

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Cerita Rakyat Leungli

Cerita ini berasal dari Jawa Barat. Cerita ini berkisah tentang seorang gadis bernama Rarang. Rarang adalah anak terakhir (bungsu) dari tujuh bersaudara. Mereka sudah tidak memiliki orang tua, dan ketujuh bersaudara tersebut sama-sama cantik. Namun seiring berjalannya waktu si bungsulah yang tumbuh paling cantik. Kecantikan si bungsu membuat ke enam kakak-kakaknya iri, dan sering membuat si bungsu bekerja *extra* setiap hari, mulai dari menumbuk padi, mencuci, bahkan memasak.

Si bungsu adalah anak yang rajin, baik hati, jujur, dan rendah hati. Rarang senang membantu tanpa pamrih, maka ia selalu melakukan pekerjaannya tanpa mengeluh dan sungguh-sungguh. Namun apa yang ia kerjakan tidak pernah mendapat respon yang baik dari kakak-kakaknya, dan itu membuat hatinya sedih.

Dalam kesedihannya tersebut, Rarang bertemu Leungli, seekor ikan mas yang bisa berbicara. Mereka berdua menjadi teman baik. Rarang merasa terhibur dengan adanya Leungli dan sering bermain bersama-sama dan Rarang pun menjadi lebih tegar menghadapi kakak-kakaknya itu.

Suatu hari, kakak-kakak Rarang merasakan keganjilan dalam diri adiknya yang kini menjadi lebih tabah. Akhirnya ke enam kakaknya mengikuti si bungsu hingga ke tepi sungai dimana Leungli tinggal, dan mereka mengetahui keberadaan Leungli.

Ke enam kakaknya membuat siasat untuk menangkap Leungli dan berhasil menangkapnya. Rarang yang mencari Leungli ke esokan harinya dikagetkan oleh sisa-sisa ikan mas di atas piring. Rupanya ke enam kakaknya memasak Leungli untuk makan siang. Rarang yang sedih menguburkan jasad Leungli di belakang rumahnya.

Tanpa Rarang sadari, di atas kuburan Leungli tumbuh pohon mas berdaun emas dan berbuah intan permata. Pohon ajaib itu menarik perhatian warga sekitar. Anehnya siapapun kecuali si bungsu, akan gagal untuk memetik daun emas dan buah permata itu, karena tiap kali dipetik daun atau buah itu akan berubah menjadi debu dan musnah.

Kabar mengenai pohon emas ajaib itu sampai ke keraton. Pangeran putra mahkota tertarik untuk melihat pohon ajaib itu secara langsung dan bertemu dengan Rarang. Mereka saling jatuh cinta, Akhirnya si putri bungsu diboyong ke keraton, dinikahi oleh pangeran, dan mereka pun hidup bahagia bersama selamanya.

2.2 Komik

Menurut McCloud dalam Maharsi (Maharsi, 2011: 4) menjelaskan bahwa komik adalah kumpulan gambar dan lambang yang berdekatan atau bersebelahan dalam urutan tertentu yang tujuannya memberikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya. Komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar sehingga membentuk alur cerita.

Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Perpaduan antara gambar dan teks yang membentuk alur cerita itulah kekuatan dari komik sendiri. Teks membuat komik menjadi lebih mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang disampaikan akan lebih mudah diingat dan diikuti.

Menurut Bonneff dalam Maharsi (Maharsi, 2011: 15) komik berdasarkan bentuknya dibedakan menjadi dua yaitu, komik strip (komik bersambung) dan buku komik.

1. Komik Strip

Istilah komik strip mengarah pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul dalam surat kabar atau majalah. Komik strip sendiri terbagi menjadi dua, yaitu komik strip bersambung yang biasanya muncul dalam surat kabar atau majalah, cerita dan gambarnya yang menarik membuat komik strip jenis ini terus dinanti oleh para pembacanya. Jenis kedua adalah kartun komik. Komik strip jenis ini hanya terdiri dari tiga atau empat panel yang merupakan alat protes dalam bentuk banyolan.



Gambar 2.1 Contoh Kartun Komik karya ESTEVÃO RIBEIRO
Sumber: <http://hectorandalfonse.wordpress.com>



Gambar 2.2 Contoh Komik Strip Bersambung Little Nemo karya Windsor McCay
 Sumber: <http://thebodaciousbelgradeblog.wordpress.com>

2. Buku Komik

Buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak termasuk dalam media cetak lainnya. Buku komik yang pertama kali muncul adalah *The Funnies* pada tahun 1929. Setelah itu bermunculan buku komik yang diterbitkan oleh DC komik yang perkembangan selanjutnya menjadi penerbit terbesar di dunia disamping Marvel Comics.



Gambar 2.3 Contoh Buku Komik

Sumber: <http://www.getcoop.com> & <http://dineamaliaathome.blogspot.com>

2.3 Pengertian Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa latin, *anima* yang artinya "hidup" atau *animare* yang berarti "meniupkan hidup ke dalam". Kemudian istilah tersebut dialih bahasakan menjadi *animate* dalam bahasa Inggris. *Animate* sendiri memiliki arti memberi hidup (*to give life to*) atau bisa juga diartikan ilusi dari gerakan, kemudian istilah *animation* tersebut dialih bahasakan menjadi animasi dalam bahasa Indonesia (Ranang, Baseneda. Asmoro, 2010 : 9).

Pengertian animasi menurut web www.scribd.com adalah menghidupkan gambar, sehingga kita perlu mengetahui dengan pasti bagaimana detail karakter mulai tampak depan, belakang, tiga perempat, dan samping. Detail muka dan ekspresi dari karakter saat marah, bersedih, gembira, dan lain-lain. Sehingga animasi terlihat hidup.

Sehingga animasi sendiri merupakan serangkaian gambar yang dibuat hidup (bergerak) dengan detail karakter mulai tampak depan, belakang, dan samping serta menambahkan detail ekspresi muka karakter saat sedih, marah, bahagia dan lain-lain.

2.4 Animasi 2D

Animasi berkembang semenjak munculnya dunia pertelevisian. Menurut situs genius-gamers.blogspot.com menyatakan bahwa awalnya animasi diciptakan berbasis dua dimensi atau biasa kita sebut 2D Animation. Perkembangan dari animasi 2D sendiri pun cukup pesat, berupa dibuatnya film-film kartun. Pembuatan animasi kartun tersebut awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa-sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu, kemudian digerakkan.

Lebih lanjut dalam web www.scribd.com menjelaskan bahwa Animasi 2D (2 Dimensi) merupakan animasi yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Contoh film kartun adalah Looney Tunes, Spongebob Squarepants, dan sebagainya.



Gambar 2.4 Contoh Kartun
 Sumber: <http://tolastoles.blogspot.com>

2.4.1 Prinsip dasar Animasi

Menurut Ardiansyah dalam blognya www.dkv.binus.ac.id ada 12 macam prinsip animasi yang harus diperhatikan dalam membuat animasi. 12 prinsip animasi antara lain:

1. Solid Drawing

Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang penting dalam menentukan proses maupun hasil suatu animasi. Seorang animator harus memiliki gambaran mengenai anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya. Gambaran tersebut dapat dilatih melalui observasi dan pengamatan. Sehingga yang dimaksud *solid drawing* adalah tingkat kematangan suatu gambar yang dihasilkan oleh animator itu sendiri.

2. **Timing**

Timing adalah penempatan waktu, dalam menentukan cepat atau lambat nya suatu gerakan dalam animasi. Contoh *timing* adalah menentukan pada detik keberapa sebuah bola meluncur kemudian menghantam kaca jendela.

3. **Squash and Strech**

Squash and Strech adalah upaya penambahan elastisitas atau kelenturan objek, sehingga seolah-olah memuai atau menyusut. *Squash* dan *Strech* memberikan efek gerak yang lebih hidup. Contoh *Squash and Strech* adalah ketika sebuah bola dilemparkan dan menyentuh tanah, bola yang semula bulat akan tampak sedikit lonjong horizontal. Hal ini memberikan efek pergerakan yang lebih dinamis dan hidup.

4. **Anticipation**

Anticipation bisa dianggap sebagai persiapan atau awalan gerak, istilahnya ancang-ancang. Contoh, seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan memukul, sebelum tangan 'maju' untuk memukul ada gerakan 'mundur', dan sebagainya.

5. **Slow In and Slow Out**

Slow In dan *Slow Out* menjelaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow ini* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat. Contoh *Slow In* dan *Slow out*, ketika akan mengambil gelas tangan akan memiliki kecepatan yang berbeda

ketika sedang mengambil ataupun setelahnya. Saat tangan mengambil gelas maka biasanya tangan akan bergerak cepat (*Slow In*), sedangkan ketika tangan akan meraih gelas maka secara refleks kecepatan tangan akan menurun (terjadi perlambatan atau *Slow Out*).

6. Arcs

Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola atau lajur (tidak terlihat) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak lebih halus dan realistis, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola. Gerakan seperti ini tidak dimiliki oleh sistem pergerakan mekanik atau robotik yang cenderung bergerak patah-patah.

7. Secondary Action

Secondary Action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksud untuk memperkuat gerakan utama sehingga sebuah animasi lebih realistis. Kemunculannya lebih berfungsi memperkuat gerakan utama. Contoh menambahkan kesan lemas saat berjalan, atau pun bersiul-siul (*Secondary Action* untuk gerakan berjalan).

8. Follow Through (Overlapping Action)

Follow Through adalah tentang bagian tubuh tertentu tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Contoh rambut yang tetap bergerak ketika seseorang menoleh.

9. Straight Ahead Action and Pose to Pose

Dari sisi pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi. Pertama adalah *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara menggambar satu persatu dari awal hingga akhir seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan kualitas gambar lebih konsisten karena dikerjakan seorang diri, namun membutuhkan waktu yang lama untuk pengerjaannya. Kedua *Pose to Pose*, yaitu pembuatan animasi dengan cara menggambar pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau *interval* antar *keyframe* dilanjutkan oleh asisten atau animator lain. Cara ini sering dipakai dalam industri karena tidak memakan banyak waktu.

10. Staging

Seperti halnya yang dikenal dalam film, *staging* dalam animasi juga meliputi bagaimana 'lingkungan' dibuat untuk mendukung suasana atau mood yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*.

11. Appeal

Appeal berkaitan dengan keseluruhan *look* atau gaya visual dalam animasi. Sebagai contoh, kita tentu bisa mengetahui gaya animasi buatan Jepang dengan animasi buatan Amerika. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau ciri khas tertentu.

12. Exaggeration

Exaggeration adalah usaha untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar. Dibuat untuk menampilkan ekspresi yang berlebihan dan biasanya dibuat untuk keperluan komedi. Contoh, bola mata Tom (film

Tom and Jerry) yang 'melompat' keluar karena terlalu kaget. Air mata Nobita (film Doraemon) yang mengalir seperti air terjun ketika menangis, dan sebagainya.

Melalui penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa yang menentukan menarik atau tidaknya sebuah animasi adalah bagaimana kita dapat menempatkan 12 prinsip dasar animasi dengan benar dalam karya animasi. Seperti yang terlihat 12 prinsip dasar animasi memegang peranan penting dalam setiap gerakan maupun pengerjaan sebuah karya animasi, sehingga animasi menjadi lebih menarik dan terlihat realistis (pergerakannya).

STIKOM SURABAYA