



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. Media Interaktif

Menurut Chapman dan Chapman (1988) media berasal dari bahasa latin yaitu “medium” dengan maksud *middle or center*. Mereka juga menuliskan bahwa yang termasuk dalam media adalah teks, gambar, video, dan lainnya yang disisipi instruksi melalui pemrograman, dengan karakteristik masing-masing yang memungkinkan media tersebut untuk mengkomunikasikan pesan dengan cara yang berbeda-beda (hlm.4).

Selain itu, Chapman dan Chapman menambahkan bahwa waktu adalah bagian penting dari video, animasi, dan suara. Waktu berlalu dengan cepat ketika seseorang sedang melihat sebuah gambar atau membaca teks tetapi gambar dan teks tidak akan berubah ketikadilihat atau dibaca oleh seseorang. Media berbasis waktu adalah media yang menunjukkan beberapa perubahan dari waktu ke waktu (hlm.5-6).

Pakhira (2008) mengatakan bahwa sistem media baru dapat dikatakan berkonsep multimedia apabila menggabungkan dua atau lebih media secara bersamaan. Dia juga menambahkan bahwa sistem multimedia

merupakan kombinasi antara perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat menghasilkan interaksi untuk mengakses informasi yang diinginkan dengan menggunakan elemen media yang berbeda (hlm.285).

Menurut Barfield (2004) sistem multimedia adalah sistem interaktif yang menggunakan lebih dari satu media yang disatukan. Media tersebut adalah media yang memiliki tata letak, warna, kualitas foto grafik, animasi, video, dan suara. Dikarenakan sistem multimedia berubah seiring waktu, hal ini merespon tindakan yang dilakukan oleh pengguna (hlm.7).

Pakhira (2008) berpendapat bahwa multimedia interaktif dapat diklasifikasikan sebagai:

1. Sebuah presentasi linear atau pasif dimana hanya terjadi kecepatan interaksi yang dikontrol oleh pengguna.
2. Sebuah program aplikasi dimana pengguna mempunyai kekuatan untuk mengubah urutan terjadinya interaksi dengan mengambil keputusan dan mengirimkannya ke sistem secara interaktif.
3. *Hypermedia* merupakan suatu sistem yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi. Sebuah teks atau objek gambar/ikon dapat diakses oleh pengguna dengan *mouse* atau peralatan sejenis lainnya (hlm.287).

2.1.1. Sejarah dan perkembangan

Saffer (2007) menuliskan bahwa *Bill Moggridge*, pengusaha perancangan untuk industri, adalah orang pertama yang memelopori desain interaktif dan mengintegrasikan faktor manusia dalam desain perangkat lunak dan keras. Selain itu, *Moggridge* juga merupakan seorang pendiri IDEO di mana beliau telah mengembangkan metode desain untuk tim interdisipliner desain.

Pada saat itu masyarakat cenderung berpikir bahwa desain interaktif dimulai karena munculnya *Moggridge* pada 1990. Namun, itu tidak benar. Saffer (2007) menekankan bahwa desain interaktif dimulai ketika Amerika menggunakan sinyal asap sebagai alat komunikasi jarak jauh. *Celts* dan *Inuit* menggunakan batu sebagai petunjuk yang berbentuk piramida dari batu kasar atau yang disebut sebagai *inuksuit*. Alat tersebut digunakan untuk menyampaikan komunikasi dari waktu ke waktu (hlm.8-18).

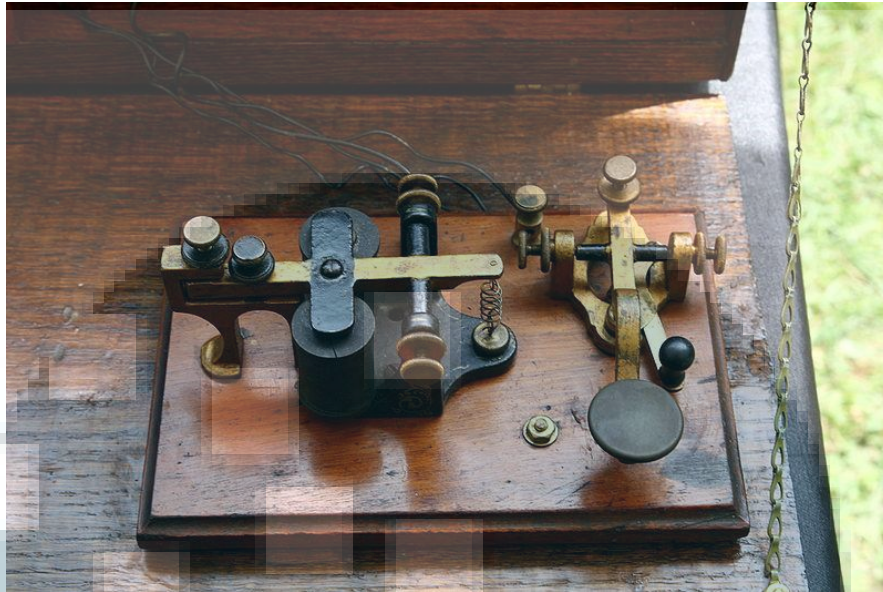
UMMN



Gambar 2.1. Cairn
(Kelly Masonry, 2003)

1. 1830s to 1940s

Pada pertengahan 1830an, *Samuel Morse* menciptakan mesin *telegraph* yaitu sebuah mesin yang dapat mengubah dorongan elektromagnetik sederhana menjadi sejenis bahasa. *Telegraph* kemudian menjadi alat komunikasi yang dapat menjangkau jarak yang lebih jauh. 50 tahun kemudian, mesin *telegraph* meluas di seluruh dunia. Selain menciptakan *telegraph*, Morse juga mengembangkan system dan komponen lain yang dapat digunakan untuk mengirim pesan. Komponen tersebut menyerupai komponen kamera, televisi, mikropon, dan lain-lain yang diperlukan dalam desain interaksi.



Gambar 2.2. Morse Code Transmitter

(Common.wikimedia.org/wiki/file/ :
Wallace_Study-Telegraph.jpg, 2013)

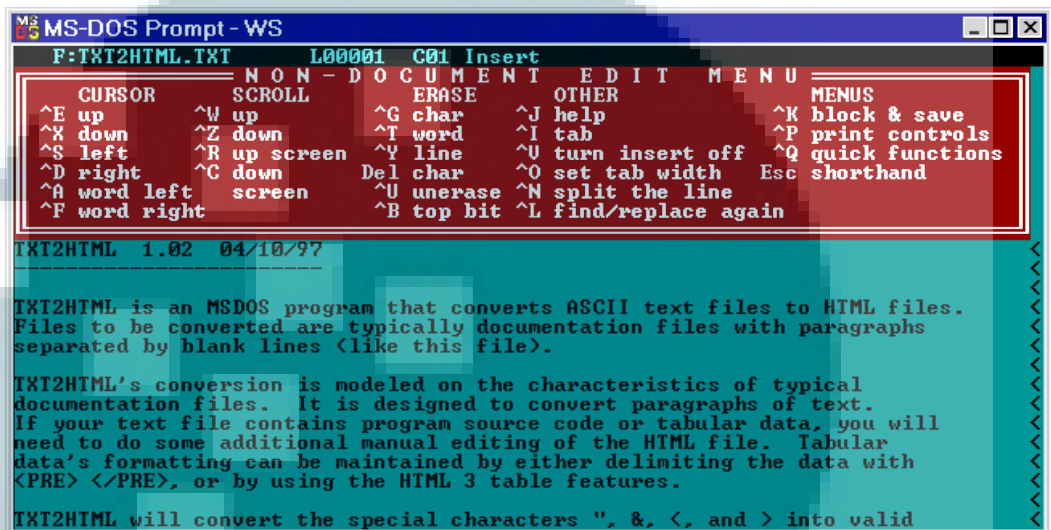
2. 1940s to 1970s

Pada abad ini teknologi *code* berkembang sehingga memungkinkan adanya interaksi antara media interaktif dengan *mouse*. Engelbart menunjukkan keanekaragaman paradigma desain ilustrasi yang luar biasa. Paradigma ini sangat banyak yang ditemukan di *Xerox PARC (Palo Alto Research Centre)*.

Saffer melanjutkan bahwa pada pertengahan 1970an, Mylons Krueger melakukan percobaan pada *Video Placed* yang juga merupakan perangkat layar sentuh pertama yang tersedia secara umum. Hal ini memicu munculnya industri permainan komputer seperti *Pong (1972)* dan *Atari (2006)* dan *gaming console (1977)*.

Pada 1970 perangkat keras mulai diganti dengan perangkat lunak. Para *programmer* saat itu kemudian mengembangkan *command line interface* menjadi

industri perangkat lunak, yang disebut sebagai *ViciCalc* dan *WordStar*. *ViciCalc* adalah lembaran penyebaran perangkat lunak, sementara *WordStar* adalah program pengolah kata yang terkenal pada 1978.



Gambar 2.3. *WordStar*

(*Designing for Interaction : Creating Innovative Applications and Devices*, 2007, hal.14).

3. 1980s

Pada awal 1980an *graphical users interface* (GUI) diperkenalkan ke masyarakat dan langsung menjadi populer. Untuk pertama kalinya, masyarakat secara umum dapat bekerja dengan memanfaatkan komputer. Setahun setelahnya komputer jinjing atau *laptop* mulai muncul di pasaran. Permainan yang menggunakan GUI seperti *legend Shigeru Miyamoto*, *Donkey King*, *Father of Modern Video Game* kemudian dikembangkan dan menjadi populer.

Pertengahan 1980an *Bulletin Board System* (BBS) seperti *The Well* (1985) dan *Prodigy* (1988) muncul sehingga masyarakat mampu meninggalkan pesan

dengan cara *e-mail* kepada pengguna lain dengan menggunakan layanan modem pada komputer.

4. 1990s

Pada 1990an jaringan komputer dimulai secara resmi. *World Wide Web* memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi secara online dengan menggunakan modem. Dengan perkembangan jaringan, desain interaktif juga diperkenalkan dengan lebih luas ke masyarakat. Mosaic (1993) menuliskan bahwa bagian penting pada desain interaktif yaitu memperkenalkan beberapa daftar seperti tombol *previous*. Di saat yang sama, desainer mulai membangun sensor dan mikroprosesor.

5. 2000s to Presents

Perkembangan teknologi komputer semakin canggih sehingga pada 2003, laptop mulai mengalahkan sistem desktop. Masyarakat juga mulai mampu mengakses internet melalui ponsel, komputer, dan laptop. (hlm.8-18).

2.2. Ilustrasi

Menurut Santosa (2000) ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu *illustrare* yang berarti menerangkan atau memperlihatkan sesuatu, ilustrasi dapat berupa gambar, simbol, relief, musik yang tujuannya untuk mengkomunikasikan dan menjelaskan sesuatu (hlm.57).

Kusmiyati (1999) menjelaskan bahwa Ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Ilustrasi bukan seni juga bukan desain grafik. Zeegen (2009) mengungkapkan bahwa istilah

yang sering digunakan untuk mendefinisikan ilustrasi adalah seni komersial. Ilustrasi berupa gambar, buku, kolase, komik, poster, karikatur, dll., dapat menjelaskan informasi dengan lebih mudah (hlm.6).

Kusmiati (1999) berkomentar bahwa fungsi ilustrasi adalah untuk menarik perhatian publik guna mendorong dan mengembangkan gagasan dalam bentuk cerita realis. Menurutnya ilustrasi dapat menumbuhkan suasana emosional karena ilustrasi lebih mudah diserap dari pada tulisan. Bahkan, anak kecil yang belum mengenal tulisan pun mampu menyerap informasi melalui gambar ilustrasi (hlm.44).

Zeegen (2009) juga berpendapat bahwa ilustrasi merupakan sarana pembelajaran yang sangat menarik bagi anak-anak. Selain itu, ilustrasi gambar memudahkan manusia untuk berkomunikasi antara satu dengan yang lain (hlm.6).

Zeegen membuktikan bahwa sebelum kelahiran seni modern, pelukis menciptakan lukisan dengan tujuan menceritakan sebuah cerita atau mengkomunikasikan pesan tertentu secara visual. Bukti lain pentingnya ilustrasi adalah sekitar abad ke-tujuh, seniman ditugaskan untuk membuat gambar untuk menjelaskan teks-teks agama, legenda, dan mitos serta peristiwa sejarah baik lokal maupun nasional (hlm.16).

2.3. Desain Media Interaktif

Barfield (2004) mengatakan bahwa bahan utama dari desain media baru adalah desain interaktif. Dalam perancangan sebuah media baru, desain interaktif membutuhkan waktu yang lebih lama karena cakupannya lebih luas (hlm.5).

Barfield (2004) juga menulis bahwa dalam membuat sebuah media desain, selain secara digital pembuatan dapat dilakukan juga secara manual (hlm.8).

Nigel dan Jenny (2007) berkomentar bahwa desain interaktif berkaitan dengan merancang elemen interaksi dan proses yang memungkinkan pengguna untuk melakukan tugas-tugas secara efisien dalam cara yang menyenangkan. Tujuan desain interaktif adalah untuk memastikan bahwa pengguna tidak kebingungan saat menggunakan sebuah produk (hlm.459-461).

Menurut Ronchi (2009) desain interaktif bertujuan untuk menemukan tujuan pengguna dan karena itu prihatin dengan:

- a. Menerapkan bagaimana bentuk produk yang berhubungan dengan perilaku dan menggunakan mereka.
- b. Mengantisipasi bagaimana penggunaan produk akan memediasi hubungan manusia dan mempengaruhi pemahaman manusia.
- c. Mengeksplorasi dialog antara produk, orang dan konteks pada fisik, budaya dan sejarah (hlm.79).

Preece dan Rogers (2002) menjelaskan kunci desain interaktif adalah bagaimana mengoptimalkan pengguna interaktif dengan sistem, lingkungan dan produk, sehingga mereka nyaman menggunakan produk tersebut.

Preece dan Rogers menegaskan bahwa dalam membuat desain interaktif, seorang desainer harus memahami siapa penggunanya. Hal ini melibatkan:

1. Mempertimbangkan orang baik dan orang jahat
2. Mengingat apa yang mungkin membantu orang dengan cara mereka yang sedang melakukan sesuatu
3. Memikirkan apa yang mungkin menyediakan kualitas pengalaman pengguna
4. Mendengar apa yang orang inginkan dan membuat mereka terlibat dalam desain
5. Menggunakan teknik percobaan dan pengujian berbasis pengguna selama proses desain (hlm.5-6).

2.3.1. Interaktivitas

Polaine (2005) mengatakan bahwa interaktivitas merupakan suatu system dimana pengguna dapat berinteraksi di dalam sebuah media interaktif. Pengguna dapat pindah dari satu halaman ke halaman lain bahkan, keluar dari halaman tersebut. Interaktivitas memungkinkan seseorang untuk mengekses berbagai bentuk media dalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih bermakna dan dengan tujuan dapat memberi kepuasan kepada pengguna (hlm.152).

Chrawford (2003) berkata bahwa untuk mencapai interaktivitas yang baik, dibutuhkan proses sirkulasi yang melibatkan dua pelaku atau lebih yang saling mendengarkan, berbicara, dan berpikir secara bergantian dan aktif. Jika interaksi yang dilakukan hanya sepihak maka tidak akan menghasilkan interaktivitas yang baik (hlm.6-10).

2.3.2. Pola Interaksi

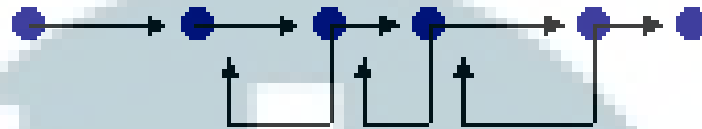
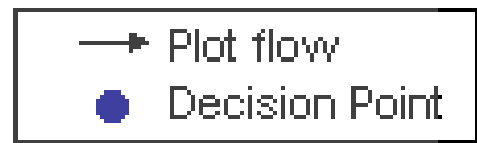
Menurut Meadows (seperti yang dikutip oleh Tomaszewski, 2005) asumsi umum interaktif narasi adalah penonton dapat mengarahkan *plot* dengan memilih parameter awal, seperti pengaturan atau genre cerita. Pengguna dapat menentukan bagaimana sebuah plot bercerita dan berakhir. Namun, kebebasan pengguna dalam memilih plot biasanya dibatasi oleh pola interaksi.

Meadows menyebutkan ada tiga pola interaksi dalam sebuah narasi interaktif yaitu:

1. *Nodal Plot*

Struktur plot nodal memberikan lebih banyak narasi daripada interaksi. Nodal plot lebih memudahkan *programmer* mengatur struktur plot dibandingkan plot lain. Perbedaan dari nodal plot dengan plot lain yaitu terdapatnya pilihan akhir dimana pengguna perlu menyelesaikan beberapa tugas untuk memajukan cerita. Selalu menjadi "lakukan atau mati" pada pilihan akhir. Jika pengguna gagal, karakternya mati, dan disimpan ulang permainan dan mencoba latihan lagi.

Nodal Plot



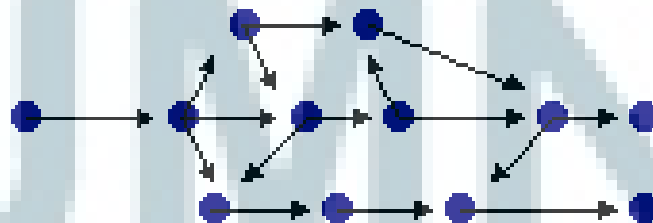
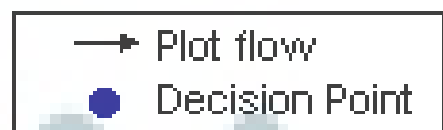
Gambar 2.4. *Nodal Plot*

(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/nodal.gif>)

2. *Modulated Plot*

Struktur plot termodulasi adalah plot yang memiliki beberapa *plotlines*. Keputusan pengguna yang dibuat pada titik tertentu akan menghasilkan urutan peristiwa yang berbeda. Pengguna diberi kesempatan untuk menjajaki alur cerita yang berbeda. Dengan bermain beberapa kali, pengguna akhirnya dapat mengalami semua garis plot berbeda.

Modulated Plot

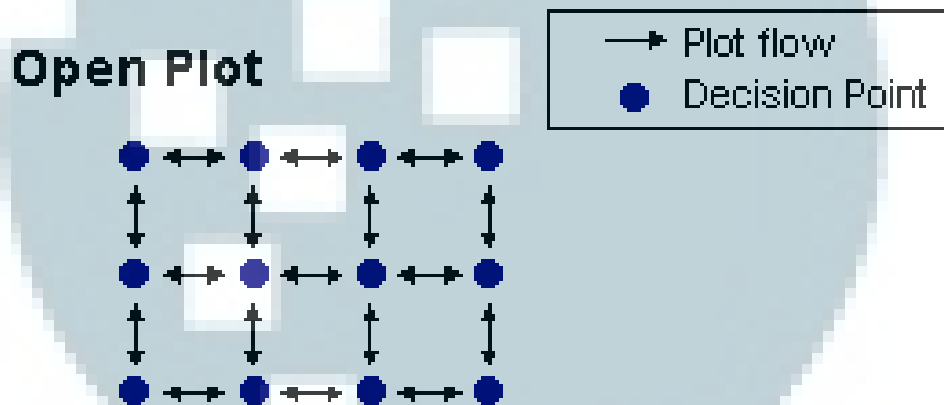


Gambar 2.5. *Modulated Plot*

(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/modulated.gif>)

3. Open Plot

Dalam struktur plot terbuka tidak terlihat jelas pengembangan cerita/informasinya. Hal ini menyediakan sebuah dunia bagi pengguna untuk dijelajahi. Mereka harus menghasilkan tindakan yang menunjukkan sesuatu yang masuk akal bagi mereka sendiri atas tindakan mereka dan menciptakan narasi mereka sendiri dengan cara sendiri.



Gambar 2.6. Open Plot

(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/open.gif>)

Ketiga plot ini menunjukkan diagram tiga pola interaktif yang hadir dalam pendekatan narasi interaktif. Struktur plot nodal memiliki narasi yang kuat, tetapi interaksi tidak mengubah alur cerita, semuanya hanya narasi. Struktur terbuka meninggalkan pencipta narasi sepenuhnya sesuai keinginan pengguna. Dalam hal ini semuanya adalah interaksi.

Struktur termodulasi sedikit lebih baik karena memiliki semua plot. Strukturnya merupakan gabungan plot nodal dengan plot terbuka yang poinnya saling terhubung, namun tetap berasal dari titik awal yang sama.

2.4. Graphical Users Interface (GUI)

Wakkins (2011) berpendapat bahwa GUI sering diucapkan sebagai “gooney” pada dasarnya adalah cara pengguna berinteraksi dengan komputer atau program dan biasanya, dengan cara memasukkan teks (seperti melalui basis cerita). Komputer dan pengguna sangat akrab dengan GUI, dan pada kenyataannya, kebanyakan pengguna tidak dapat menjelaskan komputer tanpa GUI (hlm.340).

Bernard (1998) menjelaskan bahwa GUI adalah program yang memudahkan interaksi antara manusia dengan komputer. Hal ini memecahkan masalah layar hitam berisi perintah berupa teks yang dihadapkan pengguna komputer. Tidak semua pengguna mengetahui perintah yang harus dimasukkan untuk menjalankan komputer dengan *command prompt*, sehingga pengguna komputer tidak dapat memberikan indikasi pada komputer apa yang akan dilakukan selanjutnya. GUI adalah upaya untuk memecahkan permasalahan ini.

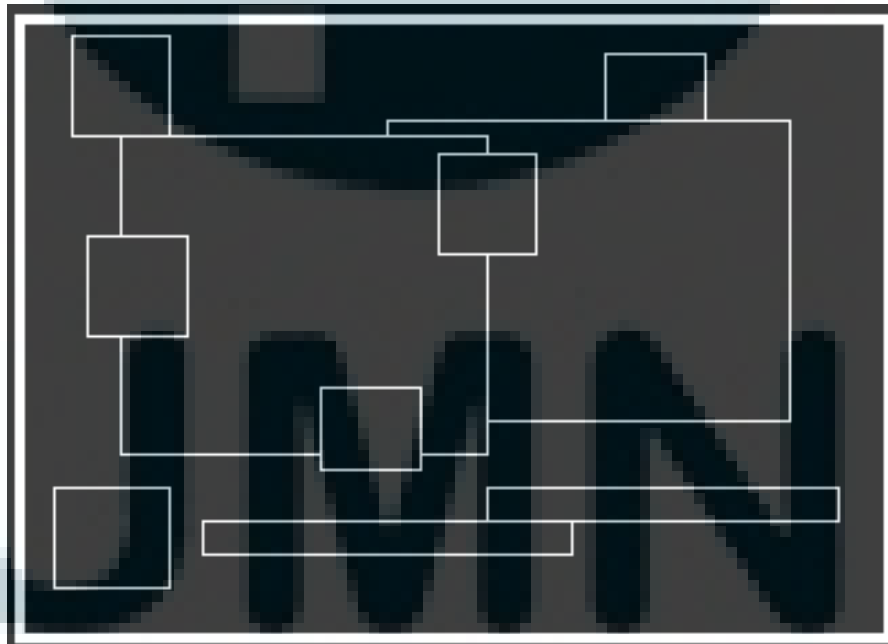
GUI memiliki peran yang penting pada semua bagian sistem komputer yang membuat pengguna mampu mendengar, melihat dan memilih instruksi. GUI biasanya memiliki karakteristik umum seperti *windows*, ikon, menu, dan tombol. GUI pada dasarnya memiliki dua komponen yaitu *input* dan *output*. Input adalah bagaimana seseorang mengkomunikasikan dirinya membutuhkan atau menginginkan bantuan komputer dengan cara memasukkan perintah (hlm.22-26).

Menurut Galitz (2007) *output* adalah bagaimana komputer menyampaikan hasil dari perhitungan dan pemrosesan perintah untuk pengguna. GUI memungkinkan pengguna komputer untuk bergerak dari aplikasi ke aplikasi.

Selain itu, GUI yang baik membuat aplikasi mudah dijalankan, praktis, efisien. Penggunaan dan keberhasilan program perangkat lunak di pasaran tergantung keberhasilan desain GUI (hlm.4-5).

Galitz (2007) melaporkan bahwa dalam *Graphical User Interface*, mekanisme utama interaktif adalah semacam perangkat penunjuk. Tiga komponen GUI berupa sistem *windowing*, model pencitraan, dan aplikasi program interaksi (hlm.30). Menurut Marcus (1993) prinsip – prinsip desain interaksi pengguna yaitu

1. *Organize* adalah menyediakan struktur konseptual yang jelas dan konsisten. Konsistensi, tata letak, hubungan dan navigasi adalah konsep pengaturan yang penting.

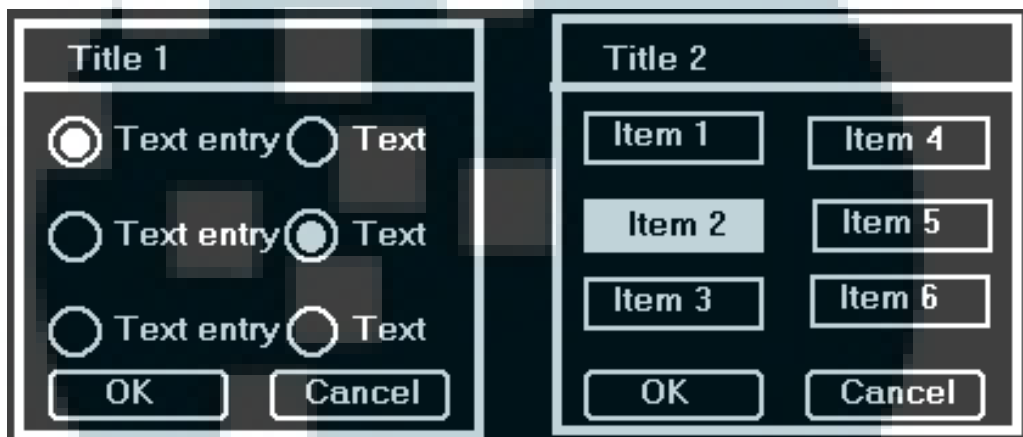


Gambar 2.7. *Chaotic Screen*
(*Graphic Desain for User Interface*, 1993)

a. *Consistency*

Terdapat empat contoh konsistensi: konsistensi internal, konsistensi eksternal, konsistensi dunia nyata dan kapan konsistensi tidak diperlukan.

1.) Poin pertama, konsistensi internal menyatakan persetujuan yang sama dan aturan harus diterapkan pada semua elemen GUI.



Gambar 2.8. *Internal Consistency*
(*Graphic Desain for User Interface*, 1993)

2.) Poin kedua, program yang sudah ada dan persetujuan internasional diikuti oleh seluruh tampilan untuk pengguna.



Gambar 2.9. *External Consistency*
(*Graphic Desain for User Interface*, 1993)

3.) Poin ketiga, konsistensi dunia nyata berarti konvensi harus dibuat konsisten berdasarkan pengalaman dunia nyata, pengamatan dan persepsi oleh pengguna.



Gambar 2.10. *Real World Consistency*
(*Graphic Desain for User Interface*, 1993)

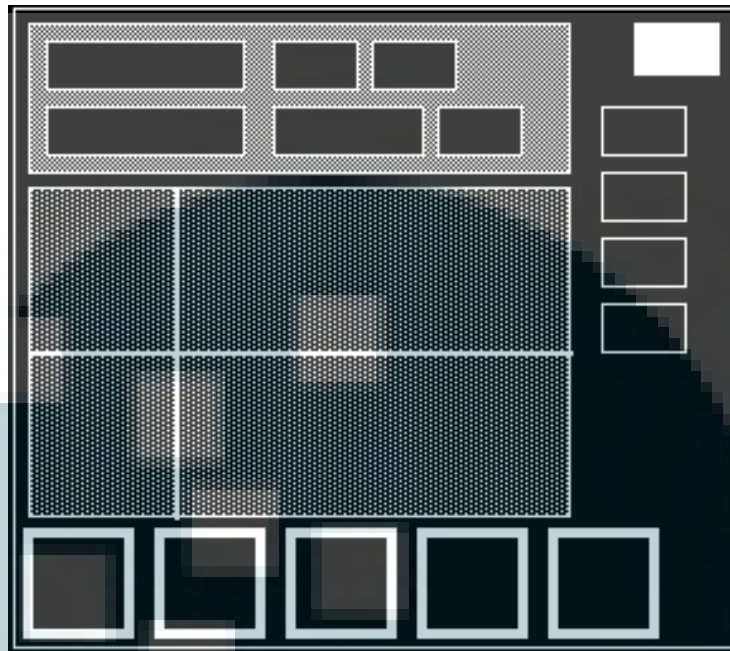
4.) Poin terakhir, inovasi, yaitu kapan konsistensi tidak diperlukan. Penyimpangan dari konvensi yang sudah ada hanya boleh dilakukan jika memberi manfaat untuk pengguna.

b. Screen Layout

Tiga cara untuk mendesain tampilan tata ruang yaitu menggunakan struktur garis, standar tata letak, dan kelompok elemen yang terkait. Struktur garis dapat membantu memposisikan menu, kotak dialog, dan panel kontrol.

c. Relationship

Menghubungkan objek yang terkait, dan memisahkan objek yang tidak terkait dapat membantu mencapai tampilan visual yang teratur.



Gambar 2.11. *Relationship*
(*Graphic Desain for User Interface*, 1993)

d. Navigability

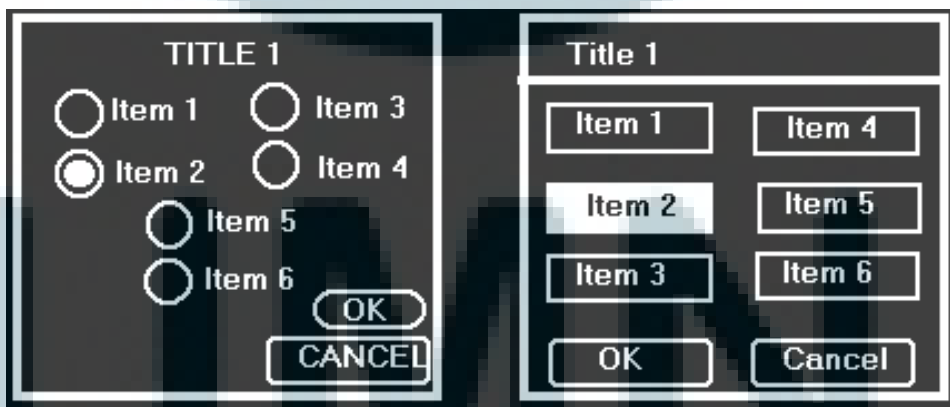
Terdapat tiga teknik navigasi yang penting yaitu memberikan fokus awal untuk diperhatikan pengguna, mengarahkan perhatian kebagian yang utama, sekunder, dan objek disekelilingnya secara berurutan. Membantu mengarahkan perhatian secara keseluruhan.

UMMN



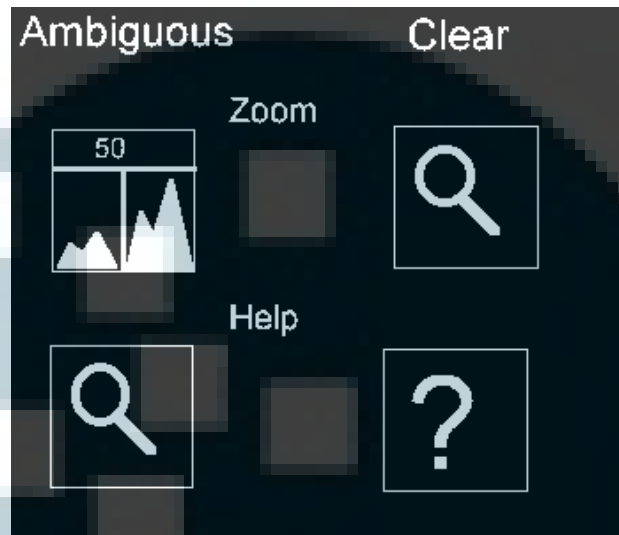
Gambar 2.12. *Navigability*
 (*Graphic Desain for User Interface*, 1993)

2. *Economic* adalah empat poin utama yang perlu diperhatikan yaitu kesederhanaan, kejelasan, kekhasan dan penekanan.
- a. Kesederhanaan, termasuk dalam unsur yang terpenting bagi komunikasi. Bisa juga terjadi yang paling mencolok.



Gambar 2.13. *Simplicity*
 (*Graphic Desain for User Interface*, 1993)

- b. Kejelasan, semua komponen yang didesain dengan harus memiliki arti yang jelas.



Gambar 2.14. *Clarity*

(*Graphic Desain for User Interface*, 1993)

- c. Kekhasan, sifat penting dari elemen-elemen yang diperlukan harus dapat dibedakan.
- d. Penekanan, elemen yang paling penting harus dianggap mudah. Dilihat disusun dengan rapi. Unsur–unsur yang tidak terlalu penting harus dikurangi penekanannya dan agar informasi yang penting dapat disampaikan.
3. *Communicate* adalah GUI harus mampu menyeimbangkan, keterbacaan, tipografi, simbolisme, berbagai bentuk representasi, dan warna serta tesktur agar berhasil membuat pengguna berkomunikasi dengan komputer.

2.4.1. *Layout*

Hendratman (2008) menuliskan bahwa *layout* adalah usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel, dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik (hlm.85).

Davis (2006) menerangkan bahwa animasi dijelaskan sebagai menghidupkan dalam naskah dan digambarkan dalam *storyboard*, gambar dari *storyboard* perlu ditarik kembali ke kertas animasi. Gambar tersebut disebut sebagai *layouts*. *Layout* akan digunakan oleh animator dan desainer *background* untuk memproduksi karya seni animasi (hlm.103-105).

Menurut Rustan (2009) melakukan *layouting* adalah salah satu proses kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya sedangkan *layout* pekerjaannya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur. Dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa melakukan *layouting* itu sama dengan mendesain. *Grid* adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam melakukan *layouting*. *Grid* mempermudah kita menentukan di mana harus meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman. Dalam melakukan *layouting* tidak mutlak harus menggunakannya, namun melihat fungsinya sebagai penjaga konsistensi dan *unity*serta kemampuannya menciptakan *layout* yang terstruktur dan rapi harus diakui (hal.1).

Rustan menegaskan bahwa dalam mengatur elemen–elemen *layout* memerlukan prinsip desain *layout* sehingga dapat menghasilkan hasil yang maksimal. Beberapa dasar desain prinsip *layout* :

1. *Sequence*

Sequence adalah urutan perhatian. Dengan adanya *sequence* akan membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang diinginkan.

2. *Emphasis*

Salah satu pembentuk *emphasis* adalah kontras. Kontras tersebut bertujuan untuk membangun *sequence*. Selain kontras, *emphasis* bisa juga diciptakan lewat elemen *layout* yang mengandung pesan–pesan yang unik, emosional atau kontroversial, efeknya akan lebih kuat dalam menarik orang untuk membacanya.

3. *Balance*

Dalam desain grafis, ada dua macam *balance*, yaitu *balance* simetris dan *balance* asimetris. *Balance* yang dicapai secara simetris adalah dengan pencerminan, keseimbangan yang simetris dapat dibuktikan dengan tepat secara matematis, sedangkan yang asimetris keseimbangannya lebih bersifat optis atau kelihatannya seimbang.

4. *Unity*

Unity tidak hanya berarti kesatuan dari elemen–elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara yang fisik dan yang non-fisik yaitu pesan yang dibawa dalam konsep desain tersebut (hlm.74-84).

2.4.2. Animasi

Animasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu “animation”. Animation berasal dari bahasa Inggris *Anime*, yang berarti “menghidupkan”. Arti kata dari menghidupkan adalah menggerakkan gambar atau foto seolah–olah bergerak sehingga menghasilkan tampak kesan hidup dan memiliki emosi.

Menurut Fernandes (2002) animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan (hlm.74-84). Withrow (2009) menuliskan bahwa animasi adalah seni yang “memberi kehidupan napas” ke dalam gambar. Lebih khususnya, itu adalah tampilan cepat urutan gambar untuk menciptakan ilusi gerak karena fenomena kegigihan pada visi.

Withrow menambahkan bahwa waktu yang sebenarnya dan menggambar pada aksi, bertindak, diselesaikan oleh seorang animator pada gambar yang disebut *ekstremes*. Untuk desain kontrol atau untuk menghemat waktu, tata letak gambar dapat digunakan sebagai *ekstremes*, tetapi tambahan karya seni dilakukan oleh seorang animator untuk mewakili tindakan yang diinginkan.

Selain itu, dia juga berpendapat bahwa untuk kelancaran keluar dan mengisi tindakan dan menghasilkan karya seni untuk akhir final sebenarnya, gambar-gambar disebut sebagai *breakdowns* dan *inbetweens* dimasukkan antara *ekstremes*. *Breakdowns* yang dilakukan oleh asisten animator dan *inbetween* dilakukan oleh *inbetweener*, tergantung pada studio yang mengaturnya.

2.5. *Freakshow*

Menurut Bogdan (1988) *Freakshow* merupakan sebuah pertunjukkan yang diperankan oleh manusia yang memiliki kelainan aneh baik secara fisik, mental, maupun sikap. Bentuk manusia yang berbeda ini kemudian ditampilkan pada pertunjukkan yang bisa dilihat oleh penonton dengan membeli tiket masuk. Pada abad 19 pertunjukkan manusia aneh menjadi kebudayaan di Amerika dan pada saat itu *Freakshow* ditemukan. Manusia dengan bentuk yang berbeda ditunjukkan sebagai daya tarik tunggal (hlm.25-26).

Pada 1738, muncul pemberitaan di koran bahwa di Amerika telah ditemukan seorang perempuan yang memiliki fisik seperti wanita namun dengan kepala yang hampir menyerupai kera dan badan yang berbulu. Hal tersebut merupakan salah satu contoh manusia yang dengan kelainan fisik yang aneh dan tidak menyerupai manusia biasa.



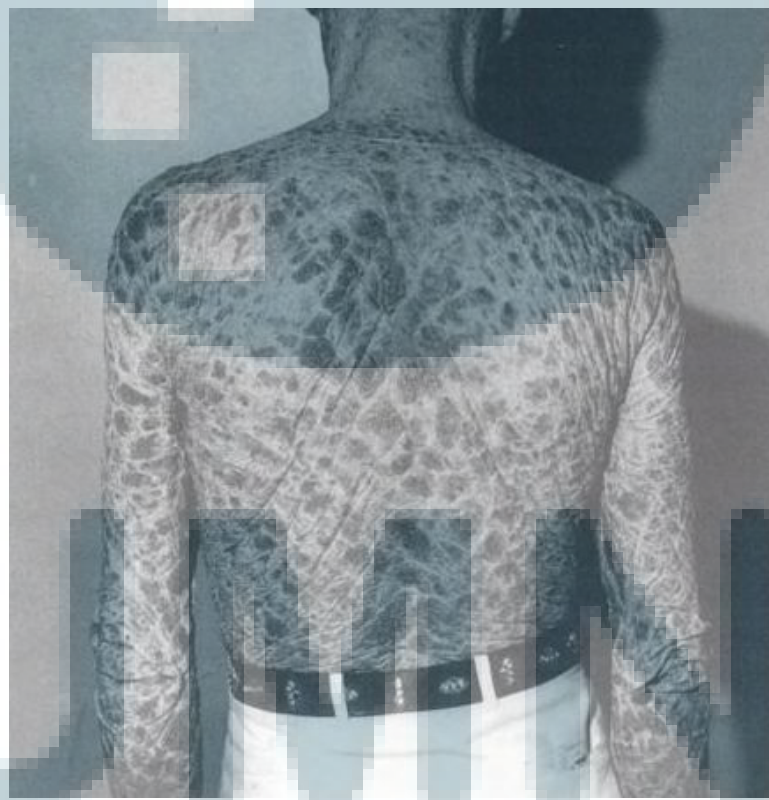
Gambar 2.15. *Percillia Berjano*

(<http://theremainsoftheweb.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2012/10/Bejano-Child.jpg>)

Percillia dikenal dengan banyak nama. Waktu kecil dia dipanggil “anak kecil berbulu” dan “anak monyet”. Percillia terlahir dengan *hypertrichosis*. Dia memiliki dua baris gigi yang menarik perhatian umum. Ayah percillia adalah orang asli Spanyol. Dia tidak mengetahui cara untuk menyembuhkan anaknya agar memiliki bentuk badan seperti manusia biasa. Dia bahkan pernah membawa Percillia untuk dirawat dokter, namun usaha tersebut gagal.

Pada abad 19, manusia yang memiliki bentuk badan yang berbeda dengan manusia biasa membentuk perkumpulan sendiri yang dikembangkan menjadi bisnis. Mereka mempergunakan manusia dengan bentuk yang berbeda sebagai

pekerja di bidang pertunjukkan. Selain itu, mereka terikat oleh perkumpulannya dan dibawa dari kota menuju kota lain untuk mengunjungi penonton. Jika ada kesempatan mereka akan mengadakan pertemuan dengan orang asing yang berkunjung ke kota mereka. Bahkan tidak terdapat organisasi yang bertekad untuk menyelamatkan mereka di saat itu. Selain itu, pada waktu yang sama pengusaha lain juga melakukan bisnis yang disebut manusia binatang. Boy Fishes merupakan salah satu contoh manusia yang memiliki kulit yang serupa dengan binatang. Boy Fishes harus tetap terjaga untuk berminyak pada tubuh ketika tidak berada dalam air. Jika kulitnya menjadi kering maka akan menjadi retak terbuka.



Gambar 2.16. *Boy Fishes*

(Secret of the Sideshow, 2005)

Freakshow menjelajah Amerika dari kota kecil hingga kota besar. Acara ini memamerkan pemain mereka seperti orang kerdil, raksasa, kembar siam, perempuan berjenggot, *savages*, *snake charmers*, *fire eaters*, dan keanehan lain. Namun, selama seratus tahun *freakshow* menjadi luas.

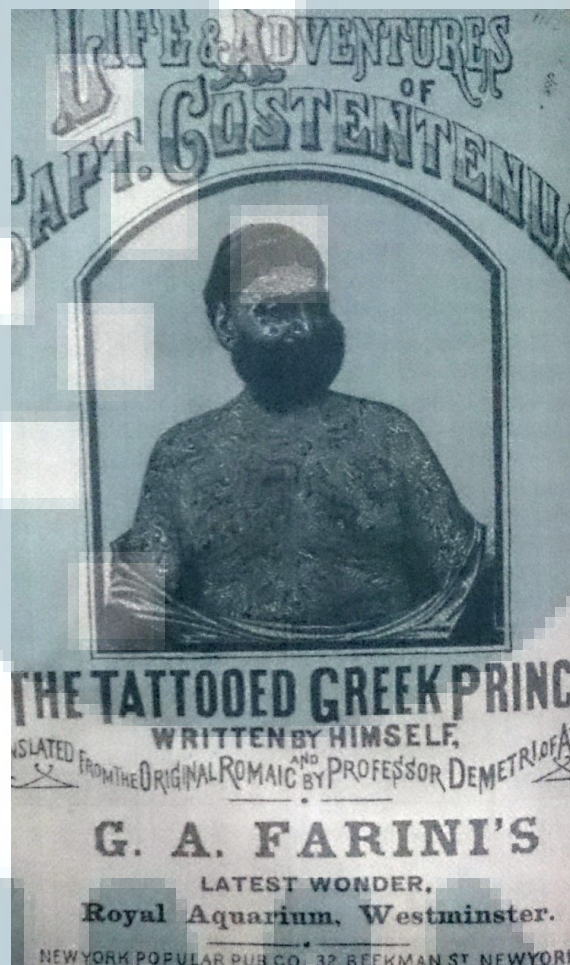


Gambar 2.17. *Siamese Twins*

(Bogdan,1988)

Pada 1840-1940 *Freakshow* resmi terorganisir sebagai acara hiburan dan menjadi terkenal di Amerika. Bogdan mengatakan bahwa sejarah *freakshow* yang membawa nafas pertunjukkan baru ke dunia dan mengharapkan budaya tersebut tidak ditinggalkan.

Bogdan mengungkapkan keanehan bukan dari lahir, melainkan diproduksi oleh dunia hiburan. Sangat banyak “manusia dengan bentuk tubuh yang berbeda” menemukan nama baik dan kekayaan, dan menjadi orang yang terkenal pada saat itu.



Gambar 2.18. *Tattoo Man*
(Bogdan, 1988)