

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Tinjauan Judul Perancangan

2.1.1 Cergam

Cergam adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita. (Kusrianto 164)

2.1.2 Action

Action , adalah cerita yang menekankan aksi kepahlawanan dari tokoh cerita. Contoh aksi yang dilakukan adalah aksi petualangan, perkelahian, tembakan dan aksi-aksi yang mengandalkan fisik tokohnya. (Soewignjo 15)

2.1.3 Fiksi

Fiksi, adalah suatu cerita yang dibuat berdasarkan imajinasi dan berlainan dengan kisah-kisah kejadian sebenarnya. (“fiction”)

2.1.4 Animasi

Animasi , dikenal juga sebagai *motion picture* yang dalam bahasa indonesia disebut juga gambar bergerak. Animasi disebut juga gambar bergerak karena dalam pembuatannya menggunakan banyak gambar yang berurutan, kemudian digerakkan secara cepat sehingga seolah-olah gambar itu bergerak. (Soewignjo 1)

2.1.5 Flash

Flash adalah aplikasi komputer buatan Adobe Inc. yang ditujukan kepada para desainer maupun programer yang bermaksud merancang media interaktif seperti website, iklan pada website, media presentasi, dan game (www.adobe.com/education/products/flash)

2.2. Tinjauan Buku Bacaan

2.2.1 Pengertian Cergam

Cergam merupakan sebutan komik dalam bahasa Indonesia. Komik adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita. Selain gambar. Komik juga dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog maupun sekedar keterangan gambar (*caption*). Pada Umumnya sebuah komik menampilkan peranan seorang tokoh atau karakter. (Kusrianto 164)

Menurut McCloud (9), dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics*, komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (452) komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, maupun dalam bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

2.2.2 Sejarah Cergam

Komik Indonesia sebelumnya sempat populer dengan istilah ‘cergam’ yang seyogyanya dikenal sebagai singkatan dari cerita bergambar. Kononnya menurut Arswendo Atmowiloto (1986), seorang pemerhati komik, adalah salah seorang komikus Medan bernama Zam Nudlyen yang mencetuskan penyebutan akronim ‘cergam’ bagi memperhalus makna komik yang sempat terkonotasi dengan unsur-unsur negatif seperti kekerasan dan pornografi. Sementara komikus di era 1950-an hingga 1970-an masih menyukai istilah ini, sebelum akhirnya sekarang sebutan ‘cergam’ menjadi citra yang terasa usang dan dilupakan oleh masyarakat kita yang kini terbiasa menyebut ‘komik’ istilah yang diadopsi dari bahasa Inggris (*comic*).

Dahulu akronim ‘Cergam’ itu menurut Marcell Boneff (1972) ialah mengikuti/ meniru istilah cerpen (cerita pendek) yang sudah lebih biasa digunakan, dan konotasi cergam menjadi lebih bagus, meski terlepas dari masalah tepat tidaknya dari segi kebahasaan atau etimologis kata-nya. Mengenai dimana, kapan, dan bagaimana akhirnya istilah cergam bisa meluas dan diterima, masih diperlukan penelitian historis yang lebih mendalam. Cergam, sebagaimana komik yang lebih renyah penyebutannya di lidah dan rahang mulut pembaca sekarang ini, tidak terlepas daripada ‘gambar’ dan ‘cerita’.

Selalunya cerita dikaitkan dengan bentuk `tekstual', karena itu argumen komik adalah gambar yang bercerita tentu benar belaka.

Tetapi menilik kembali pada kelahiran komik, maka adanya teks dan gambar pada komik secara bersamaan dinilai oleh Francis Laccasin (1971), salah seorang budayawan Perancis pemerhati komik dinyatakan sebagai sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal. Kehadiran teks bukan lagi suatu keharusan karena ada unsur *strip* atau *sekuens* yang boleh dipertimbangkan sebagai jati diri komik lainnya, atau unsur `sekuensial' yang mengikuti dan membentuk narasi cerita. Di dalam komik selalu ada unsur narasi atau penuturan, teks cerita dapat hadir di antara penceritaan gambar-gambar yang berkesinambungan. Tetapi cerita tidak harus selalu hadir tekstual berupa tulisan-tulisan yang bercerita (bertutur). Karena itu istilah komik klasik Indonesia yaitu Cergam, cerita bergambar, cerita visual tak lagi harus dipingitkan dengan teks tertulis (verbal), tapi didekatkan kepada narasi atau bercerita, dalam pemahaman Eisner disebutlah *graphic narration* (film dan komik). Cergam atau komik menurut McLuhanian dianggap sebagai media 'dingin' yang membutuhkan partisipasi aktif yang relatif bertingkat-tingkat dari pembacanya. Istilah 'cergam' menurut sebagian orang tidaklah perlu diungkit-ungkit kembali, tetapi sebagai sebuah olah kreatifitas di Indonesia perlu dicatat dalam sejarah, dan ada baiknya tidak dilupakan begitu saja, karena meski hanya sebuah istilah kecil yang tampak tidak begitu berarti, tetapi tetaplah ia merupakan khazanah intelektual yang pernah disumbangkan oleh para seniman Indonesia.

2.2.3 Sejarah Cergam / Komik di Indonesia

Komik muncul di Indonesia pada tahun 1942, pada masa pendudukan Jepang. B. Margono menceritakan tentang legenda Roro Mendut pada harian Sinar Matahari Jogjakarta. Setelah Indonesia merdeka munculah komik Diponegoro dan Joko Tingkir yang memuat tentang kependudukan Jepang pada tahun 1948 oleh Abdul Salam. Kemudian munculah komik-komik dengan tema kepahlawanan yang berhubungan dengan kondisi politik saat itu, antara lain : "Sri Asih" (1952) R. A. Kosasih. "Kapten Jani", "Panglima Najan "(Tino Sidin), Tjip Tupai "Mala Pahlawan Rimba" (1957) dan sebagainya.

Pada tahun 1980-an komik Indonesia mengalami masa kejayaan dengan komik-komik seperti : "Si Buta dari Gua Hantu", "Siluman Serigala Putih", "Tuan Tanah Kedaung", "Si Djampang", "Panji Tengkorak" (Hans Jaladara), Godam (Wid NS) dan Gundala karya Hasmi.

Setelah itu komik Indonesia mengalami kemunduran karena dianggap terlalu mengadaptasi kebudayaan barat. Sehingga komik Indonesia tidak berkembang kecuali kecuali Dwi Koendoro (Dwikoen) pencipta tokoh Panji Koming Kompas (yang juga menciptakan legenda Sawung Kampret). Dari jenis *comic strip* ini muncul pula nama-nama Keliek Siswojo (Doyok, Pos Kota), Rahmad Ghazhali (Mr Boss Bisnis Indonesia). ("Selintas Sejarah Komik Indonesia") Memasuki tahun 1980-an akibat serbuan komik asing, perjuangan komik Indonesia lebih banyak dilakukan secara *Underground*.

Komik Indonesia menghembus nafas sekali lagi pada tahun 1994 dengan munculnya Rama-ShiTa:Legenda Masa Depan dan komik. Imperium Majapahit oleh Jan Mintaraga. Pada tahun 2003 M&C! Menerbitkan tiga komik lokal sekaligus yaitu : Alakazam (Donny Kurniawan), Dua Warna (Alfi "Sekte Komik" Zachkyelle) dan Tomat (Rachmat Riyadi). Serta "Caroq" oleh Thoriq yang mengawali aktifnya komik Indonesia di tahun 1990an.

Salah satu contoh komik Indonesia yang dicetak ulang Godam mata Sinar X, diambil dari cover Cetakan Ulang karya Wid NS diolah oleh Dedi "Gede" Sugianto,



Gambar 2.1 "Godam Mata Sinar X"

Sumber : <http://komikindonesia.com>

2.3 Tinjauan Tentang Gambar

Gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dsb) yang dibuat dengan coretan alat tulis pada sebuah media 2 dimensi (“picture”)

2.3.1 Tinjauan Unsur-Unsur Gambar

Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan:

2.3.1.1 Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, di mana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

2.3.1.2 Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang.

Goresan suatu garis memiliki arti/ kesan sebagai berikut:

- Garis tegak : Kuat, kokoh, tegas, hidup
- Garis datar : lemah, tidur, mati
- Garis lengkung : lemah, lembut, mengarah
- Garis patah : tegas, tajam, hati-hati, naik turun
- Garis miring : sedang, menyudutkan
- Garis berombak : halus, lunak, berirama

Goresan suatu garis fungsi:

- Sebagai abstrak bentuk
- Sebagai simbol pertemuan antara dua bidang yang berpotongan
- Sebagai ekspresi atau ungkapan suatu ide
- Sebagai irama gerak

2.3.1.3 Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu bidang geometri/ beraturan dan bidang non-geometri/ tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

2.3.1.4 Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antarobjek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

2.3.1.5 Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna di antaranya adalah *hue* (spektrum warna), *saturation* (nilai kepekatan) dan *Lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang). Ketiga unsur tersebut memiliki nilai 0 hingga 100. Hal yang paling menentukan adalah *lightness*. Jika ia bernilai 0, maka seluruh palet warna akan menjadi hitam (gelap tanpa cahaya), sebaliknya jika *lightness* bernilai 100, warna akan berubah menjadi putih, alias tidak berwarna karena terlalu silau.

2.3.1.5.1 Warna dalam Dunia Komputer

2.3.1.5.1.1 *Additive Color* (RGB)

Warna *Additive* dibuat dengan bersumber pada sinar. Sebagai contoh yang mudah, bola lampu memancarkan sinar yang secara umum disebut sinar putih.

Namun, jika bola lampu itu kita letakkan di balik kaca yang berwarna biru, maka sinar yang memancar seolah berwarna biru, maka sinar yang memancar seolah berwarna biru. Jika warna kacanya diganti dengan warna kuning, sinarnya pun akan berubah menjadi kuning. Spotlight panggung pertunjukan juga demikian. Warna-warna dihasilkan dari filter yang terpasang di depan sumber sinar.

Pesawat televisi maupun monitor komputer menggunakan sistem yang sama, yakni additive colors. Sumber sinar dari kedua alat tersebut difilter dengan komponen warna hijau, merah dan biru. Ketiga warna itu selanjutnya akan menghasilkan spektrum warna yang dapat kita tonton. Baik melalui jenis monitor atau TV *Cathode Ray Tube* (CRT) maupun *Liquid Crystal Display* (LCD)

Oleh karena komponen warnanya terdiri dari *Red*, *Green*, dan *Blue*, maka konsep warna tersebut terkenal juga dengan istilah RGB baik pada *Photoshop* maupun program lain. *Additive Color* dipergunakan jika *image* yang dibuat akan ditampilkan sebagai *display* di layar monitor misalnya, desain *web page* maupun *slide show*.

2.3.1.5.1.2 *Subtractive Color* (CMYK)

Warna *Subtractive* secara umum bisa dikatakan sebagai warna yang dapat dilihat mata kita karena adanya pantulan cahaya. Dengan demikian, warna yang tertangkap mata kita bukanlah merupakan sumber cahaya yang dipancarkan oleh permukaan benda berwarna itu. Sebagai contoh yang mudah dipahami, lampu *spotlight* yang diarahkan ke tembok bercat kuning akan memantulkan cahaya kuning ke mata kita. Hal itu dapat terjadi apabila semua warna akan diserap oleh cat, kecuali warna kuning. Sementara itu, tembok itu sendiri tidak memancarkan warna apapun. Hal tersebut terbukti dengan dipadamkannya lampu *spotlight* sehingga tembok itu tidak berwarna alias gelap. Dalam penyebutan warna, gelap disebut hitam. Warna-warna *Subtractive* terdiri dari komponen warna dasar *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Black*. Warna-warna ini digunakan dalam proses pencetakan offset maupun printer komputer.

2.3.1.6 Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagimenjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam.

Ditinjau dari efek tampilannya tekstur digolongkan menjadi tekstur kasar dan halus. Disebut tekstur nyatabila ada kesamaan antarhasil raba dan pengelihatana. Sementara itu pada, tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil pengelihatana dan perabaan. Misalnya, bila dilihat tampak kasar, tetapi ketika diraba ternyata sebaliknya, yaitu terasa halus. Dalam penerapannya, tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna..

2.3.2 Tinjauan Tentang Gambar Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidakhanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah,koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi dapat berbentuk macam-macam. Seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto. (Kusrianto , 140)

2.3.2.1 Tinjauan Tentang Gambar Ilustrasi menggunakan *Computer Graphic*

Pada saat teknologi komputer sudah populer, goresan ilustrasi berwarna terutama dibuat dengan pena dan tinta hitam maupun cat air, kini digantikan dengan program-program gambar berbasis vector seperti *CorelDRAW*, *Illustrator*, *Canvas*, maupun *FreeHand*(Kusrianto 157)

Salah satu teknik yang banyak digunakan oleh para ilustrator adalah pembuatan sket di atas kertas menggunakan pensil, yang kemudian dibuat outline bentuknya dengan tinta hitam. Sket tersebut kemudian di-*scan* sehingga menghasilkan image bitmap.

Image hasil scan selanjutnya di-*Trace* untuk mengonversi dari format bitmap yang terdiri dari titik-titik menjadi vektor. Dari situlah akhirnya hasil tracing dari outline diproses menggunakan fasilitas yang terdapat dalam program tersebut sehingga diproses hasil akhirnya.

Kemudahan gambar yang diperoleh menggunakan komputer dapat dimodifikasi dan digandakan dengan cepat, baik secara keseluruhan maupun bagian-bagian tertentu sehingga pembuatan efek-efek yang sama pada saat harus membuat adegan lain dari ilustrasi akan menjadi lebih mudah..

2.3.2.2 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

Gambar-gambar ilustrasi yang ditampilkan dan dipisahkan dalam panel-panel berfungsi sebagai pencerita utama dilengkapi dengan teks. Sifatnya berurutan secara sekuensial, maksudnya bahwa gambar-gambar tersebut menceritakan suatu cerita bila dilihat secara berurutan dan berkesinambungan. Masing-masing gambar dalam panel tersebut saling *dependent* (tergantung) satu sama lainnya dan tidak dapat dipisahkan agar dapat menyampaikan ceritanya.

2.3.2.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat

Saat manual dengan pensil untuk sketsa kemudian penintaan dengan *drawing pen* atau semacamnya. Kemudian memasuki tahap digital dengan scanner, Dan proses digital dengan software *Adobe Photoshop* untuk pembersihan, pemberian gelap terang, teks.

2.3.2.4 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan

Dalam satu pannel ada latar depan dan latar belakang, biasanya latar depan adalah karakter atau tokoh dan benda-benda didekatnya dan latar belakang adalah *setting* dan lokasi dari adegan yang ditampilkan. Untuk memisahkan latar depan dari latar belakang digunakan tebal-tipis garis. Pada latar belakang digunakan goresan yang tipis sedangkan pada *outline* latar depan digunakan goresan tebal. Dasarnya adalah yang lebih dekat menggunakan garis tebal sedangkan yang lebih jauh menggunakan garis tipis.

2.3.2.5 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan disini adalah gaya manga. Dengan ukuran mata yang relative besar dan dengan beberapa elemen-elemen dilebih-lebihkan. Gambar lingkungan ditampilkan serealistis mungkin, sedangkan gambar karakter

ditampilkan sesederhana mungkin agar memudahkan dalam penggambaran yang berulang-ulang, serta karakter-karakter mengandalkan ekspresi wajah diperkuat dengan latar belakang untuk menyampaikan isi hatinya.

2.3.2.5.1 Tinjauan Manga

Dalam bahasa Jepang, komik adalah *manga*. Manga mulai populer pada tahun 1950. Dengan gayanya yang khas, komik itu berhasil diekspor ke luar negeri dan diterima oleh masyarakat penggemar komik di seluruh dunia. Bahkan di akhir dasawarsa 90-an, Manga telah mengalahkan seluruh dominasi komik Amerika dan Eropa. Kepiawaian komikus Jepang dalam menundukkan pembaca komik Amerika melalui kemampuan menggambar tokoh-tokoh yang berfigur unik serta jalan cerita yang disajikan sebagaimana cara pendongeng khas amerika, membuat pembaca tidak bisa lepas dari serial cerita dalam komik Manga. (Kusrianto, 174)



Gambar 2.2 “Bleach”

Sumber : <http://en.wikipedia.org/wiki/P:MANGA>

2.3.2.5.1.1 Ciri Khas dalam Gaya Gambar Manga

Ciri khas gaya gambar *manga* adalah:

- Sebagian besar karakter dalam manga digambarkan dengan mata yang agak besar dan bulat. Digambarkan sedemikian rupa untuk menunjukkan perasaan emosi karakter dengan jelas dan meyakinkan.

- Hidung karakter-karakter dalam manga biasanya dibuat mancung, tajam dan mungil dengan bentuk sederhana. Hidung yang digambar mancung dan tajam menunjukkan ketegasan sifat para karakter.
- Tokoh-tokoh manga biasanya digambar dengan mulut yang relatif kecil dan mungil. Mulut dengan ukuran seperti ini membuat para tokoh tampak manis dan menyenangkan.

Ciri khas gaya gambar *manga* yang lainnya adalah serumit apapun kelihatannya sebuah gambar wajah, objek-objek wajah sebenarnya dibuat dengan bentuk-bentuk yang amat sederhana.

- Mata sebenarnya terdiri dari dua buah garis dengan lingkaran di tengahnya
- Hidung benar-benar menyerupai angka 2 yang kadang-kadang ditambahkan sebuah garis kecil yang berfungsi untuk menyatakan lubang hidung.
- Mulut hanya merupakan sebuah garis. Bahkan bila sedang terbuka (tertawa, berteriak) bentuk mulut amatlah sederhana.
- Bentuk wajah relatif bersih dari tonjolan-tonjolan otot atau tulang tengkorak, dengan bentuk pipi yang cukup gemuk.

2.4 Tinjauan Tentang Animasi

2.4.1 Tinjauan Pengertian Animasi

Animasi, dikenal juga sebagai *motion picture* yang dalam bahasa Indonesia disebut juga gambar bergerak. Animasi disebut juga gambar bergerak karena dalam pembuatannya menggunakan banyak gambar yang berurutan, kemudian digerakkan secara cepat sehingga seolah-olah gambar itu bergerak.

2.4.2 Tinjauan Bentuk Animasi

Ada banyak cara untuk menciptakan animasi tergantung dari media yang digunakan. Media itu dapat berupa bidang *flat* atau *dimensional*. Pembuatan animasi bidang *flat* atau lebih dikenal dengan animasi 2D, menggunakan gambar, lukisan atau foto. Sedangkan pembuatan animasi bidang *dimensional* atau lebih dikenal dengan animasi 3D, menggunakan tanah liat, mainan, bahkan menggunakan manusia sebagai objek.

2.4.3 Tinjauan Proses Pembuatan Animasi

Dalam pembuatan animasi harus dapat menentukan gagasan gerak untuk suatu objek, setelah itu kemudian dipikirkan suatu konsep dalam kaitan dengan tindakan per bagian dari objek.

Hitungan waktu dalam animasi adalah frame/detik. Artinya jika dalam sebuah animasi, ditentukan suatu objek dengan gerakan selama 3 detik, berubah gambar sebanyak 12 frame/detiknya maka animator harus menciptakan gambar untuk mengisi sebanyak 36 frame.

Dalam proses pembuatan animasi, harus dilakukan banyak perencanaan dalam pembuatan animasi sebelum masuk pada bagian animasi itu sendiri, yaitu menentukan cerita, mengembangkan cerita per adegan, menentukan dialog tiap scene, menentukan gambar dan warna pada setiap objek, menentukan jalan cerita dalam bentuk komik, atau yang lebih dikenal dengan istilah story board dalam dunia perfilman.

2.4.4 Tinjauan Perkembangan Dunia Animasi

. Sebenarnya, sejak jaman dulu, manusia telah mencoba meng-animasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih; Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti celeng, bison atau kuda, digambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk (Hallas and Manvell 1973:23).

Orang Mesir kuno menghidupkan gambar mereka dengan urutan gambar-gambar para pegulat yang sedang bergumul, sebagai dekorasi dinding. Dibuat sekitar tahun 2000 sebelum Masehi (Thomas 1958:8)

Lukisan Jepang kuno memperlihatkan suatu alur cerita yang hidup, dengan menggelarkan gulungan lukisan, dibuat pada masa Heian (794-1192) (ensiklopedi 'Americana' volume 19, 1976). Kemudian muncul mainan yang disebut *Thaumatrope* sekitar abad ke 19 di Eropa, berupa lembaran cakram karton tebal, bergambar burung dalam sangkar, yang kedua sisi kiri kanannya diikat seutas tali bila dipilin dengan tangan akan memberikan santir gambar burung itu bergerak (Laybourne 1978:18).

Hingga di tahun 1880-an, Jean Marey menggunakan alat potret beruntun merekam secara terus menerus gerak terbang burung, berbagai kegiatan manusia dan binatang lainnya. Sebuah alat yang menjadi cikal bakal kamera film hidup yang berkembang sampai saat ini. Dan di tahun 1892, Emile Reynaud mengembangkan mainan gambar animasi yang disebut *Praxinoscope*, berupa rangkaian ratusan gambar animasi yang diputar dan diproyeksikan pada sebuah cermin menjadi suatu gerak film, sebuah alat cikal bakal proyektor pada bioskop (Laybourne 1978:23).

Kedua pemula pembuat film bioskop, berasal dari Perancis ini dianggap sebagai pembuka awal dari perkembangan teknik film animasi (Ensiklopedi'.Americana'vol.VI,1976:740)

Sepuluh tahun kemudian setelah film hidup maju dengan pesatnya di akhir abad ke 19. Di tahun 1908, Emile Cohl pemula dari Perancis membuat film animasi sederhana berupa figure batang korek api. Rangkaian gambar-gambar blabar hitam (*black-line*) dibuat di atas lembaran putih, dipotret dengan film negative sehingga yang terlihat figur menjadi putih dan latar belakang menjadi hitam.

Sedangkan di Amerika Serikat Winsor McCay membuat film animasi "*Gertie the Dinosaur*" pada tahun 1909. Figur digambar blabar hitam dengan latar belakang putih. Menyusul di tahun-tahun berikutnya para animator

Amerika mulai mengembangkan teknik film animasi di sekitar tahun 1913 sampai pada awal tahun 1920-an; Max Fleischer mengembangkan "*Ko Ko The Clown*" dan Pat Sullivan membuat "*Felix The Cat*". Rangkaian gambar-gambar dibuat sesederhana mungkin, di mana figure digambar blabar hitam atau bayangan hitam bersatu dengan latar belakang blabar dasar hitam atau dibuat sebaliknya. McCay membuat rumusan film dengan perhitungan waktu, 16 kali gambar dalam tiap detik gerakan Fleischer dan Sullivan telah memanfaatkan teknik animasi sell, yaitu lembaran tembus pandang dari bahan seluloid (*celluloid*) yang disebut "*cell*".

Pemula lainnya di Jerman, Lotte Reineger, di tahun 1919 mengembangkan film animasi bayangan, dan Bertosch dari Perancis, di tahun 1930 membuat percobaan film animasi potongan dengan figure yang berasal dari potongan-potongan kayu. Gambar berikut adalah tokoh "*Gertie The Dinosaurs*", dan "*Felix the Cat*" George Pal memulai menggunakan boneka sebagai figure dalam film animasi pendeknya, pada tahun 1934 di Belanda. Dan Alexander Ptushko dari Rusia membuat film animasi boneka panjang "*The New Gulliver*" di tahun 1935. Di tahun 1935 Len Lye dari Canada, memulai menggambar langsung pada film setelah memasuki pembaharuan dalam film berwarna melalui film "*Colour of Box*".

Perkembangan Teknik film animasi yang terpenting, yaitu di sekitar tahun 1930-an. Di mana muncul film animasi bersuara yang dirintis oleh Walt Disney dari Amerika Serikat, melalui film "*Mickey Mouse*", "*Donald Duck*" dan "*Silly Symphony*" yang dibuat selama tahun 1928 sampai 1940.

Pada tahun 1931 Disney membuat film animasi warna pertama dalam filmnya "*Flower and Trees*". Dan film animasi kartun panjang pertama dibuat Disney pada tahun 1938, yaitu film "*Snow White and Seven Dwarfs*".

Demikian asal mula perkembangan teknik film animasi yang terus berkembang dengan gaya dan ciri khas masing-masing pembuat di berbagai Negara di eropa, di Amerika dan merembet sampai negara-negara di Asia. Terutama di Jepang, film kartun berkembang cukup pesat di sana, hingga pada dekade tahun ini menguasai pasaran film animasi kartun di sini.

2.5 Tinjauan Media Distribusi

2.5.1 Tinjauan Internet

Istilah Internet berasal dari bahasa Latin inter, yang berarti "antara". Secara kata per kata Internet berarti jaringan antara atau penghubung. Memang itulah fungsinya, Internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi.

Sementara jaringan lokal biasanya terdiri atas komputer sejenis (misalnya *DOS* atau *UNIX*), Internet mengatasi perbedaan berbagai sistem operasi dengan

menggunakan “bahasa” yang sama oleh semua jaringan dalam pengiriman data. Pada dasarnya inilah yang menyebabkan besarnya dimensi Internet.

Dengan demikian, definisi Internet ialah “jaringannya jaringan”, dengan menciptakan kemungkinan komunikasi antar jaringan di seluruh dunia tanpa bergantung kepada jenis komputernya. Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang memanfaatkan kemajuan media komunikasi dengan menggunakan protocol standard dalam berkomunikasi yaitu *protocol TCP/IP*.

2.5.2 Tinjauan *Blog*

Sebuah *Weblog*, *Web log* atau singkatnya *Blog*, adalah sebuah aplikasi web yang memuat secara periodik tulisan-tulisan (posting) pada sebuah webpage umum. Posting-posting tersebut seringkali dimuat dalam urutan posting secara terbalik, meskipun tidak selamanya demikian. Situs web semacam itu biasanya dapat diakses oleh semua pengguna internet sesuai dengan topik dan tujuan dari si pengguna blog tersebut.

Web dan *log* (*weblog*) adalah media di mana pemiliknya menuliskan catatan pengalaman pribadi, opini berupa tulisan maupun gambar yang bisa terus diperbarui dan diakses melalui internet. Pemilik weblog-disebut weblogger-bebas mencurahkan pemikiran baik berupa tulisan maupun gambar di situ, melengkapi dengan desain yang diingini dan melengkapinya dengan fasilitas yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pemilik dan pengunjung weblog-nya.

2.6 Analisa Data

2.6.1 Tinjauan 5W + 1 H

2.6.1.1 *What*

Produk ini adalah sebuah produk cergam yang bersifat interaktif yang ditampilkan menggunakan layar komputer di mana gambar di dalam panelnya dapat bergerak.

2.6.1.2 *Who*

- Geografis : Masyarakat di daerah perkotaan yang sudah mengenal dan dapat mengoperasikan komputer
- Demografis : laki-laki dan perempuan, batasan umur 18 tahun ke atas, dapat mengoperasikan komputer.
- Psikografis : pencari hal baru, penggemar cergam dan sejenisnya
- Sosial Budaya : Indonesia, berbagai kelas sosial
- Situasi Pemakaian : pada saat senggang, untuk kesenangan
- Manfaat : Hiburan

2.6.1.3 *When*

Pada bulan Desember 2008 terutama pada saat liburan di mana orang memiliki banyak waktu senggang dan membutuhkan sebuah hiburan.

2.6.1.4 *Where*

Hasil perancangan ini akan diupload di internet melalui *weblog* menggunakan server Indonesia seperti www.pasarhosting.com.

2.6.1.5 *Why*

Perancangan ini dibuat sebagai proyek eksperimental untuk memperkenalkan sebuah terobosan baru untuk menikmati sebuah cergam dengan penyajian yang berbeda.

2.6.1.6 *How*

- Penyusunan Cerita, alur, dan plot

Langkah awal adalah menentukan tema cerita yang akan diangkat, setelah itu menentukan gaya cerita (*genre*) yang ingin ditonjolkan secara garis besar dalam komik kemudian menyusun plot yang disertai dengan prolog, klimaks, dan antiklimaks.

- Desain karakter

Setelah melakukan penyusunan cerita, maka diciptakan sebuah karakter yang sesuai dengan jalan cerita yang telah disusun. Cerita yang baik dapat dicapai dengan karakter yang unik dan kuat.

- Penyusunan desain panel dan halaman

Untuk menyampaikan kisah yang kita buat yaitu ilustrasi dan teks, maka kita perlu menampungnya ke dalam panel yang terdapat di dalam setiap halaman.

Panel disebut juga jendela media, karena bagi pembuat komik panel seakan-akan merupakan sebuah jendela yang kita gunakan untuk menangkap kegiatan tokoh-tokoh dan lingkungan di sekitar kegiatan tersebut.

- Pembuatan sketsa

Gambaran kasar mengenai adegan-adegan yang ingin ditampilkan dalam cerita tersebut. Dalam proses ini terjadi banyak pemikiran-pemikiran bagaimana sebuah komik akan terlihat.

- *Inking*

Proses ini dilakukan setelah pembuatan sketsa selesai. Secara garis besar proses *inking* adalah sebuah proses untuk menghaluskan dan mengamankan hasil karya menggunakan media yang memiliki kepekatan yang lebih kuat daripada pensil.

- *Scanning*

Memasukkan gambar ke dalam komputer agar dapat diolah secara digital.

- *Clean-up*

Membersihkan noda gambar yang tersisa setelah *inking*.

- *Coloring*

Melakukan pewarnaan gambar secara digital menggunakan program Adobe Photoshop.

- *Shading*

Memberikan bayangan dan cahaya untuk menciptakan gambar yang terkesan berdimensi.

- Menyusun *lay-out* dan panel

Menyusun gambar yang sudah diproses ke dalam panel sesuai dengan desain panel yang sudah dibuat.

- Pembuatan animasi

Gambar-gambar yang sudah diolah akan dipisah dan dipotong menjadi beberapa bagian untuk diproses dan dianimasikan menggunakan program animasi *Flash*.

2.6.2 Kesimpulan Analisa Data

Produk yang dibuat dalam perancangan ini adalah cergam animasi dengan genre action fiksi. Perancangan ini bersifat eksperimental untuk menemukan sebuah cara baru untuk menikmati sebuah cergam dan tidak terikat pada permasalahan yang ada. Pendistribusian produk ini dilakukan melalui internet dan dapat menggunakan media CD sebagai alternatifnya. Untuk memperoleh data yang diperlukan, akan dilakukan studi pustaka pada bahan-bahan yang dapat menjadi panduan dan referensi pembuatan komik animasi.