



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Berawal dari perkembangan film dunia, animasi muncul dan menarik minat banyak orang. Seiring kemajuan teknologi, animasi pun ikut berubah yang awalnya menggambar secara tradisional hingga sekarang menggunakan digital. Perkembangan teknologi ini membuat pembuatan animasi menjadi lebih mudah.

2.1.1. Sejarah Animasi

Dalam bukunya, Wells (2013:12) menjelaskan animasi berkembang dari eksperimen gambar bergerak yang kemudian muncul alat seperti Phenakistoscope pada tahun 1831, Zoetrope pada tahun 1834, Kinematoscope pada tahun 1861 dan Praxinoscope tahun 1877. Penemuan alat-alat tersebut yang menjadi dasar awal berkembangnya film animasi. Selain itu, penemuan pada dunia percetakan juga membantu perkembangan animasi dimana pada tahun 1893, *the New York World* dan *New York Journal* membuat pada bagian kolom komik *strip* yang juga dianggap mengembangkan animasi.

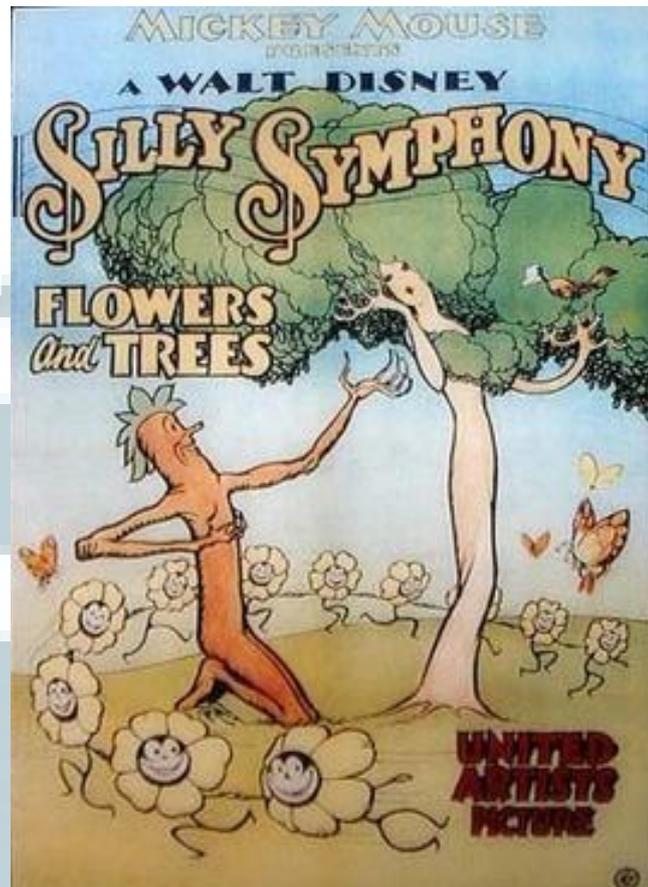
J. Stuart Blackton membuat sebuah animasi dengan teknik stop motion yang berjudul *Humorous Phases of Funny Faces* yang dipublikasikan pada tahun 1906.



Gambar 2.1. *Humorous Phases of Funny Faces*
(<http://publicdomainreview.org/files/Humorous-Phases.jpg>)

Tahun 1924, Winsor Mc Cay yang dikenal sebagai bapak animasi dunia membuat film animasi hitam putih yang berjudul *Gertie the Dinosaur*. Barulah pada tahun 1928, Disney membuat film animasi pertama yang sudah menggunakan suara. Film tersebut berjudul *The Steamboat Willie*. Film animasi baru menggunakan warna pada film animasi Disney yang berjudul *Flowers and Trees*.

UMMN



Gambar 2.2. *Silly Symphony*

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/5f/Silly_symphony.jpg)

Mulailah banyak studio animasi baru yang bermunculan dan membuat karya-karya yang kita ingat hingga sekarang seperti *Bugs Bunny*, *Scooby Doo* dan pada tahun 1995, muncul animasi 3D pertama yang dibuat oleh Pixar dan Disney yaitu *Toy Story*.



Gambar 2.3. *Toy Story*

(http://img.lum.dolimg.com/v1/images/open-uri20150422-20810-m8zzyx_5670999f.jpeg?region=0,0,300,450)

Sejak itu, banyak sekali animasi-animasi berkualitas yang bermunculan, baik dalam bentuk 2D, 3D, maupun *Stop Motion* dan juga *Motion Graphic*.

2.1.2. Jenis Animasi

Menurut Meroz (2014) animasi dibagi menjadi 5 tipe yaitu Animasi tradisional, 2D animasi, 3D animasi, *Stop Motion* dan *Motion Graphic*. Animasi Tradisional terdiri dari Cell Animation dan gambar tangan. 2D animasi hampir sama dengan animasi tradisional. Yang membedakannya adalah alat yang digunakan, yaitu

menggunakan komputer. 3D animasi adalah animasi yang terlihat realistis dengan gerakan yang lebih dinamis dibandingkan animasi 2D.

Motion Graphic merupakan animasi yang digabungkan dengan elemen-elemen lain yang tidak biasa dalam animasi, yaitu teks.

2.2. Motion Graphic

2.2.1. Motion

Motion atau dapat juga diartikan sebagai gerakan adalah hal yang kita lihat pada kehidupan sehari-hari. Menurut Krasner (2008) gerakan sudah dieksplorasi dalam berbagai bidang dan salah satunya sebagai media komunikasi yang kemudian digabungkan dengan desain. Jon Krasner juga mengungkapkan bahwa *motion* adalah pergerakan yang dapat menyampaikan pesan (hlm. 33).

2.2.2. Graphic

Ambrose dan Harris menyatakan pada buku *The Fundamentals of Graphic Design* (2009) grafis adalah seni visual yang kreatif berupa *typography*, *layout* dan aspek kreatif lainnya. Dengan berjalannya waktu, grafis tidak hanya berupa seni tradisional berupa lukisan atau tulisan tangan, namun juga terdapat seni cetak seperti poster dan juga video seperti *motion graphic* (hlm. 12).

2.2.3. Sejarah Motion Graphic

Dalam bukunya yang berjudul *Motion Graphic Design : Applied Gistory and Aesthetics*, Krasner(2008) mengungkapkan *Motion Graphic* berawal dari sebuah eksperimen terhadap film animasi yang kemudian terus berkembang hingga muncul pada sebuah judul film pada tahun 1950 (hlm. 1).

Krasner mengatakan pada awalnya judul film pada *silent era* hanya berisi tulisan teks dan dimasukkan untuk mendukung film. Teks yang ada berupa informasi judul dan nama-nama orang yang tergabung dalam produksi film tersebut. Namun Sal Brass mampu membuat sebuah terobosan dengan menggabungkan teks dengan seni untuk sebuah judul film (hlm. 18)

Setelah itu *motion graphic* menjadi banyak digunakan tidak hanya untuk pembuka film, namun juga sebagai iklan, *infographic*, media edukasi dan lainnya. Perkembangannya pun semakin pesat hingga *motion graphic* menjadi salah satu bidang yang diminati oleh banyak animator.

Tidak hanya diminati oleh animator, namun juga banyak kalangan yang menyukai animasi *motion graphic*. Selain karena tampilan yang sederhana, animasi yang dibuat juga menarik dan lebih mudah menyaring informasi dibanding media lainnya.

2.2.4. Prinsip

12 prinsip dasar animasi yang ditulis oleh Johnston dan Thomas digunakan juga pada animasi *motion graphic* yang kemudian di rangkum oleh Pannafino(2015).

9 Prinsip sebagai berikut:

1 *Squash and Stretch*

Prinsip yang menambahkan volume atau berat kepada objek.

2 *Staging*

Untuk memberikan suasana dan memberikan kejelasan mengenai situasi atau perasaan apa yang ingin diberikan.

3 *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Pergerakan animasi yang dibuat dari titik awal hingga titik akhir secara berurutan adalah prinsip *Straight Ahead Action*. Sedangkan *Pose to Pose* menggambar titik-titik tertentu yang menjadi panduan untuk animasi selanjutnya.

4 *Slow in and Slow out*

Prinsip ini lebih mengarahkan kepada momentum dimana seluruh pergerakan terdapat perlambatan ketika memulai atau pada titik akhir.

5 *Arc*

Lengkungan sangat penting pada animasi *motion graphic* karena animasi yang hanya bergerak lurus akan terlihat kaku. Diperlukan lengkungan agar terlihat lebih realistis.

6 *Secondary Action*

Pergerakan yang membantu gerakan utama agar adegan tidak terlihat kaku

7 *Timing*

Penetapan waktu untuk memberikan karakter atau adegan sebuah identitas.

8 *Solid Drawing*

Teknik gambar atau pewarnaan untuk memberi kesan yang lebih realist pada adegan.

9 *Appeal*

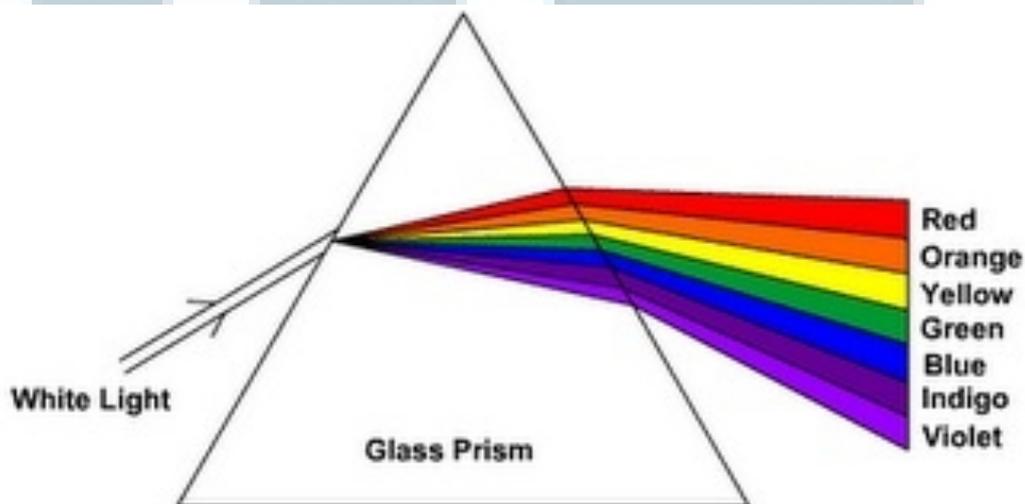
Jukstaposisi dimana adegan tersebut terlihat menarik.

2.3. Teori Warna

2.3.1. Pengertian Warna Menurut Para Ahli

Warna merupakan unsur desain yang paling menarik perhatian setiap orang. Warna menurut Sir Isaac Newton seperti yang dikutip oleh Kusrianti (2007) adalah:

“Warna terbentuk dari pemecahan spektrum warna dari sinar matahari yang kemudian dapat kita lihat beraneka ragam warna meliputi merah, jingga, kuning, hijau, biru dan ungu.”



Gambar 2.4. Spektrum Cahaya

(http://web.unair.ac.id/admin/file/f_41283_442.jpg)

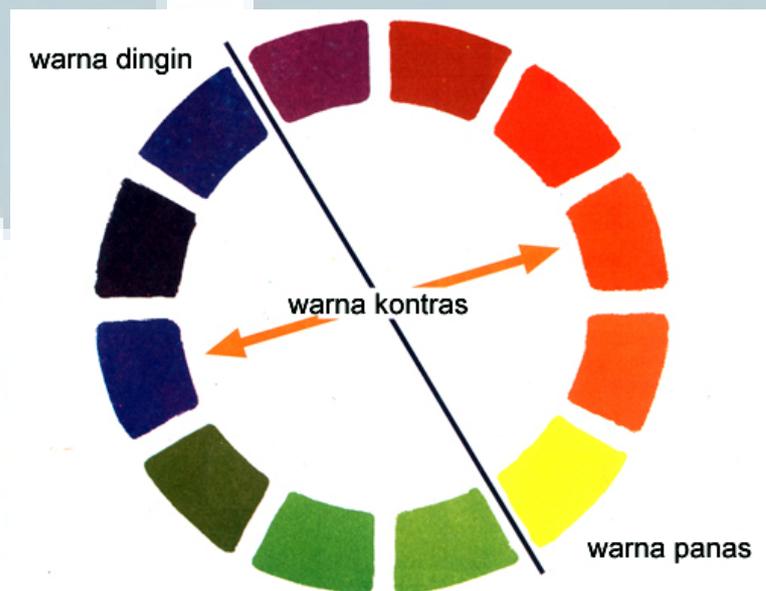
2.3.2. RGB dan CMYK

Selain itu, warna juga dibagi lagi menjadi dua jenis yaitu warna RGB dan warna CMYK. Warna RGB adalah terdiri dari 3 warna yaitu *Red*, *Green* dan *Blue* dan CMYK adalah *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Black*. Dalam buku yang berjudul *The Production Manual : A Graphic Design Handbook*, Gavin Ambrose dan Paul Harris mengatakan bahwa warna RGB lebih digunakan untuk digital atau layar

monitor karena warnanya yang cerah. Sedangkan untuk CMYK lebih digunakan untuk media cetak.

2.3.3. Warna Hangat dan Warna Dingin

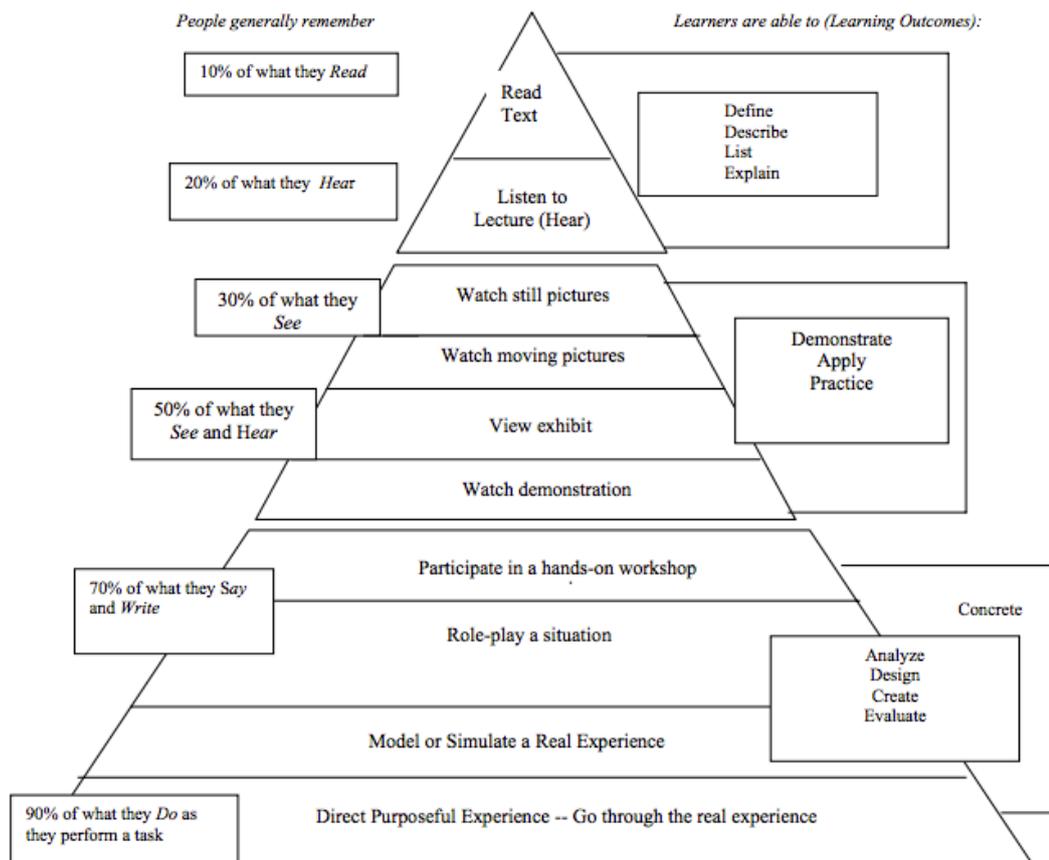
Menurut Firmansyah (2013) Warna dibagi menjadi 4 jenis yaitu warna netral, warna kontras, warna hangat dan warna dingin. Warna hangat dimulai dari warna merah hingga ke oranye dan warna dingin adalah warna biru hingga hijau. Warna hangat mempunyai kesan gembira, semangat dan menggugah, sedangkan warna dingin memberikan rasa kalem dan tenang (hlm. 41).



Gambar 2.5. Lingkaran Warna
(<http://sen1budaya.blogspot.co.id/2012/09/warna.html>)

2.4. Teori Cone of Experience

Dalam bukunya yang berjudul *Audio Visual Methods in Teaching*, Dale (1969) mengungkapkan seberapa banyak suatu informasi dapat ditangkap dengan baik melalui *Cone of Experience*.



Gambar 2.6. *Cone of Experience*

(https://www.etsu.edu/uged/etsu1000/documents/Dales_Cone_of_Experience.pdf)

Menurut Dale, membaca teks hanya mampu diingat sebanyak 10% dan mendengar sebanyak 20%. Angka tersebut menunjukkan sedikit sekali informasi yang diingat dengan metode membaca dan mendengar. Sedangkan untuk sebuah demonstrasi seperti video dimana terdapat suara serta visual yang dilihat dan dibaca, 50% dari informasi dapat diserap.

2.5. Jakarta

2.5.1. Sejarah Jakarta

Jakarta, ibukota dari Indonesia mempunyai penduduk yang cukup padat dengan peradaban yang sudah cukup maju. Perkembangan kota ini tidak tertinggal dari sejarahnya sebagai kota perdagangan pada masa penjajahan hingga Indonesia merdeka.

Bermula dari 500 tahun yang lalu, bermula dari sebuah bandar kecil, lambat laun Jakarta berkembang pesat menjadi kota perdagangan. Awal mulanya, bangsa Portugis yang datang pada abad ke-16 menyebut Jakarta sebagai Kalapa. Kemudian kota ini diserang oleh Fatahillah dan mengubah nama Kalapa menjadi Jayakarta pada tanggal 22 Juni 1527 yang menjadi asal mula ulang tahun dari kota Jakarta.

Pada tahun 1619, Belanda yang dipimpin oleh Jan Pieterszoon Coen datang dan menyerbu Jayakarta yang kemudian diganti menjadi Batavia. VOC menjadikan Batavia sebagai pusat pemerintahan. Batavia yang pada masa itu masih berupa rawa-rawa, berkembang pesat dan dibangun kanal-kanal serta benteng yang mengelilinginya.



Gambar 2.7. Kedatangan Belanda

([http://1.bp.blogspot.com/-](http://1.bp.blogspot.com/-5KUOmjz9bDM/UIggJu68VHI/AAAAAAAAAa4/xF8k7LW5_B4/s1600/voc.jpg)

[5KUOmjz9bDM/UIggJu68VHI/AAAAAAAAAa4/xF8k7LW5_B4/s1600/voc.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-5KUOmjz9bDM/UIggJu68VHI/AAAAAAAAAa4/xF8k7LW5_B4/s1600/voc.jpg))

Pemerintahan yang berpusat di wilayah yang sekarang dikenal sebagai Kota Tua mulai meluas ke arah Selatan dan akhirnya menjangkau seluruh wilayah Nusantara. Masa kejayaan ini berlangsung cukup lama hingga pada tahun 1798, VOC dibubarkan dan sejak itu Indonesia langsung dipimpin oleh Pemerintahan Kerajaan Belanda.

Belanda merubah nama Batavia pada tahun 1905 menjadi Gemeente Batavia dan merubahnya lagi pada tahun 1935 menjadi Stad Gemeente Batavia. Perubahan nama ini juga digunakan untuk menarik pedagang Eropa untuk datang ke Batavia.



Gambar 2.8. Keadaan Batavia

(http://www.andriewongso.com/uploads/2015/12/Mengenang-Pembentukan-Kota-Batavia_2013-03-04-09-27-22_Batavia.jpg)

Masa kejayaan Belanda bertahan hingga tahun 1942 Jepang merebut Batavia dan menggantinya menjadi Djakarta yang akhirnya digunakan hingga saat ini. Kependudukan Jepang bertahan hingga tahun 1945 Indonesia mengumumkan kemerdekaannya di Jakarta.

UMMN



Gambar 2.9. Proklamasi Kemerdekaan

(<http://cdn-2.tstatic.net/tribunnews/foto/bank/images/proklamasi-kemerdekaan-indonesia.jpg>)

Namun setelah kemerdekaan, keadaan masih kacau dan terjadi pemindahan ibukota pada 4 Januari 1946 ke Yogyakarta karena pada saat itu Belanda mulai menguasai Jakarta. Kondisi Jakarta menjadi semakin kacau karena konflik dimana rakyat Indonesia terutama Jakarta ingin lepas dari Belanda hingga akhirnya Belanda melepaskan kedaulatannya di Indonesia pada tahun 1949. Hingga tahun 1959, Jakarta masih bagian dari Jawa Barat dan mengalami perubahan status menjadi daerah tingkat 1 yang dipimpin oleh gubernur. Gubernur pertama yaitu Soemarno Sosroatmodjo, seorang dokter tentara dan diangkat langsung oleh Presiden Soekarno.

Barulah pada tahun 1961, Jakarta berubah status menjadi Daerah Khusus Ibukota Jakarta dan masih dipimpin oleh Soemarno Sosroatmodjo. Namun

perubahan status menjadi DKI membuat populasi Jakarta meningkat hingga 2 kali lipat dalam kurun 5 tahun saja.

Pada masa pemerintahan Presiden Soekarno, banyak proyek-proyek besar yang dilaksanakan seperti Gelora Bung Karno, Monas dan lainnya menjadi ikon dari kota Jakarta. Pembangunan terus dilaksanakan hingga pada tahun 1968 Soekarno digantikan oleh Soeharto.



Gambar 2.10. Monas

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5b/Monas_on_Medan_Merdeka_Jakarta.jpg)



Gambar 2.11. Gelora Bung Karno

(http://www.wkcnet.com/images/GambarProject/GBK1_549%20x%20296px.jpg)

Pada masa pemerintahan Soeharto, Ali Sadikin, gubernur masa itu menyatakan Jakarta sebagai kota tertutup karena penambahan penduduk yang tidak dapat dikontrol. Namun sayangnya program ini tidak dapat terlaksana bahkan terlupakan oleh gubernur selanjutnya.

Keadaan pada masa itu cukup buruk karena pemerintahan yang otoriter oleh Presiden Soeharto dan terdapat banyak sekali KKN. Rakyat tidak menyukai apa yang terjadi hingga pada tahun 1998 terjadi kerusuhan yang sangat besar. Pada masa itu, terjadi banyak pengrusakan pada gedung-gedung serta bangunan Jakarta.

Sutiyoso, gubernur pertama pada masa reformasi berusaha memperbaiki kerusakan yang terjadi setelah kejadian itu. Kepemimpinannya selama 10 tahun digantikan oleh Fauzi Bowo yang menjabat sejak tahun 2007 hingga 2012 yang

kemudian digantikan oleh Jokowi sebelum diangkat menjadi presiden dan digantikan oleh Basuki atau biasa dipanggil Ahok.

Jakarta terus menjadi pusat pemerintahan hingga saat ini dan penduduk semakin bertambah banyak. Gubernur-gubernur yang telah menjabat terus berusaha untuk membuat Jakarta menjadi kota yang lebih baik, namun masih banyak yang program yang belum terlaksana hingga saat ini menjadi kota yang padat, dan kemacetan serta banjir dimana-mana.

2.5.2. Ras Penduduk

Jakarta sebagai pusat perdagangan dan pemerintahan mempunyai beraneka ragam orang dengan berbagai ras. Menurut A.L. Kroeber (seperti dikutip Waluya, 2007), keanekaragaman ras dapat dibagi sebagai berikut.

1. Mongoloid

- a. *Asiatic Mongoloid* (Asia Utara, Tengah, Timur)
- b. *Malayan Mongoloid* (Asia Tenggara)
- c. *American Mongoloid* (Penduduk asli Amerika)

2. Caucasoid

- a. *Nordic* (Eropa Utara)
- b. *Alpine* (Eropa Tengah dan Eropa Timur)
- c. *Mediterranean* (Laut Tengah, Afrika Utara, Armenia, Arab)

d. *Indic* (India, Pakistan, Bangladesh, dan Sri Lanka)

3. *Negroid*

a. *African Negroid* (Benua Afrika)

b. *Negrito* (Afrika Tengah, Semenanjung Malaya, Filipina)

c. *Malenasia* (Papua, Malenisia)

d. *Australoid*

4. Ras-ras khusus

a. *Bushman* (Gurun Kalahari – Afrika Selatan)

b. *Veddoid* (pedalaman Sri Lanka dan Sulawesi Selatan)

c. *Polynesian* (Kepulauan Mikronesia dan Polynesia)

d. *Ainu* (Pulau Karafuto dan Hokaido- Jepang)

2.6. Display Multimedia

Menurut Vaughan (seperti dikutip Binanto, 2010), multimedia adalah kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video yang disampaikan melalui media digital maupun interaktif (hlm. 11).

2.6.1. Penggunaan Multimedia

Multimedia digunakan di berbagai media dan menjadi alat bantu yang menarik karena banyak elemen yang memudahkan dan bervariasi. Bidang yang menggunakan multimedia menurut Binanto (2010)

1. Bisnis

Penggunaan multimedia pada bidang bisnis meliputi presentasi produk hingga pelatihan karyawan. Penggunaan multimedia mempermudah penyampaian informasi sehingga bisnis menjadi lebih lancar.

2. Sekolah

Multimedia membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik. Selain itu, multimedia membuat pelajaran tidak membosankan.

3. Rumah

Multimedia juga terdapat di lingkungan rumah, contohnya pada televisi.

4. Tempat Umum

Saat ini banyak tempat-tempat yang menggunakan multimedia untuk memberikan informasi seperti tempat makan, dan lainnya.

5. *Virtual Reality (VR)*

Multimedia yang disampaikan menggunakan alat bantu khusus seperti kacamata yang memberikan kesan nyata dalam beraksi (hlm. 3).