BAB II

PERANCANGAN *E-BOOK* SEJARAH DAN TEKNIS PEMBUATAN FILM ANIMASI *STOP MOTION*

2. 1 *E-book*

Perkembangan teknologi semakin meningkat dan serba digital, mudah dan praktis. Begitu pula dengan buku yang di buat secara digital yaitu *E-book*. Menurut *Oxford e-book* adalah versi elektronik dari buku cetak yang dapat dibaca pada komputer pribadi. *E-book* adalah singkatan dari *electronic* book atau buku elektronik. *E-book* ini berupa file dengan format bermacam-macam, ada yang berupa pdf (portable document format) yang dapat dibuka dengan program Acrobat Reader atau sejenisnya. Ada juga yang dengan bentuk format html, yang dapat dibuka dengan *browsing* atau internet eksplorer secara *offline*. Ada juga yang berbentuk format exe. Kebanyakan *e-book* menggunakan bentuk format pdf. Karena lebih mudah dalam mempergunakannya dan mudah dalam mengolah security.

Dengan adanya *e-book* ini yang mempunyai hobi membaca dimudahkan untuk tidak menyimpan buku-buku dalam bentuk fisik, akan tetapi hanya menyimpan berbentuk *file e-book* dengan format pdf, exe, html yang dapat di simpan dan di akses menggunakan computer sehingga pembaca mudah mengakses dimana saja.

2.1.1 Sejarah *E-book*

Secara teknologi *e-book* bisa di sebut sekumpulan teks digital. Michael Hart dan Proyek Gutenberg-nya adalah orang yang mengupayakan penggunaan teknologi digital untuk bahan-bahan tekstual. Mereka memulai proyeknya pada tahun 1971 dengan mendigitalkan *Declaration of Independence* (proklamasi kemerdekaan AS) memakai standar yang dikenal dengan nama *American Standard Code for Information Interchange* (ASCII). Teknologinya masih sederhana dan tanpa pertimbangan keindahan tampilan seperti yang sekarang

dapat dilakukan dengan berbagai program pengolah kata. Tujuannya sangat sederhana, yaitu menyediakan sebanyak mungkin teks digital kepada masyarakat umum.

E-book seperti ini belum terlalu popular melihat resolusi layarnya masih jauh lebih rendah dibandingkan resolusi kertas. Jika sebuah buku kertas mampu memberikan resolusi 1200 dpi sehingga mata kita tidak lelah membaca, maka *e-book* seringkali hanya bisa mencapai 105 dpi atau bahkan hanya 72 dpi.

2.2 *Stop Motion*

Stop motion adalah teknik untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Teknik *stop motion* menggunakan prinsip frame to frame yang di susun secara berurutan sehingga menimbulakan kesan bergerak. *Stop motion* terdiri dari foto – foto yang di susun berurutan, akan tetapi kumpulan foto yang di dapatkan dalam *stop motion* tidak sehalus pengerjaan animasi menggunakan komputer karena pengambilan sebuah gambarnya memerlukan penggerakan objek secara manual dan menggunakan benda mati.

Menurut Albert E.Smith dan J.Stuart Blackton pada tahun 1897 teknik *stop motion* adalah teknik dimana sebuah obyek berupa boneka, model, atau gambar digerakkan oleh animator dengan cara memindahkan posisi secara perlahan-lahan. Disetiap gerakan direkam dengan kamera foto ataupun kamera *shooting*. Dan hasil rekaman itu disusun berurutan, maka yang tercipta adalah kesan seolah – olah bergerak dan hidup.

Di Indonesia teknik animasi *stop motion* masih jarang digunakan, karena teknik animasi *stop motion* termasuk teknik lama yang memerlukan keahlian dan kesabaran yang tinggi. Namun animasi teknik *stop motion* ini mempunyai ciri khas dari segi model yang di gunakan berupa benda mati dan memberikan kepuasan tersendiri bagi animator yang membuat dengan teknik *stop motion*

.

2.2.1 Sejarah *Stop motion*

Pada umumnya animasi awalnya bukan video, melainkan kumpulan gambar yang berurutan sehingga akhirnya menjadi sebuah video. Animasi berawal dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis. Animasi adalah teknik untuk membuat dan mengerakkan sebuah obyek, baik berbentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi dan dibuat menggunakan berbagai cara, contohnya menggunakan kertas, komputer dan lain sebagainya. Contoh pertama dari teknik *stop motion* diciptakan oleh Albert E. Smith dan J. Stuart Blackton Humpty Dumpty dalam film The Circus (1897), mereka mencoba membuat film animasi *stop motion* dengan menggunakan modelnya mainan dari akrobat sirkus dan binatang menjadi hidup. Trik maestro film Perancis Georges Méliès digunakan untuk menghasilkan judul bergerak seperti kartu untuk salah satu film pendeknya, tapi tidak pernah dimanfaatkannya lagi dalam proses film yang lain. Hotel Haunted tahun 1907 merupakan film *stop motion* oleh J. Stuart Blackton, dan merupakan film yang sukses besar ketika dirilis. Pelopor *stop motion* besar Eropa Władysław Starewicz pada tahun 1892-1965, dengan beberapa animasinya yang berjudul The Beautiful Lukanida pada tahun 1910, The Battle of the Stag Beetles tahun 1910, dan The Ant and the Grasshopper tahun 1911.



Gambar 2.1. Proses pembuatan *stop motion*

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-Igc4BnQNFF4/T61m4U0k1iI/AAAAAAAAAfc/81dUh_cF5Ko/s320/blog.cyber4rt.com-shaun_the_sheep2.jpg

(8 November 2013)

2.2.2 Jenis-jenis *stop motion*

2.2.2.1 Clay Animation

Clay animasi adalah film animasi *stop motion* yang menggunakan *clay* sebagai model. *Clay animatin* merupakan suatu teknik yang menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan.



Gambar 2.2. *Contraptions Cracking* Wallace

Sumber :

http://images3.wikia.nocookie.net/__cb20071224233054/wallaceandgromit/images/0/0c/Cracking_Contraptions.jpg (Diakses 8 November 2013)

2.2.2.2 Toy-motion

Toy-motion adalah film *stop motion* yang menggunakan mainan sebagai modelnya, seperti action figure atau Lego sebagai model yang digunakan untuk animasi .



Gambar 2.3. Toy motion *Mini Lego*

(Sumber : http://www.flickr.com/photos/44486449@N02/7279003262/in/photostream/

(8 November 2013)

2.2.2.3 2D *Clay Animation*

Dalam 2D *Clay Animation*, *clay* karakter datar diletakkan pada permukaan yang datar seperti meja dan dibuat agar terlihat seperti dia berdiri.



Gambar 2.4. 2D *Clay Animation*

Sumber : http://2.bp.blogspot.com/-kFyE4bN_ce4/ThNJxydmZZI/AAAAAAAAA2s/4o9pVW_KiOE/s1600/v5web_buffalo012.JPG

(8 November 2013)

2.2.2.4. Kertas Animasi

Kertas animasi menggunakan konsep yang sama seperti 2-D. Satu-satunya perbedaan adalah bahwa animator menggunakan guntingan kertas, bukan sosok tanah liat. Berikut adalah contoh dari kertas Animasi.



Gambar 2.5. Kertas animasi

Sumber : http://www.loadedpants.com/2068,mortal-kombat-fatalities-in-paper-animation/

(8 November 2013)

2.3 Media Informasi

Di zaman modern saat ini media informasi sangatlah penting, karena dengan adanya media informasi semua orang dapat mengetahui informasi-informasi yang sedang berkembang.

2.3.1 Definisi Media Informasi

Media : suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya.

Informasi : data-data yang telah di proses hingga mempunyai arti dan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang menggunakan data tersebut.

Kesimpulan dari pengertian di atas media informasi adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi yang di desain khusus dari sumbernya kepada penerima informasi dengan tujuan penerima dapat mengerti informasi yang di sampaikan

2.3.2 Jenis jenis media informasi

Berikut ini adalah beberapa jenis media informasi, yaitu :

a. Media cetak : surat kabar, majalah, buku , poster, brosur ,dll
   Media cetak biasanya mempunyai tingkat aktivitas yang cukup tepat, yaitu sekitar per-satu hari untuk surat kabar dan perbulan untuk majalah
b. Media non cetak
   Media non cetak khususnya televisi merupakan media yang cukup di minati, karena mempunyai unsur audio dan visual. Sedangkan media online yaitu internet di masyarakat jaman sekarang sudah menjadi lebih dari sekedar media informasi akan tetapi sebagian orang ini menjadi bagian dari gaya hidup , karena media ini memiliki jangkauan yang paling luas dan mudah di akses dimana saja.