

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Animasi

#### 2.1.1. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari kata *'to animate'* yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Pengertian animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita (Bambi Bambang Gunawan: 2012).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *online*, animasi yang kita lihat adalah animasi gambar bergerak, sudah menggunakan suara berupa aktor animasi dan suara latar belakang, dan suara musik. Animasi artinya acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

Menurut Kamus Istilah Periklanan Indonesia (1996:8) mengartikan animasi adalah metode pembuatan film yang menghasilkan gerakan-gerakan dengan proyeksi serangkaian urutan gambar, biasanya berupa gambar atau kartun.

Menurut Kamus Istilah Periklanan Indonesia (1996:9), animasi dibuat oleh animator yaitu artis yang menggarap adegan animasi agar bisa bercerita. Cerita yang disajikan bisa berdaya nilai jual untuk konsumen dengan target umur tertentu.

Dalam buku "Animasi Dua Dimensi" karya Elly Herliyani, dikemukakan bahwa kesimpulan dari pengertian animasi adalah merupakan suatu teknik untuk membuat sebuah karya audio visual agar menghasilkan urutan gambar yang membentuk satu adegan.

Animasi sangat berhubungan dengan ide sebagai konsep pembuatan karya. Ide harus dapat langsung dipahami oleh penonton, sebab hal itu tidak dapat diulang sebagaimana orang membaca buku. Harold Whitaker dan John Halas (2002: 10) menyatakan keterbacaan ide dalam animasi ditentukan oleh dua faktor, yaitu:

- a. Teknik *staging* dan *layout* yang bagus memungkinkan setiap adegan dan aksi yang penting dapat disajikan secara jelas dan efektif.

- b. Pengaturan waktu dan *timing* yang efektif agar penonton memiliki waktu cukup untuk mengantisipasi apa yang akan terjadi, menyaksikan aksi tersebut, dan bereaksi terhadap aksi itu.

Menurut Whitaker dan Halas (2002: 18), animasi diatur oleh waktu. Standar pengaturan waktu film animasi ditetapkan berdasarkan kecepatan proyeksi film, yaitu 24 *fps* (*frame per second*) untuk film dan video. Sebuah aksi yang berlangsung selama satu detik memerlukan 24 *frame* film. Dan jika adegannya hanya berlangsung setengah detik, maka diperlukan 12 *frame*.

### 2.1.2. Sejarah Animasi

Animasi dimulai sejak ditemukannya sebuah lukisan dinding dalam kuburan Mesir berusia 4000 tahun, diikuti dengan ditemukannya gambar pada mangkuk tembikar berusia sekitar 5000 tahun dari Shahr-i Sokhta, Iran. Keduanya dianggap sebagai awal animasi purba.

Animasi bergerak ditandai dengan ditemukan alat yang bernama *zoetrope-type* pada tahun 180 Masehi. *Phenakistoscope*, *praxinoscope*, dan *flip book* adalah awal perangkat animasi di awal abad 19. Georges Méliès adalah seorang animator yang menjadikan awal mula animasi dengan teknik *stop-motion*. Karya animasi *stop-motion* yang terkenal adalah iklan buatan Arthur Melbourne-Cooper berjudul *Matches: An Appeal* (1899).

J. Stuart Blackton dapat dikatakan sebagai pembuat film Amerika pertama yang menggunakan teknik *stop-motion* dipadukan dengan gambar manual (*hand drawing*). Karya animasi Blackton diantaranya adalah *The Enchanted Drawing* (1900) dan *Humorous Phases of Funny Faces* (1906). Karya film animasi Blackton inilah yang dianggap sebagai film animasi pertama perpaduan *stop-motion* dan gambar manual.

Sedangkan dari Prancis, Émile Cohl mulai menggambar kartun strip dan dijadikan film. Film ini dirilis pada 17 Agustus 1908 dengan judul *Fantasmagorie* yang menggunakan gambar *stick figure* dan animasi *morphing*. *Fantasmagorie* disebut-sebut sebagai film animasi pertama yang dibuat secara manual.

Untuk pertama kalinya animasi yang dibuat secara detail dengan cara menggabungkan gambar *background* dibuat oleh Winsor McCay seperti film

*Little Nemo* (1911), *Gertie the Dinosaur* (1914), *The Sinking of The Lusitania* (1918), *Feliix in Hollywood* (Pat Sullivan Studio - Otto Messmer, 1923), *Steamboat Willie* (Walt Disney - Ub Iwerks, 1927), dan *Koko's Earth Control* (Max and Dave Fleischer, 1928).

Produksi film kartun menjadi sebuah industri sendiri sejak tahun 1910-an. Pada awalnya, film kartun ini ditonton dalam bioskop dengan iringan musik *live*. Produsen animasi paling sukses adalah John Randolph Bray, bersama dengan animator Earl Hurd. Teknik pembuatan film kartun saat itu menggunakan *cell* yang digambar dan diwarnai secara manual. Film kartun berwarna pertama adalah serial pendek *Silly Symphony* dengan judul episode *Flower and Trees* karya Walt Disney yang disutradarai oleh Burt Gillett. Film ini dirilis pada 30 Juli 1932 di *Theater United Artist*. Sedang film animasi panjang yang pertama adalah film *Snow White and The Seven Dwarfs* dari dongeng karya Brothers Grimm, Jerman, produksi Walt Disney yang dirilis pada tahun 1937.

Secara perlahan teknik *cell animation* mulai ditinggalkan sejak ditemukannya *Computer Animaton Production System* di tahun 1990-an. Film animasi semakin berkembang dengan munculnya animasi 3D. Film animasi 3D panjang pertama adalah *Toy Story* yang dibuat dengan menggunakan CGI (*Computer-Generated Imagery*) oleh *Pixar* yang dirilis oleh *Disney Pictures* dengan *Buena Vista Distribution* di Amerika Serikat pada 21 November 1995. Film animasi CGI (*Compter-Generated Imagery*) panjang pertama yang menghadirkan karakter manusia CGI yang fotorealistik adalah *Final Fantasy: The Spirits Within*, dirilis 11 Juli 2001 di Amerika Serikat. Film animasi 3D pertama yang dikerjakan menggunakan *software* gratisan (*opensource*) yaitu *software* Blender, berjudul *Elephants Dream*. Film berdurasi 10 menit ini dirilis di Belanda pada Maret 2006 (Bambi Bambang Gunawan: 2012).

### **2.1.3. Jenis Animasi**

Menurut Richard Williams dalam bukunya yang berjudul "*Animator's Survival Kit*", jenis animasi adalah satu proses menggambar suatu karakter bisa berupa apa saja dengan kemampuan gambar dan imajinasi.

Secara umum, animasi dibagi menjadi dua, yaitu animasi 2D (dua dimensi) dan animasi 3D (tiga dimensi).

### 2.1.3.1. Animasi 2D (Animasi Dua Dimensi)

Steve Roberts (2006: 2) menyatakan bahwa animasi dua dimensi terdiri atas serangkaian gambar yang dibuat atau di foto secara berulang-ulang dan berurutan, lalu dimainkan untuk menciptakan ilusi gerakan.

Menurut Bambi Bambang Gunawan (2012: 27), animasi dua dimensi adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (axis) dua, yaitu X dan Y. Animasi ini lebih dikenal dengan istilah animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar diatas selebar kertas, kemudian di-*scan* dan baru dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi *file digital*.

Semua frame digambar satu persatu. Diawali dengan membuat *key drawing*, lalu menyisipkan gambar *in between* diantara kedua *key drawing*-nya. Pada tahapan ini, *key drawing* dan *in between* masih berupa sketsa kasar. Tahapan selanjutnya adalah melakukan *clean up*, dengan cara menjiplak ulang dan merapihkan garis, setelah itu baru dapat diwarnai.

Dahulu masih digunakan *cell*. Bentuknya seperti plastik mika transparan dengan *outline* garis di bagian depan dan diberi waena pada bagian belakangnya. Kemudian *background* digambar secara manual yang diwarnai dengan menggunakan cat poster. Sekarang, membuat animasi dua dimensi bisa dilakukan semuanya dari komputer, sehingga hasil *output*-nya sudah dalam bentuk *digital*.

### 2.1.3.2. Animasi 3D (Animasi Tiga Dimensi)

Bambi Bambang Gunawan dalam buku “Nganimasi Bersama Mas Be!” (2012: 28) menyatakan animasi tiga dimensi adalah pembuatan animasi pada sebuah bidang yang menggunakan 3 sumbu, yaitu X, Y, dan Z sebagai sumbu kedalaman. Objek yang dihasilkan bisa berputar berdasarkan ketiga sumbunya. Umumnya, animasi 3D dikerjakan di komputer walaupun saat membuat karakter (*modelling*) masih diperlukan gambar sketsa manual sebagai acuan.

Dalam animasi 3D, khusus untuk *modelling* karakter dibuat dalam satuan *vertex*, kemudian ditempel atau dibalut dengan *texture* sehingga penonton dapat melihat dengan jelas *modelling* karakter terbuat dari bahan apa. Misalnya *texture* kulit, wajah, kain, bulu, rambut, dan manik-manik. Agar karakter ini dapat bergerak, kita harus memberikan *rigging* atau tulang sehingga karakter tersebut bisa bergerak selayaknya manusia. Kemudian agar terlihat lebih ekspresif, pada

bagian wajah dibuat *facial expression* dan *lip sync*. *Background* dalam animasi 3D dapat dibuat dengan *me-modelling* bangunan, hutan, gunung, dan lainnya. Sebagai langkah terakhir agar hasil akhirnya lebih sempurna, ditambahkan *effect* gambar lainnya, seperti debu, angin, hujan, petir, dan air.

#### 2.1.4. Fungsi Animasi

Preston Blair (1994: 6) menyatakan “*an animation is the process of drawing and photographing a character - a person, an animal, or an inanimate object - in successive positions to create lifelike movement. Animation is both art and craft; it is a process in which the cartoonist, illustrator, fine artist, screenwriter, musician, camera operator, and motion picture director combine their skills to create a new breed of artist - animator*”.

Fungsi animasi lainnya adalah untuk *games digital, company profile, internet website, architectural presentation, film industry, marketing video, flight simulation, research, law (forensic), design product and engineering, training and education, tv graphics* dan *tv commercial* (Elly Herliyani: 2014).

#### 2.1.5. Istilah dalam Animasi

1. *Animate* adalah proses membuat gerakan animasi atau menganimasikan karakter.
2. *Animatik (storyboard animatic)* adalah *Storyboard* yang di-*shot* kemudian diberi durasi, audio, dan *camera movement* sesuai dengan kebutuhan cerita.
3. *Anticipation* adalah persiapan gerakan sebelum masuk ke gerakan utama (ancang-ancang).
4. *Background* adalah gambar latar belakang sebuah *scene* (biasanya disingkat dengan BG).
5. *Breakdown* adalah gambar awalan atau posisi yang dibuat diantara dua *key* yang berfungsi untuk menunjukkan transisi tokoh dari posisi satu ke posisi selanjutnya (biasanya disingkat BD).
6. *Cell* adalah singkatan dari *celluloid*, merupakan sebuah material transparan tempat gambar *outline* animasi digambar dibagian depan dan diberi warna dibagian belakangnya.

7. *Character Pose* adalah sebuah gaya yang dapat menunjukkan keseluruhan sifat tokoh meski hanya dari penampilan luarnya.
8. *Clean Up* adalah gambar dalam *scene* animasi yang sudah siap untuk dilakukan pewarnaan atau *scanning*. Biasanya dilakukan dengan menempatkan satu kertas baru untuk menjiplak dan membersihkan sketsa dari keseluruhan gambar dan tokoh.
9. *CMYK* merupakan singkatan dari *Cyan, Magenta, Yellow, dan Black*. Satuan warna yang digunakan khusus untuk hasil cetak atau print dengan *standard* resolusi 300. Dalam membuat film animasi tidak menggunakan sistem *CMYK*, tetapi menggunakan sistem warna *RGB (Red, Green, Blue)*.
10. *Exposure Sheet (Dooop Sheet/ Time Sheet)* adalah panduan utama *scene* pada animasi yang berisi penghitungan *frame*, waktu, durasi, dialog, kamera, dan informasi lainnya.
11. *Extreme* merupakan *key drawing* atau gerakan pose tokoh yang paling dinamis dan berlebihan.
12. *Follow Through* adalah sisa graka yang mengikuti gerakan utama. Umumnya gerakan utama manusia akan selesai lebih dulu badannya baru kemudian diikuti rambut dan pakaiannya.
13. *Frame* adalah satu gambar yang mewakili  $1/24$  detik dalam sebuah film. *Standard*  $24 \text{ frame} = 1 \text{ detik}$ ,  $16 \text{ frame} = 1 \text{ kaki (feet)}$ . Ada beberapa *framing system*, diantaranya *NTSC (National Television System Comitee)* dan *PAL (Phase Alternating Line)*. *NTSC* banyak digunakan di Amerika Serikat, Vietnam, dan Jepang. Sedangkan *PAL* lebih banyak digunakan di negara Asia, termasuk Indonesia dengan *standard*  $25 \text{ frame}$  per detiknya.
14. *In Twos* merupakan pembuatan gambar animasi dimana satu detik hanya terdiri dari  $12 \text{ frame}$ . Karena normalnya adalah  $24 \text{ frame}$  per detik, maka satu *frame* akan di-*shot* dua kali.
15. *In Between* adalah gambar antara atau gambar sisipan yang dibuat diantara *key* dan *breakdown*.

16. *In Between Chart* merupakan data dari *key drawing* yang menunjukkan jarak antara *inbetween* dan sampai mana akan digambar hingga ke gambar *key* berikutnya.
17. *Keys* adalah sebuah gambar *action* atau pose yang penting sebagai dasar pembuatan gerakan animasi.
18. *Layout* adalah panel *storyboard* yang ukurannya sudah disesuaikan dengan standar animasi dengan skala yang akan dipakai ke dalam film.
19. *Limited Animation* merupakan animasi yang mengurangi jumlah lembaran gambar dalam rangka menghemat biaya, biasanya dilakukan untuk serial animasi TV.
20. *Lip Sync* adalah animasi gerakan bibir dan mulut yang diselaraskan dengan suara tokoh (*dubbing*) pada saat berdialog.
21. *NTSC* merupakan sistem video yang menggunakan 29,97 *frame* per detik (*fps*). Biasa digunakan di Amerika dan Jepang.
22. *On Line Editing* adalah proses merapihkan, memberi *effect*, *color correction*, *mixing* suara dan lainnya sehingga hasil akhirnya sesuai standar *broadcast* yang siap tayang di televisi maupun layar lebar.
23. *Overlap* adalah gerakan animasi tumpang tindih antara satu dengan yang lain.
24. *PAL* adalah sistem *framing* yang menggunakan 25 *frame* per detik dengan nama PAL DI/DV. Biasa digunakan di negara-negara Asia.
25. *Pantomime* merupakan sebuah *scene* tanpa dialog dan hanya menunjukkan tokoh yang melakukan ekspresi dan gerak yang bermakna.
26. *Playblast* adalah hasil *render* sementara dari pekerjaan 3D animasi, biasanya masih berupa *modelling* tanpa warna dan tekstur. Gunanya untuk *approval* tiap-tiap *scene* sebelum *full render*.
27. *Pose to Pose* adalah metode penganimasian dengan cara membuat posisi *key* terlebih dulu, baru dilanjutkan ke *breakdown* dan gambar *in between*.
28. *P.O.V (Point of View)* merupakan sudut pandang atau cara memandang dengan kamera sebagai pengganti mata.

29. *Render* merupakan satu proses *finishing* dari komputer atas pekerjaan yang tengah dibuat dan diedit. Hasilnya akan berupa *file* gambar maupun *file* film *digital*.
30. *Resolution* merupakan resolusi gambar. Untuk keperluan membuat animasi, menggunakan resolusi *72 pixel/inch*. Sedangkan untuk keperluan mencetak, resolusinya adalah *300 pixel/inch*.
31. *Rigging* adalah sistem penulangan atau pemberian tulang pada karakter, sehingga karakter dalam animasi 3D dapat bergerak.
32. *Roughs* adalah gambar sketsa kasar yang dibuat oleh animator untuk menunjukkan *pose*.
33. *RGB* merupakan singkatan dari *Red Green Blue*, satuan sistem warna yang digunakan dalam membuat film video termasuk animasi yang biasanya dalam standar resolusi *72 dpi*.
34. *Scene* menunjukkan satu kejadian di satu tempat, biasanya disebut sebagai adegan.
35. *Secondary Action* adalah gerakan dalam film animasi sebagai tambahan dari adegan utama yang fungsinya menghidupkan gerakan.
36. *Silhouette* merupakan bayangan hitam dari tokoh, biasanya dipakai untuk mengetahui *staging*.
37. *Staging* adalah posisi tokoh dalam sebuah *scene* untuk menunjukkan emosi dan gerakan tokoh yang terlihat dari siluetnya.
38. *Storyboard* adalah gambar beberapa *cut* dan *scene* yang menunjukkan satu rangkaian cerita berdasarkan skenario.
39. *Storyboard Thumbnails* adalah beberapa sketsa sederhana awal mula *storyboard* dengan ukuran kecil.
40. *Straight-Ahead* ialah teknik animasi dimulai dari awal sampai akhir untuk mendapatkan gerakan natural dari satu *frame* gambar ke *frame* lainnya.
41. *Timing* adalah penentuan lama waktu tiap gambar atau posisi gambar animasi tampil di layar sesuai kebutuhan.
42. *V.O (Voice Over)* merupakan keterangan bahwa ada sumber suara dari karakter lain tapi bukan dari karakter yang tengah berada di dalam sebuah adegan/*scene*.

43. *Weight* mengindikasikan berat tokoh, yang terlihat dari *timing overlap* dan gaya jalan. (Bambi Bambang Gunawan: 2012)

#### 2.1.6. 12 Prinsip Dasar Animasi

Seorang animator harus mengerti dan dapat menerapkan kedua-belas prinsip dasar animasi. Dua belas prinsip dasar animasi ini ditemukan oleh animator kawakan Disney bernama Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam buku berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation* terbitan tahun 1981. Berikut adalah 12 prinsip dasar animasi:

##### 1. *Squash and Stretch*

Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981: 48) menyatakan “*the squashed position can depict the form either flattened out by great pressure or bunched up and pushed together. The stretched position always shows the same form in very extended condition. The movement from one drawing to the next became the very essence of animation. A smile was no longer a simple line spread across a face; it now defined the lips and their relation to the cheeks. Legs were no longer bent pipes or rubber hoses; they swelled as they bent and stretched to long flexible shapes.*”

Prinsip ini akan memberikan kesan gambar yang fleksibel/ lentur tapi sekaligus mempunyai berat objek dan volume. Logika dari prinsip ini adalah meski bentuk objek berubah, tapi volume dan berat tubuh tidak pernah berubah. Dengan demikian, penonton dapat ikut merasakan bahwa objek tersebut adalah karakter yang sama. Prinsip ini juga sangat berguna saat kita menganimasi untuk dialog/ *lipsync* maupun menganimasi ekspresi wajah.

##### 2. *Anticipation*

Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981: 51-52) menyatakan “*this anticipation can be as small as a change of expression or as big as the broadest physical action. Before the man runs, he crouches low, gathering himself like a spring, or the reverse, he draws back in the opposite direction, raising his shoulders and one leg, as he aims himself at the place of the next activity.*”

Steve Roberts (2006: 96) menyatakan bahwa gerakan antisipasi dibuat dengan dua tujuan. Yang pertama, gerakan itu menginformasikan kepada

penonton bahwa karakter akan melakukan sebuah gerakan penting. Kedua, gerakan itu juga menyiapkan mental penonton untuk menyaksikan suatu peristiwa yang akan terjadi dan memastikan agar mata penonton melihat ke titik yang tepat di layar agar dapat melihat aksi utamanya.

Prinsip ini mengantarkan pada gerak utama yang siap diterima penonton, yaitu gerak ancang-ancang sebelum *action* terjadi. Bagi animator, prinsip *anticipation* biasa disingkat dengan sebutan *antiq*.

### 3. *Staging*

*You make sure the camera is the right distance from the character to show what he is doing. If he is kicking, you do not have the camera is close on a waist shot. If you are displaying your character's expression, you do not do it in a long shot where the figure is lost in the background* (Frank Thomas dan Ollie Johnston, 1981: 56).

Prinsip ini paling lazim dipakai dalam perfilman dan pertunjukan di panggung yang tujuannya menarik perhatian penonton sekaligus menjelaskan tentang adegan apa yang sedang terjadi, termasuk *action*, *reaction*, *attitude*, *personality*, dan *mood*. Selain itu, untuk membuat adegan yang sukses, biasakan menggunakan ukuran *framing* yang tepat, misalnya *long shot*, *medium*, atau *close up shot*. Jangan membuat penonton bingung dengan *shot* yang rumit, cukup dengan *shot* yang simpel tapi mengena. Maksimalkan penggunaan *background* untuk memperkuat suasana, jangan malah mengganggu adegan keseluruhan.

### 4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

*The first is known a Straight Ahead Action because the animator literally works straight ahead from his first drawing in the scene. He simply takes off, doing one drawing after the other, getting new ideas as he goes along, until he reaches the end of the scene . The second is called Pose to Pose. Here, the animator plans his action, figures out just which drawing will be needed to animate the business, makes the drawings, relating them to each other in size and action, and gives the scene to his assistant to draw the inbetween. Such a scene is always easy to follow and works well because the relationships have*

*been carefully considered before the animator gets too far into the drawing* (Frank Thomas dan Ollie Johnston, 1981: 56).

*Straight ahead action* artinya gambar *rame* awal sampai dengan gambar *frame* akhir menunjukkan satu rangkaian gerakan yang sangat jelas maksud dan tujuannya. Sedangkan *pose to pose* adalah rangkaian menganimasi yang sudah direncanakan matang-matang dengan beberapa *key drawing* sehingga perubahan volume, ukuran, dan proporsi akan lebih terencana dengan baik.

##### 5. *Follow Trough and Overlapping Action*

Prinsip ini akan membuat gerakan animasi lebih terasa alamiah. *Follow through* dilakukan dengan cara sebagian dari tubuh masih bergerak pada saat karakter berhenti (tidak bersamaan berhentinya). Sedangkan *overlapping action* terjadi pada saat menganimasikan sebagian tubuh seperti terseret waktu badan bergerak ke arah yang lain, misalnya pada rok seorang penari salsa yang terlihat bergerak mengikuti tarian, seolah menutupi gerakan sebelumnya/ *overlap*.

Gerakan penutup atau *follow through* adalah gerak tambahan dari benda-benda diam yang mengikuti gerakan karakter. Gerakan ini mengikuti, mengakhiri, atau dalam bahasa animasi disebut “menutup” gerakan antisipasi dan gerakan *overshoot* (Steve Roberts, 2006: 103).

*Several different ways were eventually found to correct these conditions; they were called either “Follow Through” or “Overlapping Action” and no one really knew where one ended and the other began. There seemed to be five main categories:*

- a. *If the character has any appendeages, such as long ears or a tail or a big coat, these parts continue to move after the rest of the figure has stopped.*
- b. *The body itself does not move all at once, but instead it stretches, catches up, twists, turns, and contracts as the forms work against each other.*
- c. *The loose flesh on a figure, such as its cheeks or Donald Duck’s body or almost all of Goofy, will move at a slower speed than the skeletal parts.*

- d. *The way in which an action is completed often tells us more about the person than the drawings of the movement itself.*
- e. *Finally, there was the Moving Hold, which employed parts of all the other elements of Overlapping Action and Follow Through to achieve a new feeling of life and clarity. (Frank Thomas dan Ollie Johnston, 1981: 59-61).*

#### 6. *Slow In and Slow Out*

Setiap benda diam cenderung tetap diam dan setiap benda bergerak akan tetap bergerak kecuali mengalami percepatan atau akselerasi (Hukum Kelembaman Newton). Prinsip yang sama berlaku pada animasi karakter. Misalnya pada gerakan menggelengkan kepala, animator akan menambahkan percepatan pada awal gerak dan perlambatan pada akhir gerak (Elly Herliyani, 2014: 15-16).

*Once an animator had worked over his poses (the “extremes”) and redrawn them until they were the best he could do, he naturally wanted the audience to see them. He timed these key drawings to move quickly from one to the next, so that the bulk of the footage of the scene would be either on or close to close to those “extremes” by putting the inbetweens close to each extreme and only one fleeting drawing halfway between, the animator achieved a very spirited result, with the character zipping from one attitude to the next. This was called Slow In and Slow Out, since that is the way in the inbetweens were timed (Frank Thomas dan Ollie Johnston, 1981: 62).*

#### 7. *Arcs*

Animasi yang dibuat di komputer ada *keyframe* awal, aksi, dan kemudian *keyframe* akhir. Aksi dilakukan untuk membentuk gerakan melengkung, seperti orang melempar bola ke depan dengan ayunan tangan ke atas, gerakan tangan dibuat melengkung agar tidak kaku.

*A hit or a throw could be on a completely straight line, but the beginning of the action came sweeping in on arc and the follow through started a corkscrew action (Frank Thomas dan Ollie Johnston, 1981: 62).*

#### 8. *Secondary Action*

Gerakan sekunder adalah gerakan yang terjadi akibat gerakan yang lain dan merupakan satu kesatuan sistem yang tidak terpisahkan dari gerakan utama. Misalnya animasi dua orang sedang bermain pedang, tangan akan mengimbangi langkah kaki, pinggang akan ikut berputar dan badan akan ikut condong bergerak ke kiri dan ke kanan sesuai dengan ayunan pedang.

Thomas Frank dan Ollie Johnston menyatakan “*often, the one idea being put over in a scene can be fortified by subsidiary actions within the body. A sad figure wipes a tear as he turns away. Someone stunned shakes his head as he gets to his feet. A flustered person puts on his glasses as he regains his composure. When this extra business supports the main action, it is called a Secondary Action and is always kept subordinate to the primary action. If it conflicts or becomes more interesting or dominating in any way, it is either the wrong choice or is staged improperly (The Illusion of Life: Disney Animation, 1981: 63-64).*

#### 9. *Timing*

*Timing in those cartoons was limited mainly to fast moves and slow moves, with accents and thrusts calling for special handling. But the personalities that were developing were defined more by their movements than their appearance, and the varying speed of those movements determined whether the character was lethargic, excited, nervous, relaxed. Neither acting nor attitude could be portrayed without paying very close attention to timing (Thomas Frank dan Ollie Johnston, 1981: 64).*

Durasi gerakan yang diatur, maka suatu karakter bisa terlihat berbeda dengan karakter yang lain. Walaupun posenya sama, tetapi dengan durasi gerak yang berbeda, maka ekspresi gerakan yang dihasilkan juga berbeda.

#### 10. *Exaggeration*

Dramatisasi gerakan adalah tindakan mempertegas apa yang sedang dilakukan. Misalnya kemarahan yang diekspresikan mulai dari muka yang bernafas dengan kesal, juga pada bagian tubuh yang menarik kedua tangan ke atas.

*There was some confusion among the animators when wait first asked for more realism and then criticized the result because it was not exaggerated enough. In wait's mind, there was probably no difference. He believed in going to the heart of anything and developing the essence of what he found. If a character was to be sad, make him sadder; bright, make him brighter; worried, make him more worried; wild, make him wilder. Some of the artists had felt that "exaggeration" meant a more distorted drawing, or an action so violent it was disturbing. They found they had missed the point (Frank Thomas dan Ollie Johnston, 1981: 65).*

#### 11. *Solid Drawing*

Latar belakang seorang animator wajib mempunyai keahlian menggambar yang kuat. Menggambar sangat penting dalam proses pembuatan animasi. *Our main search was for an "animatable" shape, one that had volume but was still flexible, possessed strength without rigidity, and gave us opportunities for the movements that put over our ideas. We needed a shape that was a living form, ready to move --in contrast with the static form. We used the term "plastic", and just the definition of the word seemed to convey the feeling of potential activity in the drawing: "Capable of being shaped or formed, pliable." (Frank Thomas dan Ollie Johnston, 1981: 67-68).*

#### 12. *Appeal*

Tayangan animasi yang menarik perhatian, selain ceritanya yang bagus, adanya karakter yang unik dan mempunyai daya tarik berbeda dari karakter lain baik dari sisi desain maupun dari caranya mengekspresikan pribadinya juga sangat berpengaruh.

*Appeal was very important from the start. The word is often misinterpreted to suggest cuddly bunnies and soft kittens. To us, it meant anything that person likes to see, a quality of charm, pleasing design, simplicity, communication, and magnetism. Your eye is drawn to the figure that has appeal, and once there, it is held while you appreciate what you are seeing (The Illusion of Life: Disney Animation, 1981: 67-68).*

### 2.1.7. Proses Produksi Animasi

Dalam buku “Nghanimasi Bersama Mas Be!” karya Bambi Bambang Gunawan, dijelaskan bahwa dalam membuat karya film, baik film serial televisi, film pendek, film layar lebar, iklan komersial, maupun iklan layanan masyarakat, terdapat 3 tahapan dalam produksi, yaitu:

1. Pra-Produksi,

- a. Konsep

Tentang animasi apa yang akan dikerjakan, termasuk konsep cerita (premis dan sinopsis), konsep *style* atau gaya animasi, konsep desain karakter dan latar belakangnya. Sebaiknya dilakukan riset yang cukup sehingga konsep animasi cukup kuat untuk diproduksi menjadi animasi.

- b. Cerita dan Skenario

Adalah penjelasan tertulis tentang cerita yang ingin ditampilkan di layar. Skenario meliputi 5 W + 1 H (*Who, What, When, Where, Why, How*).

- c. Karakter

Karakter desain menjadi salah satu hal yang penting dalam keberhasilan film animasi. Desain karakter dibuat sesuai dengan tuntutan cerita, bukan hanya sekedar penampilan luar (*apperance*). Terdapat beberapa *style* karakter, yaitu karikatural, fabel, dan *free style*.

Karakter atau tokoh merupakan salah satu unsur terpenting dalam skenario, sama halnya dalam cerpen maupun novel. akan tetapi, dalam skenario karakter harus lebih dikembangkan secara lebih rinci. Hal ini juga berhubungan dengan kebutuhan aktor atau aktris yang akan memerankan karakter tersebut. Perincian karakter dalam skenario biasanya meliputi nama peran, jenis kelamin, usia, ciri-ciri fisik, sifat/perilakunya, pendidikan, kebiasaan, hubungan dengan karakter yang lain, dan sebagainya (Etsa Indra Irawan dan Laelasari, 2011: 11).

- d. *Color Code*

Kode warna dalam satuan RGB agar pilihan warna untuk karakter, properti, dan *background* pasti dan jelas sehingga mempermudah pekerjaan animasi, terutama jika dikerjakan oleh banyak orang.

e. *Desain Background*

Adalah desain latar belakang berupa tempat kejadian/lokasi karakter dalam cerita.

f. *Storyboard*

Adalah sektsa yang dilengkapi keterangan dan sebagai panduan dalam pembuatan film animasi. Diawali dengan membuat sketsa kasar (*storyboard thumbnails*), kemudian dibuat *storyboard* yang rapih dan sesuai urutan tiap adegan pada panelnya.

Harold Whitaker dan John Halas dalam bukunya “*Timing for Animation*” (2006: 14) menyatakan bahwa *storyboard* atau gambar sketsa film animasi berfungsi sebagai cetak biru proyek film animasi sekaligus menampilkan kesan visual pertama dari film animasi yang akan diproduksi. Pada tahap pembuatan *storyboard* ini ditentukan semua hal penting yang menyangkut isi film animasi tersebut. Secara umum disepakati bahwa produksi film animasi tidak akan berjalan sebelum ada *storyboard* yang dianggap memuaskan dan sebelum semua problem teknis dan kreatif dipertimbangkan sekaligus diatasi.

2. *Produksi*

Yang termasuk dalam produksi dimulai dari meng-*animate* atau menganimasikan para karakternya setelah menjadi *layout*. Kemudian mengkomposisikan dengan *background*, ditambahkan *special effect*, kemudian *rendering*, sampailah *editing*.

Setelah *editing* dirasa cukup dan sesuai dengan *storyboard*, kemudian menyatukan musik dan dialognya. Khusus untuk dialog, sebaiknya animasi gerakan bibir/ *lip sync* dilakukan pada awal produksi ddengan mengacu pada *time sheet* dan rekaman suara, sehingga ketepatan suara dengan gerakan bibir terlihat *sinkron*.

3. *Pasca-Produksi*

Pada pasca-produksi, semua yang telah dikerjakan dalam proses produksi disatukan. Dilanjutkan dengan merapihkan/ *editing*, *mixing* audio dan musiknya sehingga menjadi sebuah tontonan yang siap tayang. Kemudian file jadi di transfer ke dalam sistem standar stasiun TV/ *broadcasting* standard yang akan

menayangkan film animasi yang telah di produksi. Untuk penayangan pada stasiun televisi Indonesia, digunakan standar *Betacam analog* maupun *Betacam digital*.

### **2.1.8. Konsep Audio**

Film animasi sangat informatif dan komunikatif jika digabung dengan unsur audio dan visual. Audio-visual dalam film animasi mempermudah *audience* mendengar dan melihat hal-hal yang akan disampaikan.

Menurut Elly Herliyani dalam bukunya “Animasi Dua Dimensi” (2014: 37-38), hal-hal yang termasuk dalam unsur audio dalam film animasi adalah unsur verbal, musik, dan efek suara.

#### **2.1.8.1. Unsur Verbal**

Jenis komunikasi verbal atau lisan ddipergunakan pengucapan maupun bunyi-bunyian serta telinga (pendengaran) sebagai sensasi dengar, seperti bahasa lisan (bahasa daerah, bahasa Indonesia, bahasa gaul, dan sebagainya), *auditory/voice* yaitu komunikasi menyangkut bunyi-bunyian atau suara dan sebagainya, contohnya musik pernikahan yang membawakan “pesan” khidmatnya suatu upacara pernikahan yang dianggap sakral (Adi Kusrianto, 2007a: 4).

Heru Effendy (2008: 94-95) menyatakan bahwa proses perekaman dialog bisa dilakukan dengan dua cara, langsung (*direct sound*) dan tidak langsung (*after recording*). Kelebihan dari *direct sound* adalah suara yang terekam akan mencerminkan *mood* pemeran saat *shooting* dilakukan, kelemahannya adalah bahwa di lokasi *shooting* sering muncul suara-suara yang tidak diinginkan dan tidak bisa dikendalikan. Sedangkan untuk *after recording*, kelebihanannya adalah memberi keleluasaan untuk merekam suara tanpa gangguan karena perekamannya dilakukan di studio, dan kelemahannya adalah *mood* lebih sukar dicapai daripada saat *shooting* sedang berlangsung.

#### **2.1.8.2. Musik**

Stephen Marshal menyatakan sasaran musik adalah hati, musik bisa memantik emosi. Perkawinan musik dan visual bisa menjadi alat yang sangat kuat. Kami menggunakan musik untuk mengarahkan gambar dan membangun montase visual (Gregory dan Caldwell, 2008: 230).

Musik dibagi dua, yaitu ilustrasi musik dan *theme song*. Ilustrasi musik adalah suara, baik dihasilkan melalui instrumen musik atau bukan, yang disertakan dalam suatu adegan guna memperkuat suasana. *Theme song* adalah lagu yang dimaksudkan sebagai bagian dari identitas sebuah film, bisa merupakan lagu yang ditulis khusus untuk film itu sendiri ataupun lagu yang telah populer sebelumnya (biasanya dipilih sendiri oleh sutradara dan produser). Tentu saja ada aspek hak cipta yang harus diperhatikan disini. *Theme song* bisa dikerjakan oleh ilustrator musik ataupun orang lain. Apabila sebuah cerita film mempunyai sejumlah *theme song*, kumpulan lagu tersebut kebanyakan dirilis dalam bentuk kaset atau *compact disc* sebagai *Original Motion Picture Soundtrack (OMPS)* atau biasa disingkat *soundtrack* (Heru Effendy, 2008: 95-96).

### **2.1.8.3. Efek Suara**

Bunyi gemerincing seonggok kunci, langkah sepatu diatas lantai keramik, suara pintu mobil ditutup, suara peluit wasit, dan tangis bayi adalah contoh *sound effect* dalam sebuah film. Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara. Efek suara perlu untuk memanjakan telinga penonton, maka penata suara yang baik akan memasukkan semua bunyi yang masuk akal dengan cerita dan menghilangkan semua yang tidak perlu (Heru Effendy, 2008: 96).

## **2.2. Media Sosialisasi**

Menurut Soerjono Soekanto, definisi sosialisasi adalah salah satu bentuk proses sosial yang terjadi pada individu/kelompok untuk mendapatkan proses terjadinya sikap yang sesuai dengan keteraturan sosial dalam masyarakat.

Menurut Broom dan Selznic, sosialisasi ialah proses penanaman nilai serta norma dalam masyarakat yang diturunkan untuk kelompok kepada individu-individu yang berkembang.

Sosialisasi adalah proses belajar yang kompleks. Dengan sosialisasi, manusia sebagai makhluk biologis menjadi makhluk yang berbudaya, yang cakap menjalankan fungsinya dengan tepat sebagai individu dan sebagai anggota kelompok. Sosialisasi merupakan proses penamaan kecakapan dan sikap yang diperlukan untuk dapat memainkan peran sosial di masyarakat. Di dalam diri

setiap manusia terdapat impuls-impuls untuk melakukan segala sesuatu. Di sisi lain, lingkungan tempat ia berada dan berinteraksi memiliki nilai dan norma yang mengikutinya. Bila potensi tingkah laku seseorang yang tidak bertentangan dengan nilai dan norma, maka berkembang lebih lanjut menjadi bagian dari kepribadiannya (Suhardi dan Sunarti: 2009).

Media sosialisasi dapat di deskripsikan sebagai ruang dimana proses internalisasi nilai, norma, dan tata kelakuan yang membentuk kepribadian seseorang berlangsung. Media itu tidak selalu fisik, bisa juga virtual.

Manusia tidak mungkin mengadakan sosialisasi tanpa melibatkan pihak atau unsur dari luar. Unsur dari luar itulah yang disebut media sosialisasi. Media sosialisasi adalah pihak-pihak yang menjadi perantara terjadinya sosialisasi (Suhardi dan Sunarti: 2009).

Internet menjadi media sosialisasi utama di era digital. Salah satu tren internet yang sedang ramai digunakan adalah media sosial. Melalui media sosial, para pengguna menerima informasi yang mengandung nilai-nilai. Media sosial merupakan arena pertukaran konten antar-pengguna.

### **2.3. Pandemi Corona Virus**

*Coronavirus* atau virus corona merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan infeksi saluran pernapasan atas ringan hingga sedang, seperti penyakit flu. Banyak orang terinfeksi virus ini, setidaknya satu kali dalam hidupnya. Namun, beberapa jenis virus corona juga bisa menimbulkan penyakit yang lebih serius, seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS-CoV)*, *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS-CoV)*, dan pneumonia.

Infeksi *coronavirus* disebabkan oleh virus corona itu sendiri. Kebanyakan virus corona menyebar seperti virus lain pada umumnya, seperti melalui percikan air liur pengidap (batuk dan bersin), menyentuh tangan atau wajah orang yang terinfeksi, menyentuh mata, hidung, atau mulut setelah memegang barang yang terkena percikan air liur pengidap virus corona, dan melalui tinja atau *feses*.

Virus corona bisa menimbulkan beragam gejala pada pengidapnya. Gejala yang muncul ini bergantung pada jenis virus corona yang menyerang dan seberapa serius infeksi terjadi. Beberapa gejala virus corona yang terbilang ringan ialah hidung berlendir, sakit kepala, batuk, sakit tenggorokan, demam atau merasa

tidak enak badan. Namun perlu ditegaskan bahwa beberapa virus corona dapat menyebabkan gejala yang parah, infeksiya dapat berubah menjadi bronkitis atau pneumonia (disebabkan oleh COVID-19), yang mengakibatkan gejala seperti:

- a. Demam tinggi
- b. Batuk berlendir
- c. Sesak napas
- d. Nyeri dada

Infeksi bisa semakin parah bila menyerang kelompok individu tertentu seperti orang dengan riwayat penyakit jantung dan paru-paru, orang dengan sistem kekebalan imun yang lemah, bayi, dan lansia (halodoc.com, 2020).

Menurut tinjauan literatur Fakultas Kedokteran Universitas Lampung dari Yuliana pada *Wellness and Healthy Magazine (online)*, *Coronavirus* merupakan virus RNA strain tunggal positif, berkapsul, dan tidak bersegmen. *Coronavirus* tergolong ordo *Nidovirales*, keluarga *Coronaviridae*. Struktur *coronavirus* membentuk struktur seperti kubus dengan protein S berlokasi di permukaan virus. Protein S atau *spike protein* merupakan salah satu protein *antigen* utama virus dan merupakan struktur utama untuk penulisan gen. Protein S ini berperan dalam penempelan dan masuknya virus kedalam *sel host* (interaksi protein S dengan reseptornya di sel inang) (Wang, 2020). *Coronavirus* bersifat sensitif terhadap panas dan secara efektif dapat di-inaktifkan oleh desinfektan mengandung klorin, pelarut lipid dengan suhu 56 °C selama 30 menit, eter, alkohol, asam perioksiasetat, detergen non-ionik, formalin, *oxidizing agent*, dan kloroform. Klorheksidin tidak efektif dalam menonaktifkan virus (Wang, 2020; Korsman, 2012).

Berdasarkan data yang diperoleh dari situs resmi WHO (*World Health Organization*), 213 negara telah terkena pandemi virus corona, dengan 2.285.210 kasus terkonfirmasi, dan 155.124 kematian terkonfirmasi (pembaruan data 20 April 2020, 07.00 GMT +7).

Berdasarkan buku “Pedoman Pencegahan dan Pengendalian *Coronavirus Disease (COVID-19)*” dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, Direktorat Jendral Pencegahan dan Penegendalian Penyakit revisi 27 Maret 2020 terkait kegiatan surveilans dan karantina, upaya surveilans merupakan pemantauan

yang berlangsung terus-menerus terhadap kelompok resiko, sedangkan karantina merupakan pembatasan seseorang atau sekelompok orang dalam suatu wilayah yang diduga terinfeksi penyakit dan/atau terkontaminasi untuk mencegah kemungkinan penyebaran penyakit atau kontaminasi. Kegiatan surveilans merupakan bagian tidak terpisahkan dari karantina. Selama masa karantina, surveilans dilakukan untuk memantau perubahan kondisi seseorang atau sekelompok orang. Ringkasan upaya karantina dijelaskan pada tabel berikut:

<b>Bentuk Karantina</b>	<b>Karantina Rumah (Isolasi Diri)</b>	<b>Karantina Fasilitas Khusus/ RS Darurat COVID-19</b>	<b>Karantina Rumah Sakit</b>
<b>Status</b>	OTG, ODP, PDP Gejala Ringan	a. ODP usia diatas 60 tahun dengan penyakit penyerta yang terkontrol b. PDP Gejala Sedang c. PDP ringan tanpa fasilitas karantina rumah yang tidak memadai	PDP Gejala Berat
<b>Tempat*</b>	Rumah sendiri/fasilitas sendiri	Tempat yang disediakan pemerintah (Rumah Sakit Darurat COVID-19)	Rumah Sakit
<b>Pengawasan</b>	a. Dokter, perawat dan/atau tenaga kesehatan lain b. Dapat dibantu oleh Bhabinkatibnas, Babinsa dan/atau relawan	Dokter, perawat dan/atau tenaga kesehatan lain	Dokter, perawat dan/atau tenaga kesehatan lain
<b>Pembiayaan</b>	a. Mandiri b. Pihak lain yang bisa membantu (filantropi)	a. Pemerintah: BNPB, Gubernur, Bupati, Walikota, Camat dan Kades	a. Pemerintah: BNPB, Gubernur, Bupati,

		b. Sumber lain	Walikota, Camat dan Kades b. Sumber lain
<b>Monitoring dan Evaluasi</b>	Dilakukan oleh Dinas Kesehatan setempat	Dilakukan oleh Dinas Kesehatan setempat	Dilakukan oleh Dinas Kesehatan setempat

Tabel 2.1 Kegiatan Karantina Sesuai Kondisi dan Status Pasien

Berdasarkan bukti yang ada, COVID-19 ditularkan melalui kontak dekat dan droplet, bukan melalui transmisi udara. Orang-orang yang paling beresiko terinfeksi adalah mereka yang berhubungan dekat dengan pasien COVID-19 atau yang merawat pasien COVID-19.

Tindakan pencegahan dan mitigasi merupakan kunci penerapan di pelayanan kesehatan dan masyarakat. Langkah-langkah pencegahan yang paling efektif di masyarakat meliputi:

- a. Melakukan kebersihan tangan menggunakan *hand sanitizer* jika tangan tidak terlihat kotor atau cuci tangan dengan sabun jika tangan terlihat kotor;
- b. Menghindari menyentuh mata, hidung, dan mulut;
- c. Terapkan etika batuk atau bersin dengan menutup hidung dan mulut dengan lengan atas bagian dalam atau tisu, lalu buanglah tisu ke tempat sampah;
- d. Pakailah masker medis jika memiliki gejala pernapasan dan melakukan kebersihan tangan setelah membuang masker;
- e. Menjaga jarak (minimal 1 meter) dari orang yang mengalami gejala gangguan pernapasan.

#### 2.4. Aplikasi PeduliLindungi

PeduliLindungi adalah aplikasi yang dikembangkan untuk membantu lembaga pemerintah yang terkait menghentikan penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19). Aplikasi ini melibatkan partisipasi masyarakat untuk saling membagikan data perjalanan saat bepergian agar penelusuran riwayat kontak penderita COVID-19 dapat dilakukan. Pengguna aplikasi ini juga akan mendapatkan notifikasi jika berada di zona aman atau berada di zona merah, yaitu

area atau kelurahan yang sudah terdata dan ada orang yang positif COVID-19 atau ada Pasien Dalam Pengawasan.

PeduliLindungi menggunakan data yang diperlukan oleh *gadget* dengan *bluetooth* aktif untuk mengirim informasi yang dibutuhkan. Ketika ada *gadget* lain dalam radius *bluetooth* yang juga terdaftar di PeduliLindungi, maka akan terjadi pertukaran *id* anonim yang akan direkam oleh *gadget* masing-masing. Selanjutnya, PeduliLindungi akan mengidentifikasi orang-orang yang pernah berada dalam jarak dekat dengan orang yang dinyatakan positif COVID-19 atau PDP (Pasien Dalam Pengawasan) dan ODP (Orang Dalam Pengawasan). Hal ini akan sangat membantu ketika orang tersebut tidak dapat mengingat riwayat perjalanan dan dengan siapa saja ia melakukan kontak. Pengguna akan dihubungi oleh petugas kesehatan jika pengguna tersebut pernah berada dalam jarak tertentu dengan penderita positif COVID-19, PDP, dan ODP. Hal ini akan sangat membantu petugas kesehatan melakukan tindakan preventif terhadap orang-orang yang pernah berada di tempat dan waktu yang sama dengan penderita.

PeduliLindungi sangat memperhatikan kerahasiaan data pribadi penggunanya. Data pengguna diterima dengan aman dalam format terenkripsi dan tidak akan dibagikan kepada orang lain. Data pengguna hanya akan diakses jika pengguna dalam resiko terpapar COVID-19 dan perlu segera dihubungi oleh petugas kesehatan (pedulilindungi.id, 2020).

## 2.5. **Software yang digunakan**

Dalam pembuatan video animasi, diperlukan beberapa jenis *software* dalam pembuatannya, antara lain:

### a. Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop atau yang biasa disebut Photoshop merupakan perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau pembuatan efek, dan desain grafis.

### b. Microsoft Office Powerpoint 2013

Microsoft PowerPoint adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Menurut Susilana, PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi dalam komputer. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa membuat bentuk

presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Microsoft PowerPoint adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Menurut Susilana, PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi dalam komputer. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.

c. Adobe Premiere Pro CC 2017

Adobe Premiere merupakan salah satu program editing video yang dikembangkan oleh Adobe Systems yang dirancang khusus untuk merangkai gambar, video, dan audio.

## 2.6. **Hardware yang digunakan**

Dalam pembuatan video animasi ini, terdapat beberapa *hardware* yang akan digunakan, antara lain:

a. Komputer atau Laptop

Komputer atau Laptop merupakan alat elektronik yang mampu menerima *input* data, memproses, dan *output* data. Dalam produksi video animasi memerlukan komputer atau laptop yang mampu menjalankan *software* pembuatan animasi. Dalam pembuatan video animasi ini, penulis menggunakan laptop Lenovo dengan spesifikasi CPU: Intel Core i3 AMD Radeon Graphics, RAM 4 GB, HDD 500 MB, OS Windows 10.

b. *Hard Disk* Eksternal

*Hard disk* adalah komponen komputer yang menyimpan data. *Hard disk* eksternal adalah *hard disk* yang terletak diluar komputer dan bisa dibawa-bawa. Dalam hal ini, penulis menggunakan *hard disk* eksternal Toshiba dengan besar memori 2 TB.

c. Mouse

*Mouse* merupakan perangkat tambahan untuk melengkapi penggunaan komputer atau laptop. Seorang editor yang menggunakan laptop biasanya sangat memerlukan *mouse* untuk lebih mempermudah pekerjaannya. Dalam hal ini, penulis menggunakan *USB Mouse* Logitech.

## 2.7. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulis, sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian. Penelitian tentang iklan layanan masyarakat dan media sosialisasi telah banyak dilakukan. Berikut penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait penelitian yang dilakukan oleh penulis:

### 1. Vera Suzana Dewi Haris, yang berjudul “Pengaruh Penyuluhan dengan Media Animasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Makanan Bergizi Seimbang dan Aman Bagi Siswa SD 08 Cilandak Barat, Jakarta Selatan,” tahun 2017.

Media animasi merupakan media pembelajaran yang dapat memberi kemudahan pemahaman siswa dalam pemberian pendidikan/penyuluhan tentang gizi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan dan sikap siswa SD tentang gizi sebelum dan sesudah pemberian penyuluhan dengan media animasi. Simpulan dari penelitian ini adalah pengetahuan dan sikap siswa SD sesudah pemberian penyuluhan tentang makanan bergizi, seimbang, dan aman dengan animasi lebih baik daripada sebelum pemberian penyuluhan.

Media penyuluhan kesehatan menurut Setiawati dan Dermawan dalam Kapti, 2010 merupakan salah satu komponen dari proses pembelajaran yang akan mendukung komponen-komponen yang lain. Media diartikan sebagai segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

Penelitian Rahmawati, dkk menyebutkan bahwa pengetahuan dan sikap meningkat secara signifikan setelah diberikan intervensi berupa media audio-visual karena pada media audio-visual responden dapat melihat gambar-gambar. Penelitian yang dilakukan oleh Arifin menyatakan animasi adalah membuat presentasi hidup.

### 2. Abi Ghifar Rapanza, yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Sosialisasi Manfaat dan Pentingnya Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Kesehatan,” tahun 2016.

Dalam perancangan *motion graphic* sebagai media sosialisasi manfaat dan pentingnya BPJS Kesehatan dibutuhkan konsep tekstual maupun visual yang tepat agar sesuai dengan target audiens dan permasalahan utama yang ada. Hal itu dapat

diketahui dengan melakukan riset. Setelah riset terkumpul, perancangan *motion graphic* hendaknya dibuat menarik dengan informasi yang cukup agar pesan yang disampaikan dapat memenuhi kebutuhan target audiens dan mengurangi atau bahkan menyelesaikan permasalahan yang ada di lapangan. Selain itu, penggunaan media lain selain *motion graphic* pun sebenarnya dapat diupayakan, apabila media tersebut sesuai dengan target audiens dan permasalahan yang ada. Diharapkan perancangan video *motion graphic* ini dapat mengubah persepsi negatif yang ada di masyarakat mengenai BPJS Kesehatan secara khusus, dan memberikan dampak positif terhadap BPJS Kesehatan secara umum.

**3. Khairun Anisyah, yang berjudul “Penerapan Video Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Sosialisasi Tentang Proses Pembuatan Kartu Identitas Anak (KIA) di Kecamatan Sukarami,” tahun 2019.**

Pembuatan animasi tidak bisa asal-asalan, dibutuhkan mengumpulkan data dan analisis sebelum melakukan produksi. Seperti menentukan jenis animasi, teknik penyampaian pesan, aset-aset yang dibutuhkan, sistem produksi dan tindak lanjut sosialisasi hasil pembuatan animasi, sehingga harus di konsep agar tujuan pembuatan animasi dapat tersampaikan.