

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Animasi dan Cerita Rakyat

2.1.1 Konsep Dasar Animasi 2D

Animasi adalah istilah umum untuk sejumlah besar gambar yang digabungkan agar tampak hidup atau bergerak. Kata animasi berasal dari bahasa latin anima yang berarti jiwa dan kehidupan. Urutan gambar sebelumnya digunakan untuk mengatur kumpulan foto dalam urutan yang logis. Orang yang membuat animasi biasanya disebut sebagai animator, dan item yang digambar beserta rangkaian gerakannya harus diperhitungkan oleh animator selama proses pembuatan animasi. Agar tampak lebih realistis atau hidup, animasi menciptakan tampilan gerak secara visual.

Menurut buku Ibiz Fernandes Macromedia Flash Animation & Cartooning: Manual kreatif, pemahaman Berdasarkan gagasan bahwa animasi adalah kehidupan, khususnya upaya untuk memindahkan sesuatu yang tidak dapat dipindahkan, animasi digambarkan sebagai proses menangkap dan memutar ulang suatu rangkaian gambar statis untuk menciptakan ilusi gerakan. sendiri; bergerak. Cangara (2006:119) mendefinisikan media sebagai alat atau cara untuk mengkomunikasikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Menurut beberapa psikolog, indera manusia seperti mata dan telinga berfungsi sebagai kendaraan paling penting untuk komunikasi manusia. Sebelum suatu sikap dapat direpresentasikan dalam tindakan, terlebih dahulu harus dikendalikan dan ditentukan oleh pikiran manusia, yang memproses pesan-pesan dari indera. Oleh

karena itu, dapat dikatakan bahwa media merupakan suatu cara bagi komunikator untuk menyampaikan pesan kepada khalayaknya melalui panca inderanya, dimana sinyal-sinyal tersebut kemudian diolah sebagai pengetahuan dan dipahami oleh khalayak.

1. Kategori Animasi

a. Computer assisted animation

Biasanya, animasi dalam kategori ini mengacu pada sistem animasi 2D, yang melibatkan komputerisasi teknik animasi konvensional menggunakan gambar tangan, komputer untuk mewarnai, penggunaan kamera visual, dan struktur data yang digunakan dalam animasi.

b. Computer generated animation

biasanya digunakan untuk animasi 3D berbasis komputer yang melibatkan pemodelan, tekstur, dan, tentu saja, animasi. Contoh program tersebut adalah Blender, Cinema 4D, dan lain-lain.

2. Prinsip Animasi

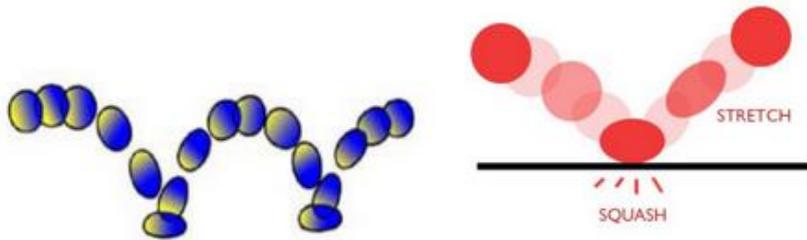
a. Squash and Stretch

Pengertian yang paling mendasar adalah bahwa suatu benda yang melempar kemudian memanjang (melebar), seperti pada bola yang memantul, memiliki squash ketika menyentuh tanah dan meregang (melebar) ketika kembali sebelum memantul.

Gambar. 2.1 *Squash and Stretch*

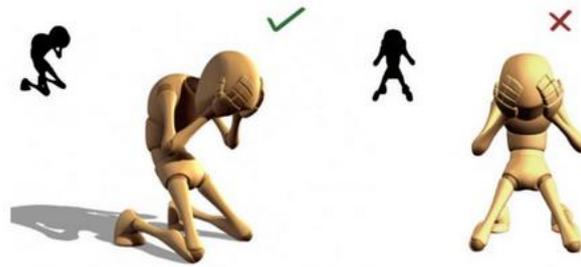
b. Anticipation

Prinsip ini mengacu pada gerakan atau squaring yang terjadi sebelum tindakan utama. Misalnya, sebelum seseorang melompat sambil berdiri, terlebih dahulu harus ada gerakan membungkuk.

Gambar. 2.1 *Anticipation*

c. Staging

Staging adalah proses menciptakan rangkaian adegan, setting kamera, atau pose karakter sedemikian rupa sehingga skenario mudah dipahami oleh penonton. Prinsip pementasan menarik perhatian penonton pada aspek atau objek yang paling signifikan dalam sebuah adegan yang mengikuti jalan cerita. Adegan atau adegan yang terkait dengan lokasi kamera mengambil gambar disebut sebagai pementasan dalam animasi. Misalnya, posisi kamera di bagian bawah membuat karakter terlihat besar dan menakutkan, dan sebaliknya, kamera di bagian atas membuat karakter terlihat kecil.

Gambar. 2.1 *Staging*

d. *Straight ahead action and pose to pose*

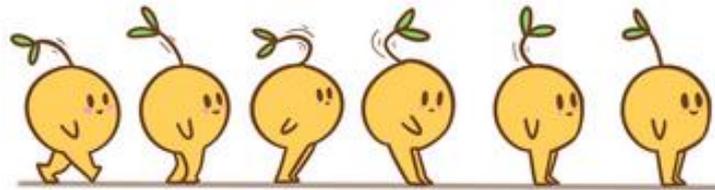
Straight forward action mengharuskan menggambar setiap frame satu per satu secara berurutan, animator menggambar satu per satu atau dari awal hingga akhir. Selanjutnya, *Pose to pose* adalah animasi yang dilakukan oleh seorang animator dengan menggambar hanya pada keyframe tertentu saja, kemudian di sela-sela dilanjutkan oleh animator lainnya, cara kedua ini dinilai memiliki waktu pengerjaan yang lebih cepat.

Gambar. 2.1 *Straight ahead action and pose to pose*

e. *Follow through and overlapping action*

Follow through adalah penggambaran bagian tertentu (yang bergerak) meskipun objek utamanya diam. Seperti seseorang yang berhenti bergerak tapi rambut atau matanya masih bergerak. Tindakan tumpang tindih juga dikenal sebagai "gerakan saling silang," yang mengacu pada serangkaian

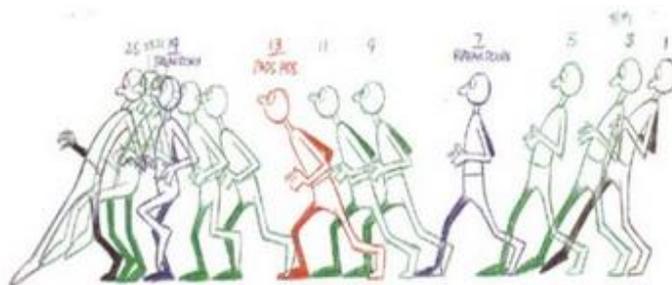
gerakan yang datang sebelum satu sama lain. Misalnya, ketika kelinci melompat, telinganya terus bergerak bahkan setelah objek atau karakter utama berhenti bergerak.



Gambar. 2.1 *Follow through and overlapping action*

f. *Ease in, ease out*

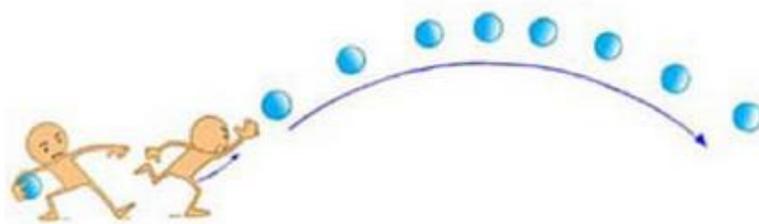
Easy/easyout merupakan pengaturan timing suatu gerakan, ada gerakan melambat disaat memulai sesuatu ada gerakan melambat ketika suatu objek di akhir gerakan, ContohnyaKetika sedang mengendarai dan tiba – tiba ingin berhenti dan mengerem, pada kondisi tersebut harus menunggu beberapa detik hingga kendaraan berhenti. Inilah yang di sebut ease in. Sedangkan untuk ease out, saat ingin mengendarai mobil kamu tidak bisa langsung dengan kecepatan 60km per jam, butuh proses waktu dalam mengendarai mobil, disinilah peran *ease out*.



Gambar. 2.1 *Ease in, Ease out*

g. *Arcs*

Arcs adalah sistem gerak tubuh yang digunakan oleh manusia, hewan, dan makhluk hidup lainnya yang bergerak dalam suatu pola atau lintasan. Karena gerakannya mengikuti pola atau lekukan yang melengkung, misalnya pada lintasan, hal ini memungkinkan mereka untuk bergerak dengan mulus atau halus sehingga lebih hidup. saat meluncurkan bola di udara.



Gambar. 2.1 *Arcs*

h. *Secondary action*

Secondary action adalah gerakan tambahan yang mendukung gerakan utama dan membuat animasi tampak lebih realistis; mereka tidak dimaksudkan untuk menarik perhatian yang tidak semestinya pada diri mereka sendiri atau pada gerakan utama dalam upaya untuk menyamarkan atau menguranginya. Misalnya, ketika seseorang berjalan, gerakan utama mereka adalah langkah kaki mereka, dan sosok animasi dapat menambahkan lebih banyak gerakan dengan melambatkan tangan atau menggerakkan tangan saat berjalan.



Gambar. 2.1 *Secondary action*

i. Timing

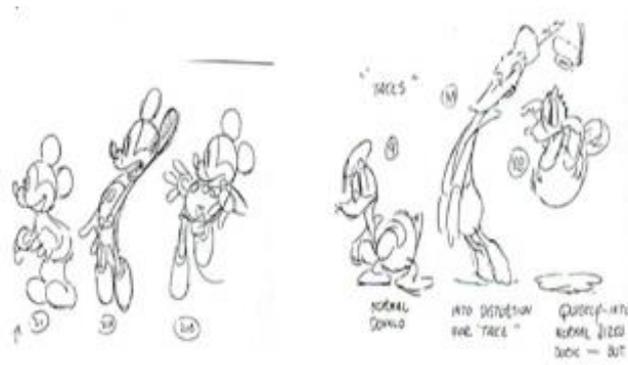
Timing merupakan timeline yang diterapkan pada setiap frame action animasi yang dimana gambarran animasi setiap detik – detiknya perlu diperhatikan secara detil, kapan animasi bergerak, berubah bentuk dan kecepatan waktu animasi tersebut.



Gambar. 2.1 *Timing*

j. Exaggeration

Berlebihan mencirikan penampilan dan perilaku tokoh animasi sebagai efek lucu atau dramatis; dalam contoh ini, rekayasa gambar hiperbolik digunakan untuk mendramatisasi animasi. Ini biasanya digunakan untuk tujuan komik, yang sering ditemukan dalam animasi, dan dibuat sedemikian rupa sehingga menyerupai versi ekstrim dari ekspresi tertentu.

Gambar. 2.1 *Exaggeration*

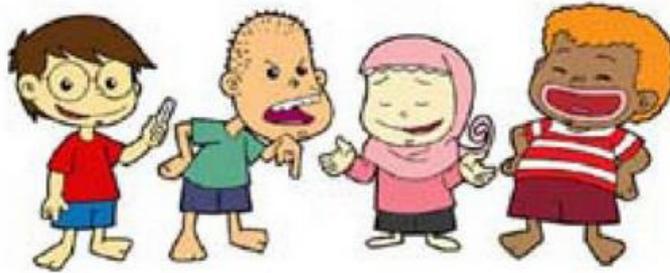
k. *Solid drawing*

Dengan memberikan volume karakter dan kemudian menambahkan komponen lain seperti pakaian dan rambut, sketsa yang solid memastikan animasi terasa tiga dimensi. Untuk menemukan pose siluet terbaik, sketsa padat memerlukan keseimbangan pose (memiliki volume).

Gambar. 2.1 *Solid drawing*

l. *Appeal*

Ketika berbicara tentang animasi, daya tarik berkaitan dengan keseluruhan estetika atau gaya visual. Sangat mudah untuk mengetahui gaya mana yang Jepang atau Dreamworks hanya dengan melihatnya sekilas. Hal ini agar daya tarik karakter animasi dapat terlihat.



Gambar. 2.1 Appeal

2.1.2 Storyline

Storyline merupakan sebuah skema atau gambaran umum pada suatu cerita yang biasanya di tulis bersamaan dengan *storyboard*, *storyline* biasanya digunakan dalam menerjemahkan suatu *short brief* dari suatu cerita sebagai pedoman atau acuan dalam mengeksekusi pada suatu media visual seperti animasi. *Storyline* dibuat untuk mengetahui alur cerita yang akan dibuat dalam sebuah animasi video atau film sehingga lebih terarah dan jelas, secara garis besarnya *storyline* menjadi *point-point* utama untuk menjelaskan pada suatu kejadian dalam animasi pada setiap *frame* atau *scene*.

2.1.3 Storyboard

Storyboard merupakan tahapan kelanjutan dari *storyline*, *storyboard* merupakan rangkaian gambaran visual atau foto yang menunjukkan garis besar dari sebuah cerita animasi, *storyboard* pertama kali dikembangkan oleh Walt Disney Picture di awal tahun 1930an. Dalam *storyboard* terdapat Langkah-langkah seperti, angle apa yang sesuai dengan adegan, lalu adegan apa yang akan diambil, serta ala tupa yang akan dipilih untuk sebuah adegan. *Storyboard* memiliki peran penting untuk keberlangsungan suatu produksi media visual sehingga lebih terarah dan jelas.

2.1.4 Desain Karakter

Desain karakter adalah salah satu jenis penggambaran yang menggunakan ide objek manusia sebagai panduan. Semua jenis sifat, termasuk fisik, profesional, perumahan, dan lainnya, dapat dimasukkan. wanita, robot, manusia, hewan, monster, makhluk luar angkasa, dan banyak lagi. Aspek yang paling penting dalam menciptakan produksi media visual adalah desain karakter; penonton dapat mengingat dan mengenali karakter dalam film, kartun, buku komik, dan media lainnya; karakter juga membantu produksi mengirimkan cerita dan pesan. Tahap awal desain karakter adalah mengembangkan gagasan dasar karakter. Ada dua bagian untuk langkah ini: fisik dan psikologis. Anda tidak perlu membuat visual saat ini.

2.1.6. Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang bersifat sekaligus menjelaskan suatu situasi. Kata kerja Latin "Ilustrare," yang berarti "menjelaskan" atau "menerangkan," adalah asal istilah "ilustrasi". Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan ilustrasi sebagai penggunaan visual (foto, lukisan) untuk memperjelas isi buku, karangan, dan dokumen lain; dekorasi bahan cetakan dengan gambar, desain, atau diagram (seperti sampul), misalnya; dan pemberian tambahan (penjelasan) berupa contoh, perbandingan, dan contoh lain untuk memperjelas materi pelajaran (tulisan dan sebagainya). Grafik bergambar adalah karya seni dua dimensi yang digunakan untuk menggambarkan kisah, berita, dan pesan.

2.1.7 Desain *Environment background*

Environment suatu adegan berfungsi sebagai penjelasan, apakah itu untuk latar adegan, suasana hati, waktu, atau untuk mendukung atau mendramatisir faktor lingkungan yang berkontribusi pada suasana dan suasana adegan. Menurut Andreas Dhimas (2013:5), latar cerita (*background*) adalah ruang dan waktu serta suasana lingkungan pada suatu cerita, latar memberikan situasi lokasi dan waktu sebagai latar belakang pada suatu adegan, peristiwa yang melibatkan tokoh mendukung berjalannya suatu cerita pada adegan tersebut.

2.1.5 Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita tradisional dari suatu daerah yang menjelaskan atau memahami suatu peristiwa, peristiwa, atau tempat. Selain itu, cerita rakyat memiliki pertukaran budaya di suatu daerah tertentu. Cerita rakyat adalah cerita tentang masa lalu yang terdiri dari budaya dan budaya dan merupakan ciri khas suatu bangsa. dipengaruhi langsung oleh unsur-unsur budaya, seperti agama dan kepercayaan.

Menurut Eggins (2004:75), genre sastra sebagai genre fiksi, sangat efektif sebagai alat pedagogis dalam dunia pendidikan karena mengandung nilai-nilai didaktik. Cerita rakyat memegang peranan penting dalam metode pembelajaran bagi anak-anak baik di sekolah maupun di masyarakat. Hal ini karena memiliki banyak studi tentang genre.

Menurut etimologi, folklor digambarkan sebagai gabungan dari kata folk and lore, yang berarti folk berarti orang atau bangsa dan lore mengacu pada pengetahuan masyarakat adat. Meskipun memiliki struktur yang berbeda, folklor memiliki arti yang sama dengan folklor. Menurut Dundesin Danandjaja (1986:5),

folk adalah sekelompok atau banyak orang yang membedakan dirinya melalui ciri-ciri fisik, sosial, dan budayanya, sedangkan lore adalah kebudayaan yang diturunkan dari generasi ke generasi.

Cerita rakyat suatu budaya adalah pengetahuan tradisionalnya, dan itu mencakup kata-kata dan konsep tentang hal-hal yang dipahami dan dihormati. Cerita rakyat adalah legenda yang diceritakan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Cerita rakyat menawarkan perspektif yang berbeda pada kesempatan, gagasan, praktik, ritual, objek, dan tradisi. kemampuan khusus.

Melalui cerita rakyat, masyarakat menerima dan mendukung segala sesuatu yang bermanfaat bagi kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa folklor sesuai dengan tujuannya dan masyarakat pendukungnya dapat menjalani kehidupan yang telah ditetapkan bersama dengan kelompoknya, di samping maksud dan ciri khas folklor tersebut. Desain adalah merancang, merencanakan, dan membuat sketsa dari berbagai bagian yang berdiri sendiri menjadi satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, menurut Sardi (2004:27). Namun, Sardi (2004:23) menegaskan bahwa desain adalah proses yang mencoba untuk mempelajari, memeriksa, meningkatkan, dan membuat sistem, baik sistem fisik maupun non-fisik, yang terbaik untuk masa depan dengan menggunakan pengetahuan. Berdasarkan hal tersebut, penulis menarik kesimpulan bahwa desain adalah proses yang direncanakan untuk menciptakan sesuatu dengan menggunakan fakta dan konsep yang telah dikumpulkan, kemudian menyatukan semuanya menjadi satu kesatuan sehingga dapat bekerja untuk memecahkan suatu masalah atau memberikan solusi.

1) Fungsi Cerita Rakyat

Cerita rakyat memiliki beberapa fungsi yaitu :

- a. Pemikiran angan-angan tercermin dalam sistem proyeksi.
- b. Alat untuk menyetujui pranata dan institusi budaya.
- c. Sumber daya pendidikan anak-anak (perangkat pedagogis).
- d. Suatu metode penegakan dan pemantauan norma-norma untuk memastikan bahwa setiap orang dalam masyarakat mematuhi.

2) Ciri – Ciri Cerita Rakyat

Ciri Cerita Rakyat Cerita rakyat menurut Danandjaja (1986:3–4) memiliki beberapa ciri, di antaranya:

- a. Mendistribusikan dan mewariskan warisan, yang sebelumnya dilakukan secara lisan dan diturunkan dari generasi ke generasi.
- b. tradisional, diturunkan melalui setidaknya dua generasi dalam bentuk atau norma relatif yang sama.
- c. Sebuah cerita rakyat memiliki banyak variasi karena pada awalnya diturunkan secara lisan; ini dikenal sebagai interpolasi.
- d. Identitas penulis tidak diketahui dengan pasti.

2.2 Teori Desain Komunikasi Visual dan media

2.2.1 Warna

Penggunaan warna dalam desain sangat penting. pemilihan warna yang sesuai dan konsisten dengan keseluruhan desain. Secara obyektif, warna digambarkan sebagai susunan cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara emosional dan psikologis, warna digambarkan sebagai komponen dari pengalaman visual. Hue (hue dan hue warna), value (kualitas warna terang dan gelap), chroma (intensitas

warna), dan empat kelompok warna pembuat bir warna — primer, sekunder, tersier, dan netral — semuanya dapat digunakan untuk menggambarkan bagaimana suatu warna muncul.

1) Psikologi Warna

Warna berdampak pada psikologi atau emosi setiap orang karena mempengaruhi bagaimana otak menginterpretasikan rangsangan yang diterima mata. Karena kesukaan manusia berbeda-beda, ini jelas. Hideaki Chijiwa selanjutnya mengkategorikan warna menurut sifatnya, yaitu:

- a. Warna hangat seperti oranye, jingga, kuning dan merah.
- b. Warna sejuk mulai dari biru hingga ungu-hijau (dari lingkaran warna).
- c. Warna tegas misalnya warna merah, putih, biru, kuning, dan hitam.
- d. Warna tua seperti biru tua, coklat tua, dan sebagainya.
- e. Warna muda merupakan warna yang hampir mendekati warna putih.
- f. Warna tenggelam seperti warna yang diberi campuran warna abu-abu.

Selain itu, Maitland Graves dan bukunya yang berjudul *the art of color* and desain bahwa:

- a. Warna panas yang membangkitkan semangat, tegas dan dinamis yaitu merah, kuning, dan jingga.
- b. Warna dingin yang sifatnya negatif, mundur, dan tentang meliputi biru, hijau, dan ungu.
- c. Hitam/gelap yang terkait dengan seksualitas, kemewahan, ketakutan, kematian, misteri, kekuatan dan keanggunan.
- d. Putih yang terkait dengan bersih, cermat, suci, tanpa dosa, kematian dan steril.

- e. Merah memiliki dampak emosional dan mewakili kekuatan, vitalitas, kehangatan, nafsu, cinta, agresi, dan bahaya.
- f. Biru mewakili keandalan, konservatisme, keamanan, ketertiban, dan kebersihan.
- g. Hijau identik dengan asimilasi, kecemburuan, asimilasi, alam, dan kesehatan.
- h. Coklat identik dengan Handal, nyaman, dan tahan lama
- i. Abu abu identik dengan cerdas, futuristik, dan chic.
- j. Kuning identik dengan Media Keyakinan, Optimisme, Filsafat, Kecurangan, dan Penghianatan.

2.2.2 Media

Media menurut Arsyad (2002:4) adalah segala macam perantara yang digunakan orang untuk menyebarkan ide, pikiran, atau pendapat kepada khalayak sasarannya. Dalam konteks pendidikan, media menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002: 3), secara tipikal adalah individu, benda, atau peristiwa yang mendorong perkembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap pada diri siswa. Dari beberapa argumentasi di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah media untuk menginformasikan khalayak dan menyampaikan pesan dari pengirim kepada khalayak dalam rangka membangkitkan emosi, pikiran, dan keprihatinan serta untuk mempromosikan komunikasi yang efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, berbagai media yang digunakan antara lain Instagram dan YouTube.

1. Menurut Sianipar (2013) YouTube adalah database materi video populer di media sosial selain menjadi sumber berbagai informasi yang

bermanfaat. Youtube menyertakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk langsung melihat video atau mencari informasi video.

2. Instagram adalah kumpulan aplikasi berbasis web dan internet. Pertukaran dan pembuatan konten yang dibuat pengguna dimungkinkan oleh teknologi Web 2.0. (Kaplan & Haelein, 20014:26).