

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

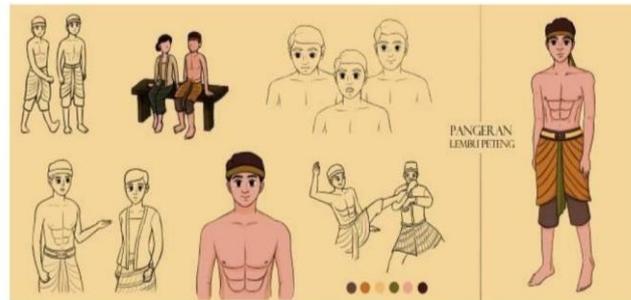
2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam proses perancangan animasi 2D yang berjudul *Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro* ini, perancang melakukan penelitian terhadap jurnal terdahulu yang relevan dengan judul penelitian sebagai referensi diantaranya sebagai berikut.



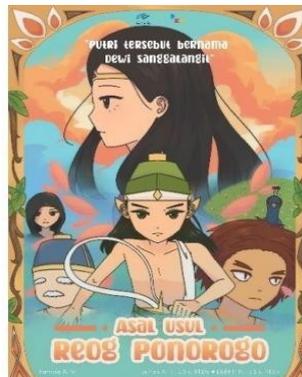
Gambar 2. 1 Karakter animasi yang sudah dibuat

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Putri Munadiyah Ramadhani pada tahun 2022, dengan judul *Perancangan Animasi Legenda Pesut Mahakam Sebagai Media Edukasi Cerita Rakyat Kalimantan Timur*. Pada jurnal ini penulis menggunakan metode *Design Thinking* untuk melakukan perancangan animasi 2D. Tujuan dibuatnya animasi ini untuk memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai pesan moral yang terdapat pada salah satu cerita rakyat daerah Kalimantan Timur, tidak hanya untuk anak-anak, namun juga untuk masyarakat luas di luar Kalimantan Timur



Gambar 2. 2 Karakter animasi yang sudah dibuat

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Halida Dwi Edyati dan Nugrahadi Ramadhani pada tahun 2020, dengan judul Perancangan Animasi 2D “Pangeran Lembu Peteng” dengan teknik *manual drawing*. Pada jurnal ini penulis menggunakan gaya visual utama karakter *digital cell shading*, dan latar dengan gaya *visual digital solid painting*. Animasi ini dirancang agar masyarakat tertarik mempelajari dan dapat melestarikan budaya Indonesia.



Gambar 2. 3 Poster animasi yang sudah dibuat

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Patricia Abigail Wijaya, Sultan Arif Rahmadianto dan Didit Prasetyo Nugroho pada tahun 2021, dengan judul Perancangan Animasi 2D “Asal-usul Reog Ponorogo” Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia. Dalam perancangan video animasi

ini, peneliti menggunakan metode kualitatif serta menggunakan strategi pendekatan historis dan studi kasus. Animasi ini ditujukan untuk anak-anak sekolah dasar yang bertujuan untuk mengenalkan cerita rakyat yang ada di Indonesia

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3
Author	Putri Munadiyah Ramadhani	Halida Dwi Edyati, dkk	Patricia Abigail Wijaya, dkk
Judul	Perancangan Animasi Legenda Pesut Mahakam Sebagai Media Edukasi Cerita Rakyat Kalimantan Timur	Perancangan Animasi 2D “Pangeran Lembu Peteng” dengan teknik <i>manual drawing</i>	Perancangan Animasi 2D “Asal-usul Reog Ponorogo” Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia
Tahun	2021	2020	2021
Metode Penelitian	Pada jurnal ini penulis menggunakan metode kualitatif dimana melakukan observasi dan	Pada jurnal ini penulis menggunakan metode kuantitatif dimana penulis	Pada jurnal ini penulis menggunakan metode kualitatif dimana penulis

	wawancara,	membuat kuesioner mengenai cerita rakyat lembu peteng untuk siswa , melakukan wawancara kepada pakar budaya dan observasi lokasi yang berkaitan	pengumpulan data observasi, wawancara, dan studi pustaka yang dilakukan untuk memperoleh data-data yang kemudian di analisis dengan metode 5W + 1H
Hasil	Pembuatan animasi “Legenda Pesut Mahakam” telah mencapai target pembuatan karakter yang dapat bergerak. Gaya desain flat yang sederhana diharapkan mampu menarik	Media animasi dapat menjadi alternatif dalam mengatasi masalah kurangnya pengenalan cerita rakyat berkarakter serta mempunyai nilai moral yang bisa diajarkan	Dapat menghasilkan sebuah animasi sebagai media pembelajaran untuk anak-anak

	audiens dan menjadi media informatif terhadap kebudayaan Kalimantan Timur kepada masyarakat di Indonesia.	pada remaja Indonesia	
--	---	-----------------------	--

Pada jurnal diatas tentu memiliki hubungan dengan laporan yang dibuat, sehingga terdapat persamaan yang perancang temukan. Dalam jurnal pertama yang berjudul Perancangan Animasi Legenda Pesut Mahakam Sebagai Media Edukasi Cerita Rakyat Kalimantan Timur menggunakan metode *Design Thinking* dimana melakukan perancangan suatu desain menggunakan pendekatan dan observasi. Kemudian, dalam eksekusi animasi menggunakan teknik *frame by frame*.

Pada jurnal kedua yaitu Perancangan Animasi 2D “Pangeran Lembu Peteng” dengan teknik *manual drawing*. Terdapat persamaan dalam penggunaan teknik pembuatan animasi 2D yaitu *frame by frame* dan menggunakan teknik *coloring cell shading* dimana hanya menggunakan warna dasar, bayangan, dan *lighting*.

Pada jurnal ketiga yaitu Perancangan Animasi 2D “Asal-usul Reog Ponorogo” Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia.

Terdapat persamaan dalam penggunaan analisis data kualitatif, dimana melakukan observasi dan wawancara. Selain itu, ketiga jurnal ini memiliki kesamaan dimana membahas mengenai cerita rakyat yang berada di Indonesia.

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Animasi

Animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan gambar objek yang disusun secara beraturan sehingga bergerak sesuai alur yang ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek bisa berupa gambar orang, binatang, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya animator harus menggunakan logika untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga akhir objek tersebut.

Menurut (Partono Soenyoto, 2017) “Pada dasarnya menciptakan animasi tidak sekedar menggerakkan objek semata, tetapi bagaimana menghidupkan objeknya, sehingga animasinya terkesan hidup dan bernyawa. Mampu berekspresi dan bertingkah layaknya seorang aktor atau aktris.

A. Jenis Jenis Animasi

Adapun jenis-jenis animasi menurut Zanna Afia dalam Zeus Animation (2022) sebagai berikut :

a. Animasi Tradisional

Animasi tradisional atau *cel animation* yang prosesnya dibuat secara manual yaitu dengan cara menggambar setiap *frame* untuk menghasilkan sebuah *sequence*, yang artinya mekanisme pembuatannya hanya saja dibuat dalam skala besar sama dengan

flipbook Contoh animasi tradisional ini *Pinocchio (1940)*,
Animal Farm (1954)

b. Animasi *Stop Motion*

Teknik animasi stop motion pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906 dan disebut dengan claymation. Stop motion adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan objek tersebut di foto dengan frame individual sehingga menciptakan ilusi gerakan saat serangkaian frame dimainkan secara berurutan dan berkesinambungan. Contohnya seperti pada animasi anak Shaun the Sheep dan The Lego Movie.

c. Animasi *Motion Graphic*

Motion Graphic dapat diartikan sebagai grafis yang bergerak. *Motion graphic* merupakan rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti ilustrasi, tipografi, hingga fotografi. Jenis animasi ini menggabungkan komponen animasi dan desain grafis dalam video. *Motion graphic* banyak digunakan untuk video iklan dan *company profile*.

d. Animasi 2D

Animasi 2D yaitu animasi berbasis vector dengan menggunakan beberapa gambar berurutan yang digerakkan supaya objeknya terlihat hidup.

e. Animasi 3D

Animasi 3D ialah pembuatan gambar bergerak pada ruang digital 3 dimensi yang mempunyai bentuk, volume, dan ruang.

B. Fungsi Animasi

Menurut Geofanni Nerissa (2020), animasi memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai berikut :

a. Hiburan

Fungsi utama dari seni animasi adalah untuk keperluan hiburan yang dapat memberikan kesenangan pada pembuat atau penontonnya.

b. *Advertisement*

Animasi berperan besar pada periklanan TV dan internet yang bertujuan agar tampilan iklan mereka terkesan modern dan tak membosankan.

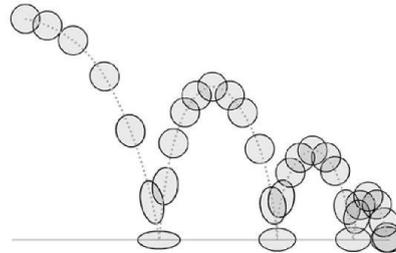
c. Edukasi dan tutorial

Animasi termasuk salah satu sarana terbaik dalam edukasi dan tutorial karena lebih efektif daripada materi yang berbentuk teks.

C. Prinsip Animasi

Adapun 12 prinsip animasi menurut Lilik Dwi (2021) sebagai berikut :

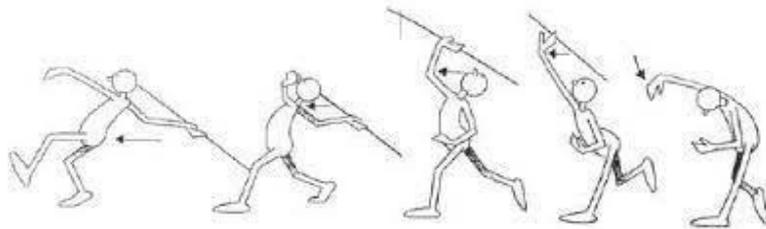
1) *Squash & Stretch*



Gambar 2. 4 Gambar *squash & stretch* (sumber : idearockertanimation.com)

Squash & Stretch merupakan upaya untuk menambahkan efek lentur pada objek atau figur sehingga seolah-olah memuai atau menyusut serta menambah efek dramatis pada gerakan

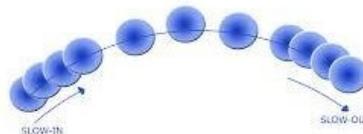
2) *Anticipation*



Gambar 2. 5 Gambar anticipation (sumber: Dinamika.ac.id)

Antisipasi adalah upaya untuk melakukan tindakan utama atau gerakan persiapan untuk bergerak. Prinsip ini menambahkan gerak sebelum gerak tujuannya

3) *Slow in & slow out*



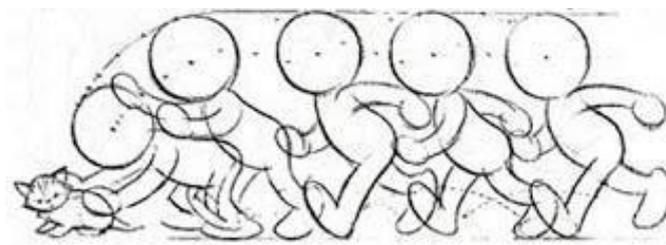
Gambar 2. 6 Gambar *slow in & slow out* (sumber: Dinamika.ac.id)

Slow in dan *slow out* adalah prinsip yang dimana setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda. *Slow in* yaitu gerakan lambat menjadi cepat dan *slow out* yaitu gerakan cepat menjadi gerakan lambat.

4) *Staging*

Gambar 2. 7 Gambar *Staging* (sumber: Dinamika.ac.id)

Staging yaitu suatu tahapan memperbaiki suatu adegan sehingga adegan animasi tersebut bisa dipahami oleh penonton.

5) *Straight ahead and pose to pose*

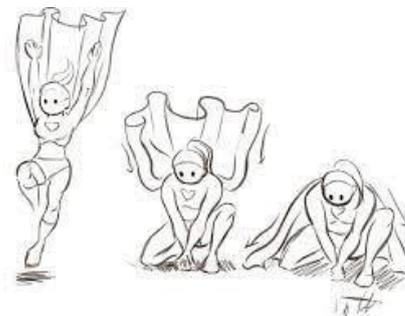
Gambar 2. 8 Gambar *straight ahead* (sumber: Dinamika.ac.id)



Gambar 2. 9 Gambar *pose to pose* (sumber: Dinamika.ac.id)

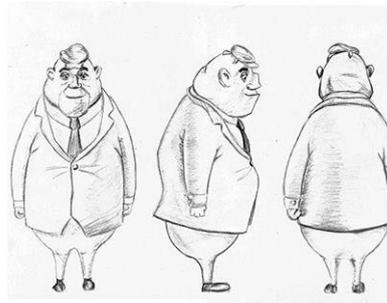
Prinsip ini merupakan 2 cara untuk membuat animasi. Straight ahead merupakan cara membuat animasi dengan membuat satu persatu *frame by frame* dan dalam proses pengerjaannya hanya dilakukan oleh satu orang saja sehingga membuat gambar yang dihasilkan konsisten akan tetapi pengerjaannya lama, sedangkan *pose to pose* hanya menggambar pada *keyframe* tertentu saja, selanjutnya antar *keyframe* dilanjutkan oleh orang kedua. Cara ini cocok diterapkan di industri serta waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat karena melibatkan banyak sumber daya.

6) *Follow-Through and Overlapping Action*



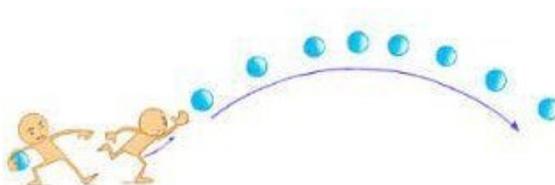
Gambar 2. 10 Gambar *follow through and overlapping action* (sumber: Dinamika.ac.id)

Follow through yaitu menggambar bagian tubuh lain yang bergerak walaupun objek telah berhenti. *Overlapping action* yaitu gerakan saling silang atau saling mendahului.

7) *Solid Drawing*

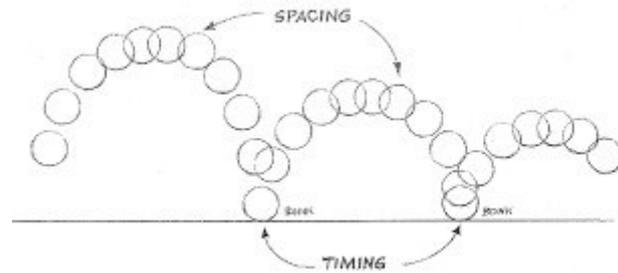
Gambar 2. 11 Gambar *solid drawing* (sumber: Dinamika.ac.id)

Solid Drawing yaitu kemampuan untuk menggambar karakter dengan berbagai macam *angle* karena hal itu akan mempengaruhi hasil animasi.

8) *Arch*

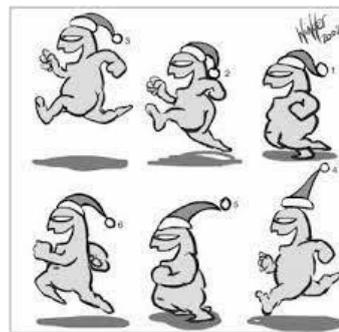
Gambar 2. 12 Gambar *arch* (sumber : Dinamika.ac.id)

Arcs yaitu jalur sistem pergerakan tubuh pada manusia, hewan atau makhluk lainnya. Pola ini membuat animasi akan tampak lebih realistis yang pada umumnya berbentuk lengkung lingkaran, dll.

9) *Timing and spacing*

Gambar 2. 13 Gambar *timing and spacing* (sumber: Dinamika.ac.id)

Timing merupakan penentuan waktu yang tepat kapan suatu gerakan diberikan pada karakter atau objek dalam animasi yang dibuat. *Spacing* merupakan waktu untuk menentukan cepat atau lambat di berbagai jenis gerak dalam adegan animasi.

10) *Secondary Action*

Gambar 2. 14 Gambar *secondary action* (sumber: Dinamika.ac.id)

Secondary action yaitu gerakan tambahan yang bertujuan memperkuat gerakan utama agar lebih realistik.

11) *Exaggeration*



Gambar 2. 15 Gambar *exaggeration* (sumber: Dinamika.ac.id)

Exaggeration adalah upaya untuk mendramatisir dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis.

12) *Appeal*



Gambar 2. 16 Gambar *Appeal* (sumber: Dinamika.ac.id)

Appeal adalah daya tarik animasi dimana penonton bisa menikmati desain yang bagus, punya daya tarik, dan kelebihan lainnya.

D. Teknik Pembuatan Animasi 2D

Dalam proses pembuatan animasi, ada 2 teknik yang digunakan yaitu :

1. *Frame by frame*

Frame by frame merupakan teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada teknik ini, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada *frame* secara berurutan

2. *Tweening*

Tweening merupakan suatu proses pembuatan sebuah animasi yang pergerakannya dilakukan dengan cara memberikan perubahan pada bentuk atau posisi objek dengan menentukan *keyframe* awal dan akhir sehingga dapat membentuk *frame* baru.

Adapun jenis-jenis *tweening* antara lain:

- a) *Motion Tweening*

Berfungsi untuk menggerakkan objek dari satu ke tempat lain atau mengubah ukuran objek.

- b) *Shape Tweening*

Berfungsi untuk mengubah suatu bentuk objek ke bentuk objek lain

2.2.2 Legenda

Legenda ialah cerita rakyat yang dianggap terjadi yang ceritanya itu dikaitkan dengan tokoh sejarah serta dilengkapi dengan keajaiban, kesaktian, serta keistimewaan tokohnya.

Berikut ini definisi dari legenda menurut beberapa pakar

1. Hooykaas

Legenda ialah dongeng tentang hal-hal yang berdasar pada sejarah dengan unsur gaib atau mukjizat yang menandakan kesaktian.

2. William R. Bascom

Legenda ialah cerita dengan ciri-ciri yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap sakral.

3. Moeis

Menyatakan bahwa legenda bukan cerita hiburan semata, tapi dituturkan untuk membimbing dan membekali manusia dan juga terhadap ancaman bahaya yang terdapat dalam lingkungan kebudayaan.

2.2.3 Storyboard

Menurut White (dalam Adithama & Ramdhan, 2019: 4) Storyboard merupakan alat yang berguna untuk mewujudkan visualisasi dari naskah dan ide cerita. Biasanya format yang digunakan dalam storyboard yaitu dibuat dalam tiga sampai empat gambar dalam satu kertas atau halaman besar agar detail yang disajikan dapat terlihat lebih jelas.