

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu referensi penulis dalam melakukan penelitian demi memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu mengenai penerapan teknik pembuatan film animasi :

Penelitian yang dilakukan oleh Terrence Reno, Arta Uly Siahaan, dan Afian mahasiswa jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam tahun 2018 yang berjudul "IMPLEMENTASI MOTION GRAFIS VIDEO ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN NIRMANA" penelitian ini membahas tentang langkah-langkah pembuatan animasi 2D dengan menerapkan *motion graphic*. Menghasilkan sebuah film animasi 2 dimensi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran Nirmana kepada anak-anak.[2]

Penelitian yang dilakukan oleh Nurzat Satria, Samuel Gandang Gunanto, Arif Sulistiyono Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2017 yang berjudul "GAA-MBEE: FLOWER" ANIMASI DUA DIMENSI DENGAN TEKNIK *CUT OUT* penelitian ini membahas tentang perancangan pembuatan film animasi 2D "Gaa-Mbee: Flower" menggunakan Teknik *Cut Out*. Menghasilkan sebuah film animasi 2 dimensi yang memiliki pesan utama untuk selalu berusaha.[3]

Penelitian yang dilakukan oleh Firdiyan Syah mahasiswa jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Yogyakarta tahun 2018 yang berjudul "PEMBUATAN ANIMASI DENGAN METODE *STOP MOTION* SEBAGAI REFERENSI RANCANGAN GAMBAR *SEQUENCE*" yang membahas tentang pembuatan animasi menggunakan teknik *stop motion*.

Menghasilkan sebuah animasi *stop motion* yang dapat digunakan untuk bahan referensi rancangan gambar *sequence*. [4]

| No | Nama Peneliti  | Judul   | Hasil Penelitian  | Persamaan   | Perbedaan  |
|----|--|---|---|---|--|
| 1  | Terrence Reno, Arta Uly Siabaan, dan Alfian              | IMPLEMENTASI MOTION GRAFIS VIDEO ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN NIRMANA. | Menghasilkan sebuah film animasi 2-dimensi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran Nirmana kepada anak-anak. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama sama membuat film animasi 2D.</li> <li>• Sama sama membahas penerapan Teknik animasi.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti terdahulu menerapkan Teknik <i>motion grafis</i> dalam pembuatan film animasi 2D sementara penulis menerapkan Teknik <i>Frame by frame</i>.</li> </ul> |
| 2  | Nurzat Satria, Samuel Gandang Gunanto, Arif Sulistiyono. | GAA-MBEE: "FLOWER" ANIMASI DUA DIMENSI DENGAN TEKNIK CUT OUT.         | Menghasilkan sebuah film animasi 2-dimensi yang memiliki pesan utama untuk selalu berusaha.                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama sama membuat film animasi 2D.</li> <li>• Sama sama membuat film animasi yang memiliki pesan untuk disampaikan kepada penonton.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti terdahulu menggunakan Teknik <i>Cut Out</i> sedangkan penulis menggunakan Teknik <i>Frame by frame</i>.</li> </ul>                                     |
| 3  | Firdiyan Syah  | PEMBUATAN ANIMASI DENGAN METODE STOP MOTION SEBAGAI REFERENSI         | Menghasilkan sebuah animasi <i>stop motion</i> yang dapat digunakan untuk bahan referensi                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama sama membuat animasi namun peneliti terdahulu lebih</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti terdahulu menggunakan Teknik <i>Stop Motion</i> sedangkan penulis</li> </ul>   |

|  |  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|--|---|
|  |  | RANCANGAN<br>GAMBAR<br><i>SEQUENCE</i> . | rancangan<br>gambar<br><i>sequence</i> . | mengacu<br>film<br>animasinya<br>sebagai<br>bahan<br>referensi<br>rancangan<br>gambar<br><i>sequence</i> . | menggunakan<br>Teknik <i>Frame<br/>by frame</i> .<br>• Menggunakan<br>metode<br>observasi dan<br>wawancara<br>dalam<br>pengumpulan<br>data. |
|--|--|--|--|--|---|

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

## 2.2 Pengertian Animasi

Menurut Munir (2012) "animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup". [1]

Menurut Neo dan Neo dalam Munir (2012:21) mendefinisikan "animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi, dan berkata". [1]

Sedangkan menurut Ariyati dan Misriati (2016:117) "animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup". [5]

Berdasarkan pendapat diatas, animasi dapat disimpulkan menjadi sekumpulan objek gambar yang disusun dan membentuk suatu gerakan yang teratur. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan.

## 2.3 Jenis Film Animasi

Menurut Aditya (2009:10), animasi secara umum dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu animasi tradisional (animasi 2D), animasi 3D, dan animasi *stop motion*. Jenis animasi ini dapat digambarkan sebagai berikut : [6]

### 2.3.1 Animasi 2D

Animasi 2D merupakan jenis animasi yang sangat tua. Animasi jenis ini disebut animasi tradisional karena teknologi atau model animasi ini digunakan untuk pengembangan awal animasi pada media layer kaca (TV) dan layer perak (Bioskop). Animasi tradisional biasa disebut sebagai *cell animation*, karena teknik pembuatannya dilakukan pada media kertas semi transparan, sehingga animator dapat dengan mudah membuat gambar yang disusun secara berurutan dan dapat membuat animasi yang terlihat halus dan bergerak dengan mulus. Animasi tradisional telah menghasilkan film kartun seperti "*Cinderella*", "*Tom and Jerry*", "*Snow White and Seven Dwarfs*", dan "*Bambi*" (Aditya, 2009:11). [6]

### 2.3.2 Animasi 3D

Animasi 3D adalah salah satu jenis animasi yang proses pengerjaannya menggunakan media komputer. Karena perkembangannya yang begitu pesat melalui metode 3D yang sangat revolusioner bahkan dapat mendekati bentuk aslinya (*hyperreality*), yang membuat animasi ini identik dengan sebutan animasi 3D. Contoh film animasi 3D yang dihasilkan adalah "*Toy Story*", "*Ice Age*", "*Shrek*", "*Madagascar*", dan "*Finding Nemo*" (Aditya, 2009:13). [6]

### 2.3.3 Animasi Stop Motion

Animasi *Stop Motion* adalah animasi yang menggunakan media perekam untuk menangkap gerakan suatu objek yang digerakan sedikit demi sedikit untuk menciptakan gerakan yang halus. Objek tersebut akan diatur untuk menunjukkan pose tertentu, dan kamera digunakan untuk merekam pose objek. Proses penggerakan objek dan perekaman tersebut akan dilakukan secara berulang-ulang. Sehingga, ketika kamera memutar pose-

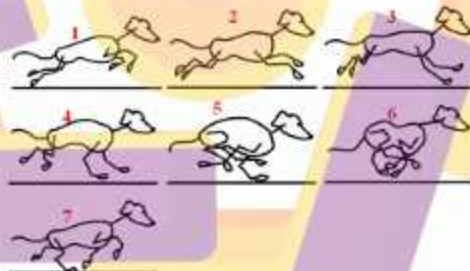
pose objek dengan cepat akan menciptakan suatu gerakan animasi. Animasi ini sering juga disebut *claymotion* karena menggunakan media atau bahan dari tanah liat sebagai objek animasinya. Contoh film animasi *stop motion* adalah "Chicken Run", "Corpse Bride", "Wallace and Gromit" (Aditya, 2009:12). [6]

## 2.4 Teknik Animasi

Jenis-jenis animasi ada beberapa macam tergantung dari teknik yang digunakan. Ada beberapa teknik animasi yang dapat digunakan antara lain:

### 2.4.1 Teknik Animasi *Frame by Frame*

Teknik animasi ini mengandalkan kemampuan tangan dalam membuat gambar frame per frame secara manual. Baik gambar karakter maupun gambar *background* digambar menggunakan tangan. Gambar karakter dan *background* akan ditumpuk secara *layering* dalam satu *scene*, setelah itu di potret satu-persatu untuk mendapatkan animasi yang utuh.



Gambar 2. 1 Animasi Frame by Frame

[http://1.bp.blogspot.com/\\_SoOnI4BOOSs/Sf\\_d9-6YedI/AAAAAAAAAB8/a47nNvoU10Y/s320/coco.gif](http://1.bp.blogspot.com/_SoOnI4BOOSs/Sf_d9-6YedI/AAAAAAAAAB8/a47nNvoU10Y/s320/coco.gif)

### 2.4.2 Teknik Cut Out

merupakan teknik animasi yang paling mudah dan sederhana karena teknik animasi potongan menggunakan objek animasi yang telah dirancang dan digambar pada lembaran kertas yang kemudian dipotong dan diletakkan sesuai dengan bentuk dan bidang latar belakangnya



**Gambar 2. 2 Animasi Cut Out**

<https://andikakaruna.files.wordpress.com/2017/11/maxresdefault.jpg>

#### **2.4.3 Teknik Animasi *Stop Motion***

Animasi dibuat dari model dengan bahan elastis yang terbuat dari clay/tanah liat sintetis. Obyek akan digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian dipotret dengan kamera satu per satu. Setelah diedit dan disusun, maka ketika diputar, akan memberikan efek seolah-olah model tersebut bergerak.



**Gambar 2. 3 Animasi Stop Motion**

[https://andikakaruna.files.wordpress.com/2017/11/shaun\\_the\\_sheep\\_still.j](https://andikakaruna.files.wordpress.com/2017/11/shaun_the_sheep_still.jpg)

#### 2.4.4 Teknik Animasi Cell

Animasi Cell yaitu memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastik tembus pandang yang kemudian disebut sel. Animasi ini merupakan teknik dasar yang biasa digunakan pada film animasi kartun.



Gambar 2. 4 Animasi Cell

[http://l.bp.blogspot.com/-tGHMH\\_pWl-k/USUWzXEZQJ/AAAAAAAAAKI/T4CCeu0NGT/w/s1600/Snow+White.jpg](http://l.bp.blogspot.com/-tGHMH_pWl-k/USUWzXEZQJ/AAAAAAAAAKI/T4CCeu0NGT/w/s1600/Snow+White.jpg)

#### 2.4.5 Teknik Animasi Komputer (3 Dimensi)

Satu tambahan lagi teknik yang tertulis di buku (Djalle, 2007) Teknik ini sedang mengalami kemajuan pesat, hal ini disebabkan perkembangan teknologi komputer memungkinkan untuk membuat 3D model dari komputer secara mudah. Komputer juga mampu menerapkan tekstur dan material pada model 3D. [7]



**Gambar 2. 5 Animasi 3D**

[https://jadiberita.com/wp-content/uploads/2014/12/FilmLead\\_Up-570.jpg](https://jadiberita.com/wp-content/uploads/2014/12/FilmLead_Up-570.jpg)

## 2.5 Prinsip Animasi

Prinsip animasi adalah aturan dasar yang digunakan untuk menciptakan karakter animasi yang dapat bergerak lebih realistis atau tampak hidup (Djalle, 2007:29). Dalam buku "Art of Animation", Disney menyatakan ada 12 prinsip animasi, sebagai berikut : [7]

### 1. *Pose to Pose*

*Pose to Pose* merupakan cara animator untuk menentukan gerakan karakter dari posisi awal gerakan ke gerakan berikutnya hingga posisi akhir gerakan.

### 2. *Timing*

*Timing* adalah menentukan waktu kapan gerakan animasi dilakukan untuk menghasilkan perubahan bentuk dan posisi agar gerakan tampak hidup.

### 3. *Stretch and Squash*

*Stretch and Squash* adalah prinsip animasi yang memberikan fleksibilitas pada objek tertentu tergantung pada sifat material, membuat objek tampak memiliki berat dan beban tertentu ketika melakukan gerakan animasi.

### 4. *Anticipation*



*Anticipation* adalah gerakan ancap-ancang ketika akan melakukan gerakan utama.

5. *Secondary Action*

*Secondary Action* adalah gerakan tambahan yang digunakan untuk memperkuat gerakan utama sebuah objek animasi agar terlihat lebih realistis.

6. *Follow Through and Overlapping Action*

*Follow Through* adalah bagian tubuh karakter yang akan terus bergerak meskipun karakter tersebut telah berhenti bergerak, seperti rambut yang tetap bergerak ketika suatu karakter berhenti berlari.

Sedangkan *Overlapping Action* adalah gerakan silang-silang atau serangkaian gerakan yang saling mendahului satu sama lain, seperti gerakan tangan dan kaki ketika berlari.

7. *Slow In and Slow Out*

*Slow In and Slow Out* adalah gerakan objek animasi yang di percepat dan diperlambat agar gerakan animasi terlihat lebih hidup dan berbobot.

8. *Arch*

*Arch* merupakan system pergerakan asli manusia, hewan, atau makhluk hidup lainnya yang disesuaikan pada suatu tokoh kartun supaya gerakan lebih luwes dan dinamis, seperti gerakan menari, melompat, dan gerakan memutar.

9. *Exaggeration*

*Exaggeration* adalah pengembangan gerakan normal yang dlebih-lebihkan agar adegan tampak lebih ekspresif dan komunikatif.

10. *Staging*

*Staging* adalah mengatur letak objek pada frame gambar yang mencakup angle, framing, dan scene light agar lebih proporsional dan enak dilihat.

11. *Appeal*

*Appeal* merupakan karakter yang memiliki nilai personality tersendiri, sehingga karakter tersebut bisa menyampaikan kesan yang menarik dan komunikatif tanpa menjelaskan dengan kata-kata.

## 12. *Solid Drawing*

*Solid Drawing* merupakan gerakan animasi 2D yang memiliki unsur 3D seperti pencahayaan untuk membentuk kesan gradasi gelap terang agar terlihat tidak kaku dan tampak nyata.

## 2.6 Teori Dasar Pembuatan Animasi

Film animasi memiliki teori yang yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembuatannya, berikut adalah teori-teori dasar yang ada dalam pembuatan film animasi:

### 2.6.1 Ide Cerita

Menurut James Webb Young dalam buku "The Wizard of Ideas" karangan Jonathan Grumphy (2003: 27): [8]

*"Ide tak lain dan tak bukan adalah kombinasi baru dari elemen-elemen lama."*

### 2.6.2 Cerita

Djalle (2007: 83) mengemukakan bahwa cerita adalah urutan yang dimulai dengan awal atau permulaan, pertengahan, hingga akhir yang tersusun menjadi sebuah jalinan cerita. Cerita dapat dibagi menjadi 2 yaitu : [7]

1. Fakta, yaitu cerita yang berhubungan dengan kejadian sebenarnya, atau biasanya diangkat dari kejadian sebenarnya.
2. Fiksi, yaitu cerita yang berhubungan dengan kejadian yang dibangun atau dibuat berdasarkan imajinasi.

### 2.6.3 Storyboard

Djalle (2007:51) mengemukakan bahwa *storyboard* merupakan area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung. Sehingga tujuan *storyboard* yang menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah *storyline* dapat tersampaikan dengan baik. [7]

#### 2.6.4 Karakter

Karakter adalah kepribadian. Setiap karakter memiliki kekuatan, kelemahan, kelakuran, kebiasaan, tujuan yang mendefinisikan apa yang mereka lakukan, mengapa mereka melakukan, dan bagaimana mereka melakukannya (Djalle, 2007:97). [7]

#### 2.6.5 Sinopsis

Sinopsis berasal dari kata *synopical* yang artinya ringkas. Berdasarkan dari kata tersebut maka dapat diartikan bahwa, sinopsis merupakan sebagai ringkasan suatu materi tulisan yang memberikan gambaran isi dari cerita, dan sinopsis itu sendiri ditulis dalam bentuk narasi.

#### 2.6.6 Storyline

*Storyline* merupakan garis cerita yang sudah dikembangkan dari sinopsis yang berisi struktur rangkaian kejadian cerita yang disusun menjadi kerangka utama cerita seperti membaca sebuah cerpen, novel atau sejenisnya.

### 2.7 Pengertian Video

Video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena dapat menyampaikan informasi yang lebih komunikatif dibandingkan dengan gambar biasa. Berikut merupakan beberapa format *file* video, antara lain :

1. MPEG (*Motion Picture Experts Group*)

Merupakan format yang paling populer di internet. Ia memiliki sifat *cross- platform* (dapat dijalankan pada berbagai *platform*) dan didukung oleh kebanyakan *web browser*.

2. MOV (*QuickTime*)

*QuickTime* adalah format video yang banyak dipakai di Internet, tetapi *QuickTime movie* tidak dapat dimainkan di *Windows* tanpa diinstall komponen tambahan untuk mendukungnya. Video yang tersimpan di dalam format *QuickTime* memiliki ekstensi “mov”.

### 3. AVI (*Audio Video Interleave*)

Format AVI dibangun oleh *Windows* dan didukung oleh semua komputer yang berjalan dengan sistem *Windows*, dan oleh kebanyakan *web browser*. Ia banyak dipakai dalam Internet, tetapi tidak berjalan dengan baik pada komputer non-*Windows*.

### 4. *Flash (Shockwave)*

Format *flash* dibangun oleh *Macromedia*. *flash* membutuhkan komponen tambahan untuk memainkannya. Format *flash* ini memiliki fleksibilitas yang tinggi dengan aplikasi komputer termasuk internet. Ia memiliki ukuran *file* yang kecil. Video yang tersimpan dalam format *flash* memiliki ekstensi “swf”.

## 2.8 Pengertian Gambar/Grafik

Gambar atau grafik dapat memberikan pemahaman tentang maksud penggunaan visual untuk menerangkan konsep yang tidak dapat diterangkan oleh teks, sehingga dapat mempercepat penyampaian suatu pesan yang jelas dan tepat kepada individu yang berbeda. Berikut merupakan beberapa format gambar antara lain :

### 1. Bitmap (.BMP)

Bitmap merupakan format standar *Windows* yang belum terkompresi dan menggunakan system warna RGB (Red, Green, Blue)

### 2. Graphics Interchange Format (.GIF)

Format GIF yang merupakan file format terkompresi yang paling tua

digunakan dalam website serta memiliki warna maksimal sebanyak 256 warna.

### 3. Portable Network Graphics (.PNG)

Png merupakan format yang memiliki persamaan dengan GIF, yaitu multiple image dan terkompresi. Namun kelebihan dari PNG yaitu adanya Gamma Storage, full alpha, true color support, dan error detection.

### 4. Joint Photographic Expert Group (JPEG/JPG)

Merupakan format terkompresi yang sering digunakan pada saat ini karena sudah mendukung 24 bit color depth atau sama dengan 16,7 juta warna serta bekerja dengan baik pada gambar foto atau pekerjaan seni yang menginginkan gambar nyata.

## 2.9 Jenis Pengambilan Gambar

Dalam mengambil gambar video terdapat beberapa jenis sudut yang dapat diambil antara lain : [7]

1. *Extreme Close Up*, yaitu *shot* yang menampilkan gambar yang sangat detail.
2. *Very Close Up*, yaitu *shot* yang menampilkan seluruh permukaan wajahkan yang terpotong adalah bagian atas dan dagu
3. *Big Close Up*, yaitu *shot* yang menampilkan seluruh permukaan wajah hingga ke leher.
4. *Close Up*, yaitu *shot* yang menampilkan seluruh permukaan wajah hingga bahu.
5. *Medium Close Up*, yaitu *shot* yang menampilkan seluruh permukaan wajah hingga lengan atas.

6. *Medium Shot*, yaitu *shot* yang menampilkan seluruh permukaan wajah hingga lengan bawah.
7. *Three Quarter Shot*, yaitu *shot* yang menampilkan badan sampai bagian lutut.
8. *Medium Long Shot*, yaitu *shot* yang menampilkan seluruh badan.
9. *Long Shot*, yaitu *shot* yang menampilkan seluruh badan dalam sepertiga kapasitas seluruh permukaan layar.
10. *High Angle*, yaitu *shot* yang menampilkan gambar objek terlihat dari sudutatas.
11. *Low Angle*, yaitu *shot* yang menampilkan gambar objek terlihat dari sudut bawah.
12. *Eye Level Shot*, yaitu *shot* yang menampilkan gambar dalam sudut pandang kamera.
13. *Bird's Eye View*, yaitu *shot* yang menampilkan gambar dalam jangkauan yang sangat luas.
14. *Over The Shoulder Shot*, yaitu *shot* yang menampilkan gambar dalam sudut kamera yang berasal dari belakang objek lain.

#### **2.10 Pengertian Youtube**

*Youtube* merupakan database video yang paling populer di dunia internet, dan merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa gambar bergerak dan bisa diandalkan. *Youtube* merupakan salah satu situs jejaring sosial yang memberikan fasilitas visual dan suara kepada pengguna. *Youtube* saat ini banyak sekali digemari oleh anak muda. Hal ini dikarenakan dapat melihat secara langsung visualisasi bergerak. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung.[9]



Gambar 2. 6 Tampilan Youtube

<https://cdn-2.tstatic.net/surisel/foto/bank/images/tampilan-youtube-menjadi-deskop.jpg>

## 2.11 Pengertian Software

Wilman & Riyan mengartikan software sebagai suatu perangkat operasi kerja yang berfungsi untuk menjalankan berbagai komponen yang ada di hardware. Mereka juga menyebutkan bahwa software bersifat maya, yang mana dapat diartikan bila perangkat lunak atau software tidak bisa dilihat secara fisik dalam sebuah bentuk. Tetapi kita sebagai user dapat menjalankan fungsi dan merasakan manfaatnya.

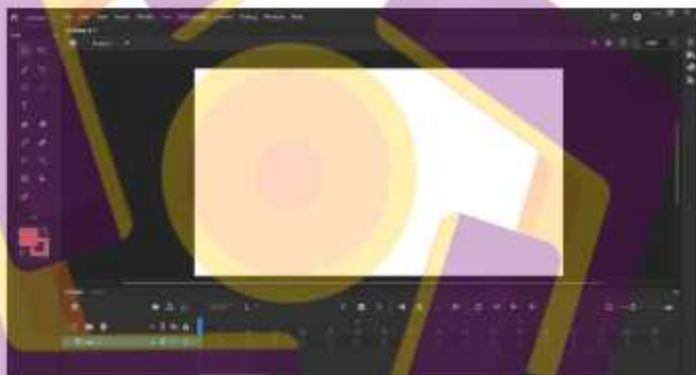
Roger S. Pressman (2002), Pressman menyebutkan bahwa perangkat lunak atau software merupakan suatu perintah program yang terdapat di dalam sebuah komputer. Ketika dieksekusi oleh user-nya akan memberikan sejumlah fungsi sekaligus menampilkan informasi yang diinginkan oleh user-nya. Hal ini menjelaskan jika software atau perangkat lunak ini memiliki fungsi untuk memberikan perintah komputer.

<https://www.brilio.net/wow/ini-dia-pengertian-perangkat-lunak-menurut-para-ahli-2004228.html>

### 2.11.1 Adobe Animate

Adobe Animate (dulunya Adobe Flash) adalah multimedia yang berguna untuk membuat animasi dari Adobe Systems. Adobe Animate digunakan untuk merancang grafik vektor dan animasi untuk program televisi, video online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet yang kaya, dan permainan video. Program ini juga menawarkan dukungan untuk grafik raster, teks kaya, embedding audio dan video, dan skrip ActionScript.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Animate](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Animate)



**Gambar 2. 7 Tampilan Lembar Kerja Adobe Animate**

<https://www.gamelab.id/uploads/modules/NEWS/766/3.png?1624886835397>

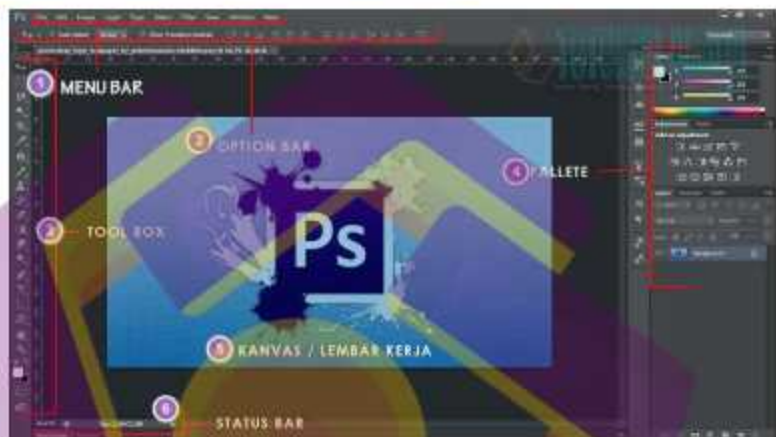
### 2.11.2 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap



sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolahan gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)

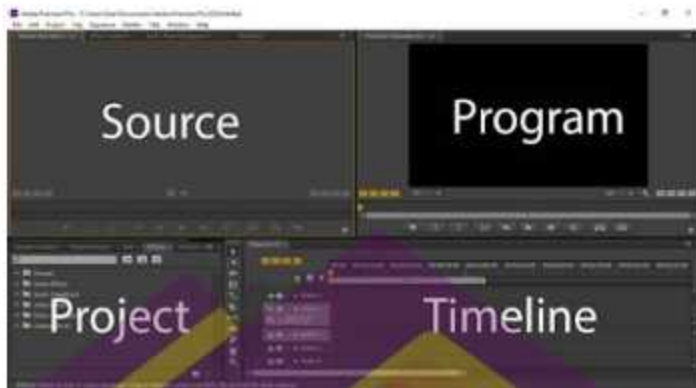


**Gambar 2. 8** Tampilan Lembar Kerja Adobe Photoshop

<https://4.bp.blogspot.com/-DTA9fM3b2FE/W8NRaBjbTwI/AAAAAAAAADBk/HPtUu6qNXnIgmXUmpjtnKfg0T9wChDjpwCLcBGAs/s640/Mengenal%2BJendela%2BAtau%2BLembar%2BKerja%2BAAdobe%2BPhotoshop.png>

### 2.11.2 Adobe Premiere

Adobe Premiere ialah program pengolah video yang terdapat 45 efek video serta 12 efek audio yang dipergunakan dalam mengganti pola tampilan serta membuat animasi video maupun audio. Adobe Premiere dapat disimpulkan merupakan aplikasi editing video yang digunakan untuk menghasilkan sebuah media yang berupa audio visual atau video.[10]



Gambar 2. 9 Tampilan Lembar Kerja Adobe Premiere

<https://lh3.googleusercontent.com/-ZX0HjU1c8Kk/X7-1pGAuj9I/AAAAAAAAAGUE/t7ZDuRSELaUjuc-woJ241tFZmA9O4ncpOCLcBGAsYHQ/image.png>

## 2.12 Pengertian Compositing dan Editing

Dalam pembuatan film animasi baik itu 2D maupun 3D, pengkomposisian dan editing adalah hal yang sangat utama. Karena pada tahap inilah adegan-adegan dari hasil render disatukan dan dirangkai, karena tidak akan mungkin melakukan semuanya pada software animasi, meskipun hal tersebut bisa saja terjadi, namun yang perlu di perhatikan adalah spesifikasi dari komputer. Editing berarti memilih bagian tertentu dari suatu peristiwa atau kejadian dan menempatkan mereka menjadi urutan yang berarti. Pada dasarnya, editing untuk menceritakan sebuah cerita yang masuk akal dan memiliki dampak. semua peralatan editing ini dirancang untuk membuat pemilihan klip, dan mereka bergabung melalui transisi, mudah dan seefisien mungkin. [6]

## 2.13 Fungsi Editing

Fungsi editing yaitu menggabungkan, meningkatkan, mengoreksi, dan membangun. Meskipun fungsi-fungsi ini sering tumpang tindih, selalu ada satu yang dominan yang menentukan pendekatan editing dan gaya pemilihanshot,

panjangnya, urutannya, dan transisi yang mereka gabung. Ke empat fungsi editing ini memiliki pengertian tersendiri dalam, yaitu : [6]

### 1. Menggabungkan

Paling sederhana jenis editing yang menggabungkan bagian Program. menggabungkan segmen video yang direkam selama dengan hati-hati terus akan sangat membantu anda dalam menemukan sumber dan klip tertentu. Karena Anda hanyamenghubungkan potongan video yang direkam bersamasama, tidak ada kebutuhan untuk transisi; dapat"Hanya memotong." Semakin sadar anda dari urutan yang diinginkan selama pengambilan gambar yang sebenarnya, semakin mudah akan untuk menggabungkan gambar dalam tahap pascaproduksi ini.

### 2. Menyingkatkan

Sering kali Anda mengedit hanya untuk menyingkat bahan untuk mengurangi panjang keseluruhan program atau bagian program. Anda akanmenemukan bahwa seringkali sulit untuk berpisah dengan beberapadari rekaman, terutama jika butuh usaha ekstra untuk merekam. Sebagai editor, cobalah untuk melepaskansendiri sebanyak mungkin dari praproduksi dan produksi danberkonsentrasi hanya pada apa yang anda butuhkan untuk menunjukkan dan mengatakan bukan apa yang tersedia. denganediting tersebut mengharuskan anda mengidentifikasi esensi dari suatu peristiwa dan hanya digunakangambar yang terbaik untukmengkomunikasikan esensi dari video tersebut.

### 3. Mengoreksi

Editing untuk memperbaiki kesalahan produksi dapat menjadi salah satu yang paling sulit, memakan waktu,dan kegiatan pascaproduksi mahal. Bahkan kesalahan sederhana, seperti perusahaanpresiden salah membaca kata dalam sambutan bulanannya, dapat menyajikan masalah besar ketika mencoba untuk mencocokkan posisi tubuh dan tingkat suara yang lama(sebelum kesalahan) dan baru (setelah kesalahan). Seorang

direktur yang baik tidak akan memilih pidato persis di mana kesalahan itu dibuat, tetapi kembali ke tempat ide baru diperkenalkan dalam pidato sehingga perubahan gambar termotivasi dengan baik. Mulai yang "seadanya" (pengambilan gambar baru) dari sudut pandang yang berbeda (pengambilan gambar ketat atau longgar atau sudut yang berbeda) akan memotong dan sedikit pergeseran di tingkat suara muncul disengaja dan menjamin kelangsungannya.

#### 4. Membangun

Editing yang paling memuaskan dilakukan ketika Anda dapat membangun sebuah pertunjukan dari banyak gambar secara hati-hati mencatat pengambilan gambar. Beberapa orang berpikir pasca produksi bukan tanpa sebab bahwa rekaman video selama produksi menyediakan hanya batu bata dan mortir dan terserah kepada editor untuk membangun gedung untuk memberikan bentuk bahan bakul dan makna. Terlepas dari apakah editing dilakukan untuk menunjukkan suatu peristiwa sejelas mungkin atau untuk mengungkapkan intensitas dan kompleksitas atau kombinasi dari keduanya.

#### 2.14 Pengertian Rendering

Rendering merupakan proses akhir dari keseluruhan proses dalam pembuatan gambar atau animasi. Rendering akan mengkalkulasikan seluruh elemen material, pencahayaan, efek, dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistis. [7]

#### 2.15 Evaluasi

Pada penelitian ini diperlukan evaluasi untuk mendasari apakah animasi frame by frame yang dibuat berjalan dengan baik serta dapat menyampaikan pesan cerita kepada penonton.

Dalam tahap penelitian ini diperlukan pengolahan data kuesioner yang dapat menguji dan mengetahui keberhasilan pembuatan Animasi 2D Dreaming menggunakan skala likert sebagai riset ataupun survey. Sehingga, untuk mendapatkan data yang valid akan menjelaskan tentang skala likert cara metode perhitungannya maupun presentase jawaban yang telah diberikan oleh responden.

#### **2.15.1 Pengertian Skala Likert**

Skala likert menurut Sugiyono dalam bukunya yang berjudul "METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF dan R&D" yang diterbitkan oleh ALFABETA di Bandung merupakan metode yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang ataupun kelompok orang tentang fenomena sosial (Prof dr Sugiyono) Hal 93. Menggunakan skala likert responden diminta untuk memberikan penilaian pada tiap pernyataan pilihan ganda ataupun *checklist* dengan kriteria responden berdasarkan pilihan yang ada untuk membuktikan tingkat persetujuan melalui pernyataan yang diberikan dengan skala peringkat yang memiliki karakteristik nilai dari yang sangat positif hingga negatif, maka opsi jawaban dapat diberikan skor, sebagai berikut:

**Table 2. 1 Evaluasi Skala Jawaban**

| Variable             | Skor |
|----------------------|------|
| Sangat Setuju        | 5    |
| Setuju               | 4    |
| Cukup                | 3    |
| Kurang Setuju        | 2    |
| Sangat Kurang Setuju | 1    |

### 2.15.2 Rumus Persentase Skala Likert

Rumus persentase yang digunakan untuk melihat jawaban dari responden menggunakan pola skor dari skala likert. Skor dari responden untuk menghitung dan menentukan rating *scale* dan jumlah dari seluruh jawaban responden. Rating *scale* berguna untuk mengetahui hasil data kuesioner secara keseluruhan yang diperoleh dari penilaian kuesioner tersebut. Untuk mendapatkan kesimpulan yang dapat ditulis secara sistematis bisa juga menggunakan rumus persentase berikut:[17]

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Persentase

f = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = Jumlah keseluruhan responden

100% = Bilangan tetap kemudian

Sebagai bahan pendapat kesimpulan data atau jawaban, maka kategori satuan persentase dirumuskan sebagai berikut :

**Table 2. 2 Persentase Jumlah Nilai**

| Nilai Tingkat Jawaban | Kriteria          |
|-----------------------|-------------------|
| 0% - 19,99%           | Sangat Tidak Baik |
| 20% - 39,99%          | Tidak Baik        |
| 40% - 59,99%          | Cukup Baik        |
| 60% - 79,99%          | Baik              |
| 80% - 100%            | Sangat Baik       |

