

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film

Film merupakan karya bersama (*kolektif*) artinya, selama pembuatan film sutradara sebenarnya memimpin tim yang terdiri dari berbagai seniman dan teknisi. Namun dalam proses kerjanya, direktur tidak bisa mengelak dari penerimaan kontribusi para pihak. film dibuat untuk umum. Karena mempertimbangkan selera sebanyak-banyaknya, film tidak bisa lepas dari perhatian masyarakat. Sulit membayangkan seorang pemegang modal yang tertarik mengeluarkan uang untuk memproduksi film dengan sutradara dan aktor, betapa hebatnya logika teoretisnya, tidak akan menarik minat publik[3]. Film juga dapat diartikan sebagai media yang berupa gambar bergerak untuk menyampaikan sebuah informasi yang mengekspresikan ide kepada penonton untuk menghibur dan menginspirasi melalui sebuah narasi.

Film animasi adalah suatu gerakan yang dikatakan terputus-putus, gerak hanya terjadi karena batasan mata dan otak manusia menangkap beberapa perubahan besar pada gambar sepersekian detik. Film adalah hal yang sangat lebih berpengaruh dibandingkan media lainnya, karena suara dan gambar bekerja sama dengan baik dengan memastikan masyarakat tidak bosan dan mudah diingat karena bentuknya sangat menarik[4].

2.2 Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin “anima” yang berarti jiwa, kehidupan, semangat. Sedangkan tokohnya adalah orang nyata, hewan, dan benda lain yang berbentuk gambar 2D atau 3D, sehingga tokoh kartun dapat dipahami sebagai gambar yang memuat benda-benda yang tampak hidup, disebabkan oleh sekumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian dan sering. Objek gambar dapat berupa teks, bentuk, warna, dan efek khusus. Animasi juga berasal dari bahasa Inggris “*animation*” yang berarti bergerak. Oleh karena itu, animasi dapat dipahami sebagai pergerakan sesuatu (gambar atau benda) yang diam [5].

a. Jenis-jenis animasi

Adapun beberapa jenis animasi sebagai berikut[4] :

1. Animasi 2d

Animasi dua dimensi dikenal dengan nama kartun datar. 10 Pengembangan animasi dua arah dalam cara pencapaiannya film kartun. Kartun yang berasal dari kata *kartoon* artinya berarti gambar lucu. Oleh karena itu film kartun kebanyakan komedi.

2. Animasi 3D

Merupakan evolusi dari Animasi 2D (dua dimensi) dengan animasi karakter 3D yang di tampilkan tampak seperti tong asli dan nyata, lebih dekat dengan wujud manusia aslinya. Misalnya saja film Toy Cerita yang dibuat oleh *Disney*.

3. *Stop Motion Animation*

Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh *Stuart Blakton* pada tahun 1906. Animasi ini menggunakan *plasticin* untuk membentuk sebuah karakter. Karakter kartun ini dibuat menggunakan bingkai khusus untuk kerangka tubuhnya. Kemudian di foto gerakan demi gerakan gambar Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang memungkinkan bergerak seperti yang terlihat di film.

4. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Animasi ini jarang sekali kita dengar dan temukan di antara tipe lainnya. Meskipun teknik animasi ini tidak termasuk teknik baru, tetapi teknik animasi ini dapat disebut sebagai nenek moyangnya animasi. Teknik animasi ini menggunakan tanah liat pembentuk, seperti bahan yang *fleksibel* mudah dibentuk. Karakter kartun tanah liat dibuat dengan khusus untuk kerangka tubuhnya, kemudian ditutup dengan cetakan tanah liat sesuai dengan bentuk karakter yang ingin dibuat.

5. Animasi Jepang (*Anime*)

Anime adalah nama yang tepat untuk film Jepang. Anime memiliki karakter berbeda dengan animasi buatan Eropa. Anime menggunakan gambar karakter dan latar belakang yang digambar tangan. animasi GIF adalah sebuah teknik animasi sederhana menggunakan prinsip dasar animasi sebagai gambar yang ditautkan.

b. Bentuk Animasi

Secara umum animasi dapat dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu *animation tradisional (2D animation)*, animasi *stop motion* dan animasi *computer graphics animation (3D animation)* berikut ini penjelasan dari bentuk animasi :

1. Animasi Tradisional

Adalah genre animasi yang sangat tua. Disebut tradisional karena teknik atau pola animasinya digunakan untuk mengembangkan animasi asli di layar kaca (TV) dan layar perak (bioskop). Animasi tradisional sering disebut sel animasi karena teknik produksinya dilakukan sekilas tentang bagian belakang kertas yang tampak seperti kertas bening untuk OHP.

2. Animasi *Stop Motion*

Adalah animasi yang menggunakan media perekam, seperti kamera, untuk menangkap gerak benda yang bergerak ringan langkah pertama. Dalam jenis animasi ini, objek akan didefinisikan untuk memamerkan pose dan kamera akan menyimpan objek atau pose tersebut. Animasi ini biasanya juga dikenal sebagai gerakan tanah liat karena dalam pengembangannya, animasi semacam ini sering menggunakan media atau bahan yang berupa tanah liat (*clay*) membuat objek animasi.

3. *Computer Graphics Animation*

Adalah salah satu jenis animasi seluruh proses yang dilakukan dengan media komputer, animasi ini dapat berupa animasi 2D (2

dimensi) dan 3D (3 dimensi) namun, secara mendalam perkembangan animasi ini memiliki perkembangan yang sangat cepat berkat pendekatan 3D ini dan bahkan bisa mendekati bentuk benda aslinya dengan sedemikian rupa, akhirnya jenis animasi ini menjadi identik dengan animasi 3D.

2.3 Desa Rawasari

a. Sejarah

Desa Rawasari adalah sebuah desa yang terdapat di Kecamatan Buay Pemuka Bangsa Raja, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur. Desa Rawasari sebuah desa yang memiliki banyak pepohonan, sawah-sawah dan rawa-rawa di sekitarnya dengan luas 600 hektar. Sebuah desa kecil yang dahulunya di bentuk dan di namai oleh masyarakat-masyarakat transmigran dari Kota Jawa, pada tahun 1957 atau 12 tahun setelah Indonesia merdeka datanglah para rombongan transmigrasi dari Pulau Jawa dengan berbagai daerah yaitu bandung, Semarang, Ci'amis dan Bali yang terdiri dari 20 orang dengan tujuan yang sama, yaitu membentuk Desa Rawasari dengan damai.

b. Perkembangan Desa Rawasari

Desa Rawasari yang berada di kabupaten OKU Timur Saat ini telah menjadi desa yang cukup luas dan damai, berdasarkan data kependudukan Desa Rawasari saat ini memiliki 315 (Kartu Keluarga) KK, dengan jumlah penduduk yang terdiri dari 585 laki-laki dan 536 perempuan. Di Desa

Rawasari memiliki perekonomian yang cukup untuk kehidupan sehari-hari yaitu meliputi perekonomian lahan sawah padi, lahan perkebunan karet dan lahan perkebunan sawit. Selain perekonomian riwayat pendidikan di Rawasari juga sangat penting untuk memajukan tingkat SDM (Sumber Daya Manusia) adapun hak pendidikan di desa Rawasari yaitu tidak sekolah, SD/MI, tamat SMP, tamat SMA, menjadi Angkatan Darat dan Polisi, tamatan D1-D3 dan tamatan S1. Didesa Dawasari 100% menganut agama islam.

Adapun visi dan misi yang ada di Desa Rawasari sebagai berikut :

1. Visi : Memberikan keamanan dan kenyamanan kepada masyarakat.
2. Misi : Pembangunan yang berkualitas.

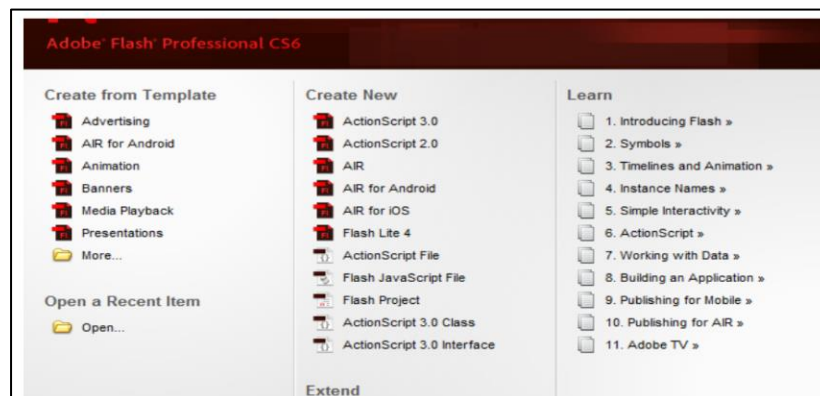
2.4 Adobe Flash CS6

Pengertian Adobe Flash CS6 adalah aplikasi yang digunakan untuk pembuatan dan manipulasi animasi atau gambar vektor berskala kecil. Dulunya software ini digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi online, kini telah dikembangkan software Adobe Flash untuk membuat animasi offline [6].

Adobe Flash Professional CS6, pengembangan dari versi sebelumnya, memiliki dukungan untuk AIR 3.4 dan Flash Player 11.4, serta fitur yang membantu pengembangan aplikasi untuk perangkat iOS dan Android [7].



Gambar 2.1 Logo Adobe Flash CS6



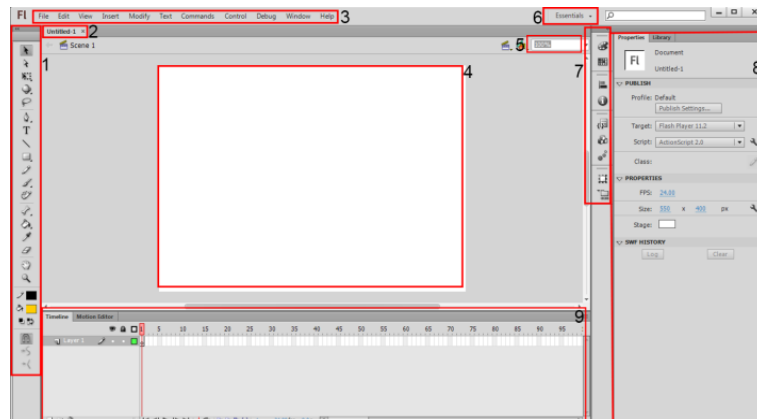
Gambar 2.2 Tampilan Menu Awal Adobe Flash CS6

a. Komponen Kerja Pada Adobe Flash CS6

Adapun komponen-komponen yang ada di dalam *Adobe Flash CS6* adalah[7]:

1. Stage

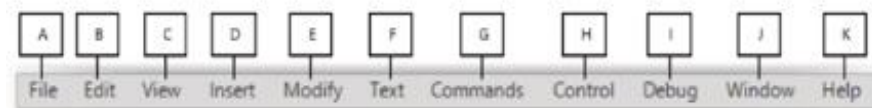
Canfas atau lembar kerja yang terlihat di layar saat Anda membuka *Adobe Flash CS6* disebut *stage*.



Gambar 2.3 Stage

2. File Menu

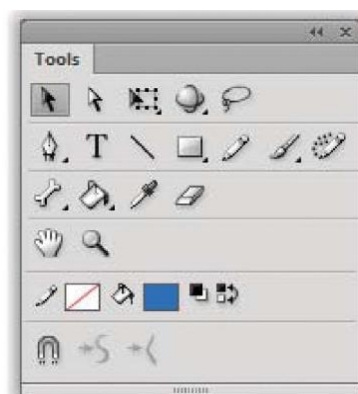
File menu memiliki konten yang hampir identik dengan aplikasi desain lainnya. Adobe Flash memiliki banyak menu yang dapat digunakan..



Gambar 2.4 File Menu

3. Tool Panel

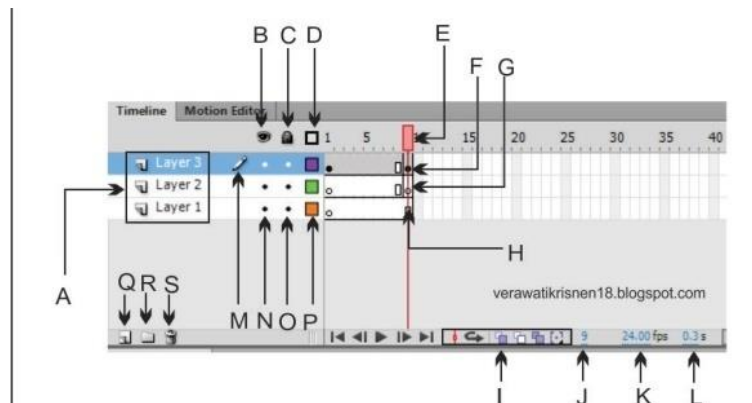
untuk membuat elemen teks dan menggambar vector grafis yang diinginkan.



Gambar 2.5 Tool Panel

4. Timeline

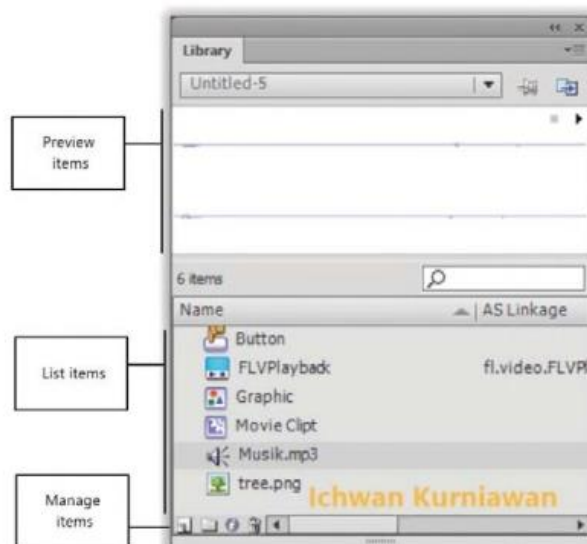
adalah perhitungan waktu yang menghitung elemen film yang muncul distage.



Gambar 2.6 Timeline

5. Library Panel

Berisi *elemen* media dan *simbol* yang telah disimpan untuk proyek, dan Anda dapat menambah atau mengurangi simbol pada bagian *manage items*.



Gambar 2.7 Library Panel

2.5 Adobe Auditions CS6

Adobe Audition adalah program yang digunakan untuk merekam, mengedit, dan merekam suara digital dengan Windows. Ini memungkinkan perekaman suara hingga 128 track hanya dengan satu sound card, sehingga editor suara dapat lebih mudah berkomunikasi. [8].



Gambar 2.8 Tampilan Adobe Audition

Didalam adobe audition juga memiliki beberapa tool yang dapat digunakan yaitu, sebagai berikut :

1. *Move Tool (V)*

Alat ini dapat memindahkan objek.

2. *Razer Selected Clips Tool (R)*

Berfungsi untuk memotong suara di dalam Multitrack.

3. *Slip Tools (Y)*

Berfungsi untuk memindahkan klip dalam jumlah yang sama secara bersamaan tanpa mengganggu timeline.

4. *Time Selection Tool (E)*

Berfungsi untuk menyelesaikan bagian audio yang ditampilkan.

5. *Lasso Selection Tool (P)*

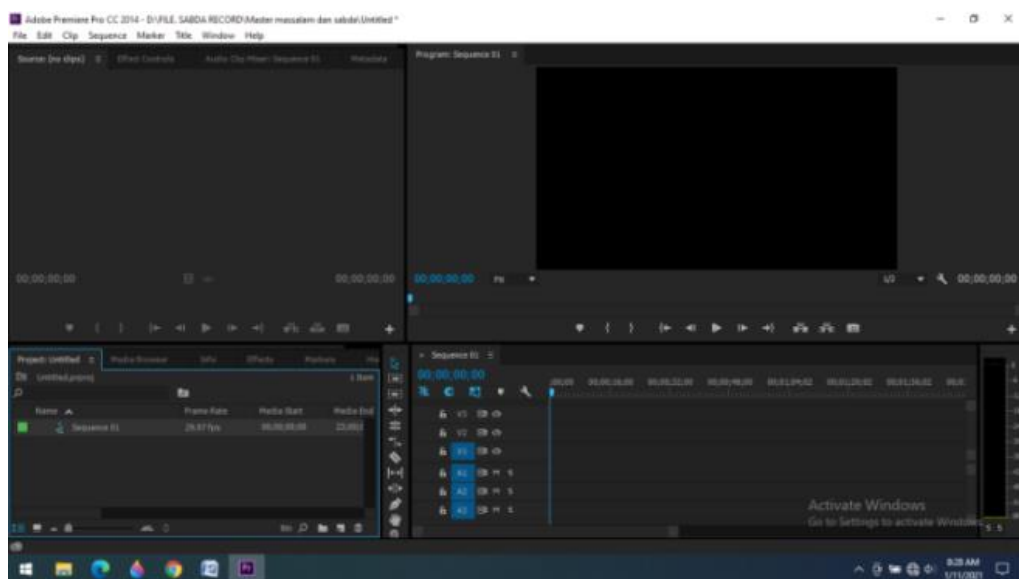
Berfungsi untuk menseleksi seluruh objek yang dipilih.

6. *Spot Healing Brush Tool (P)*

Berfungsi untuk menyamakan bagian tertentu dengan bagian dekat.

2.6 Adobe Premier Pro

Adobe Premier Pro adalah program untuk mengedit video yang dapat digunakan pada komputer rumahan. Software Adobe Premier Pro sendiri telah berkembang sejak tahun 2000an. Oleh karena itu, Adobe Premier Pro versi 2.0 dapat digunakan pada komputer dengan spesifikasi di bawah Intel i5, tetapi Adobe Premier CC dapat digunakan pada komputer dengan spesifikasi yang lebih tinggi[9].



Gambar 2.9 Tampilan Adobe Premiere Pro

Adapun bagian-bagian panel yang terdapat pada aplikasi adobe premiere pro yang perlu di ketahui adalah[10]:

1. Panel Project

Dalam aplikasi Premier Pro, panel ini merupakan panel utama yang berisi gambar yang digunakan untuk sequence.

2. Timeline

Panel ini berfungsi untuk menyimpan klip gambar, video, dan audio.

3. Title Tool

Berisi tombol untuk membuat dan mengatur objek di dalam judul.

4. Tools

Alat-alat di panel ini hanya dapat digunakan untuk mengatur klip di dalam timeline, berbeda dengan alat-alat yang ada di panel title tools.

5. Program Monitor

Adalah panel monitor yang dapat menampilkan video yang disusun dalam urutan yang aktif.

6. Effect

Panel ini memiliki beberapa efek dan transisi untuk klip video dan audio. Selain itu, ada presets yang mencakup berbagai jenis preset animasi yang diberikan oleh program.

2.7 Audacity

Audacity adalah perangkat lunak untuk merekam dan mengedit suara. Ini dapat digunakan untuk mengonversikan file suara, menambahkan efek ke dalam suara, menggabungkan suara menjadi satu, mengubah kecepatan dan ukuran sumpling suara, mengubah suara mono menjadi stereo atau sebaliknya, dan menganalisis kualitas suara. Audacity bekerja dengan berbagai sistem operasi, seperti Windows, Linux, dan MAC OS[17].

2.8 Penelitian Terdahulu

Peneliti telah melakukan penelitian literatur dan menemukan beberapa karya tulis ilmiah dan peneliti akhirnya menemukan penelitian yang berkaitan dengan sejarah atau asal-usul dalam pembentukan film animasi, di antaranya sebagai berikut:

1. Karya tulis yang disusun oleh Abdurahman Hidayah DKK, dengan jurnal yang berjudul “Membuat Film Kartun Asal Mula Dusun Durian Menggunakan Adobe Flash CS6” tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pengumpulan data dengan cara mencari referensi, observasi, dan interview secara langsung, penelitian ini menggunakan metode analisis dengan pembuatan film animasi frame by frame.

Pada penelitian ini bertujuan agar masyarakat dapat mengetahui cerita rakyat yang ada di Kabupaten Ogan Komering Ulu dalam bentuk

film kartun. Karena masyarakat OKU masih banyak yang belum mengetahui cerita rakyat tersebut.

Persamaan yang dilakukan oleh Abdurahman Hidayah, DKK dengan peneliti adalah cerita yang diangkat tentang sejarah cerita rakyat dengan dihasilkannya film animasi 2D dan menggunakan aplikasi yang sama yaitu Adobe Flash CS6. Namun, adapun perbedaannya adalah penelitian pada Abdurahman Hidayah, DKK menceritakan sejarah asal mula Dusun Durian sedangkan peneliti menceritakan sejarah terbentuknya Desa Rawasari, tempat lokasinya pun berbeda dengan peneliti, dan tahun penelitiannya juga memiliki perbedaan.

2. Karya tulis yang disusun oleh Sitaresmi Wahyu Handani dan Devi Ratna Nafianti, teknik Informatika Universitas STMIK AMIKOM Purwokerto, dengan Jurnal yang berjudul “Perancangan Film Pendek Animasi 3D Legenda Desa Penyarang” tahun 2017.

Peneliti tersebut menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk pengumpulan data yang *relevan* serta pembuatan film yang menarik, yang dilakukan di Desa Penyarang, Kecamatan Sidarejo, Kabupaten Cilacap untuk perancangan film animasi 3D. pada penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat desa penyarang dalam bentuk animasi 3D, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi 3D dapat di nikmati oleh masyarakat karena film yang dikemas dalam bentuk 3D yang menarik.

Persamaan yang dilakukan oleh Sitaresmi Wahyu Handani dan Devi Ratna Nafianti dengan peneliti adalah sama-sama mengangkat cerita rakyat untuk memperkenalkan kepada masyarakat, namun perbedaannya adalah Sitaresmi Wahyu Handani dan Devi Ratna Nafianti menghasilkan animasi 3D sedangkan peneliti membuat film animasi dengan hasil 2d, adapun tempat, tahun dan teorinya juga berbeda.

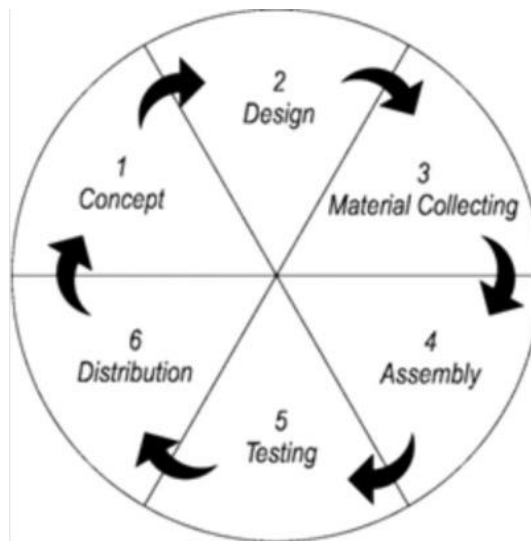
3. Karya tulis yang disusun oleh Isma Trisna Santri dan Bambang Eka Purnama, dengan judul “Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zahfa Sidoharjo Pacitan” pada tahun 2014.

Didalam penelitian ini bertujuan untuk menciptakan film animasi 2 dimensi dengan suatu karakter Jawa dengan teknik gaya gambar kartun, menciptakan suatu cerita film animasi 2D yang berbaur legenda dengan konsep komedi modern.

Persamaan yang ada didalam penelitian Isma Trisna Santri dan Bambang Eka Purnama dengan peneliti yaitu sama-sama bertujuan menciptakan produk film animasi 2d dan sama-sama menggunakan metode frame by frame dimana suatu gambar akan berubah antara frame satu ke frame satunya. Namun, adapun perbedaannya yaitu penelitian Isma Trisna Santri dan Bambang Eka Purnama mengangkat cerita film ande-ande lumut untuk edukasi taman Kanak-kanak (TK) Az-Zahfa Sidoharjo Pacitan sedangkan peneliti membuat film sejarah terbentuknya Desa Rawasari untuk masyarakat.

2.9 Metode Analisis

Dalam penelitian ini, metode analisis MDLC (Multimedia Development Life Cycle) adalah yang terbaik untuk merancang dan mengembangkan aplikasi multimedia yang menggabungkan gambar, suara, video, animasi, dan media lainnya. Metode MDLC terdiri dari enam tahapan, yang terdiri dari [11]:



Gambar 2.10 Metode MDLC

1. Konsep (*Concept*)

Pada tahapan ini menentukan jenis multimedia dan tema yang akan dibuat dalam pembuatan film animasi, serta tujuan pengembangan dan aplikasi yang akan digunakan.

2. Desain (*Design*)

Menentukan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana itu akan disajikan. Pada titik ini, penulisan *skrip*, *storyboard*, dan struktur *navigasi* dilakukan, bersama dengan langkah-langkah desain lainnya.

3. Mengumpulkan data (*Material Colecting*)

Data audio, video dan gambar *storybiard* yang dikumpulkan disimpan dalam format digital yang tepat dan siap digunakan saat proses produksi dimulai.

4. Perakitan (*Assebly*)

Pada saat ini, seluruh *proyek* sedang dibangun dalam bentuk produksi multimedia yang direncanakan oleh peneliti.

5. Pengujian (*Testing*)

Pada titik ini, pengujian dilakukan dan produk *diverifikasi* untuk memastikan bahwa sesuai dengan rencana dan telah dilakukan.

6. Distribusi (*Distribution*)

Pada titik ini, aplikasi yang telah dikembangkan diberikan kepada pengguna. Didistribusikan melalui berbagai sumber penyimpanan[11].