

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Sejarah Animasi

Leila Honari (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “Reflecting on Poto-Animation Techniques In the Mandalic Forms of Persian Traditional Arts” menyebutkan bahwa pada tahun 1830 banyak ditemukannya alat – alat optical yang menjadi titik awal pembuatan animasi menjadi pesat. Dimana pada tahun 1860 seorang fotografer bernama Eadweard Muybridge menciptakan sebuah alat optik yang dinamakan Zoopraxiscope yang merupakan alat pertama yang dapat menciptakan ilusi gambar bergerak. Yang setelahnya pada tahun 1888 alat ini kemudian disempurnakan oleh Muybridge dan Thomas Edison yang telah menciptakan alat prototipe dari motion capture camera sehingga menciptakan Zoopraxiscope yang menghasilkan suara dan gambar yang kemudian alat ini menjadi benih awal untuk mengambil dan memanipulasi gambar bergerak.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 2.1** Eadweard Muybridge's Zoopraxiscope

(Sumber : Wikipedia)

Menurut Cinzia Bottini (2016) dalam jurnalnya yang berjudul “UPA : Redesigning Animation” mengatakan bahwa pada mulanya animasi berkembang pada saat Perang Dunia II pecah, pada saat itu animasi digunakan sebagai alat propaganda sehingga pada tahun 1942 sampai 1945 sebesar 47% animasi kartun saat itu menceritakan perang yang saat itu sedang berlangsung

Selain itu menurut Helen Mccarthy (2019) dalam jurnalnya berjudul “Recreating Anime History : The Development of British Anime Fandom And The Developing Comprehension of Anime History as A Transnational Phenomenon” mengatakan bahwa anime banyak terinspirasi dari kartun Amerika dan juga seni dari Perancis sehingga menurut beliau anime merupakan karya transnational yang lahir dari 3 negara berbeda dengan budaya yang berbeda juga. Animasi berjudul “Astro Boy” adalah animasi pertama yang tayang di televisi Jepang pada tahun

1963, karya ini dibuat oleh Tezuka Tetsuwan yang sekarang dikenal dengan sebutan Bapak Anime.

## 2.2 12 Prinsip Animasi

Dalam dunia animasi modern terdapat 12 prinsip yang menjadi acuan seluruh animator dalam membuat karya mereka. 12 prinsip animasi ini diperkenalkan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981) dalam bukunya yang berjudul “The Illusion of Life: Disney Animation” yang menyebutkan bahwa ke 12 prinsip tersebut merupakan upaya para animator Disney untuk menciptakan animasi yang realistis tanpa harus mematuhi hukum dasar fisika saja. Adapun ke 12 prinsip animasi tersebut sebagai berikut :

- 1 Squash & Stretch, Gerakan untuk memberikan kesan kelenturan pada animasi.
- 2 Anticipation, adalah Gerakan ancang – ancang sebelum melakukan Gerakan berikutnya.
- 3 Staging, merupakan pengaturan kamera ataupun pose dari tokoh animasi agar mudah dimengerti oleh orang yang menontonnya.
- 4 Straight Ahead and Pose to Pose, merupakan Teknik penggambaran Gerakan dari karakter tertentu, contoh jika Straight Ahead maka penggambaran karakter berlari hanya sekedar berlari namun jika Pose to Pose maka saat berlari karakter tersebut akan dibuatkan pose nya saat berlari.
- 5 Follow Through and Overlapping Action, Gerakan susulan pada saat berhenti bergerak.
- 6 Slow in & Slow Out, perlambatan dan percepatan pada animasi agar terlihat menarik.
- 7 Arcs, Merupakan kurva melingkar yang terdapat pada suatu Gerakan.
- 8 Secondary Action, Gerakan tambahan untuk melengkapi Gerakan utama.
- 9 Timing, ditentukan dari jumlah inbetween suatu frame, jika semakin sedikit jumlah frame maka Gerakan semakin cepat, begitu pula sebaliknya.

- 10 Exagerration, merupakan gerakan atau adegan yang dilebih – lebihkan dari yang biasa.
- 11 Solid drawing, artinya gambar yang dibuat tidak akan berubah atau berbeda di setiap adegannya.
- 12 Appeal, penggambaran karakter agar terlihat memiliki ciri khas atau karisma sendiri.

### **2.3 Karir Animator**

Menurut Cinzia Bottini (2016) “UPA : Redesigning Animation” mengatakan bahwa animator mulai berkembang secara pesat pada masa Perang Dunia II di mana pada saat itu Amerika Serikat membentuk divisi khusus yang disebut FMPU atau Film Production Unit of the U.S Army. Di mana animator – animator tersebut membuat animasi kartun untuk melakukan propaganda. Setelah Perang Dunia II berakhir pada tahun 1950 pertelevisian dan iklan menjadi tren dan pada saat itu mulai banyak didirikan studio animasi sehingga terjadi pergeseran yang tadinya animasi digunakan untuk propaganda kini animasi kartun mulai digunakan sebagai hiburan dan alat promosi.

Menurut Jason Douglas (2021) “ Artist, Author, And Pioneering Motion Picture Animator: The Career of Helena Smith Dayton” beliau mengatakan bahwa pada awalnya animator hanya diperuntukkan bagi kaum pria. Hal ini ia ungkapkan dalam kasus Helena Smith Dayton yang merupakan seorang pembuat animasi berbahan clay atau tanah liat. Namun semua hasil karyanya tidak diakui hanya karena dia seorang Wanita, selain itu dalam beliau juga menyebutkan bahwa pada tahun sebelum 1917 pekerjaan animator kurang dihargai oleh masyarakat khususnya animator perempuan karena mereka dianggap tidak memiliki hak asasi pada saat itu. Setelah 1917 barulah perempuan memiliki hak atas suaranya sehingga animator – animator perempuan mulai dihargai karyanya.

### **2.4 Contoh kasus penggunaan animasi dalam konten marketing**

Saat ini karir animator mulai digunakan untuk keperluan promosi tidak hanya untuk membuat film namun sekarang juga jasa animator digunakan untuk

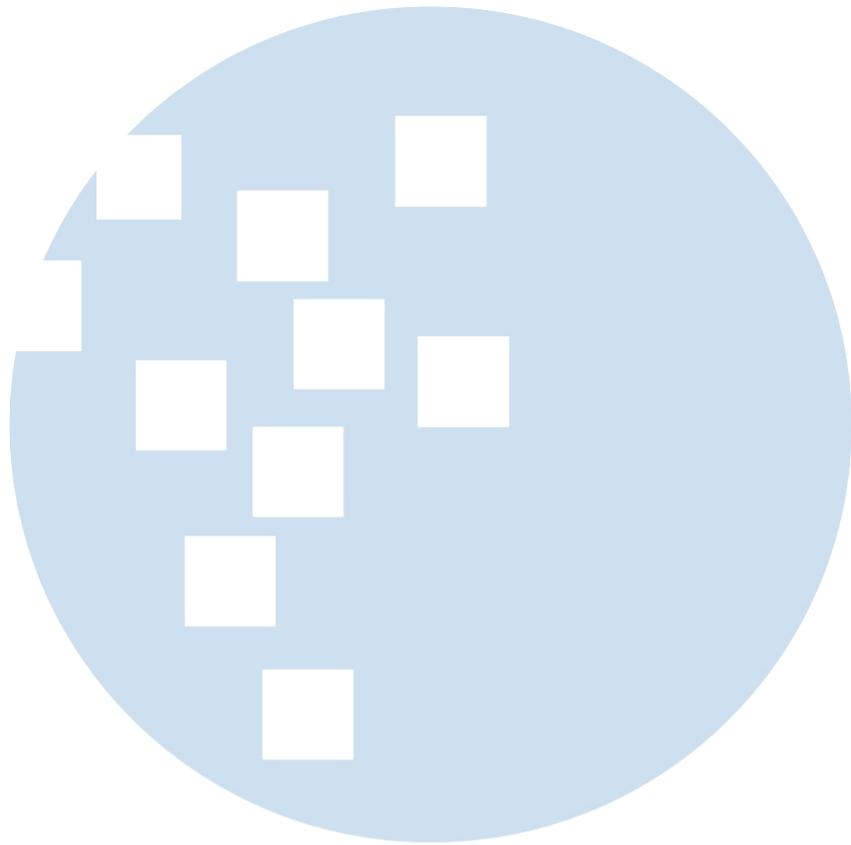
melakukan promosi sebuah produk, seperti yang tertulis dari artikel Sonia Pombo-Rodrigues (2020) yang berjudul “Nutrition Profile of Products with Cartoon Animations on the Packaging: A UK Cross-Sectional Survey of Foods and Drinks” menyimpulkan bahwa penggunaan animasi kartun sangat menarik perhatian anak – anak sehingga cara ini banyak digunakan oleh perusahaan makanan yang tidak sehat, hal ini terbukti dari gambar kartun animasi pada kemasannya mempengaruhi kebiasaan makan anak – anak. Sehingga menurutnya jika promosi animasi ini digunakan untuk mempromosikan makanan sehat mungkin akan memiliki dampak yang positif.

Begitu pula menurut Rama Aryobimo Simanjuntak (2020) dalam jurnal yang berjudul “Studi Penerapan Animasi dan Motion Graphic Dalam Meningkatkan Kualitas Iklan Digital” menyimpulkan bahwa promosi menggunakan animasi dapat memberi pengalaman kepada yang menontonnya karena dalam pembuatan prosesnya dapat menggambarkan hal sulit yang tidak bisa digambarkan dengan proses syuting.

## **2.5 Motion Graphic**

*Motion graphic* adalah media dalam bentuk visual yang menggabungkan antara desain grafis dan film dengan menambahkan berbagai elemen dasar yang berbeda seperti desain objek 2 dimensi, desain objek 3 dimensi, animasi, ilustrasi, fotografi, video, musik, dan tipografi (Motion by Design, 2010: 7). Menurut Dickinson (2010), *motion graphic* meningkatkan kepuasan dalam menentukan ide dengan menggabungkan gambar dan suara yang dapat mempengaruhi emosi penonton. Selain itu *Motion Graphic* merupakan potongan media visual yang menggabungkan film dan desain grafis (Sukarno,2014).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA