

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Animasi 2D**

Menurut Elfa dkk (2014: 3) Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan anantara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Menurut Ega dkk (2014 : 255) Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu, animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan *motion* pada gambar yang ditampilkan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa animasi adalah kumpulan gambar, tulisan atau suara yang menjadi satu dan bergerak dalam suatu visual memberikan sebuah informasi ataupun hiburan melalui televisi, komputer, dan *Handphone*.

##### **2.1.2 *Typography***

Menurut Made dan Putu (2016: 2) *Typography* adalah ilmu yang mempelajari tentang huruf, dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman atau setiap barang cetak. Dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf. Menurut

Arifin (2013: 14) *Typography* adalah perpaduan antara seni dan teknik mengatur tulisan, agar maksud serta arti tulisan dapat tersampaikan dengan baik secara visual kepada pembaca.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *typography* adalah kumpulan huruf-huruf yang disusun sekian rupa dan ditata menjadi sebuah kalimat yang memiliki arti, dan dimanfaatkan agar pembaca dapat memahami maksud dari tulisan yang dibuat.

### **2.1.3 Storyboard**

Menurut Restu dkk (2017: 33) *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, melalui *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat mengiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita, kemudian menurut Binanto (2010: 27) *Storyboard* adalah gambaran dari *scenar*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan-keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *storyboard*, sehingga hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi.

Penjelasan menurut kedua penelitian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *Storyboard* adalah suatu ide yang dipikirkan terus digambar diatas kertas dalam proses pembuatan perfilman animasi

yang didasarkan penggambaran pada kertas tersebut yang digunakan menjadi acuan tim pembuatan film agar tidak terjadinya kesalahan.

#### **2.1.4 Audio/Musik**

Menurut Munir (2013:18) menyatakan *audio/* musik adalah sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa untuk suara latar, kemudian menurut Haryoko (2009: 4) menyatakan *audio/* musik adalah media menyampaikan informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar).

Menurut penjelasan kedua penelitian diatas, dapat menyimpulkan bahwa *audio/musik* adalah sebuah suara/musik yang dapat didengar setiap orang, yang digunakan dimedia elektronik biasa kita sering mendengarnya di radio, televisi, dan lain-lain.

#### **2.2 Penelitian Terdahulu**

Setiap penelitian mengenai animasi 2 dimensi perjalanan Laksamana Cheng Ho dapat dibilang masih sangat minim atau masih sulit ditemukan, namun penulis berhasil mendapatkan beberapa hasil riset dan penelitian yang bersangkutan dari penelitian terdahulu dimana riset tersebut telah diperkuat karya ilmiah penulis.

**Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu**

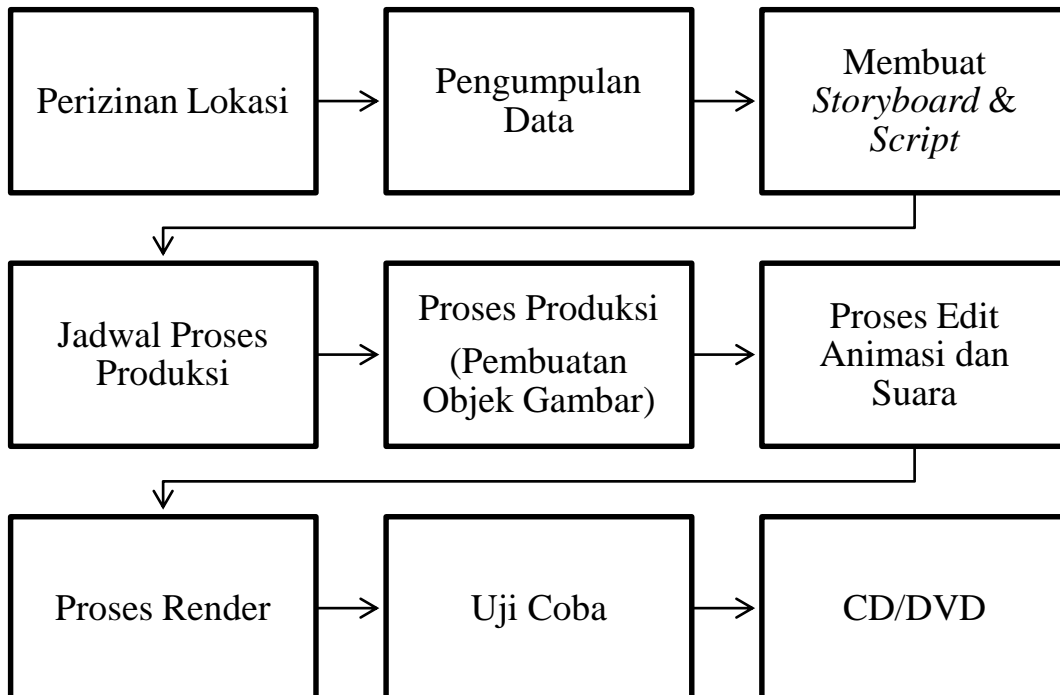
No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Isma Trisna, dan Bambang Eka Purnama	2014	Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan	<i>Jurnal Speed</i>	<p>1. Telah dihasilkan film animasi 2D “Ande-ande Lumut” merupakan suatu cerita film animasi 2D yang berbaur legenda dengan konsep modern.</p> <p>2. Film animasi 2D “Ande-ande Lumut” dapat memperkaya hasil karya buatan dalam negeri dibidang perfilman dan animasi</p>
2.	Marthana Yusa dan Putu Septian Saputra	2016	Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar	Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika	<p>1. Video animasi terdiri dari 11 <i>scene</i> dan dieksekusi sesuai rancangan <i>storyboard</i>. Durasi total video animasi ISSN 2087-2658 Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) Volume 5, Nomor 1, Maret 2016 8 adalah 6 menit 9 detik (369 detik). Visualisasi video (tabel 4) yang ditampilkan adalah <i>scene-scene</i> utama yang menyampaikan pesan penting terkait pengelolaan sampah rumah tangga.</p>
3.	Ranang Agung Sugihartono dan Taufik Murtono	2014	Animasi Kartun 2D Berbasis Seni Pertunjukan Tradisi	<i>Brikolase</i>	<p>1. Hasil animasi adalah Elemen rupa wayang kulit dan wayang beber yang khas dengan dekoratifnya dapat diaplikasikan dalam visualisasi karakter anime dan lingkungan, serta memberikan efek imajinatif.</p> <p>2. Gerakan wayang kulit memiliki bahasa gerak yang dapat dijadikan referensi gerakan film animasi kartun.</p> <p>3. Filosofi dan makna gerakan dalam pergelaran wayang kulit yang diaplikasikan pada film</p>

					animasi kartun dapat menjadikan sebuah animasi yang memiliki karakteristik khusus dan berbeda dari prinsip animasi barat.
--	--	--	--	--	---

Penelitian terdahulu Isma dan Bambang (2014) dasar penelitian yang digunakan adalah semua proses langkah kerja dikerjakan sesuai apa yang telah digambarkan dalam diagram kerangka pemikiran, dengan dibuatnya diagram kerangka pemikiran dapat mempermudah dan membantu langkah kerja proses tahapan dalam penelitian. Menurut penelitian Marthana dan Septian (2016) memanfaatkan rancangan pengembangan animasi dalam mengumpulkan data dan analisis hasil dari fase pengumpulan data untuk pembuatan animasi, kelebihan dan kekurangan, maupun target *audiens* sehingga evaluasi dapat dilakukan dan mengecek kekurangan yang terjadi. Menurut penelitian terdahulu Ranang dan Taufik (2014) penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, sifatnya menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mendeskripsikan aktivitas yang terjadi saat pengambilan gambar. Beberapa Penelitian terdahulu yang telah ditulis diatas Penelitian ini ingin menggunakan metode pengumpulan data *observasi*, wawancara, dan studi kepustakaan dengan begitu akan didapatkannya data dan informasi mengenai perjalanan Laksamana Cheng Ho, serta penulis dapat menggunakan metode perancangan yang terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Berikut adalah kerangka pemikiran dalam penelitian ini.



**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**

Perizinan lokasi dimana peneliti harus pergi ke masjid Cheng Ho yang ada di Palembang setelah perizinan didapatkan, peneliti langsung mengumpulkan data-data mengenai sejarah perjalanan Laksamana Cheng Ho ke Bumi Sriwijaya, dilanjutkan pembuatan *storyboard* agar animasi 2 dimensi dapat dibuat dengan konsep yang diinginkan, serta pembuatan jadwal proses produksi sampai proses pengerenderan dan uji coba, setelah semua proses berjalan dengan lancar, terus animasi yang dapat digunakan peneliti menyimpan *file* animasi kedalam CD / DVD.