

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi

1.1.1 Pengertian Animasi

Animasi adalah representasi visual dari objek yang bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan efek khusus. Objek dalam konteks ini dapat meliputi gambar manusia, hewan, atau tulisan. Dalam proses pembuatannya, animator harus menggunakan logika berpikir untuk menentukan pergerakan objek dari awal hingga akhir (Ali, 2020). Sedangkan menurut (Kusuma Putra, 2019), animasi adalah gambar bergerak, di mana gambar atau tulisan dapat terlihat hidup melalui gerakannya. Daya tarik dari media animasi terletak pada kemampuannya untuk memberikan kesan hidup melalui gerakan tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa animasi juga dapat diartikan sebagai gambar yang menghadirkan objek yang seolah-olah hidup, karena perubahan gambar secara berurutan dan bergantian dalam gerak tampilannya.

1.1.2 Pengertian Animasi 2D

Animasi dua dimensi biasanya lebih dikenal sebagai kartun di masyarakat, yang merupakan kumpulan gambar lucu dalam sebuah film animasi yang bertujuan untuk menghibur penonton, contohnya adalah Tom dan Jerry. Menurut (Kusuma Putra, 2019) animasi 2D adalah proses menciptakan gambar bergerak dalam ruang dua dimensi. Kelebihannya meliputi efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya, dan kebebasan artistik untuk mengembangkan karakter dan dunia sesuai dengan kebutuhan proyek. Proses ini melibatkan urutan gambar berturut-turut, atau "frame", yang mensimulasikan gerakan oleh setiap gambar.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Animasi 2D adalah representasi objek pada bidang datar tanpa dimensi tiga, di mana gerakan dan perubahan posisi objek diperoleh melalui pengubahan posisi dan bentuk gambar secara berurutan. Tujuannya adalah menciptakan ilusi gerak agar dapat menyampaikan cerita atau informasi dengan cara visual yang menarik.

1.1.3 Jenis-jenis Animasi

Menurut (Agusmawan, 2019), ada 5 jenis animasi, yaitu:

1. Animasi tradisional
Animasi tradisional sering disebut animasi di gambar tangan (*hand-drawn animation*) atau animasi di kamera.
2. Animasi 2D
Animasi 2D sebenarnya dapat dilakukan secara tradisional, tetapi animasi dua dimensi sudah termasuk dalam kategori animasi komputer berbasis vektor dan hasilnya disebut kartun, yang berarti gambar lucu
3. Animasi 3D
Dalam animasi 3D, animator biasanya memulai dengan membuat pola tulang terlebih dahulu sebelum menambahkan bagian lainnya ke dalamnya.
4. Motion Graphic
Motion Graphic adalah kombinasi media visual berbasis waktu yang menggabungkan elemen film dan desain grafis.
5. Stop Motion
Stuart Blakton memperkenalkan teknik ini pada tahun 1906. Pada awalnya, stop motion dilakukan dengan tanah liat (clay) yang ditutup dengan plastisin. Untuk setiap gambar, karakter digerakkan dan difoto dengan gerakan yang berbeda.

1.1.4 Prinsip Dasar Animasi

Dalam pembuatan animasi animator sering menggunakan prinsip-prinsip dasar ini dalam pembuatan animasi. Prinsip-prinsip ini ditemukan oleh Walt Disney dan dikemukakan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam bukunya *The Illusion of Life: Disney Animation*, di mana mereka menjelaskan dua belas prinsip animasi, termasuk yang berikut:

1. *Squash & Stretch*
Squash & Stretch merupakan gerakan fleksibel seperti benda yang dihempaskan dan diregangkan.

2. *Anticipation* (Ancang Ancang)
Anticipation merupakan gerakan yang digunakan sebagai persiapan untuk memulai gerakan berikutnya.
3. *Staging*
Staging merupakan penempatan karakter, kamera, dan set untuk membuat adegan mudah dimengerti oleh penonton.
4. *Straight ahead action & Pose to Pose*
Straight ahead action & Pose to Pose merupakan pendekatan untuk menciptakan gerakan mulai dari awal tanpa banyak perencanaan atau dengan merencanakan pose-pose gerakan terlebih dahulu.
5. *Follow Through & Overlapping Action*
Follow Through & Overlapping Action merupakan gerakan susulan pada karakter atau benda yang terjadi setelah berhentinya karakter atau benda tersebut.
6. *Slow In & Slow Out*
Slow In & Slow Out merupakan gerakan perlambatan pada awal dan akhir animasi untuk memberikan variasi pada gerakan.
7. *Arcs*
Arcs merupakan kurva yang melingkar terdapat pada suatu gerakan yang dapat memberikan keindahan pada gerakan animasi.
8. *Secondary Action*
Secondary Action merupakan gerakan tambahan yang mendukung gerakan utama tanpa mengambil alih performa gerakan utama.
9. *Timing & Spacing*
Timing & Spacing merupakan penentuan jumlah frame yang ditentukan sesuai dengan gerakan yang cepat atau lambat untuk memberikan cerita yang berbeda pada setiap frame.
10. *Exaggeration*
Exaggeration merupakan gerakan atau ekspresi yang dilebihkan untuk menambah kesan dramatis dan meyakinkan.

11. *Solid Drawing*

Solid Drawing merupakan gambar yang mempunyai kedalaman perspektif sehingga karakter tersebut bervolume dan konsisten di setiap frame animasi.

12. *Appeal*

Appeal merupakan penampilan karakter yang memiliki karisma khas.

1.1.5 Tahapan Dalam Produksi Animasi

Menurut (Suryani, 2019) dalam pengerjaan film animasi mempunyai alur pembuatan film agar dapat terarah. Tahap-tahap yang terlibat dalam proses tersebut meliputi :

1. Pra Produksi

Fungsi dari tahap ini adalah sebagai landasan utama/pedoman dalam pembentukan film dimana jenis cerita, penokohan, alur cerita dan pembentukan karakter ditentukan ditahap ini. Berikut elemen-elemen dalam tahap pra produksi:

a) *Ide Cerita*

Ide cerita adalah esensi dari sebuah film, yang diwujudkan dalam sebuah kalimat singkat yang mencerminkan inti cerita dan menjadi dasar dari premise atau tagline film tersebut. Sebagai contoh, sebuah ide cerita dapat diungkap dalam sebuah kalimat singkat yang menggambarkan konsep utama dari film tersebut.

b) *Judul & Sinopsis*

Judul adalah representasi tertulis dan lisan dari esensi suatu karya yang mencerminkan nilai-nilai filosofis di dalamnya, juga dikenal sebagai premise. Sinopsis memberikan ringkasan film, termasuk alur cerita, konflik, karakter kunci, serta konteks tempat dan waktu.

c) *Time Schedule*

Time Schedule merupakan penjadwalan waktu dalam sebuah produksi agar produksi dapat berjalan sesuai dengan waktu yang di inginkan.

d) *Script*

Script adalah naskah yang disusun untuk produksi film atau program televisi. Naskah ini bisa berupa karya asli atau adaptasi dari karya sebelumnya, seperti sastra.

e) *Storyboard*

Storyboard adalah representasi visual dari cerita yang menjadi dasar bagi proses animasi. Sebagian besar, storyboard dibuat setelah melalui tahapan-tahapan sebelumnya, seperti sketsa dan alur cerita yang telah ditetapkan

2. Proses Produksi

Proses produksi merupakan proses dimana pembuatan animasi film animasi tersebut dimulai. Dalam tahap produksi ini terjadi beberapa pekerjaan yang dilakukan secara teratur. Dimulai dari pembuatan asset 2D, hingga rendering. Berikut tahapan proses produksi :

a) *Desian Karakter*

Desain karakter merupakan gambaran visual dari tokoh, latar, dan sudut pandang kamera yang menjadi fondasi utama dalam perfilman, terutama dalam animasi.

b) *Animating*

Animating atau penganimasian (keyframe proses pembuatan gerakan dalam animasi yang melibatkan serangkaian kegiatan.

c) *Rendering*

Rendering adalah proses pembangun gambar dari sebuah model yang secara kolektif yang dapat disebut sebuah berkas adegan yang menggunakan program komputer.

d) *Recording Narasi*

Perekaman suara bicara dilakukan oleh pengisi suara yang cocok dengan karakter yang telah dibuat oleh animator.

e) *Backsound Effect*

Backsound efek adalah suara yang diciptakan untuk memperkuat atmosfer dalam adegan film animasi.

f) *Bumper Opening, Closing dan Creadit Tittle*

Bumper adalah bagian awal dari sebuah film animasi yang menampilkan identitas produsen atau pembuat iklan.

3. Pasca Produksi

pasca produksi dilakukan setelah tahap produksi selesai dilaksanakan. Pada tahap pasca produksi, terdapat beberapa hal yang dilakukan adalah *editing*. Adapun tahapannya sebagai berikut :

a) *Editing Compositing*

Compositing atau komposit adalah proses penggabungan semua elemen yang telah dibuat sebelumnya. Ini melibatkan penggunaan skema kerja atau diagram progres sebagai alat untuk memastikan sinkronisasi antara animasi dan elemen lainnya.

b) *Final Rendering*

Final rendering adalah tahap terakhir dalam proses produksi di mana semua elemen dikombinasikan menjadi satu dalam Adobe Premiere Pro. Sebelum rendering, beberapa pengaturan perlu disesuaikan. Langkah-langkah pengaturan render meliputi memilih menu "Rendering Settings" atau "Export Settings", di mana parameter seperti format output, resolusi, bitrate, dan pengaturan lainnya dapat disesuaikan sesuai kebutuhan proyek.

2.2 Flat Design

Flat design merupakan salah satu tren yang sangat populer dalam kurun waktu satu dekade terakhir dan terus berkembang hingga saat ini. Asal mula *flat design* dapat ditelusuri kembali ke tren desain tahun 1950-an, yang dikenal sebagai *The Swiss Style*. *Swiss style* mencirikan penggunaan *grid*, tipografi sans-serif, *solid color*, tata letak yang bersih, dan hirarki konten. Ciri-ciri ini secara jelas memengaruhi perkembangan *flat design* seperti yang kita kenal saat ini.

Flat Design adalah salah satu gaya desain yang menekankan unsur minimalis, 2 dimensi (2D), dan perpaduan warna-warna yang cerah. Menekankan pada unsur fungsionalitas dan kegunaan dengan desain yang bersih tanpa ada bevel, bayangan (shadow), tekstur dan berfokus pada tipograf (Larasati, 2019).



Gambar 2.1 Contoh *Flat Design*
(Sumber: <https://www.suriantorustan.com/flat-design/>)

2.3 Pengertian Video

Video merupakan bentuk media audio-visual yang menampilkan objek yang bergerak secara simultan. Melalui video, informasi dapat disampaikan, proses dapat dijelaskan, konsep-konsep kompleks dapat dipaparkan, keterampilan dapat diajarkan, dan sikap dapat dipengaruhi. (Kesiman, dkk, 2020)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Video adalah bentuk media audio-visual yang dapat menggambarkan objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Fungsinya mencakup penyampaian informasi, pemetaan proses, penjelasan konsep yang rumit, pembelajaran keterampilan, pengaturan durasi waktu, dan pengaruh terhadap sikap.

2.4 Media Promosi

Menyatakan Promosi adalah bentuk komunikasi antara penjual dan pembeli yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang tepat. Tujuannya adalah mengubah sikap dan perilaku pembeli yang awalnya tidak mengenal produk menjadi pembeli yang ingat dan setia terhadap produk tersebut (Laksana, 2019).

Sedangkan menurut ahli lainnya yakni (Kusuma Putra, 2019) promosi adalah proses memberi tahu, menginformasikan, menawarkan, membujuk, atau menyebarluaskan suatu produk atau jasa kepada calon pembeli dengan tujuan agar mereka pada akhirnya dapat membeli barang tersebut.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan promosi tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi antara perusahaan dan konsumen, tetapi juga sebagai sarana untuk memengaruhi keputusan konsumen sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka.

2.5 Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

2.5.1 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah perangkat lunak terkemuka untuk mengedit gambar vektor yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Illustrator CC adalah produk generasi ke-20 dari Illustrator. Versi terbaru dari program ini disebut Illustrator CC. Adobe Illustrator diciptakan pada tahun 1986 dan dirancang untuk komputer Mac. Adobe Illustrator adalah program yang sangat sukses, karena satu-satunya perangkat lunak yang mampu menandinginya adalah LaserWriter, yang merupakan perangkat lunak yang dirancang oleh Apple (Julio et al., 2020).

2.5.2 Adobe After Effects

Adobe After Effects adalah program desain Motion Graphics yang sangat profesional dan paling dipercaya. Adobe After Effects memiliki lebih dari 50 efek standar yang sangat membantu dalam mengubah dan menganimasikan objek. Selain itu, animasi dapat dilakukan hanya dengan mengetik kode script, yang biasanya disebut Expression, untuk membuat gerakan yang lebih dinamis (Syah, 2019). Dalam jurnal berjudul "Perancangan dan Pembuatan Video Animasi 2D Edukatif Mengenai Resistensi Antibiotik Pada Tubuh Manusia", Adobe After Effects digunakan untuk mengubah ilustrasi menjadi animasi. (Junidar et al., 2019).

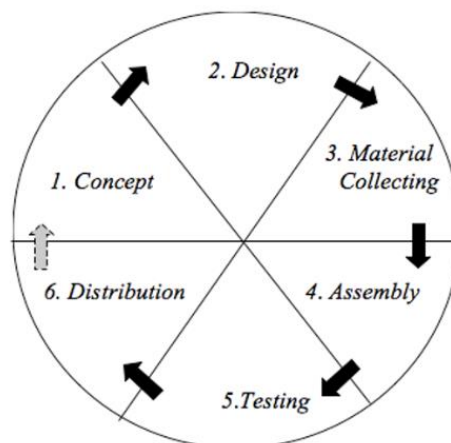
2.5.3 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak pengedit video pilihan bagi para profesional, terutama bagi mereka yang suka bereksperimen. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh perusahaan produksi film dan televisi, salah satunya adalah BBC (Syah, 2019). Penerapan perangkat lunak Adobe Premiere Pro digunakan dalam jurnal yang berjudul “Adaptasi Cerita Pahlawan ‘Riwayat Hidup Mr. I Gusti Ketut Pudja’ Dalam Bentuk Film Animasi 2D”, di mana perangkat lunak tersebut digunakan dalam proses editing film (Saputri et al., 2020).

2.6 Metode Penelitian Yang Digunakan

2.6.1 Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian yaitu metode pengembangan *Multimedia Development Live Cycle (MDLC)* yang dikembangkan oleh Luther (1994). Menurut (Kanafi et al., 2022) MDLC merupakan salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak yang melibatkan enam tahap utama, yaitu: *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusiaan). Keenam tahap ini tidak harus berurutan, dapat saling bertukar posisi. Adapun tahapannya sebagai berikut :



Gambar 2.2 Tahapan MDLC

(Sumber: <https://pelajarindo.com/>)

1. Konsep (*Concept*)

Tahap *concept* yaitu akan menentukan jenis video yang ingin dirancang dan juga mencari beberapa video referensi yang dapat membantu dalam proses perancangan.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan storyboard yang bertujuan sebagai gambaran hasil akhir dari video animasi 2D. Dalam *storyboard* juga mendeskripsikan per adegan dan bagaimana bentuk sebuah adegan untuk lebih mudah dipahami pada saat perancangan.

3. Pengumpulan Data (*Material collecting*)

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk proyek, seperti gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lainnya. Bahan-bahan ini bisa diakses gratis atau diminta kepada pihak lain sesuai kebutuhan dalam pembuatan video animasi 2D.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini video akan dirancang sesuai dengan storyboard yang telah dirancang. Software yang akan digunakan dalam perancangan video animasi 2D ini adalah *Adobe Illustrator 2020*, *Adobe After Effects 2023* dan *Adobe Premiere Pro 2022*.

5. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap pengujian, peneliti akan melakukan pengujian terhadap video animasi yang telah dirancang untuk memastikan bahwa video berjalan dengan lancar dan tidak ada kendala apapun. Jika terdapat kesalahan, maka akan dilakukan perbaikan sebelum didistribusikan.

6. Distribusi (*Distribution*)

Tahap distribusi melibatkan mengunggah video yang telah selesai ke platform media sosial seperti Instagram dan YouTube. Ini adalah langkah

terakhir dalam proses produksi di mana video sudah siap untuk ditonton oleh audiens.

2.7 Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada para responden untuk mereka jawab (Sujarweni, 2020).

Menurut Sugiyono (2020) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan yang berkaitan dengan objek yang diteliti, diberikan satu persatu kepada responden yang berhubungan langsung dengan objek yang diteliti.

2.8 Skala Pengukuran Likert

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang, atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2020). Pada skala likert, responden diminta untuk menjawab persetujuan terhadap objek psikologis (konstruk) dengan nilai 5 pilihan jawaban yaitu, (1) Sangat tidak setuju, (2) Tidak setuju, (3) Netral, (4) Setuju, (5) Sangat setuju. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai presentase batasan pada setiap pilihan jawaban (item) skala likert.

Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Skala Likert

Skala	Keterangan	Pengertian dan Batasan
1	Sangat tidak setuju / Sangat tidak baik	Apabila responden tidak menyetujui pernyataan 100%
2	Kurang setuju / Kurang baik	Apabila responden menyetujui sebagian kecil dari pernyataan atau maksimal 30% dari pernyataan yang sesuai dengan harapan
3	Netral / Cukup baik	Apabila responden menyetujui 50% atau ragu-ragu antara sangat baik/setuju dengan sangat tidak setuju/baik

4	Setuju / Baik	Apabila responden menyetujui sebagian besar dari pernyataan atau pada kisaran 70% sampai 90% pernyataan sesuai dengan harapan
5	Sangat setuju / Sangat baik	Apabila responden menyetujui penuh dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau lebih dari 91% atau lebih dari 100% harapan responden

2.9 Referensi Jurnal Penelitian

Untuk memperdalam teori yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan, penulis mengumpulkan beberapa jurnal penelitian terdahulu sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

1. Arbiyansyah Gusti Pratama, Ridwan Yusuf, Budi Sutomo (2022) yang berjudul “Penerapan Motion Flat Design Pada Object Video Promosi Case Studi STMIK DHARMA WACANA”

Menerapkan *motion flat design* pada object video promosi STMIK DHARMA WACANA. Kegunaan *flat design* membuat sebuah gaya desain menjadi minimalis yang berfokus pada ilustrasi dua dimensi dan warna yang cerah. Berdasarkan hasil dari pembahasan terkait penerapan *motion flat design* pada object video promosi STMIK DHARMA WACANA, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- a. Dengan menggunakan teknik *motion graphic flat design* dalam sebuah video promosi ini, dapat digambarkan pada karakter dan ikon-ikonnya didesain secara minimalis dan tidak memfokuskan detail gerakan yang diciptakan objek seperti gerak mulut, gerak kepala, gerak tangan, dan kerap kali menciptakan suatu gerakan objek secara menyeluruh ke arah yang sama.

- b. Ikon yang terdapat didalamnya mudah dipahami serta tipografi yang dipakai didesain untuk kemudahan penonton dan warna yang simple namun menarik merupakan kelebihan dari teknik *motion graphic flat design*.

2. Inko Sakti Dewanto, Daffa Vidi Mulyadi (2020) yang berjudul “Efektivitas *Flat Design* dalam *Motion Graphic* Pentingnya Rating Usia Film Bagi Anak”

Menggunakan prinsip-prinsip dasar *motion graphic* untuk memberikan wawasan/informasi akan rating usia film anak. Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa prinsip dasar pada pembuatan *motion graphic* terkait efektivitas *flat design* dalam *motion graphic* pentingnya rating usia film bagi anak adalah sebagai berikut:

- a. *Compositing*
- b. *Frame*
- c. *Flow*
- d. *Transition*
- e. *Texture*
- f. *Sound*
- g. *Emotion*
- h. *Inspiration*

3. Ratih Suryani (2019) yang berjudul “Implementasi Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Sosialisasi Penyakit DBD”

Menggunakan prosedur pembuatan animasi *motion graphic* dalam pembuatan animasi 2D pada iklan layanan masyarakat sebagai sosialisasi penyakit DBD. Berdasarkan hasil uji kuesioner terhadap responden pada penelitian pembuatan animasi *motion graphic*, maka dapat disimpulkan responden setuju bahwa:

- a. Video ini memberikan informasi yang bisa dipahami oleh masyarakat dilihat dari indeks persentase keberhasilan sebesar 92,8% dan berada dalam kategori “Sangat Setuju”.
- b. Video ini menarik dari segi animasi, gambar/grafis, audio, dan teks/tipografi.

4. Arini Nur Amalina (2018) yang berjudul “Perancangan Video Promosi Industri Tenun Ikat Troso Sebagai Media Penunjang Desa Wisata Kota Jepara”

Menjelaskan proses perancangan video promosi. Berdasarkan pembahasan terkait perancangan video promosi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- a. Alur cerita, penyampaian cerita tersampaikan dengan baik.
- b. Suara, beberapa voice over yang intonasinya berbeda.
- c. Respon, sebagian besar audiens ingin berkunjung ke Industri tenun ikat.