

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Legenda

Legenda yang dalam bahasa Latin disebut *legere* adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh empunya cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Oleh karenanya, legenda sering kali dianggap sebagai sejarah kolektif (*folk history*). Meski demikian, karena tidak tertulis, maka kisah-kisah tersebut telah mengalami distorsi (memutar balikkan fakta), sehingga sering kali jauh berbeda dengan aslinya. Oleh sebab itu, jika legenda dipergunakan sebagai bahan untuk merekonstruksi suatu sejarah, maka legenda harus dibersihkan terlebih dahulu bagian-bagiannya dari hal-hal yang mengandung sifat-sifat cerita rakyat (*folklore*). Legenda ataupun cerita rakyat, terkait dekat sekali dengan Mitologi. Namun, pada cerita rakyat, waktu dan tempat tidak spesifik dan ceritanya tidak dianggap sebagai sesuatu yang suci dan dipercaya kebenarannya layaknya Mitologi. Sedangkan legenda sendiri, meskipun kejadiannya dianggap benar, pelaku-pelaku kisahnya adalah manusia, bukan Dewa dan monster seperti pada Mitologi. Legenda adalah cerita rakyat yang persediaannya paling banyak, hal ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya karena legenda biasanya bersifat migratoris yakni dapat berpindah-pindah sehingga dikenal luas di daerah yang berlainan.

Legenda merupakan cerita rakyat yang memiliki ciri-ciri, yaitu sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi, pada masa yang belum

begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang, bersifat migration yakni dapat berpindah-pindah, sehingga dikenal luas di daerah-daerah yang berbeda, dan tersebar dalam bentuk pengelompokan yang disebut siklus, yaitu sekelompok cerita yang berkisar pada suatu tokoh atau kejadian tertentu, misalnya di Sumatra legenda-legenda mengenai Putri Hijau.

II.2. Animasi

Animasi merupakan sebuah ilusi benda mati yang digerakkan seolah-olah terlihat hidup. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah gerakan. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi. Pengertian animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis. Sebelum era terkomputerisasi sekarang, animasi merupakan proses yang rumit dan menyita banyak waktu dan tenaga. Film animasi terdahulu menggunakan ratusan bahkan ribuan gambar sketsa tangan untuk membuat sebuah animasi pergerakan satu persatu. Untuk membuat animasi yang halus pergerakannya maka dibutuhkan makin banyak gambar.

Setelah era computer grafik seperti sekarang, proses animasi tidak lagi merupakan suatu proses yang terlalu rumit. Seorang animator 2D atau 3D cukup menganimasikan frame awal dan akhir dari suatu pergerakan animasi, selebihnya computer akan mengkalkulasi gerakan diantaranya dikenal dengan istilah *between*. Informasi pergerakan sebuah objek dicatat computer dengan informasi

berupa keyframe. Jumlah keyframe dan frame diantara inilah yang menentukan halus atau tidaknya sebuah pergerakan animasi (Ugi Sugiana,dkk ; 2010 : 8).

II.2.1. Teknik Pembuatan Animasi

Adapun teknik dalam pembuatan sebuah animasi antara lain :

1. Tradisional Animation

Tradisional Animation disebut juga animasi 2d atau animasi buatan tangan adalah proses yang digunakan untuk film-film animasi sebagian besar pada abad ke-20. Frame individu dari sebuah film animasi tradisional adalah foto-foto gambar yang pertama kali digambar pada kertas. Untuk membuat ilusi gerakan setiap gambar berbeda dari yang sebelumnya.

2. Stop Motion

Stop motion merupakan animasi yang dibuat secara fisik dengan memanipulasi objek dunia nyata dan memotret mereka pada satu frame film pada jangka waktu tertentu untuk membuat ilusi gerakan. Beberapa software komputer banyak yang memungkinkan untuk membuat jenis animasi ini.

3. Computer Animation

Meliputi berbagai teknik animasi yang dibuat secara digital pada komputer, macam-macamnya adalah animasi 2D dan animasi 3D. animasi 2D dibuat dan diedit pada komputer. Hal ini termasuk teknik animasi tradisional yang sudah terkomputerisasi secara otomatis (Deddy Utama ; 2010 : 2)

II.2.2. Proses Pembuatan Animasi

Proses pembuatan animasi terdiri dari beberapa tahap yang harus dilalui yaitu pra produksi, ide cerita, naskah cerita/scenario, Storyboard, Sound FX and Music.

1. Pra Produksi

Pada tahap ini direncanakan mulai dari tema, lalu dikembangkan menjadi synopsis, synopsis dikembangkan menjadi storyline, hingga ke tahap animasi.

2. Ide Cerita

Tahap ini adalah inti dari sebuah cerita. Gagasan serta ide-ide yang unik sangat mahal harganya. Jika sedang mood, mungkin pada waktu yang singkat ide yang unik sudah bisa ditemukan.

3. Naskah Cerita/Skenario

Ide yang didapatkan, dikembangkan menjadi sebuah synopsis.

4. Storyboard

Menuangkan ide cerita tersebut ke dalam visual sehingga orang lain bisa memahami apa yang dimaksud.

5. Sound effect and Music

Terdapat sound-sound pendukung agar film terasa lebih hidup. Biasanya lagu tema dibuat berdasarkan alur cerita yang ada. Sebelum menciptakan lagu, pencipta lagu biasanya membaca dulu script atau naskah dari film tadi, sehingga alur cerita dan tema lagu bisa berjalan (Yunita Syahfitri ; 2011)

II.2.3. Penggunaan animasi

Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan dari mulai kegiatan santai sampai serius, dari mulai sebagai fungsi utama sampai fungsi tambahan atau hiasan. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan diantaranya:

1. Media hiburan
2. Media presentasi
3. Media pelengkap

Media hiburan, animasi digunakan untuk menghibur pengguna animasi tersebut, sehingga memberi kepuasan. Animasi sebagai media hiburan contohnya adalah :

1. Film
2. Video klip
3. Games

Media presentasi, animasi digunakan untuk menarik perhatian pada audiens atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presenter. Dengan penambahan animasi pada media presentasi membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku dan diharapkan dapat tercapai penyampaian informasi atau terjadinya komunikasi yang baik dalam kegiatan presentasi.(Deddy Utama ; 2010)

Fungsi animasi dalam presentasi diantaranya :

1. Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras
2. Memperindah tampilan presentasi
3. Memudahkan susunan presentasi.

Media pelengkap, animasi digunakan sebagai pelengkap atau tambahan hiasan pada suatu tampilan yang digunakan untuk mempercantik atau menarik pada objek yang ditampilkan.(Deddy Utama ; 2010) Contoh :

1. Tombol Animasi
2. Bingkai/Frame
3. Tulisan

II.3. Adobe Flash CS5

Sebelum bernama Adobe Flash, dahulu software ini bernama Macromedia Flash dimana versi terakhir menggunakan nama Macromedia adalah versi kedelapan (Macromedia Flash 8). Adobe Flash memiliki kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membuat CD interkatif dan efek animasi pada website. Selain untuk membuat animasi aplikasi ini dapat membuat logo layak nya aplikasi CorelDraw, video pendek, game, menu interaktif, screen saver dan aplikasi-aplikasi yang teradapat pada website. Di dalam Adobe Flash terdapat teknik-teknik membuat animasi seperti fasilitas action script, filter dan lain- lain. Banyak fitur-fitur baru dalam Adobe Flash yang dapat dimanfaatkan oleh user untuk mengasah kemampuannya

dalam membuat animasi. Kemudian file video yang dihasilkan Adobe Flash memiliki ukuran yang kecil sehingga tidak terlalu memakan banyak hardisk. Adobe flash CS5 dirilis pada tanggal 12 april 2010, diluncurkan untuk diuji coba dan pemakaian normal pada 30 april 2010. Sekarang flash telah berkembang penggunaannya untuk pembuatan fitur-fitur pada perangkat mobile seperti smartphone. Dengan tambahan fitur-fitur baru semakin memudahkan untuk menganimasikan objek-objek yang dibuat (Ika Sielvia Rachman ; 2012 : 7).

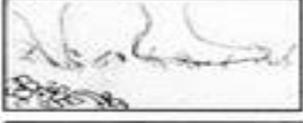
II.4. Storyboard

Storyboard sekarang banyak digunakan untuk membuat kerangka pembuatan *Website* dan proyek media interaktif lainnya seperti iklan, film pendek, games, media pembelajaran interaktif ketika dalam tahap perancangan/desain. Baru-baru ini istilah ”Stroryboard” telah digunakan dibidang pengembangan web, pengembangan perangkat lunak dan perancangan instruksi untuk mempresentasikan dan menjelaskan kejadian interaktif seperti suara dan gerakan biasanya pada antar muka pengguna, halaman elektronik dan layar presentasi.

Sebuah storyboard media interaktif dapat digunakan dalam antarmuka grafik pengguna untuk rancangan rencana dalam sebuah *website* atau proyek interaktif sebagaimana alat visual untuk perancangan ini. Sebaliknya, sebuah *site map* (peta) atau *flow chart* (diagram alur) dapat lebih bagus digunakan untuk merencanakan arsitektur informasi, organisasi dan pengalaman pengguna, terutama urutan kejadian yang susah diramalkan atau pertukaran audiovisual kejadian menjadi kepentingan desain yang belum menyeluruh. Salah satu

keuntungan menggunakan Storyboard adalah dapat membuat pengguna untuk mengalami perubahan dalam alur cerita untuk memicu reaksi atau ketertarikan yang lebih dalam.

Sebelum membuat Storyboard, disarankan untuk membuat cakupan Storyboard terlebih dahulu dalam bentuk rincian naskah yang kemudian akan dituangkan detail grafik dan visual untuk mempertegas dan memperjelas tema. Batasan produksi terakhir akan dijelaskan supaya sesuai dengan jenis produksi yang ditentukan, misalnya Storyboard akan digunakan untuk film, iklan, kartun ataupun video lain. Adapun contoh Storyboard dapat dilihat pada Gambar II.1.

Scene	Sequence	Board	Durasi	Naskah
1	1		00:00:13	Motion Graphic masuk kedalam dunia mimpi
	2		00:00:09	Angel muncul Kamera Very Close Up, pada bagian kaki, punggung, dan wajah.
2	1		00:00:12	Vokalis 1 bernyanyi menunjukkan perasaannya.
	2		00:00:03	Angel menoleh kiri dan kanan seolah mendengar sesuatu.
	3		00:00:12	Kamera seolah panung dari angel, kemudian personil yang lain.

Gambar II.1 Contoh Storyboard

(Sumber : Halim, 2012)

II.4.1 Pembuatan Storyboard

Storyboard untuk film diciptakan dalam proses bertahap. Gambar-gambar pada storyboard dapat dibuat dengan tangan atau digital pada komputer. Jika menggambar dengan tangan, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mendownload template Storyboard. Banyak sekali macam template Storyboard, tetapi pada intinya sama, yaitu untuk memvisualisasikan karya sebelum dibuat (Deddy Utama ; 2010 : 3).

II.4.2. Penggunaan Storyboard

Adapun penggunaan Storyboard adalah sebagai berikut :

1. Film

Dalam membuat sebuah gambar bergerak, sebuah storyboard menyediakan tampilan visual dari kejadian yang akan terlibat melalui lensa kamera. Dalam proyek membuat storyboard, kebanyakan detail teknis dimasukkan dalam merangkai film atau proyek media interaktif yang dapat secara efisien dijelaskan dalam gambar.

2. Animatics

Dalam pekerjaan animasi dan efek khusus, tahap membuat storyboard mungkin diikuti, istilah sederhana yang disebut “animatics” untuk memberikan ide yang lebih bagus.

3. Media Interaktif

Untuk mempresentasikan dan menjelaskan kejadian interaktif seperti suara dan gerakan biasanya pada antar muka pengguna, dan layar presentasi. Sebuah Storyboard media interaktif dapat digunakan dalam antarmuka grafik pengguna

untuk rancangan rencana desain sebuah website atau proyek interaktif
sebagaimana alat visual untuk perencanaan ini (Deddy Utama ; 2010 : 3).