

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Membaca

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk mendapatkan pesan yang hendak disampaikan. Seseorang yang sedang membaca berarti melakukan suatu kegiatan dalam bentuk berkomunikasi dengan diri sendiri melalui lambang tertulis. Seorang pembaca yang baik adalah seorang yang dapat mengambil tanggapan mengenai bahasa dan pengertian dengan kecepatan yang lumayan, kemampuan membaca yang baik sangat penting dalam suatu bacaan.

Menurut Tampubolon (1990) dalam (Ismail Kusmiyadi, 2008:19). Membaca cepat adalah membaca yang mengutamakan kecepatan dengan tidak mengabaikan pemahamannya. Biasanya kecepatan itu dikaitkan dengan tujuan membaca, keperluan, dan bahan bacaan.

2.2 Speed Reading

Speed reading adalah membaca beberapa kata atau kalimat sekaligus dan menggerakkan mata pembaca untuk menangkap kata-kata dengan cepat.

Speed reading (membaca secara cepat) adalah suatu metode yang bertujuan untuk meningkatkan kecepatan membaca tentu saja dengan tidak menghilangkan / mengurangi pemahaman dari isi tulisan tersebut. Membaca cepat sangat diperlukan bagi orang yang ingin memahami lebih banyak isi dan artikel atau

buku dalam waktu yang lebih singkat. Dikutip dari Soedarso, *Speed Reading* (Gramedia, cet. 11,2004).

2.3 Multimedia

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu Multimedia *Content Production* dan Multimedia *Communication*.

1. Multimedia Content Production adalah penggunaan beberapa media. Media yang digunakan adalah:
 - a. Teks
 - b. Audio
 - c. Video
 - d. Animasi
 - e. Gambar
 - f. Interaktif
 - g. Media spesial *effect*
2. Multimedia Communication adalah penggunaan media (massa). Media yang digunakan adalah:
 - a. TV
 - b. Radio
 - c. Film
 - d. Media Cetak
 - e. Musik
 - f. *Game*
 - g. *Entertainment*

- h. Tutorial
- i. Internet

Menurut Rosch dalam (Darmo, Jarot S., Shenia Ananda, 2009:1). Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video. Sedangkan menurut Turban dalam (Darmo, Jarot S., Shenia Ananda, 2009:1), multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, di mana media tersebut dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar.

2.4 Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media text, grafik dan suara dalam suatu aktifitas pergerakan. Dalam multimedia animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi berfungsi untuk menjelaskan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara *continue* yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Ada dua metode animasi, yaitu tradisional dan modern. Hingga saat ini animasi tradisional masih sering digunakan, sementara bersaing dengan yang lebih modern (Yudistira, Bayu Adjie, 2007:143).

2.5 12 Prinsip Animasi

Pada dasarnya prinsip animasi adalah teori dasar fisika yang di aplikasikan pada animasi karakter. Namun secara spesifik bisa di artikan sebagai teori dasar yang wajib dimiliki oleh animator menghidupkan karakter animasinya.

12 prinsip dasar animasi pertama kali diperkenalkan oleh animator kawakan dari Walt Disney Studios, yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston, sekitar tahun 1930 yang ditulis dalam bukunya berjudul “ *The Illussion of Life* ”. Mereka pada waktu itu masih muda dan mempunyai semangat untuk meneliti dan mengembangkan bentuk seni baru. Prinsip dasar ini merupakan hasil eksperimen dan latihan mereka serta atas keinginan dari Disney untuk memikirkan suatu cara bagaimana membuat sebuah animasi semirip mungkin dengan gerakan nyata sebuah obyek baik itu benda, hewan maupun manusia. Selain itu juga untuk menunjukkan bagaimana ekspresi dan kepribadian suatu karakter

Fungsi dari prinsip animasi adalah agar setiap animasi yang dibuat kelihatan me-narik, dramatis, dengan gerakan yang alami. Ada berbagai macam teori dan pen-dapat tentang bagaimana seharusnya animasi itu dibuat. Tetapi setidaknya ada 12 prinsip yang harus dipenuhi untuk membuat sebuah animasi yang ‘hidup’. Ke-12 prinsip ini meliputi dasar-dasar gerak, pengaturan waktu, peng-kaya-an visual, sekaligus teknis pembuatan sebuah animasi.

a. ***Squash and Stretch*** (Menekan dan Melentur)

Squash and stretch bisa membuat benda-benda hidup atau benda mati dibuat seolah-olah hidup, menjadi lebih ekspresif dan “bernyawa”, bergerak dengan lebih realistis atau suatu upaya penambahan efek lentur (*plastis*) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga membe-rikan efek gerak yang lebih hidup.

b. ***Anticipation*** (Antisipasi)

Membuat setiap gerakan secara berurutan sehingga dapat dinikmati dan dimengerti oleh penonton. *Anticipation* boleh juga dianggap sebagai persiapan atau awalan gerak atau ancang-ancang.

c. ***Staging*** (Penataan Gerak)

Staging adalah prinsip yang bersifat paling umum karena mencakup banyak area. Misalnya bagaimana mempresentasikan sebuah karakter agar dapat dikenal dengan baik oleh penonton. Termasuk ke dalamnya ekspresi yg ingin ditampilkan, mood yang ingin dibentuk, semua dapat dikomunikasikan dengan baik kepada penonton bila semua dibentuk dalam penataan gerak yang tepat dan jelas.

d. ***Straight Ahead and Pose to Pose***

Merupakan dua pendekatan dalam menggambar animasi. Yang pertama adalah *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan: waktu pengerjaan yang lama.

e. ***Follow Through and Overlapping Action*** (Gerakan Mengikuti)

Bila suatu karakter dalam sebuah *scene* berhenti bergerak, dia tidak akan berhenti secara tiba-tiba. Diperlukan penghitungan *timing* yang tepat. *Follow*

through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak se-saat setelah melompat. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*).

STIKOM SURABAYA

STIKOM SURABAYA