

PERKEMBANGAN ANIMASI TERKINI



Adam Arthur Faizal

M3119001

TI A

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2020

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
BAB 1 PENDAHULUAN.....	3
A. Latar Belakang	3
BAB 2 PEMBAHASAN	4
A. Teknik Rotoscope (Gaya menjiplak realistis/wujud nyata)	4
B. Limited (Gaya sederhana).....	4
C. Exaggeration (Gaya Berlebihan)	4
BAB 3 PENUTUP.....	4
A. Kesimpulan.....	4
DAFTAR PUSTAKA.....	5

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Awal mula animasi bisa dilihat dari penemuan gambar-gambar prasejarah yang terdapat di dinding gua-gua. Unsur gerak dalam gambar-gambar di dinding gua menunjukkan usaha merekam pengalaman melalui rangkaian gambar. Usaha manusia untuk merekam pergerakan makhluk hidup sudah lama dilakukan. Penemuan mangkuk di Iran yang berusia 5.200 tahun adalah salah satunya. Di Mesir juga ditemukan serangkaian gerakan pegulat yang digambarkan dalam ruang pemakaman. Selanjutnya, sebelum ada kamera, film, dan proyektor, sudah ditemukan alat yang mampu menampilkan sekuen gambar sehingga terlihat bergerak. Namun, alat-alat ini hanya mampu menampilkan gambar secara langsung dan juga hanya bisa dilihat oleh satu orang saja. Penemuan-penemuan itu antara lain Lentera Ajaib (1650-an) oleh Christiaan Huygens dan Athanasius Kircher, Thaumatrope (1824) yang dipopulerkan oleh John Ayrton Paris, Phenakistoscope (1831) yang dipopulerkan oleh Joseph Plateau dari Belgia dan Simon von Stampfer dari Austria, Zoetrope (1834) oleh William George Horner, flipbook (1868) yang dipatenkan oleh John Barnes Linnett, dan Praxinoscope (1877) yang dibuat di Prancis oleh Charles-Émile Reynaud.

Era pertama animasi ditandai oleh penemuan alat fotografi yang bernama Kinetoscope oleh Thomas Edison pada 1893, serta ditemukannya alat yang bernama Cinematograph oleh Lumière bersaudara pada 1894. Animasi tradisional yang menggambarkan rangkaian adegan secara detail mulai dari latar belakang sampai karakternya di atas plat juga mulai bermunculan, salah satunya ditandai dengan munculnya film *Little Nemo* (1911), *Gertie the Dinosaur* (1914), and *the The Sinking of the Lusitania* (1918) yang disutradarai oleh Winsor McCay. Dengan ditemukannya Cinematograph, era film bisu berkembang lebih baik.

Pada era ini film animasi mencapai puncak pencapaian, baik secara kualitas cerita, teknik pembuatannya, maupun komersialisasinya. Era ini dikenal sebagai Era Disney, dari nama Walt Disney yang terkenal dengan film *Steamboat Willie* pada 1928 yang mempopulerkan karakter ciptaannya, Mickey Mouse atau Miki Tikus dalam film tersebut. Dua tahun kemudian muncul studio animasi Warner Bros Cartoon (1930). Pada 1937, Walt Disney memperkenalkan film *Snow White and the Seven Dwarfs* yang dikenal sebagai film animasi durasi panjang pertama yang menggunakan warna dan secara keseluruhan dibuat menggunakan gambar tangan.

Era Televisi. Sejak televisi diperkenalkan di Amerika Serikat pada 1951, lama-kelamaan televisi mulai menggeser bioskop sebagai medium penayangan film animasi. Masyarakat mulai terbiasa menonton film animasi melalui televisi dan film animasi semakin dikomersialisasikan melalui televisi. Era animasi di televisi ini dimulai saat Hanna Barbera, studio animasi yang kemudian mendominasi acara televisi animasi di Amerika, menayangkan program televisi *Huckleberry Hound* yang berdurasi 30 menit pada 1958. Selain itu, Jepang juga mulai membuat film animasi untuk menyaingi Amerika. Pada 1945, Jepang memperkenalkan film animasi berdurasi panjang berupa propaganda negara dengan judul *Momotaro's Divine Sea Warriors*.

Kemajuan teknologi membuat komputer sebagai alat utama penghasil animasi menjadi semakin meluas penyebarannya dan semakin terjangkau harganya. Permintaan dunia hiburan atas animasi semakin meningkat seiring bertambahnya jam siar televisi kabel dan televisi satelit seiring dengan meningkatnya penggunaan Internet. Jika sebelumnya serial animasi lebih ditujukan sebagai hiburan untuk anak-anak umur 9 tahun ke bawah, sekarang animasi juga ditujukan untuk kalangan dewasa. Dari segi produksi, film animasi digital untuk layar lebar yang dikerjakan sepenuhnya melalui komputer pertama kali dikenalkan oleh studio Pixar pada 1995 melalui film animasi *Toy Story*. Walt Disney sebagai pemain lama juga tidak ketinggalan memproduksi film animasinya menggunakan bantuan komputer, tanpa meninggalkan goresan tangan animaturnya. Film-film Walt Disney tersebut antara lain adalah *Mulan* (1998), *Tarzan* (1999), *Lilo & Stitch* (2002), *Bolt* (2008), *Wreck-it Ralph* (2012) dan *Frozen* (2013)

BAB 2 PEMBAHASAN

A. Teknik Rotoscope (Gaya menjiplak realistis/wujud nyata)

Jadi dalam pembuatan film animasi ini menggunakan video asli lalu dijiplak adegan per adegan sehingga diperoleh gerakan yang alami. Film kartun yang dihasilkan merupakan jiplakan dari video asli.

B. Limited (Gaya sederhana)

Biasanya digunakan oleh industri film animasi yang kejar tayang sehingga memaksa untuk produksi dengan cepat. Disini gerakan tidak terlalu dipentingkan, karena mengutamakan unsur cerita. Namun kualitas gerak tetap harus dijaga agar tampak alami. Umumnya banyak diterapkan di Jepang sehingga produksi film disana relatif tinggi. Sebagai contoh: Doraemon, Shinnchan, Ninja Hatori, dll. Di Amerika juga banyak menggunakan gaya ini untuk kejar tayang stasiun televisi seperti Scooby Doo, Flintstone, Jetson, dll. Perusahaan film animasi juga banyak menggunakan gaya ini. Salah satu hasil karyanya: Spongebob, Dora, dll.

C. Exaggeration (Gaya Berlebihan)

Gaya film animasi yang sangat ideal dan diakui oleh animator dunia karena disini kreatifitas, imajinasi dan keterampilan animator sangat menentukan. Tak ada campur tangan dengan menjiplak ataupun mencontoh. Gaya film animasi ini lebih mengutamakan gerak animasi dari pada unsur ceritanya, agar tampak lebih dramatis dan ekspresif, namun tetap mempertimbangkan unsur cerita sebagai standart kualitas yang seimbang. Contoh: Micky Mouse, Donald Duck, Tom and Jerry, dan Tiny Toon

BAB 3 PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada dasarnya, ada perbedaan yang benar-benar kecil antara animasi "tradisional" dan animasi komputer; perbedaan utama adalah dalam alat yang digunakan untuk membuat animasi ini, biaya dan usaha yang terlibat dalam proses, dan kualitas hasil akhir.

Animasi tradisional adalah proses yang sangat manual karena menggunakan tangan, animasi 2D dicapai dengan ratusan-ribu gambar frame dan dibuat secara manual. Mentransfer satu frame ke frame lain, membersihkan cels plastik, cat tangan, dan kemudian film secara berurutan atas gambar latar belakang. Proses ini membutuhkan tim seniman, seniman clean-up (tim yang membuat gambar kasar jadi lebih rapih), pelukis, sutradara, seniman latar belakang, dan kru film / kamera, bersama dengan seniman storyboard dan penulis naskah untuk bekerja di luar konsep asli, untuk proyek skala besar, jumlah waktu, tenaga, dan peralatan yang terlibat juga berjumlah sangat banyak.

Animasi 3D tradisional kurang "3D" dan lebih terdiri dari claymations dilakukan dengan menggunakan teknik stop-motion film, konsep asli animasi 3D tidak benar-benar melebar sampai penggunaan komputer dalam pembuatan animasi memudahkan semuanya. Animasi yang menggunakan komputer menghilangkan kebutuhan untuk banyak alat tambahan yang diperlukan untuk membuat animasi, karena semua alat-alat dan tim yang dibutuhkan pada proses pembuatan animasi tradisional di atas dapat digantikan dengan komputer.

Tergantung pada jenis animasi yang diinginkan, kadang-kadang proses dapat sepenuhnya terkomputerisasi, dalam kasus lain, seperti di banyak animasi 2D, karya tangan-yang menggunakan pensil misalnya, masih diperlukan, sebelum kemudian di-scan ke komputer untuk diwarnai dan diurutkan secara digital. Proses ini jauh lebih sistematis, dan umumnya jauh lebih murah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bendazzi, G. (2007). Defining animation-a proposal.” Pehlídka animovaného filmu/Festival of Film Animation. (Kon) texty/(Con) texts. Diakses pada 24 July 2014 dari <http://www.pifpaf.cz/cs/kontexty/30-kontexty/160-defining-animation-a-proposal>.
- Biran, M. Y. (2009). Sejarah Film; 1900 – 1950. Depok: Komunitas bamboo
- Cavalier, S. (2011). The World History of Animation. California: University of California Press.
- Harun, A., Rahim, R. Abd. (2008). Analyzing the First Malaysian Animated Film Hikayat Sang Kancil. Malaysia: Faculty of Art & Design Universiti Teknologi MARA Shah Alam.
- Linsenmaier, T. (2008). Why animation historiography? Journal of Animation Studies, 3, California Institute of the Arts.
- Pikkov, U. (2010). Animashopy; Theoretical Writings on the Animated Film, Estonia: Estonian Academy of Arts.
- Prakosa, G. (2010). Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia, Jakarta: Yayasan Visual Indonesia (Nalar).
- Sachari, A. (2005). Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa; Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Wells, Paul (1998). Understanding Animation. London: Routledge.
- Wright, J. A. (2005). Animation Writing and Development: from Script Development to Pitch, Burlington: Elsevier.
- Kurnianto, Arik. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia. Humaniora. 6. 240. 10.21512/humaniora.v6i2.3335.