

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **II.1. Teori Animasi**

##### **II.1.1. Sejarah Animasi**

Sejak timbul kesadaran bahwa gambar dapat dipakai sebagai media alternatif komunikasi, timbullah keinginan untuk menghidupkan lambang-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Hal ini dapat dilihat dengan ditemukannya berbagai artefak pada peradaban Mesir kuno, 2.000 tahun sebelum Masehi. Salah satunya adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi dua pegulat dalam berbagai pose. Dalam salah satu ilustrasi Leonardo da Vinci, dilukiskan anggota tubuh manusia dalam berbagai posisi. Seorang seniman Itali bernama Giotto juga melukiskan malaikat posisi terbang dengan repetisi gerakan.

Kartun gerak atau kartun sering muncul dilayar perak/kaca, lazim disebut sebagai kartun animasi atau film kartun. Kartun jenis ini dirintis pertama kali oleh Jean Mary dan Emile Reynaud yang berkebangsaan Perancis dengan sistem praxinoscope pada tahun 1880. Kemudian pada tahun 1908, alat itu dikembangkan oleh Emile Cohl, yang juga berkebangsaan Perancis, untuk pembuatan sebuah film animasi yang sangat sederhana.

Sejarah perkembangan animasi dunia tidak dapat dilepaskan dari pengaruh negara-negara di Eropa, Amerika Serikat, dan Jepang. Cikal bakal perkembangan animasi di Eropa secara dominan dipengaruhi oleh keberadaan komik-komiknya. Perkembangan komik sedemikian pesat telah melahirkan banyak tokoh-tokoh

kartun Eropa yang terkenal, seperti Asterix dan Obelix, Smurf, Tintin, Johan and Pirlouit, Steven Sterk, Lucky Luke, dan lain-lain.

Negara-negara di Eropa "bersama-sama" membangun sebuah komunitas komik sebagai cikal bakal industri-industri animasi di Eropa. Keberhasilan komik secara komersial berpengaruh besar dalam upaya untuk menghidupkan tokoh-tokoh komik tersebut ke dalam film animasi. Sementara itu di Amerika Serikat, Walt Disney telah membawa pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan animasi film kartun. Ia berhasil menciptakan tokoh-tokoh kartun ternama, seperti Mickey Mouse dan Donald Duck, yang masih sangat populer hingga saat ini. Karya-karya lainnya yang juga sangat melengenda adalah Snow White and Seven Dwarfs(1937), Bambi, Putri Cinderella, Pinocchio, Dumbo Kecil, dan Peter Pan.

Di Jepang, seperti halnya di Eropa, perkembangan animasi tidak terlepas dari pesatnya perkembangan komik. Pemutaran serial animasi TV "Tetsuwan Atom (Astro Boy)" merupakan film animasi pertama yang sukses di Jepang. Film yang diangkat dari komik populer karya Osamu Tetzuka dianggap sebagai pelopor industri animasi Jepang.

Kisah kepahlawanan dan petualangan robot raksasa mendominasi perkembangan animasi pada tahun 1970-an dan 1980-an. Animasi Jepang tidak terlepas dari maraknya dunia komik Jepang (dikenal dengan sebutan manga). Sampai pada dekade ini (tahun 2000-an), telah muncul ratusan film-film anime yang sangat populer di seluruh dunia, seperti anime "Doraemon", "Dragon Ball", "Sailormoon", "Detektif Conan", "Sinchan", "Samurai X", "Naruto", "Slamdunk", "Pokemon", "Digimon", dan sebagainya. Tidak dapat dipungkiri jika

animasi-animasi Jepang (yang dikenal juga dengan sebutan anime) semakin mengkokohkan posisinya sebagai animasi paling sukses di dunia, bahkan sebagai pemberi devisa terbesar nomor dua bagi negara Jepang(Aditya:2009:6-10).

### **II.1.2. Definisi Animasi**

Kata Animasi itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to animate* dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan. Secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati, suatu benda mati diberi dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (Jurnal SAINTIKOM vol.10/No.3/September 2011; Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer; Yunita Syahfitry: 213).

### **II.1.3. Animasi 2D (Traditional Animation)**

Animasi tradisional (*traditional animation*) adalah kategori animasi yang sudah berumur sangat tua. Disebut tradisional karena teknik/model animasi inilah yang digunakan untuk pengembangan awal animasi di media layar kaca (TV) dan layar perak (bioskop). *Traditional animation* sering disebut dengan *cell animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada media kertas celluloid transparent yang secara sekilas terlihat sama dengan kertas yang tembus pandang sehingga animator dapat dengan mudah membuat gambar yang saling berurutan satu sama lain dan dapat menciptakan animasi yang tampak halus dan mulus pergerakannya. Animasi tradisional banyak menghasilkan film-film kartun (animasi kartun) untuk

televisi maupun bioskop. Beberapa film kartun produksi Disney ("Snow White and Seven Dwarfs", "Cinderella", "Bambi", "Beauty and The Beast", "Alladin", "The Lion King", dan lainnya), produksi Hanna Barbera ("The Flintstones", "Tom and Jerry", dan lainnya) menggunakan jenis animasi ini.

## **II.2. Teori Interaktif**

### **II.2.1. Definisi Interaktif**

Interaktif berasal dari kata interaksi, dimana dalam Kamus Bahasa Indonesia (2008:560) interaksi berarti aksi timbal balik. Interaktif dalam penelitian ini dimaksudkan bahwa media yang digunakan dapat dikontrol secara leluasa bagi penggunaanya (Jurnal ASEJ 1 (1) (2012); Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Belajar Sistem Kelistrikan Sepeda Motor; Candra Parmanto, Winarno Dwi Raharjo & Agus Suharmanto: 45).

Dapat disimpulkan bahwa animasi interaktif adalah animasi yang dinamis, yaitu dapat melakukan komunikasi dengan pengguna animasi tersebut

## **II.3. Teori Buah Dikotil**

### **II.3.1. Ciri Dikotil**

Tanaman dikotil memiliki biji yang berkeping dua, tulang daun yang menjari atau menyirip, batang bercabang dan ikatan pembuluhnya membentuk cincin, akarnya berakar tunggang, dan mahkota bunganya memiliki kelipatan empat atau lima(Oman Karmana:55).

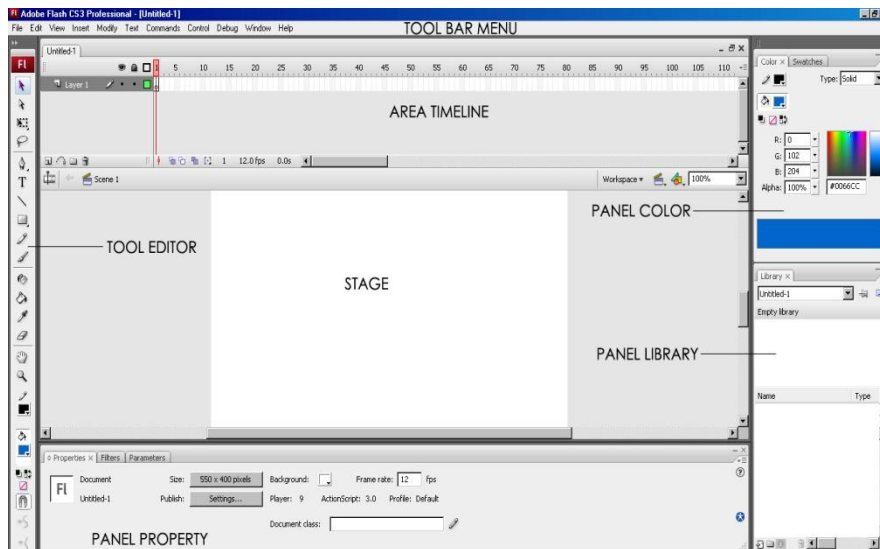
Buah berjenis dikotil yang akan dibahas oleh penulis adalah : Mangga, Jeruk, Belimbing, Rambutan dan Pepaya.

## **II.4. Adobe Flash CS 3 Professional**

### **II.4.1 Teori Adobe Flash CS 3**

*Adobe Flash CS 3 Professional* adalah aplikasi canggih untuk mengolah grafis dan animasi berbasis vektor yang dilengkapi pula dengan bahasa pemrograman **Action Script 2.0** yang telah mampu meramikan pemrograman berbasis **Object Oriented Programming**. Keandalannya telah teruji dengan baik di kalangan designer dan animator 2D. Dengan *output* yang cukup memukau menjadikan Flash mampu merajalela dalam dunia grafis statis, animasi kartun, presentasi, *advertising*, maupun dunia *web*, hal ini telah membuktikan bahwa aplikasi Flash patut dipilih sebagai nominator terbaik dalam dunia animasi multimedia dan *web designing* (Darjat:2009:5).

## II.4.2 Area Kerja



**Gambar II.1. Area Kerja Adobe Flash CS 3 Professional**

(Sumber : Darjat;2009:7)

Terdapat beberapa element pada area kerja *Adobe Flash CS 3 Professional*, antara lain:

### a. ToolBar Menu

Melalui menu *toolbar* Anda dapat menampilkan atau menghilangkan *tool-tool* editorial, properti, mengatur *interface*, memasukkan file external dan berbagai tampilan pada *interface*, memodifikasi objek, mengontrol *movie* dan lain-lain.

Menu *toolbar* terdiri dari : *file, edit, view, insert, modify, text, command, control, window, debug* dan *help*.

b. Tool Editor

*Tool Editor* adalah perlatan untk membuat dan memodifikasi objek pada *stage*.

c. Timeline

*Timeline* adalah area kerja untuk menentukan atau mengatur animasi objek dalam *stage*. Dalam *timeline* terdapat *scene*, yaitu area kerja atau *segmen*, episode, tempat sebuah *movie* tersimpan, memiliki bagian sub area kerja yang disebut *layer* dan *frame* sebagai bagian dari *layer* itu sendiri

d. Panel Properti, Filter, dan Parameter

*Toolbar* ini secara *default* terdiri dari panel *properties*, *filters*, dan *parameters*, namun *toolbar* ini dapat ditampilkan, ditambahkan, atau dihilangkan melalui menu *window*.

e. Pengatur Objek dan Interface Panel

Area atau panel ini adalah untuk menampilkan pengaturan warna, tata letak objek, informasi dan penempatan panel-panel menggantung yang ditampilkan melalui menu *window*, seperti panel *library*, komponen, *output*, dan lain-lain

### II.4.3 Import Image

**Flash CS3** dapat mengimport gambar image yang berekstensi bmp, jpg, gif, wmf, bahkan ai, eps, fh7, fh8, fh9, psd, dxf (file yang dibuat Adobe Illustrator, Freehand, Photoshops, AutoCAD), setelah masuk ke dalam dokumen flash semua *image* akan menjadi bitmap.

Cara import image sebagai berikut:

1. Buka dokumen baru, simpan dengan **Import image**.
2. Klik menu **File > Import > Import to Stage (Ctrl + R)**.
3. Ambil *image flash.jpg* dari dalam CD atau cari file gambar yang anda inginkan.

### II.4.4 Import Sounds

**Flash CS3** dapat mengimpor file suara yang berekstensi wav, mp3, dan aif. Untuk mengimpor *sound* sebaiknya langsung ke *library* dan tempatkan dalam layer tersendiri.

Sekarang kita akan memasukkan sound mp3 ke dalam dokumen.

1. Buka dokumen baru, simpan dengan nama **Import sound**
2. Klik menu **File > Import > Import to Library**
3. Buka file suara **Animesong** dari folder **File Projek** dalam CD
4. *Drag* file mp3 tersebut ke dalam *stage*

5. Klik *Frame 1*, buka *panel Properties*. Isi **Sync** dengan *event*.



**Gambar II.2. Properties efek dan sinkronisasi sound**

(Sumber : *Darjat;2009:32*)

**Sync event** dipilih agar *sound* bisa berbunyi pada saat *movie flash* dijalankan

6. Test **Ctrl + Enter**

*Sound* dalam 1 *frame* tidak akan terlihat jelas, ia akan muncul bila *frame* diperpanjang