

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Animasi

Animasi adalah sebuah kumpulan gambar-gambar yang disusun dan digabungkan secara terurut dengan cepat sehingga membuat gambar menjadi bergerak dan hidup. Menurut SAEBA (2008:223) “Animasi merupakan kumpulan *image* sekuensial (berurutan) yang menyatakan pergerakan, dimana *image* tersebut ditampilkan secara berurutan dalam waktu yang relatif cepat”.

Pada pengertian animasi itu sendiri animasi adalah sebuah satu kesatuan gambar yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya sedangkan menurut Yudistira (2007:143) “Animasi adalah serangkaian yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya”.

Dari kedua pengertian diatas penulis dapat mengambil sebuah kesimpulan yaitu animasi adalah sebuah kumpulan gambar-gambar yang tersusun, terurut, bergerak dengan cepat, saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

Pada penerapannya animasi dapat juga digunakan sebagai media pengenalan dan pelestarian budaya khususnya untuk pemuda-pemudi dan aktivis-aktivis budaya daerah serta dalam memahami kebudayaan daerahnya yang sudah mulai hilang sering perkembangan zaman di era yang modern ini. Animasi dapat juga dimanfaatkan untuk menjelaskan sebuah makna budaya yang beraneka ragam yang di sertai gambar dan narasi, agar dalam pemaparannya menarik dan tidak membosankan.

Dalam hakikatnya animasi yang baik juga dapat memberikan kemudahan dalam berinteraksi melalui gambar yang bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi gabungan gambar yang hidup.

2.1.1. Sosialisasi atau Penyuluhan

Dalam menyampaikan sebuah informasi kepada orang lain di perlukan sebuah perencanaan atau persiapan sebelum informasi tersebut diberikan, dalam hal ini informasi tersebut disampaikan dengan bentuk sosialisasi atau penyuluhan.

A. Pengertian Proses Sosialisasi atau Penyuluhan

Sosialisasi merupakan sebuah proses komunikasi yang sering digunakan oleh masyarakat dalam belajar atau menyampaikan sebuah materi atau sebuah informasi. Menurut Suhardi dan Sunarti (2009:101) “Sosialisasi adalah proses belajar yang kompleks. Dengan sosialisasi, manusia sebagai makhluk biologis menjadi manusia yang berbudaya, yang cakap menjalankan fungsinya dengan tepat sebagai individu dan sebagai anggota kelompok”.

Ada dua macam sosialisasi yaitu sebagai berikut.

1. Sosialisasi Primer (*Primary Socialization*)

Sosialisasi primer adalah sosialisasi yang pertama kali individu semasa kecil. Sosialisasi ini menjadi pintu bagi seseorang memasuki keanggotaan masyarakat.

2. Sosialisasi Sekunder (*Secondary Socialization*)

Sosialisasi Sekunder berlangsung pada tahap selanjutnya. Selama proses ini, individu mengenal sektor-sektor baru yang ada di masyarakat.

B. Fungsi dan Tujuan Sosialisasi

Secara umum, fungsi sosialisasi bertujuan untuk membentuk kepribadian. Kepribadian terbentuk melalui proses mempelajari pola-pola kebudayaan. Kebudayaan yang dipelajari meliputi nilai-nilai, norma-norma beserta sanksi-sanksi yang akan diterima bila terjadi penyimpangan. Menurut Suhardi dan Sunarti (2009:103) Setelah kepribadian terbentuk, manusia siap menjalankan perannya, di dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi umum itu dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu sudut pandang individu dan kepentingan masyarakat.

a. Individu

Dari sisi ini, sosialisasi berfungsi sebagai sarana pengenalan, pengakuan, dan penyesuaian diri terhadap nilai-nilai, norma-norma, dan struktur sosial. Dengan cara begitu, seseorang menjadi warga masyarakat yang baik. Pengertian warga masyarakat yang baik adalah warga yang memenuhi harapan umum warga masyarakat lainnya. Dengan kata lain, dia mampu memenuhi segala keawajiban dan menerima semua haknya sebagai warga masyarakat.

b. Masyarakat

Dari sisi ini, sosialisasi berfungsi sebagai sarana pelestarian, penyebarluasan dan pewarisan nilai-nilai serta norma-norma social. Dengan demikian, nilai dan norma tetap terpelihara dari generasi ke generasi dalam masyarakat yang bersangkutan.

2.1.2. Multimedia

Multimedia merupakan gabungan atau kesatuan dari beberapa kombinasi antara lain teks, suara (*sound*), gambar (*Image*), video dan animasi. Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010:2) “multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang di sampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif”.

Pada pengertiannya pula multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat di operasikan oleh pengguna, menurut Sunyoto dan Yang (2008:5) “Multimedia adalah integrasi antara teks, gambar grafik, suara, animasi dan video” sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Pada penjabaran diatas penulis menyimpulkan bahwa multimedia adalah kombinasi teks, gambar grafik, suara, animasi dan video yang dimanipulasi oleh komputer dan terintegrasi serta di control secara interaktif.

2.1.3. Animasi

Animasi adalah sebuah urutan gambar-gambar yang di rangkai sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambar terlihat bergerak. Menurut Soma (2007:116) “Animasi merupakan gambar diam yang di rangkai secara berurutan sehingga terlihat seperti gambar bergerak”. Setiap gambar dalam rangkaian itu disebut *frame*.

Dalam pengertiannya juga animasi interaktif adalah kumpulan gambar garis teks atau unsur pembentukan objek lain yang memberikan efek gerak atau

suara sehingga pengguna dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan dan dapat melakukan timbal balik pada animasi dan penggunaannya. Menurut Agus Suheri (2008:2) “Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”.

Dari penjabaran diatas penulis menyimpulkan animasi adalah gambar diam yang di rangkai sedemikian rupa dan berurutan serta menghasilkan gerakan.

2.2. Teori Pendukung

Dalam pembuatan media aplikasi interaktif ini penulis menjabarkan beberapa teori pendukung dalam pembuatan laporan tugas akhir ini.

2.2.1 Adobe Flash

Perangkat lunak Adobe Flash yang selanjutnya di sebut *Flash*, dulunya bernama “Macromedia Flash”, menurut Sunyoto (2010:1) “Merupakan *software* multimedia unggulan yang dulunya dikembangkan oleh Macromedia, tetapi sekarang dikembangkan dan di distribusikan oleh Adobe System. Sejak tahun 1996, Flash menjadi metode populer untuk menambahkan animasi dan interaktif *website*”. Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen *web*, di integrasikan dengan video dalam halaman *web* sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia (*Rich Internet Application*).

Flash tidak hanya digunakan untuk aplikasi web, tetapi juga dapat dikembangkan untuk membangun aplikasi *desktop* karena aplikasi *flash* selain di kompilasi menjadi format. Swf, menurut Sunyoto (2010:3) “Flash juga dapat dikompilasi menjadi format .exe”. Flash dapat digunakan untuk memanipulasi vector dan citra raster, dan mendukung *bidirectional streaming audio* dan video.

Flash juga berisi bahasa skrip yang diberinama “*Action Script*”. Beberapa produk software, sistem dan device dapat membuat dan menampilkan isi *flash*. *Flash* dijalankan dengan *adobe flash player* yang dapat ditanam pada *browser*, telepon seluler atau *software* lain.

Format file flash adalah SWF, menurut Sunyoto (2010:4) “biasanya disebut “*Shock Wave Flash*” movie “*Flash movie*” atau “*Flash Game*”, biasanya file berekstensi”. Swf dapat dijalankan melalui *web* secara *stand alone* pada *flash player* atau dijalankan di *windows* secara langsung dengan membuatnya dalam format ekstensi .exe.

2.2.2. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah sebuah aplikasi desain grafis dan *editing* foto yang sangat baik saat ini, menurut Wahana (2010:1) “Adobe Photoshop merupakan program aplikasi komputer pengolah grafis yang yang saat ini paling populer dan banyak digunakan untuk membuat dan mengolah gambar, membuat halaman *web*, *desktop publishing*, dan sebagainya”.

Program adobe photoshop CS4 merupakan versi adobe photoshop ke-11 yang dikeluarkan oleh adobe systems Corporated yang disajikan kedalam 2 versi, yaitu adobe photoshop CS4 dan adobe photoshop CS4 Extended. Kedua versi tersebut memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Menurut Wahana (2010:2) Pada versi adobe photoshop CS4 Extended memiliki fitur tambahan, yaitu mampu menampilkan dan memanipulasi objek 3D, grafik motion, dan analisis image.

2.2.3. Storyboard

Storyboard dalam pembuatan aplikasi pengenalan tentang kebudayaan dayak interaktif digunakan sebagai sarana untuk merancang *layout visual* dan

audio, penjelasan dari masing-masing tampilan di tempatkan pada sebuah kolom. Satu kolom dalam *storyboard* mewakili satu tampilan di layar *monitor* sedangkan Menurut Tatik dan Dedi (2017:35) “*Storyboard* adalah rancangan utuh tentang media pembelajaran, mulai dari alur, desain tampilan, macam-macam menu, musik pengiring, dan juga materi yang menjadi isi dari masing-masing menu”.

2.2.4. Testing Program

1. Pengujian *Black box*

Dalam pembuatan sebuah aplikasi pengujian perlu atau harus dilakukan agar kita dapat mengetahui kekurangan pada sebuah aplikasi itu sendiri supaya bisa mencegah hal-hal yang tidak diinginkan di kemudian hari, sedangkan,

Menurut Al Fatta (2007:172) pada *black box testing*, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang di inginkan, jika ada unit yang tidak sesuai maka outputnya maka untuk menyelesaikannya, di teruskan dengan pengujian yang kedua, yaitu *white box testing*.

2. Penerimaan *user* Terhadap Animasi

Dalam pembuatan animasi ini penulis juga membuat sebuah kuisisioner terhadap beberapa responden agar penulis mengetahui sejauh mana animasi interaktif yang dibuat dapat dipahami oleh *user*. Menurut Suroyo anwar (2009:168) “ kuisisioner merupakan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis tentang data faktual atau opini yang berkaitan dengan diri responden,yang dianggap fakta atau kebenaran yang diketahui dan perlu dijawab oleh responden”.