

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Penulisan laporan berisi laporan tugas akhir atau karya sejenis yang sudah ada sebelumnya sebagai referensi atau tinjauan penelitian dalam laporan. Sehingga akan didapatkan keterkaitan dengan karya di atas. Adapun karya yang penulis maksud adalah sebagai berikut:

2.1.1. Dani Arifudin dan Deuis Nur Astrida

Jurnal berjudul “**Penerapan *Pitch Bible* Dalam Produksi Film Animasi 3D Legenda Naya Sentika**”. Di tulis oleh Dani Arifudin dan Deuis Nur Astrida, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Dalam jurnalnya Dani Arifudin dan Deuis Nur Astrida menggunakan metode penerapan *Pitch Bible* untuk merancang produksi film animasi. Dalam prosesnya, premis yang diangkat oleh peneliti dalam animasi ini adalah kisah yang menceritakan tentang pernah yang berlangsung selama 5 tahun, dengan dipimpin oleh seorang pimpinan yang berani. Namun, pemimpin perang berhasil dijebak dan ditangkap oleh pasukan musuh. Meskipun demikian, perjuangan ini dilanjutkan oleh salah satu prajuritnya yang gagah berani. Dengan tipu muslihatnya musuh kembali menangkap prajurit tersebut dalam keadaan tidak siap. Pihak musuh yang geram

melakukan pembalasan dengan memasukkan dirinya ke dalam tong dan membuangnya ke laut. Dari hasil penerapan *Pitch Bible* yang ditujukan pada pembuatan film animasi 2D Legenda Naya Sentika ini, ada beberapa kesimpulan yang dihasilkan, yaitu sebagai berikut. Pertama, penerapan *Pitch Bible* pada produksi film animasi dengan menggunakan metode dari Villamil-Molina, diketahui bahwa *Pitch Bible* masuk pada bagian *production*. Kedua, proses produksi film animasi lebih efektif dan efisien dengan menggunakan panduan dan dokumen dari *pitch bible*, sehingga sangat membantu tim produksi pada masing – masing bagian.

2.1.2. Ado Hariawan

Jurnal berjudul "**Perancangan *Pitch Bible* "Sekar Mekar"**" ditulis oleh Ado Hariawan, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam jurnalnya Ado Hariawan menekankan pentingnya *Pitch Bible* sebagai panduan dalam proses produksi animasi, memastikan semua aspek kreatif dan teknis terdokumentasi dengan baik. Dalam prosesnya, premis yang diangkat oleh peneliti dalam animasi ini adalah alat pengenalan IP yang disebut juga dengan *Pitch Bible*. Melalui *Pitch Bible*, calon *buyer* dan *developer* akan lebih mudah untuk mengetahui konsep dan *style* film animasi yang akan dibuat. Bukan hanya itu, isi dari *Pitch Bible* juga memuat perancangan potensi pengembangan IP dari segi keuangan ke dalam bentuk produk lain, seperti *merchandise*, mainan, *games*, dan lain

sebagainya. Ide yang sekiranya berpotensi akan memiliki peluang lebih besar untuk mendapatkan kerjasama. Berbagai film animasi telah berhasil diproduksi berkat lewat forum *Pitching*, sebagai contohnya film animasi “*Adeventure Time*” di *chanel Cartoon Network* dan “*Stranger Things*” di *chanel Netflix*. Perancangan *pitch bible* “Sekar Mekar” merupakan salah satu tahap yang perlu dilewati untuk bisa menawarkan kerjasama IP (*Intellectual Property*) “Sekar Mekar” ke pihak ketiga. Dalam tahap tersebut, ada pula tahap – tahap lagi di dalamnya yang semuanya menjadi dasar dalam perancangan ini, yang bermula dari mengidentifikasi data, analisis data, merancang konsepnya, dan yang terakhir memvisualisasikannya ke dalam bentuk *slide* presentasi dan buku. Dalam mengidentifikasi data dan menganalisisnya, tentu saja dibutuhkan datanya terlebih dahulu. Data diperoleh dari riset terhadap sumber informasi IP “Sekar Mekar”, yaitu komik “*Bloomong Flower*”, riset target *audiens*, dan yang tak kalah penting, riset target *buyers*. Hasil riset yang didapat dari komik “*Blooming Flower*” adalah data visual dan cerita IP, riset target *audiens* mendapat data profil anak umur 8 – 15 tahun, dan riset target *buyers* mendapatkan profil studio produser animasi di Indonesia yang satu visi dengan “Sekar Mekar”, kemudian berdasarkan semua data yang sudah dianalisis, dibuatlah perencanaan tentang konsep *pitch bible* IP “Sekar Mekar”, baik dari segi visual maupun konten.

Segi visual meliputi keseluruhan desain *layout*, serta desain karakter dan desain *environmental* dari “Sekar Mekar”. Dari segi kontennya diawali dengan pengenalan terhadap IP, penyajian visual IP, dan perencanaan *roadmap* IP. *Roadmap* terdiri dari media yang paling sederhana yaitu media sosial, NFT (*Non-Fungible Tokens*), buku cerita, *merchandise*, hingga media utama yang diinginkan yaitu film animasi. Pada proses yang terakhir, yaitu visualisasi karya, diawali dengan menerjemahkan konsep – konsep yang telah diancang dari bahasa verbal menjadi bahasa visual. Sehingga, tergambarakan bentuk *iconic*, tipe huruf, dan warna yang akan menjadi dasar visualisasi karya. Baru setelah itu, proses desain karya bisa dimulai, mulai dari logo, desain karakter, desain *environmental*, *IP Roadmap Planning*, serta desain *layout* dari buku cetak dan *slide* presentasi.

2.1.3. Chabib Syarifudin dan Wahyu Pujiyono

Jurnal berjudul **“Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2d Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic”** ditulis oleh Chabib Syarifudin dan Wahyu Pujiyono, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Ahmad Dahlan. Dalam jurnalnya oleh Chabib Syarifudin dan Wahyu Pujiyono mengulas tentang pembuatan aplikasi film animasi 2D dengan tema sedekah menggunakan teknik *2D Hybrid Animation* dengan pemanfaatan *Graphic* yang mengandung nilai *edutainment* untuk anak – anak.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari jurnal ini adalah pesan moral yang terdapat di dalam film animasi “Dahsyatnya Sedekah” dapat tersampaikan dengan baik karena bahasanya yang simpel dan mudah dimengerti, film animasi yang dihasilkan layak untuk dipertontonkan kepada anak – anak terutama anak usia 2 – 8 tahun karena mengandung nilai *edutainment* baik secara moral maupun *religious* serta dapat menghibur anak – anak, animasi juga sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh guru maupun orang tua dalam memberikan variasi pengajaran sehingga dapat memotivasi anak untuk belajar karena belajar menjadi menyenangkan karena adanya unsur hiburan.

2.1.4. Cahyani Indrawati dan Nanda Julian Utama

Jurnal berjudul “**Kardinah dalam Bingkai Juang Perempuan di Tegal 1911 – 1927**” ditulis oleh Cahyani Indrawati dan Nanda Julian Utama, Universitas Negeri Semarang. Dalam jurnalnya oleh Cahyani Indrawati dan Nanda Julian Utama mengulas tentang rekam jejak Kardinah di Tegal. Penelitian ini berfokus pada pemikiran serta peran Kardinah dalam memperjuangkan hak – hak perempuan, beserta dampak dari upayanya di Tegal pada periode 1911–1927. Kajian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam kontribusi Kardinah dalam berbagai aspek kehidupan sosial. Penelitian ini menggunakan metode sejarah yang mencakup beberapa tahapan, seperti pengumpulan data awal,

verifikasi sumber, analisis informasi, dan penyusunan historiografi. Data utama yang digunakan berasal dari arsip pemerintah, surat kabar pada masanya, serta penelitian-penelitian terdahulu yang relevan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kardinah memiliki gagasan dan strategi konkret dalam meningkatkan kesejahteraan perempuan Jawa. Salah satu langkah awalnya adalah mendirikan institusi pendidikan bagi perempuan, yaitu Sekolah Kepandaian Putri dan Wisma Pranawa. Selain itu, beliau turut berperan dalam melestarikan serta mempromosikan kerajinan perak lokal dan motif batik khas Tegalan. Di bidang kesehatan, upaya Kardinah tampak dalam pembangunan fasilitas medis yang kini dikenal sebagai Rumah Sakit Umum Daerah Kardinah. Meskipun perannya kurang dikenal dibandingkan tokoh lain seperti Kartini, kontribusi Kardinah terhadap perempuan di zamannya sangat signifikan, sehingga penelitian ini menjadi penting untuk mengangkat kiprahnya ke permukaan.

2.2 Landasan Teori

Dalam pembuatan konten animasi yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatannya. Adapun beberapa teori yang menjadi landasan pada tahapan pembuatan konten animasi yaitu sebagai berikut:

2.2.1. Pengertian *Pitch Bible*

Jurnal berjudul “Penerapan *Pitch Bible* Dalam Produksi Film Animasi 3D Legenda Naya Sentika” yang ditulis oleh Dani Arifudin dan Deuis Nur Astrida. *Pitch Bible* adalah tahapan untuk mendokumentasikan mulai dari ide, visi, dan *style* animasi. *Pitch Bible* ini berisi aspek rinci tentang semua bagian pada produksi animasi seperti premis, deskripsi, karakter, dan desain, *script*, *storyboard* dan lain – lain. Dengan menggunakan *Pitch Bible* semua asset yang dibutuhkan dalam proses produksi animasi akan terdokumentasikan secara terstruktur.

Pitch Bible berfungsi sebagai media penyampaian ide dan pendukung presentasi, sekaligus menjadi materi yang ditinggalkan agar para pengambil keputusan dapat mengingat kembali konsep yang telah disampaikan. Dokumen *pitch bible* memainkan peran penting dalam mempresentasikan proyek animasi karena mampu menyampaikan visualisasi serta atmosfer proyek secara menyeluruh. Mengingat animasi memiliki ragam gaya yang khas dan berbeda – beda, *pitch bible* menjadi sarana efektif untuk menunjukkan persepsi visual yang akan dialami oleh penonton sasaran. Dengan demikian, pada penelitian ini penerapan *pitch bible* diaplikasikan pada proses produksi video konten animasi *hybrid* dengan judul “Kardinah : Cahaya Yang Tersembunyi”, yang sekaligus bertujuan memperkenalkan tokoh pahlawan daerah

untuk diangkat ke dalam video konten animasi *hybrid* kepada anak usia 13 – 17 tahun.

2.2.2. Media Digital

Berdasarkan penjelasan dari Maryla Fatira, dkk (2021) dalam buku *Pembelajaran Digital*. Media digital dapat diartikan sebagai sarana yang memuat kombinasi elemen seperti informasi, tulisan, audio, serta visual yang tersimpan dalam bentuk digital. Media digital berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran karena mempermudah guru dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif kepada siswa. Selain itu, keberadaan multimedia mampu memicu minat belajar terhadap topik tertentu. Beberapa bentuk media digital yang sering digunakan dalam pembelajaran mencakup tulisan cetak, gambar visual, suara, video, serta animasi (Karl, 2019).

2.2.3. Pengertian Animasi *Hybird*

Berdasarkan penjelasan dari Francisca Faria dan Catia Peres dalam buku *The Impact of Hybrid Animation on the Future of Animation*. Animasi *hybrid* adalah teknik yang menggabungkan animasi 2D dan 3D untuk menciptakan visual yang lebih dinamis dan menarik. Dalam animasi 2D, gambar-gambar datar disusun secara berurutan untuk menampilkan pergerakan dalam ruang tanpa kedalaman. Sebaliknya, animasi 3D dibuat menggunakan perangkat lunak khusus yang memungkinkan objek memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, sehingga dapat diputar dan dilihat dari berbagai sudut.

Dengan mengombinasikan kedua teknik ini, animasi *hybrid* mampu menghadirkan pengalaman visual yang lebih imersif dan fleksibel dalam penyajian perspektif serta gerakan.