanner* berfungsi untuk memasukkan citra gambar (dua dimensi) ke dalam komputer. Setelah gambar diterima, selanjutnya gambar dapat diubah-ubah sesuai keinginan (di-*edit*).

9. **Kamera**

   Citra obyek tiga dimensi tidak mungkin dapat ditangkap oleh *scanner.* Untuk itu digunakan sebuah kamera yang bekerja seperti mata manusia. Informasi yang diterima oleh kamera diubah menjadi bentuk digital, kemudian diteruskan kepada komputer.

Kamera dilengkapi dengan dengan fasilitas pencerna warna, karena itu citra yang berwarna akan otomatis terekam berikut warnanya dalam komputer.

10. *Mouse*

Dalam proses pengerjaan menggambar atau mendesain, sering kali pemakai komputer berpindah-pindah dari posisi gambar satu ke posisi gambar lainnya. Oleh karena itu diperlukan bantuan peralatan yang mampu mengaksesnya secara cepat. Peralatan tersebut adalah *mouse*, dan bukan *keyboard*. Dengan menggunakan *keyboard* mungkin gerakan yang dilakukan bisa lebih presisi, namun perpindahan posisi bisa sangat lambat. Dengan menggunakan *mouse* hal tersebut bisa lebih cepat dilakukan. Kelebihan dengan menggunakan *mouse* adalah lebih mudahnya melakukan proses-proses terhadap gambar yang sedang dihadapi.

Perangkat Lunak *(software)*

Pemakaian komputer dalam dunia grafis di bagi dalam beberapa golongan. Diantaranya adalah kelompok paket program yang berfungsi untuk menggambar (seni), untuk keperluan animasi, untuk desain atau merancang, dan untuk menunjang keperluan publikasi. Perangkat lunak yang diperlukan untuk keperluan grafis antara lain :

1. Pengolah Grafis 2 D

Kelompok yang pertama dikategorikan sebagai program grafis yang berfungsi untuk menggambar, desain, atau ilustrasi. Termasuk di dalamnya adalah program-program kecil yang biasa dimanfaatkan untuk membuat kartu ucapan selamat, sertifikat, logo, dan sejenisnya. Produk-produk berbasis grafis 2D yang tersedia antara lain :

- *Adobe Photoshop*
- *Adobe Illustrator*
- *Adobe Pagemaker*
- *Macromedia FreeHand*
- *Corel DRAW*

2. Pengolah Grafis 3 D

Pengolah grafis animasi dipisahkan tersendiri karena memiliki fungsi-fungsi khusus yaitu untuk menayangkan gambar demi gambar dengan berbagai macam efek yang

menarik. Dengan demikian *software* jenis ini sangat cocok untuk dipakai mempresentasikan sesuatu.

Adapun paket-paket berbasis grafis 3D yang tersedia adalah antara lain:

- *Kinetix 3D Studio Max*
- *Specular Infini-D*
- *Fire*
- *Flame*
- *Flint RT*
- *Softimage 3D*
- *Wafefront's Power Animator*
- *Macromedia Extreme 3D*

PENUTUP

Sebuah iklan yang dipublikasikan melalui media cetak maupun televisi pada dasarnya mempunyai struktur. Struktur iklan media cetak maupun televisi pada prinsipnya hampir sama, hanya berbeda pada bentuknya karena perbedaan karakteristik mediumnya. Urutan struktur sebuah iklan meliputi: *headline, subheadline*, dan implifikasi. Implifikasi atau perluasan adalah naskah atau teks yang mengikuti headline. Implifikasi disebut pula dengan istilah *body copy* atau *body text*

Untuk menghasilkan iklan yang baik, di samping harus memperhatikan struktur iklan di atas, juga harus menggunakan elemen-elemen seperti :

Attention (iklan harus menarik perhatian khalayak sasarannya, baik pembaca, pendengar ataupun pemirsa), ***Interest*** (bagaimana agar mereka berminat dan ingin tahu lebih jauh), ***Desire*** (iklan tersebut harus berhasil menggerakkan keinginan orang untuk memiliki produk tersebut), ***Conviction*** (menciptakan kebutuhan calon pembeli) dan ***Action*** (membujuk calon pembeli agar melakukan tidakan pembelian).

Keberadaan komputer grafis dalam iklan media cetak maupun televisi membutuhkan imaji kreatif para desainer. Sebab sehebat apa pun sebuah peralatan hasilnya lebih banyak ditentukan oleh manusia yang mengoperasikan peralatan itu. Artinya kunci utama penggunaan komputer grafis adalah kreativitas penggunanya. Kelebihan-kelebihan setiap *software* grafis telah memberikan ruang ekspresi yang lebih

luas bagi eksplorasi antar program dalam komputer grafis. Kemampuan mengembangkan dan mengolah setiap jenis program grafis tersebut akan memberikan arti yang lebih pada setiap karya komputer grafis.

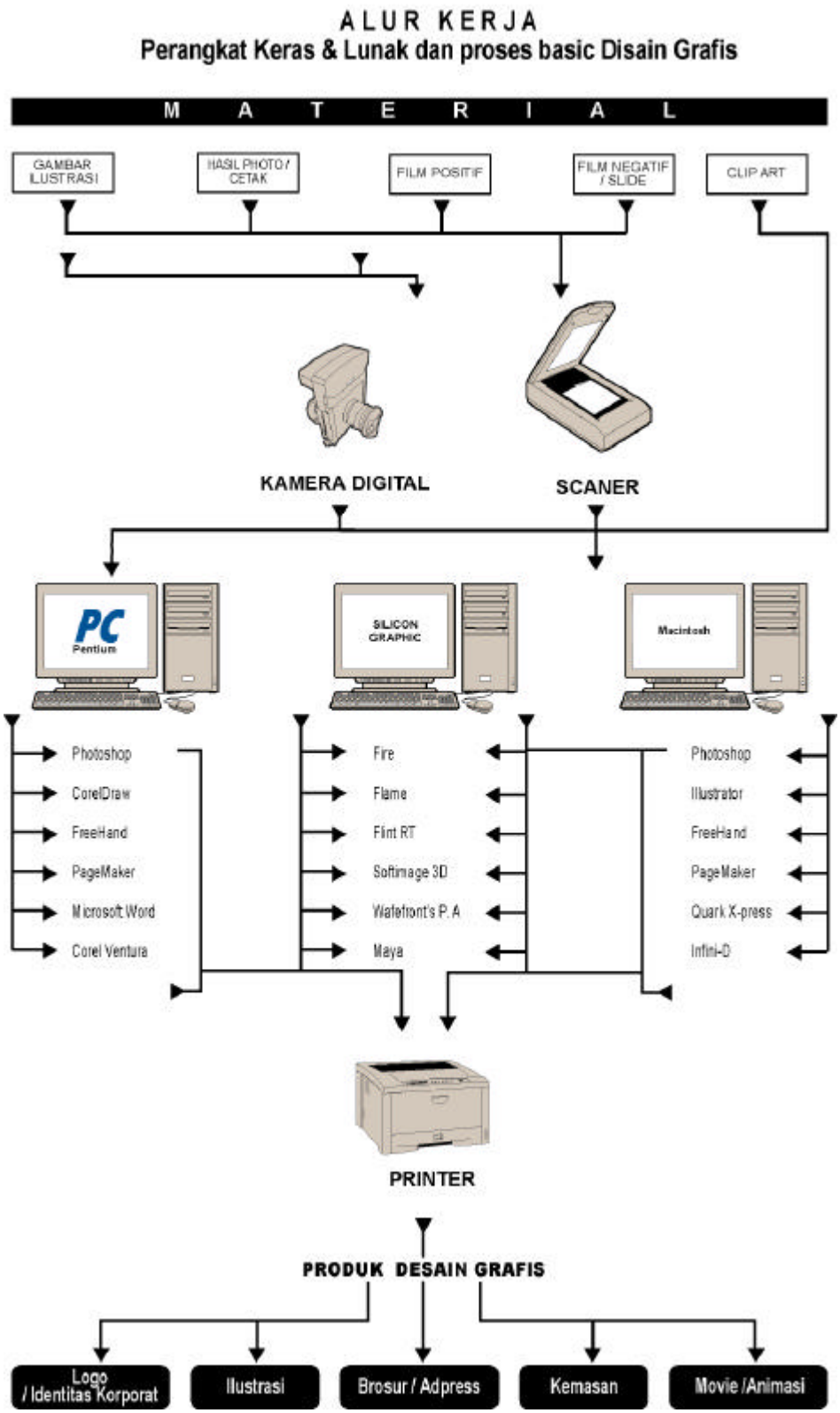
KEPUSTAKAAN

Rhenald Khazali, *Manajemen Periklanan, Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*, PT. Pustaka Utama Grafiti, Jakarta, 1992.

Amy E. Arnston, *Graphic Design Basic, Holt, Rinehart and Winston, Include*, USA, 1988

Nanik Ismiani, *Menuju Era Jurassic Park*, Majalah Cakram , September, 1977

Georg Scheder, *Perihal Cetak Mencetak, Penerbit Kanisius*, Yogyakarta, 1995


ALUR KERJA
Perangkat Keras & Lunak dan proses basic Disain Grafis
M A T E R I A L
GAMBAR ILUSTRASI
HASIL PHOTO / CETAK
FILM POSITIF
FILM NEGATIF / SLIDE
CLIP ART
KAMERA DIGITAL
SCANER
PC Pentium
SILICON GRAPHIC
Macintosh
Photoshop
CorelDraw
FreeHand
PageMaker
Microsoft Word
Corel Ventura
Fire
Flame
Flint RT
Softimage 3D
Wafefront's P. A
Maya
Photoshop
Illustrator
FreeHand
PageMaker
Quark X-press
Infini-D
PRINTER
PRODUK DESAIN GRAFIS
Logo / Identitas Korporat
Ilustrasi
Brosur / Adpress
Kemasan
Movie /Animasi

Sumber:

NIKMATI KEMUDAHAN LAIN DI SETIABUDI OFFICE PARK
SETIABUDI OFFICE PARK

Sumber: