

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

Landasan teori merupakan teori yang relevan yang digunakan untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti dan sebagai dasar untuk memberi jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan (hipotesis), dan penyusunan instrument penelitian. Teori yang digunakan bukan sekedar pendapat dari pengarang atau pendapat lain, tetapi teori yang benar-benar telah teruji kebenarannya.

Penelitian ini memiliki beberapa landasan teori yang dapat menjadi pendukung penulisan laporan ini.

##### **2.1.1 Multimedia**

Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Sofyan dkk dalam Mariana, 2017: 19). Menurut teori lain multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau bermacam – macam dan kata media yang berarti sarana yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu atau alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Maryati dan Purnama 2013: 22).

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan sarana yang dipakai untuk

menyampaikan sesuatu atau alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi juga dapat menciptakan presentasi yang

dinamis dan interaktif selain itu mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.

### **2.1.2 Desain Grafis**

Desain grafis merupakan aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri, yang meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi (Suyanto dalam Mariana 2017).

Teori lain menyebutkan desain grafis merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat di terima oleh sasarannya (Soenarjo 2014: 70).

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa desain grafis merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi, ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan serta gagasan secara visual, bisa di gunakan untuk kebutuhan bisnis dan industri, yang meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual, sehingga pesan dan gagasan dapat di terima tepat pada sasarannya.

### 2.1.3 *Storyboard*

*Storyboard* merupakan serangkaian sketsa dibuat dalam bentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu uraian (alur cerita) elemen – elemen yang di uraikan untuk aplikasi multimedia, *Storyboard* menggabungkan alat bantu narasi dan visual pada selembar kertas sehingga naskah dan visual menjadi terkoordinasi, dalam kata lain *Storyboard* dapat diartikan sebagai alat perancangan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana (Kausar dkk 2015: 24). Teori lain menyebutkan *Storyboard* merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu file, animasi, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web (Binanto dalam Mariana 2017: 19).

Sedangkan menurut teori yang berbeda *Storyboard* merupakan ilustrasi adegan dalam sebuah cerita yang dituangkan dalam gambar tangan atau computer, dilengkapi dengan penjelasan – penjelasan yang berupa tulisan, waktu kejadian, background yang di pakai dan durasi (Maryati 2013:23).

Berdasarkan teori – teori yang dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *Storyboard* merupakan serangkaian sketsa dibuat dalam bentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu uraian / alur

cerita kepada orang lain dengan lebih mudah, dari suatu file, animasi, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web.

#### **2.1.4 Film**

Film merupakan hasil dari peradaban manusia yang diciptakan melalui proses kreatif dengan melahirkan impian (imajinasi) melalui teknologi yang hasilnya bisa disaksikan semua orang (Guritno dalam Mariana 2017). Menurut teori lain film merupakan karya cipta seni dan budaya yang merupakan salah satu media komunikasi massa audiovisual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dengan tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan sistem lainnya (Santi dan Purnama 2014: 45).

Berdasarkan teori – teori yang dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa film merupakan peradaban manusia yang diciptakan melalui proses kreatif dengan melahirkan impian (imajinasi) melalui teknologi media komunikasi massa audiovisual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dengan tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan sistem lainnya.

#### **2.1.5 Animasi**

Animasi merupakan kumpulan dari gambar – gambar diam yang di tampilkan satu persatu secara cepat sehingga gambar tersebut seolah

– olah nampak bergerak (Kurniawan dalam Santi dan Purnama 2014: 45).

Teori lain menyebutkan animasi merupakan hasil dari proses menampilkan obyek – obyek gambar sehingga gambar yang di tampilkan akan tampak hidup, tidak hanya menghidupkan animasi juga memberikan karakter kepada obyek – obyek tersebut (Binanto dalam Mariana 2017: 18). Sedangkan menurut teori yang berbeda animasi merupakan paparan urutan yang setiap tahunya terdapat sedikit perbedaan untuk menghasilkan satu pergerakan secara berterusan (Maryati 2013: 22).

Berdasarkan teori – teori yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan kumpulan dari gambar-gambar diam yang di tampilkan satu persatu secara cepat sehingga gambar tersebut seolah – olah nampak bergerak, tidak hanya bergerak atau hidup animasi juga memberikan karakter kepada obyek – obyek tersebut.

### **2.1.6 Musik**

Musik merupakan pendengeran atau penerimaan bunyi (kata benda) *Audio* ini berkaitan erat dengan *Audio* visual sebagai alat komunikasi yang dapat di dengar dan di lihat, perangkat yang digunakan sebagai audio visual meliputi radio, televisi, telekomunikasi (Santi dan Purnama 2014: 45). Menurut teori lain musik di definisikan sebagai macam – macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara musik, narasi dan sebagainya yang bisa untuk suara latar, audio juga menyampaikan



pesan duka, sedih, senang, ketakutan dan sebagainya, disesuaikan situasi dan kondisi (Munir dalam Kausar dkk 2015: 20).

Berdasarkan teori – teori yang telah di kemukakan maka kesimpulanya musik adalah alat komunikasi yang dapat di dengar dan di lihat dalam berbagai perangkat seperti radio, televisi, telekomunikasi, sebagiannya yang bisa untuk suara latar, musik juga bisa menyampaikan pesan duka, sedih, senang, ketakutan sebagaimana disesuaikan dengan kondisi dan situasinya

### **2.1.7 Tipografi**

Menurut Lukman (2015: 1) tipografi merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan huruf, alfabet, aksara, abjad, *font*, dan *type*. Sedangkan menurut Sihombing (2015: 16) tipografi merupakan peran penting dalam setiap karya desain yang berlangsung dari setiap masa ke masa yang bersentuhan dengan peradaban manusia.

Berdasarkan penjelasan diatas tipografi adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan huruf, alfabet, aksara, abjad, *font*, *type* dan tipografi mempunyai peran penting dalam setiap desain yang menentukan keserasian komposisi suatu karya desain tersebut.

### **2.1.8 Warna**

Menurut Kusrianto (2009: 46) warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood, atau semangat. Kemudian menurut Sanyoto (2009: 11) warna merupakan objektif/fisik sebagai cahaya yang di pancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan.

Berdasarkan penjelasan di atas warna adalah objektif/fisik sebagai cahaya yang di pancarkan, atau secara subjektif/psikologis dan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi sehingga mampu merangsang munculnya rasa terharu, sedih, gembira, mood, atau semangat.

## **2.2 Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian mengenai film animasi 2 Dimensi di Indonesia masih sangat minim dan sulit ditemukan, namun penulis berhasil mendapatkan beberapa hasil riset dan penelitian yang relevan berkaitan untuk memperkuat karya ilmiah penulis.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

NO.	Nama Penelitian	Tahun	Judul Penelitian	Jurnal Sumber	Hasil Penelitian
1.	Yenni Mariana.	2017	FILM ANIMASI 3D JURNALIS SINDO Vol 02, No. ISSN 2502-8626.	Vol 02 No. ISSN 2502-8626.	Film animasi 3 Dimensi ini menggunakan teknik <i>Low Poly</i> Penggunaan Konsep visual yang berawal dari bahasa verbal yang diolah menjadi bahasa visual.
2.	Isma Trisna santi dan Bambang Eka Purnama.	2014	Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak(TK)Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan.	Vol. 03 ISSN : 1979 – 9330.	Film animasi 2D “Ande-ande Lumut” merupakan suatu cerita film animasi 2D yang berbau legenda dengan konsep modern.
3.	Ahmad kausar setiawan, Yusuf fazri dan Rosalina vildila.	2015	PERANCANGAN <i>VIDEO COMPANY PROFILE</i> KOTA SERANG DENGAN TEKNIK <i>EDITING</i> MENGGUNAKAN ADOBE PREMIER PRO CS 5, Vol. 03, ISSN : 1979 - 9330	Vol. 02 ISSN : 2409 – 7733.	Hasil aplikasi yang dibuat menyajikan <i>video company profile</i> Kota sebagai alat publikasi dan informasi kepada masyarakat dalam bentuk <i>audio visual</i> .

Pada Jurnal diatas tentu memiliki keterkaitan untuk laporan yang dibuat, Sehingga terdapat beberapa persamaan dan perbedaan yang ditemukan. Penelitian oleh (Mariana 2017) terdapat persamaan yaitu menggunakan Konsep visual, didalam konsep tersebut terdapat beberapa unsur, seperti kreatifitas, estetika, efisiensi, komunikatif, dan lain – lain, namun terdapat perbedaan yaitu pada jurnal membahas mengenai Film Animasi 3 Dimensi dengan Gaya *low poly* sedangkan laporan ini membahas mengenai Film Animasi 2 Dimensi.

Pada penelitian (Santi dan Purnama 2014) banyak membahas mengenai Animasi 2 Dimensi. yang menjadi perbedaan dari laporan ini adalah membahas tentang desain yang mempunyai rentan usia dan untuk persamaannya adalah sama-sama berkaitan tentang konsep modern dan berhubungan dengan Film animasi 2 Dimensi.

Pada penelitian (Kausar, Sutiawan, dan Rosalina 2104) terdapat persamaan yaitu menggunakan tahap-tahap dalam proses pembuatannya proyek yang dikerjakan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi, namun terdapat perbedaan yaitu pada jurnal membahas mengenai Company Profile sedangkan laporan ini membahas mengenai Film Animasi 2 Dimensi.