

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Cerita Rakyat

Folklor adalah pengindonesiaan kata Inggris *Folklore*. Kata *folklore* adalah kata majmuk yang berasal dari dua kata dasar *folk* dan *lore*. Folk yang sama artinya dengan kata kolektif. Menurut Alan Dundes, *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik atau kebudayaan yang sama serta mempunyai kesadaran kepribadian sebagai kesatuan masyarakat. Dengan kata lain *folk* bisa diartikan sebagai Rakyat Bangsa. Sedangkan *lore* berarti tradisi atau adat (Endraswara, S, 2013: 1). Definisi Folklor secara keseluruhan adalah Kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun secara tradisional dalam versi yang berbeda (Danandjaja, J, 1984: 2).

Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat lewat bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya seperti agama dan kepercayaan, undang-undang kegiatan ekonomi sistem kekeluargaan dan susunan nilai social masyarakat tersebut (Isnain, 2007).

Cerita rakyat merupakan genre *folklor* lisan yang diceritakan secara turun temurun (Endraswara, S, 2013: 47). Ada sangat banyak sekali kategori daripada cerita rakyat. Namun pada dasarnya, cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan besar diantaranya: Mite (myth), legenda (legend), dan dongeng (folktale) (Bascom, 1965, terjemahan, Danandjaja, J, 1984: 50)

2.1.1 Jenis-jenis Cerita Rakyat

1. Mite(*Myth*)

Menurut Bascom, mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta suci oleh yang memiliki cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. (Danandjaja, J, 1985: 50)

2. Legenda (*Legend*)

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang memiliki cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh pernah terjadi. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler (Keduniawian). Terjadi pada masa yang belum terlalu lampau dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda ditokohi manusia walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, dan seringkali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib. Legenda sering kali dipandang sebagai “sejarah” kolektif (*folk history*), walaupun “sejarah” itu tidak tertulis dan telah mengalami distorsi, sehingga seringkali dapat jauh berbeda dari cerita aslinya. (Danandjaja, J, 1984: 66). Jadi dapat disimpulkan bahwa legenda memang erat dengan sejarah kehidupan dimasa lampau meskipun tingkat kebenarannya seringkali tidak bersifat murni. Legenda bersifat semihistoris (Rukmini, D, 2009: 37).

Secara lebih terperinci, Brunvand menggolongkan legenda ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) legenda keagamaan (*religious legend*), (2) legenda alam gaib (*supernatural legend*), (3) Legenda perseorangan (*personal legend*), (4) legenda setempat (*local legend*).

3. Dongeng (*folktale*)

Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan. (Danandjaja, J, 1984: 83-84).

2.1.2 Fungsi Cerita Rakyat

Banyak sekali fungsi yang menjadikan Fungsi folklore terutama yang lisan dan sebagian lisan sangat menarik serta penting untuk diselidiki ahli-ahli ilmu masyarakat dan psikologi kita dalam rangka melaksanakan pembangunan bangsa kita.

Fungsi-fungsi itu menurut William R. Bascom ada empat, yaitu : (a) Sebagai sistem proyeksi, yakni sebagai alat pencermin angan-angan suatu kolektif ; (b) Sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan; (c) sebagai alat pendidikan anak (d) Sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya (Danandjaja, J, 1984: 18-19). Sementara jika dikaji lebih mendalam, cerita Rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tapi juga merupakan sarana untuk mengetahui (1) asal usul nenek moyang, (2) Teladan para pendahulu kita, (3) hubungan kekerabatan(silsilah), (4) Asal mula tempat, (5) Adat istiadat (6) Sejarah benda pusaka (Rukmini, D, 2009: 43).

2.1.2 Nilai-Nilai Dalam Cerita Rakyat

Cerita Rakyat pada dasarnya mengandung nilai-nilai yang perlu ditanamkan kepada anak-anak atau generasi muda. Dalam penelitian tesis (Rukmini, D, 2009: 55-61) terdapat beberapa nilai-nilai penting dalam cerita rakyat yaitu: (1) Nilai moral, (2) Nilai Adat/tradisi, (3) Nilai Pendidikan Agama, (4) Nilai Pendidikan Sejarah.

1. Nilai Moral

Nilai Moral merupakan suatu ajaran berupa petunjuk yang sengaja diberikan oleh pengarang tentang berbagai hal yang berhubungan dengan masalah kehidupan. Dalam cerita rakyat, moral atau hikmah yang diperoleh pembaca selalu dalam pengertian baik. Jika dalam sebuah cerita rakyat ditampilkan sikap dan tingkah laku yang kurang terpuji oleh tokoh cerita tidak berarti pengarang menyarankan kepada pembaca untuk bersikap, mencontoh, dan bertindak seperti itu

2. Nilai adat/tradisi

Adat merupakan wujud ideal dari kebudayaan. Secara lengkap, Wujud itu disebut adat tata kelakuan. Adat berfungsi sebagai pengatur kelakuan.

3. Nilai Pendidikan Agama

Agama memiliki beberapa fungsi social yang penting. Pertama, agama merupakan sanksi untuk perilaku yang luas yang memberi pengertian tentang baik dan jahat. Kedua, agama membebaskan manusia dan baban untuk perbuatan perbuatan yang direstui. Ketiga, agama membebaskan manusia dan beban untuk mengambil keputusan dan menempatkan tanggung jawabnya ditangan dewa-dewa. Keempat, agama memegang penting dalam pemeliharaan solidaritas sosial.

4. Nilai Pendidikan Sejarah

Melalui cerita rakyat setidaknya dapat dirunut kejadian-kejadian atau peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi pada masa lampau. Kita dapat mengetahui apa yang pernah dialami atau dilakukan seorang tokoh atau kelompok masyarakat pada masa tertentu. Kita juga dapat mengetahui apa saja yang ditinggalkan seorang tokoh atau kelompok masyarakat tertentu pada suatu daerah. Dengan demikian, dapat diketahui hubungan antara benda-benda peninggalan sejarah dengan perjalanan hidup seorang tokoh. Kejadian masa silam memang tidak mungkin terulang kembali tapi, peristiwa masa lampau dapat ditemukan hikmah atau nilai pada kehidupan masa kini atau pada hari esok. Inilah bukti bahwa cerita rakyat dapat memberikan nilai sejarah (historis) kepada generasi berikutnya.

2.1.4 Cerita Rakyat Batu Balai

Cerita Batu Balai merupakan cerita rakyat Bangka yang terdapat dibagian barat pulau Bangka. Cerita Batu Balai mengisahkan tentang seorang janda tua yang hidup dalam kemiskinan bersama seorang anak laki-laki bernama dempu Awang disebuah kampung didaerah Muntok. Dempu Awang ingin memperbaiki kondisi kehidupannya dengan merantau. Setelah mendapat restu dari ibunya, Dempu awang berlayar dengan

kapal mengikuti seorang saudagar. Setelah bertahun-tahun merantau, Dempu Awang menjadi orang yang kaya raya. Bersama istrinya yang cantik jelita, Dempu awang kembali ke Muntok untuk menjenguk ibunya. Namun saat ibunya dihadirkan dihadapannya, Dempu Awang tidak mengakui keberadaan ibunya, bahkan bertindak kasar kepada ibunya hingga sang ibu merasa tersakiti. Tak lama kemudian kapal milik Dempu Awang dihantam badai hujan dan ombak yang tinggi, sehingga terbelah menjadi dua bagian. Setelah hujan dan badai teduh ternyata kapal Dempu Awang telah menjadi batu yang dikenal sebagai Batu Balai dan istrinya menjadi kera putih, yang sekali-kali bisa dijumpai disekitar hutan gunung menumbing (Dinkepar Kab.Babar, 2007: 15-17)

2.2 Animasi

Animasi Menurut Ibiz Fernandez dalam bukunya Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide, animasi definisikan sebagai berikut : *“Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion”* (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002), yang artinya adalah “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. (Dinus, <http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>, 6 juli 2018)

Jadi dapat disimpulkan bahwa animasi adalah suatu karya menggerakkan gambar dengan cara membuat serangkaian gambar dan memainkannya untuk menciptakan ilusi gerakan.

2.2.1 Jenis Animasi

Animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga muncul jenis-jenis animasi seperti animasi Tradisional yang mana jenis animasi ini merupakan jenis animasi yang memakan waktu yang lama karena memungkinkan animator menggambar serangkaian gambar dilapisan kertas

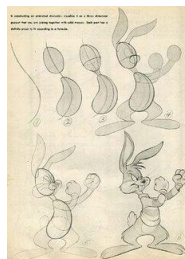
transparan. Sedangkan animasi komputer merupakan suatu animasi yang dibuat dengan komputer untuk menghasilkan gerakan pada gambar. (Purnomo, W, 2013: 1)

2.2.2 Prinsip-Prinsip Animasi

Prinsip-Prinsip animasi merupakan teori dasar animasi. Teori ini pertama kali diperkenalkan lewat buku *The Illusion of Life: Disney Animation*. Munculnya prinsip-prinsip animasi ini karena dapat menciptakan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan untuk menghidupkan karakter animasinya. Sebagaimana definisi dasar animasi yang berarti: membuat seolah-olah menjadi hidup. Untuk itulah maka Prinsip animasi yang berjumlah dua belas itu didefinisikan oleh Thomas dan Ollie Johnston. (Purnomo, W, 2013: 21)

1. *Solid Drawing*

Solid Drawing adalah kemampuan untuk menggambar karakter dalam berbagai angle sehingga karakter tersebut terlihat bervolume dan konsisten dalam setiap frame animasi. Segala atribut seperti mata, pakaian, aksesoris, dan apapun yang menempel dengan si karakter tetap konsisten letak dan bentuknya.



Gambar 2.1 Solid drawing

Sumber : Teknik Animasi 2d, 2013

2. *Timing & Spacing*

Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara *spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

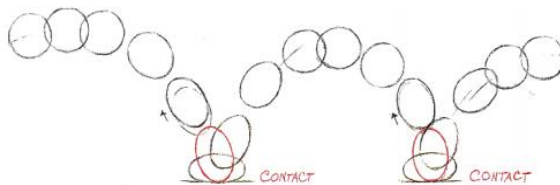


Gambar 2.2 Timing & Spacing

Sumber : Teknik Animasi 2d,2013

3. *Squash & Stretch*

Squash and Stretch ini adalah sebuah prinsip yang digunakan untuk membuat ilusi seberapa keras permukaan sebuah benda. Pada dasarnya, ketika sebuah benda yang permukaannya empuk, saat menghantam benda lain dengan keras akan berubah bentuknya sementara sebelum akhirnya bisa kembali lagi ke bentuk semula. Beda dengan benda yang permukaannya keras, ketika menghantam benda lain, bentuknya tetap dan tidak berubah.

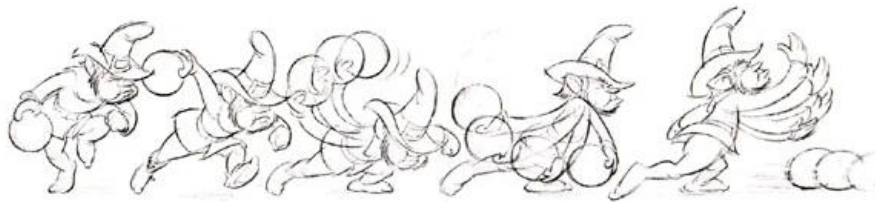


Gambar 2.3 Squash & Stretch

Sumber : The Animator's Survival Kit,2009

4. *Anticipation*

Anticipation boleh juga dianggap sebagai persiapan/awalan gerak atau ancang-ancang. *Anticipation* adalah sebuah prinsip animasi dimana kita sebagai animator memberikan tanda pada penonton mengenai apa yang akan dilakukan oleh si karakter. *Anticipation* ini biasa digunakan sebagai transisi dari 2 major actions, misal di antara posisi berdiri dan melempar bola.



Gambar 2.4 Anticipation

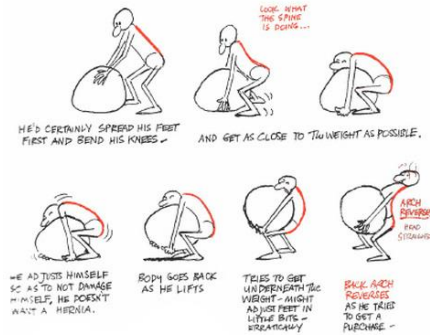
Sumber : Teknik Animasi 2d, 2013

5. *Slow in & Slow Out*

Slow In dan Slow Out menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

6. Arcs

Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut Arcs.



Gambar 2.5 Arcs

Sumber : *The Animator's Survival Kit*, 2009

Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara '*smooth*' dan lebih realistik, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Pola gerak semacam inilah yang tidak dimiliki oleh sistem pergerakan mekanik/ robotik yang cenderung patah-patah.

7. Secondary Action

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi 'pusat perhatian' sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

8. Follow Through and Overlapping Action

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah melompat. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai

gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*).

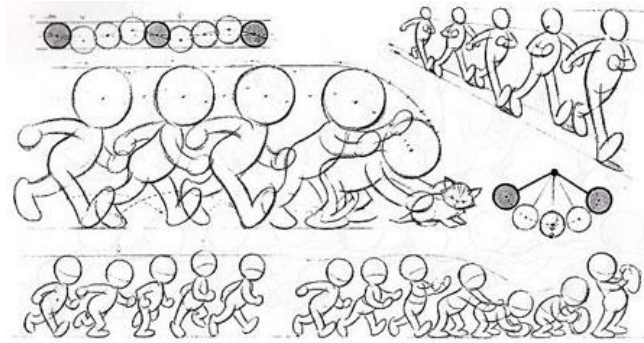


Gambar 2.6 Follow Through and Overlapping Action

Sumber : Teknik Animasi 2d,2013

9. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Dari sisi *resource* dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi. Yang pertama adalah *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama.



Gambar 2.7 Straight Ahead Action

Sumber : The Animator's Survival Kit,2009

Yang kedua adalah *Pose to Pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau interval antar *keyframe* digambar/dilanjutkan oleh asisten/animator lain.



Gambar 2.8 Pose to Pose

Sumber : *The Animator's Survival Kit*, 2009

Cara kedua ini memiliki waktu pengerjaan lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya sehingga lebih cocok diterapkan pada industri animasi.

10. *Staging*

Di dalam mengaplikasikan prinsip animasi ini, bayangkanlah bahwa setiap gambar dalam animasi kita itu adalah sebuah penampilan di panggung yang mana kita sebagai directornya harus memastikan bahwa ide cerita dari setiap detail penampilan harus tersampaikan dengan sempurna pada para penonton. Hal ini berarti kita harus memastikan bahwa setiap gerakan, ekspresi, dan mood dari si karakter harus terlihat jelas. *Staging* dalam animasi meliputi bagaimana “lingkungan” dibuat untuk mendukung suasana atau “mood” yang ingin disampaikan.

11. *Appeal*

Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Kita bisa dengan mudah mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi. Ada juga yang berpendapat bahwa *appeal* adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan ‘kharisma’ seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Sehingga visualisasi animasi yang ada bisa mewakili karakter/sifat yang dimiliki.

12. *Exaggeration*

Exaggeration merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu.

2.2.3 Metode Animasi

Adapun metode dalam produksi animasi (Winder & Dowlatabadi, 2001: 105) dibagi menjadi tiga tahapan yaitu: *Pre-Production*, *Production*, dan *Post-Production*.

1. *Pre-Production*

- *Model desain*
- *Storyboard Rough*
- *Recording*
- *Animatic*
- *Storyboard fixed & Clean Up*
- *Sheet timing*
- *Color Styling*

2. *Production*

- *Subcontractor/Production (Animate & BG)*
- *Return Color*

3. *Post-Production*

- *Video assembly*
- *Audio – Dialogue-BG's & SFX edit*
- *Final Mix*