

2. STUDI LITERATUR

Menurut KBBI tahun 2008, Animasi adalah sebuah bentuk film yang terbuat dari rangkaian lukisan atau gambar yang berbeda satu dengan yang lainnya sehingga tampak bergerak saat diputar. Definisi dari KBBI inilah yang kemudian melahirkan dua istilah lain dari animasi, diantaranya animasi abstrak dan animasi naturalistik. Animasi abstrak merupakan prinsip estetika dimana animasi dilihat sebagai karya yang mengandung garis, warna, dan bentuk abstrak yang diciptakan dan dimanipulasi oleh animator. Sedangkan animasi naturalistik merupakan prinsip dalam pembuatan sebuah film animasi, dimana tokoh dalam film tersebut harus sesuai dengan penggambaran dalam kamera.

Menurut Wyver (1989) dalam bukunya yang berjudul “The moving image: an international history of film, television, and video”, menjelaskan Sejarah sinema sebagai salah satu dari bentuk seni, dimulai pada abad ke 19 dan dianggap memiliki dua praktik berbeda yang berkembang secara bersamaan. yang pertama adalah pengambilan gambar nyata menggunakan media kimia yang dikenal secara umum sebagai fotografi. Yang kedua adalah eksplorasi untuk membuat gambar tampak bergerak, yang dikemas dalam serangkaian media hiburan yang kemudian dikenal dengan mainan filosofis atau optik.





Gambar 2.1 Hasil fotografi tertua didunia
Nicephore Niepce, 1826

Menurut Leila Honari (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “reflecting on proto-animation techniques in the Mandalic forms of Persian traditional arts”, Sinema animasi merupakan bentuk pembuatan film yang menggabungkan kedua praktik tersebut, namun sering didefinisikan secara implisit sebagai bentuk karya seni yang lebih lemah. Sejarah umum sinema dan teknologi komunikasi lain yang muncul pada abad ke-19 tidak ada yang menuliskan referensi yang merujuk pada animasi. Seperti pada buku “InfoCulture: The Smithsonian Book of Information Age Inventions” yang ditulis oleh Steven Lubar (1993) tulisan ini berpendapat bahwa pemahaman animasi bahkan sudah ada sejak jaman pra-sejarah, yang membuktikan bahwa pentingnya animasi dalam budaya gambar bergerak.

Dalam jurnalnya, Leila juga menegaskan, bahwa para ilmuwan saat itu sedang mempelajari sebuah fenomena dan berhasil menemukan beberapa mainan optik sekitar tahun 1830-an yang memberikan gambaran terhadap konsep ini dan menyusun langkah – langkah menuju konsep animasi yang lebih luas. Fotografer Eadweard Muybridge menggunakan gambar berurutan yang diambil dari gerakan

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

hewan untuk menjawab pertanyaan ilmiah dan kedokteran hewan pada tahun 1860. Menurut Prodger (2003), Muybridge juga terinspirasi oleh Phenakistoscope Plateau dan menciptakan mainan optik yang dikenal sebagai Zoopraxiscope.

Dalam bukunya yang berjudul “InfoCulture: The Smithsonian Book of Information Age Inventions” Lubar juga menjelaskan, Thomas Edison yang telah menemukan banyak prototipe perangkat kamera, bertemu dengan Muybridge di tahun 1888 untuk membahas mengenai ide penggabungan perangkat fonografinya dengan Zoopraxiscope, untuk menghasilkan gambar dan suara secara berdampingan. Ini merupakan awal dari proses untuk dapat menangkap dan memanipulasi gambar bergerak secara keseluruhan.



Gambar 2.2 bentuk dari Phenakistoscope, 1833

Menurut Hahtamo dalam bukunya “Illusions in Motion: Media Archeology of the Moving Panorama and Related Spectacles” (2013), eksperimen pertama dalam dunia animasi adalah dalam bentuk hiburan yang paling populer, sebelum diciptakannya Bioskop. Faktanya, industri film menemukan langkah awalnya di

sini. Bertepatan dengan ekspansi industri pada abad ke-19, banyak penemuan yang muncul dari ilmuwan yang mempelajari dan mengukur fenomena fisik.

Sejarahwan animasi, Charles Solomon (1989) dalam artikelnya yang berjudul “Enchanted Drawings, The History of Animation”, mengkritik bahwa tidak semua kesimpulan Roget benar, dia memang menjelaskan sebuah fakta bahwa manusia akan memadukan serangkaian gambar menjadi satu gerakan jika gambar disajikan dengan cepat dan dengan penerangan yang cukup serta terputus – putus secara teratur. Studi Roget juga kemudian mempengaruhi ilmuwan lain seperti Joseph Plateau yang menciptakan Phenakistoscope dan William Horner yang menciptakan Zoetrope. Menurut Rossaak (2011), perangkat ini juga yang memberikan kesempatan kepada penemu untuk menciptakan objek yang terjadi fenomena ilmiah dan merasa terhibur dengan apa yang ada di dalamnya.

Pendekatan pertama adalah berdasarkan Oxford Advanced Learner’s Dictionary (2015) yang mendefinisikan animasi sebagai teknik mengambil gambar secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan yang dimunculkan saat film tersebut ditampilkan. Joao Paulo (2015), mendefinisikan motion graphic sebagai seni menggabungkan animasi dan desain grafik untuk menyampaikan informasi dan mengkomunikasikan ide. Berdasarkan definisi tersebut tiba kesimpulan bahwa dalam animasi, gambar yang ditangkap secara berurutan akan menghasilkan gerakan ilusi dan menggunakan motion graphic sebagai bagian dari teknik animasi, memungkinkan desainer grafis untuk menyampaikan informasi dan ide dalam bentuk motion graphic.

Berdasarkan penelitian Joao Paulo (2015), Motion Graphic atau animasi topografi telah digunakan oleh industri film dan televisi selama beberapa dekade sebagai media untuk menyajikan dan mempromosikan film dan acara TV. Sementara industri ini telah mengadopsi teknik animasi tradisional dalam peralatannya. Industri ini juga dikenal sebagai pelopor dalam pengembangan teknik grafis komputer. Sejarah Motion graphic dapat ditelusuri dalam seratus tahun yang lalu, yaitu pada karya gerakan avant – garde modernis.

Joao Paulo juga berpendapat bahwa, Pada awal abad ke-20, bidang tersebut tidak dianggap sebagai subjek, karena diidentifikasi dengan karya eksperimental seniman, animator dan pemrogram. Selama hampir tiga dekade pertama, seniman dan pembuat film seperti Dziga Vertov, Walter Ruttmann dan Man Ray bereksperimen dengan film, cahaya, bentuk dan suara. Lalu pada tahun 1940-an dan 1950-an, beberapa pembuat film seperti Norman McLaren, Oscar Fischinger, Len Lye dan James Whitney melakukan pekerjaan dalam menganimasikan bentuk – bentuk abstrak menjadi semakin minimalis dan geometris. Dengan perhatian diberikan kepada suara sebagai aspek penting dalam produksi periode ini, hubungan antara suara dan motion graphic yang dibangun pada periode tersebut tetap menjadi landasan seni hingga hari ini.

Caroline Parsons (2013) dalam “Why we need a new language of cinema” berpendapat bahwa terdapat 2 definisi animasi yang berbeda. Pertama dari segi teknis, semua film digital merupakan bagian dari animasi. Sedangkan yang lain memperkuat pada aspek penceritaan lewat animasi, dengan memberikan catatan bahwa animasi merupakan genre khusus yang mengutamakan karakteristik unik

dari penceritaan lewat animasi. Namun, film animasi dapat mewakili sebagian besar genre dari film, seperti komedi, drama, fiksi, dokumenter dan dapat ditunjukkan untuk beberapa penonton. Di sisi lain, motion graphic dapat hadir dalam genre film apapun, tetapi dengan pengecualian sebagai bagian dari film eksperimental, jadi motion graphic bukanlah bagian dari genre sebuah film.

Lev Manovich (1999) dalam artikelnya “What is Digital Cinema?” menyarankan bahwa dalam sinema analog, setiap adegan yang tertangkap, telah terjadi dalam kenyataan, baik itu fiksi ataupun dokumenter, kamera telah mengangkap setiap hal yang terjadi di depannya. Namun, gambar dapat direkayasa hanya pada di lingkungan virtual, itulah letak inti dari film digital. Meluasnya citra yang dihasilkan dengan komputer sudah sangat umum, sehingga menjadi tidak ada perbedaan. Kita mulai bertanya – tanya mengenai perbedaan antara animasi dan aksi langsung. Mengingat bahwa seniman motion grafik dan efek visual yang menciptakan sebuah dunia virtual sangat berpegang erat dalam praktik profesional yang mereka miliki, maka tidak heran jika para desainer merangkul penceritaan film dalam disiplin ilmu seperti arsitektur, desain interaktif dan desain produk.

Lambie Nairn (1997) dalam artikelnya “Brand Identity for Television with Knobs On” menjelaskan, membawa profesi desain siaran ke tingkat yang baru, seperti karyanya untuk BBC, Channel 4. Banyak jaringan lainnya merupakan sebuah konsep dan dieksekusi dengan sangat baik dan meningkatkan standar untuk seluruh generasi berikutnya. Salah satu perubahan yang paling penting adalah dengan diperkenalkannya layanan televisi kabel, yang membuka peluang untuk stasiun – stasiun tv dan bagi perancang generasi baru. Pada awalnya, fasilitas grafis

di jaringan TV sebagian besar hanya dikelola oleh teknisi serikat pekerja yang sangat tegas terhadap perdagangan produk mereka.

Selain itu, Joao Paulo juga memaparkan bahwa, Televisi kabel juga percaya dengan merekrut seniman dan bakat kreatif, mereka dapat bersaing dengan televisi jaringan. MTV merupakan salah satu contoh signifikan yang membuka skenario baru bagi seniman dan desainer yang ingin berekspresi secara visual di televisi – animator. Seniman grafiti dan seniman video memperoleh kemungkinan untuk mengeksplorasi media baru menggunakan efek visual animasi. Pada tahun 1990-an, sistem video desktop mulai memasuki pasar. Dengan pengenalan komputer yang lebih mudah dijangkau seperti Macintosh dan Silicon Graphics Indigo. Hal tersebut memungkinkan paket perangkat lunak pengolahan Cosa After Effects, Matador dan Flint untuk diinstall pada sistem sampingan. Ini memberikan peluang bagi Design Boutiques untuk bersaing dengan produksi besar dan membuka pintu eksperimen oleh desainer yang menggunakan alat itu sendiri.

Sandhaus (2006) dalam jurnalnya yang berjudul “Los Angeles in Motion” berpendapat, Saat ini, motion graphic telah bergerak sebagai bidang pekerjaan. Batas – batasnya dengan animasi, efek khusus dan desain antarmuka untuk para penggunanya. Motion graphic telah menjadi disiplin desain yang lebih umum. Seperti yang kita lihat pada gerakan – gerakan yang ada dalam tampilan elektronik di sekitar kita.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tomotaka (2015) dalam artikelnya yang berjudul “Disney Propaganda animations during World war 2” berpendapat bahwa, Animasi politik Disney pertama ditampilkan pada tahun 1941, yang berjudul All Together with all. Karakter Disney yang berperan sebagai anggota orkestra dan Mickey Mouse sebagai komandan. Dalam adegannya, Pinnokio dan Geppeto mengibarkan bendera yang bertuliskan “All together for saving war”. Adegan akhir menyajikan tiga meriam dan kapal perang yang mulai menyala.



Gambar 2.3 Pinnokio dan Geppeto yang sedang membawa bendera
Disney on Front Lines, 1941

Adegan tersebut tampaknya mendorong warga Amerika Serikat untuk berhemat untuk ikut berpartisipasi dalam membeli senjata dan tank untuk memenangkan perang. Bentuk kartun seperti ini belum pernah dibuat sejak perang pecah karena biaya produksi yang tinggi, seperti dalam merancang beberapa karakter yang ada di dalamnya. Rakyat Amerika dan pemerintah mengklaim film –

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

film patriotik buatan Disney. Akibatnya, studio produksi memutuskan untuk membuat dua jenis animasi baru, yaitu “Der Fuhrer face” dan “reason and emotion”. Kartun – kartun ini kemudian dianugerahi penghargaan akademik dibagian kartun pendek. Sejak saat itu, Disney studio mendedikasikan dirinya untuk membuat animasi berkonteks propaganda hingga 1945.



Gambar 2.4 Emotion and reasons
Disney on Front lines, 1941

Dalam jurnalnya, Tomotaka juga menyebutkan bagaimana Disney Studio memberikan banyak pengaruh pada kehidupan warga masa itu. Hal tersebut berhasil mendorong orang untuk berinvestasi dalam obligasi perang dari tahun 1941 hingga 1943 dalam bentuk propaganda. Sekitar 37 persen warga mengetahui bagaimana pembayaran obligasi itu sangat penting untuk menang dalam melawan Axis. Durasi keseluruhan adalah 21 menit, tetapi bagian kartun hanya terdiri dari 3 menit. Disney Studio membuat karikatur Hitler untuk yang pertama kalinya. Tidak ada konteks komedi dalam jenis film militer ini ketika kita melihatnya pada masa

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

kini. Disimpulkan bahwa Disney Studio dan staf melewati masa yang suram misalnya pada krisis ekonomi dan pembukaan perang dunia ke-2.

Pada saat itu, banyak orang yang tidak mampu untuk menonton konten hiburan seperti sulap, musik ataupun animasi yang tidak realistis. Mereka lebih memfokuskan diri mereka untuk mencari sesuatu yang berbeda. Sejak saat itu, Disney mulai membuat animasi propaganda sehingga gerakan ini harus dapat memberikan orang lain tentang keberanian.



Gambar 2.5 Wajah dari Der Fuhrer
Disney on Front lines, 1941

Menurut penelitian Tomotaka (2015), ideologi propaganda Disney adalah bahwa animasi mereka harus sebagai alat perang visual. Animasi semacam ini membuat warga terdorong untuk berpartisipasi dalam perang. Tujuan Disney Studio adalah agar siapa saja dapat memahami situasi yang terjadi saat itu dari menonton film kartun tersebut. Oleh karena itu, konsep propaganda mencoba mengisolasi penonton dari dunia nyata dan memposisikan diri mereka dengan otoritas dan keadilan nasional serta kebijakan yang sedang berlaku saat itu.