

BAB II

LANDASAN TEORI

II.1. Teori Legenda

Legenda yang dalam bahasa Latin disebut *legere* adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang mempunyai cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Oleh karena itu, legenda sering kali dianggap sebagai “sejarah” kolektif *folk history*. Walaupun demikian, karena tidak tertulis, maka kisah tersebut telah mengalami distorsi (memutar balikkan fakta), sehingga sering kali jauh berbeda dengan kisah aslinya. Oleh karena itu, jika legenda hendak dipergunakan sebagai bahan untuk merekonstruksi sejarah, maka legenda harus dibersihkan terlebih dahulu bagian-bagiannya dari yang mengandung sifat-sifat cerita rakyat *folklore*. Menurut Pudentia legenda adalah cerita yang dipercaya oleh beberapa penduduk setempat benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci atau sakral yang juga membedakannya dengan mite. Dalam KBBI 2005, legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Menurut Emeis, legenda adalah cerita kuno yang setengah berdasarkan sejarah dan yang setengah lagi berdasarkan angan-angan. Menurut William R. Bascom legenda adalah cerita yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Menurut Hooykaas, legenda adalah dongeng tentang hal-hal yang berdasarkan sejarah yang mengandung sesuatu hal yang ajaib atau kejadian yang menandakan kesaktian. 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. Legenda adalah cerita rakyat yang persediannya 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 cirri-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 *migratoris* 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 Sumatera Utara legenda mengenai Batu Gantung yang ceritanya cukup terkenal karena meninggalkan cerita yang begitu fiktif khas dari Danau Toba, serta bukti yang meninggalkan bahwa kejadian ini benar-benar pernah terjadi.

Legenda adalah cerita tentang sejarah suatu benda atau tempat yang diyakini masyarakat hingga kini masih dipercayai kenyataannya, meskipun belum terungkap kebenarannya, hikayat kisah pada jaman dahulu yang pernah terjadi dalam kehidupan manusia. Legenda pada dasarnya sama dengan *mite* perbedaan letak dengan unsure sakralnya, legenda adalah kejadian yang benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci atau sakral oleh masyarakat, contohnya gunung tangkuba perahu, danau toba dan lainnya. Legenda berkisarann tentang cerita kehidupan yang bersangkutan dengan nama, sifat, perilaku maupun

keagamaan seseorang yang pernah berkisah pada masa lampau. (Diana nababan:2006).

II.2. Teori Animasi

II.2.1. 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 sejarah banyak yang membuktikan kejadian-kejadian yang pernah terjadi didunia yang menimbulkan pengenalan kehidupan para tokoh yang sejarah hidupnya dituliskan untuk dikenang dan sebagai gambaran untuk anak-anak kelahiran dimasa depan yang sebelumnya pernah kita kenal cerita tokoh-tokoh dunia diluar negeri maupun didalam negeri seperti kejadian-kejadian yang pernah terjadi cerita pada waktu lampau.

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 (Aditya:2009)



**Gambar II.2 : Alat *praxinoscope* (kiri) dan Emile Cohl (kanan)
(Sumber : Aditya ; 2009)**

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 *mangga*). Sampai pada dekade ini (tahun 2000-an), telah muncul ratusan film-film *anime* yang sangat populer di seluruh dunia, seperti *anime Doraemon*, *Sailormoon*, *Detektif Conan*, *Naruto*, 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.2.2. Definisi Animasi

Secara umum animasi dapat didefinisikan sebagai seni atau teknik membuat hidup dan Bergeraknya suatu objek diam dan tidak bergerak dan dapat mejadi sebuah cerita kehidupan (Aditya: 2009:3).

II.2.3. Jenis-jenis Animasi

Secara umum, animasi dapat dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu *traditional animation (2D animation)*, *stop motion animation*, dan *computer graphic animation (3D animation)*.

1. *Traditional Animation (2D 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, Beauty and The Beast, dan lainnya)*, produksi *Hanna Barbera (The Flintstones, Tom and Jerry, dan lainnya)* menggunakan jenis animasi ini.

2. *Stop Animation*

Stop motion animation adalah animasi yang menggunakan media perekam, misalnya kamera, untuk menangkap pergerakan objek yang digerakan sedikit demi sedikit. Dalam jenis animasi ini, objek akan diatur untuk memperlihatkan pose tertentu dan kamera akan merekam berulang kali. Hasilnya,

ketika gerak objek dan rekam *pose* akan terjadi cepat, terciptalah ilusi pergerakan animasi. Animasi ini sering disebut juga dengan *claymation* karena, dalam perkembangannya, jenis animasi ini umumnya menggunakan media atau bahan berupa tanah liat (*clay*) sebagai objek animasinya. *Clay* tersebut digunakan untuk membuat objek animasi berupa boneka, patung, dan sebagainya. *Clay* dipilih karena bahannya bersifat *elastis* (mudah dibentuk) dan mudah untuk digerakkan. Namun, animasi jenis ini tidak hanya terbatas pada objek berbahan tanah liat saja, kertas, kayu, dan bahan lain pun dapat digunakan dalam animasi jenis ini. Film *Wallace and Gromit* dan *Chicken Run* karya Nick Parks serta *Corpse Bride* dan *Nightmare Before Christmas* karya *Tim Burton* adalah beberapa contoh *stop motion animation*. Contoh lainnya adalah *Celebrity Death Match* yang ditayangkan oleh MTV, yang menyajikan sindiran-humor dalam perkelahian antar selebritis top dunia.

3. *Computer Graphic Animation (3D Animation)*

Computer graphic animation adalah jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan dengan media komputer. Animasi ini dapat berupa animasi 2 dimensi (2D) atau 3 dimensi (3D). Namun, dalam perkembangannya, *computer graphic animation* ini telah berevolusi dengan sangat cepat melalui pendekatan 3D yang sangat *revolutioner* dan bahkan mampu mendekati bentuk objek aslinya (*hyperreality*) sehingga pada akhirnya, animasi jenis ini menjadi identik dengan animasi 3D (*3D Animation*). Dengan bantuan komputer, maka seluruh pengerjaan animasi, mulai dari tahap pemodelan hingga hasil akhir (*rendering*), tidak lagi

dikerjakan dengan sketsa tangan manual (*konvensional*) sehingga keseluruhan proses pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan lebih cepat. *Computer Graphic Animation* saat ini dikenal juga dengan istilah *Computer Generated Imagery*(CGI). Contoh film-film yang menggunakan jenis animasi ini adalah *Toy Story*, *Shrek*, *Kungfu Panda*, *Harry Potter*, dan lain-lain(Aditya:2009:10-14).

II.3. Adobe Flash

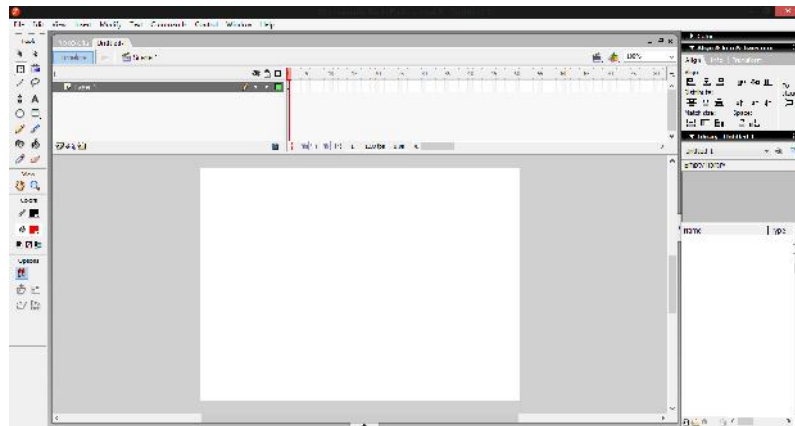
Flash adalah salah satu produk *Adobe* yang sangat handal, terbukti dengan banyak dipakainya animasi-animasi berbasis *flash*. Disamping proses pembuatan animasi tersebut relatif mudah, *flash* menyediakan fitur-fitur pendukung yang lengkap, sehingga menjadikan animasi yang kita buat lebih interaktif.

Adobe Flash merupakan salah satu program animasi *vector* yang banyak digunakan saat ini. Selain fasilitas *template*, program ini juga menghasilkan beberapa animasi sehingga animasi yang dihasilkan tidak membosankan. Animasi yang dihasilkan adalah animasi yang berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Peranan terpenting dalam pembuatan animasi *flash* ini adalah peralatan pendukung yang memadai demi tercapainya suatu hasil ataupun kreatifitas dalam pembuatan animasi dengan karya yang sempurna.

Area *Adobe Flash* terdiri atas 10 bagian, diantaranya :

1. Jendela Utama

Jendela Utama merupakan tampilan area kerja untuk memulai mengerjakan sebuah program animasi.



**Gambar II.6. Tampilan Area Kerja Adobe Flash
(Sumber : Adobe Flash ; 2008)**

2. Menu Bar

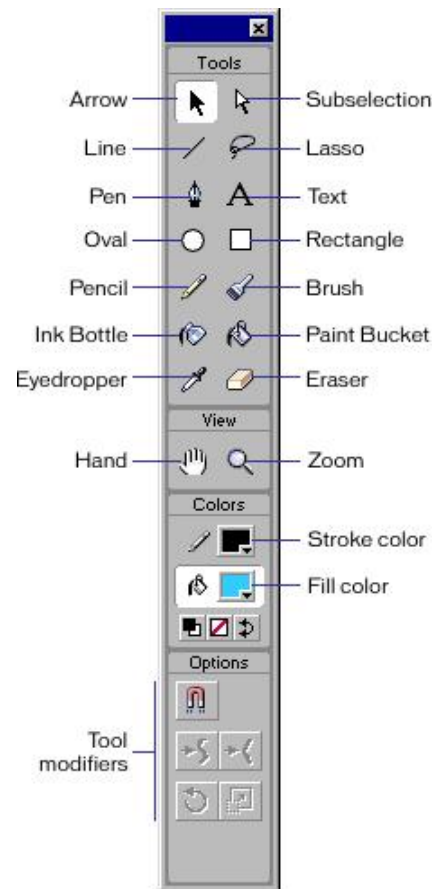
Menu Bar adalah berisi kumpulan konstruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam *Adobe Flash*



**Gambar II.7. Tampilan Menu Bar Adobe Flash
(Sumber : Adobe Flash ; 2008)**

3. Drawing Tools

Merupakan kumpulan *tool-tool* yang berfungsi untuk membuat gambar, memberi warna, mengatur besar kecilnya tampilan *stage*, memilih dan memanipulasikan objek yang terdapat pada *layer* dan *timeline*.



Gambar II.8. Tampilan Drawing Tool Adobe Flash
(Sumber : Adobe Flash ; 2008)

4. Stage dan Work Space

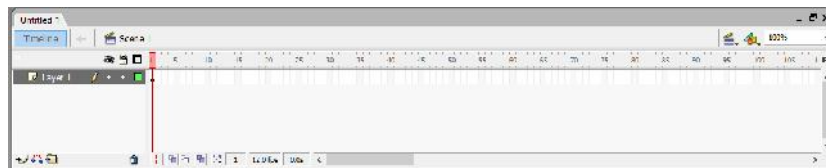
Stage merupakan tempat anda membuat animasi atau grafis multimedia. *Stage* dikelilingi oleh area abu-abu yang disebut *Work Space*. Objek yang berada pada *Work Space* atau benda diluar *Stage* tidak akan tampak di dalam *Movie*.



**Gambar II.9. Tampilan *Stage* dan *Work Space* *Adobe Flash*
(Sumber : *Adobe Flash* ; 2008)**

5. *Timeline*

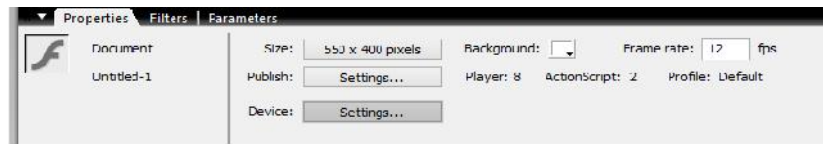
Timeline berisi *layer* dan *frames* yang berfungsi untuk mengontrol objek yang akan di animasikan.



**Gambar II.10. Tampilan *Timeline* *Adobe Flash*
(Sumber : *Adobe Flash* ; 2008)**

6. *Properties*

Sebuah jendela *panel* yang sering digunakan untuk mengubah atribut-atribut objek. Tampilan *properties* secara otomatis dapat berganti dalam menampilkan informasi atribut-atribut *properties* dari objek terpilih.



**Gambar II.11. Tampilan *Properties* *Adobe Flash*
(Sumber : *Adobe Flash* ; 2008)**

7. *Color Mixer*

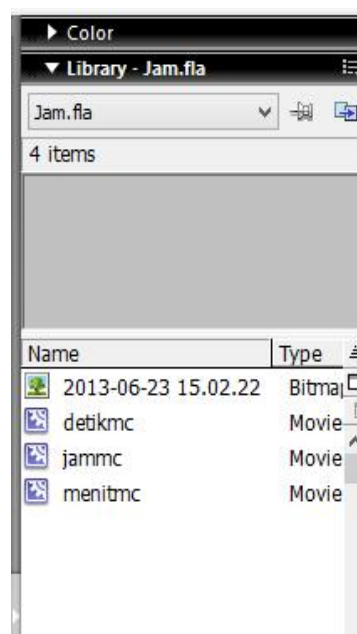
Sebuah jendela yang digunakan untuk membuat dan mengedit sebuah warna. Selain itu juga digunakan untuk membuat dan menambahkan warna-warna baru.



Gambar II.12. Tampilan *Color Mixer* Adobe Flash
(Sumber : *Adobe Flash* ; 2008)

8. *Library*

Library di dalam *flash* berfungsi untuk menyimpan objek-objek yang sudah berupa simbol. Dalam *movie* yang cukup besar, jumlah simbol yang digunakan akan sangat banyak. *Library* berguna untuk mengorganisasikan simbol-simbol dalam susunan yang memudahkan dalam penggunaannya ataupun untuk pemakaian objek-objek secara berulang-ulang. Untuk membuka *Library*, pilih *Window > Library* atau dengan menekan tombol *F11*.



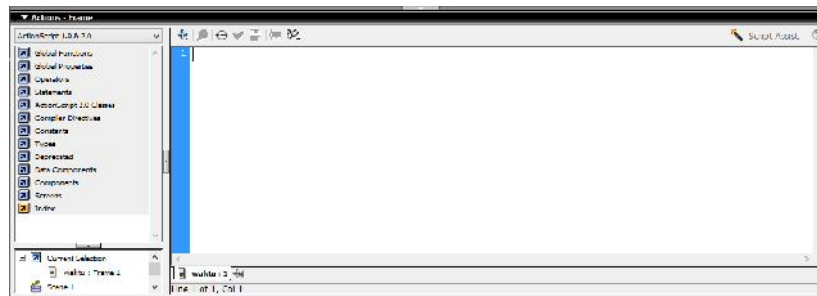
Gambar II.13. Tampilan *Library Adobe Flash*
(Sumber : *Adobe Flash ; 2008*)

9. *Action Script*

Action Script adalah bahasa pemrograman atau *scripting* di dalam *flash* yang merupakan alat bantu untuk mempermudah merancang atau membuat *movie*. Dalam pembuatan *movie*, *Action Script* ini digunakan untuk mengontrol objek di *flash*, untuk membuat navigasi dan elemen interaktif seperti *button*, *movie clip*, dan teks serta membuat *movie flash*.

10. *Panel Action*

Panel Action adalah tempat untuk membuat dan mengetik *action* atau perintah yang ditujukan pada objek atau *frame*. *Action Script* mempunyai aturan tersendiri dalam pembentukan tata bahasanya inti dari pemakaian



Gambar II.14. Tampilan *Panel Action Adobe Flash*
(Sumber : *Adobe Flash ; 2008*)