

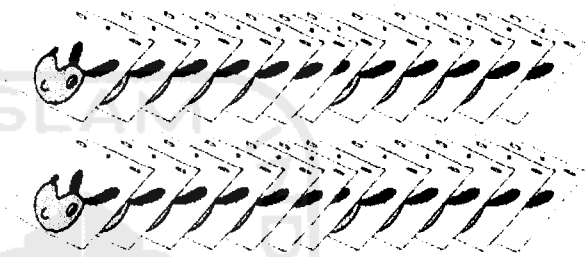


bab_tiga

TINJAUAN KONSEP DAN TEORI

A. Teori Animasi

Animasi berasal dari Bahasa Inggris, *animation* yang berarti moving picture atau gambar-gambar yang bergerak. Secara sederhana dapat juga diartikan dengan menggerakkan sesuatu



benda mati secara urutan *sequence* menjadi seolah-olah hidup. Caranya yaitu dengan mengumpulkan serangkaian gambar yang beruntun dan sistematis yang diperlihatkan secara sekuensial dalam waktu tertentu.



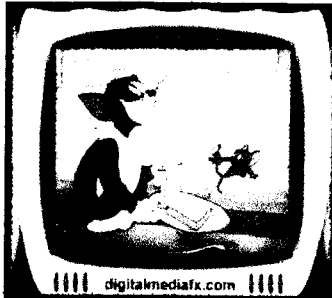
Animasi bisa terjadi karena efek yang ditimbulkan oleh mata kita.

Jika rangkaian gambar tersebut diperlihatkan satu gambar per detik, yang akan kita lihat hanya serangkaian gambar yang berubah. Namun jika proses pergantian gambar tersebut dipercepat sampai pada kecepatan tertentu, mata kita tidak dapat menangkap pergantian gambar-gambar itu. Sehingga, yang kita lihat adalah gambar yang seolah-olah dapat bergerak. Ini terjadi jika minimal 18 gambar diperlihatkan secara beruntun dalam waktu 1 detik atau dengan kata lain minimal 18 fps (frame per second)

Dalam mewujudkan tidak semudah mengartikannya. Ada banyak cara dan media yang digunakan dalam membuat animasi, baik untuk animasi 2D maupun 3D. ***Dasar gerak animasi 3D adalah animasi 2D. Bila dasar animasi 2D-nya tidak kuat, maka secara otomatis 3D-nya juga kurang kuat. Demikian juga lipsync-***



nya. Animasi lipsync dimulai di animasi 2D, maka bila Lipsync animasi 2D-nya kurang kuat oomatis animasi Lipsync 3D-nya juga kurang kuat.



Selain itu, animasi 2D impor menguasai lebih dari 99 persen tayangan di banyak broadcast TV / stasiun TV di Indonesia.

B. Perbandingan Cara Produksi Animasi 2D

Ada banyak cara dan media yang digunakan dalam membuat animasi 2D. Saat ini terbagi menjadi 3 garis besar, yaitu :

a. Stop Motion Animation

Membuat animasi dengan cara *shoot* satu demi satu gambar dengan menggunakan video atau movie camera. Media gambar animasi bisa terbuat dari mika yang digambar (celluloid) memakai cat poster *waterproof/acrylic* untuk warnanya ataupun dengan memakai *color clay lilin plastisin/tanah liat* yang berwarna

- Memerlukan biaya tinggi untuk investasi awal, seperti Movie/Video Camera Analog atau Digital
- Memerlukan analog Movie/Video Editing System yang serba branded

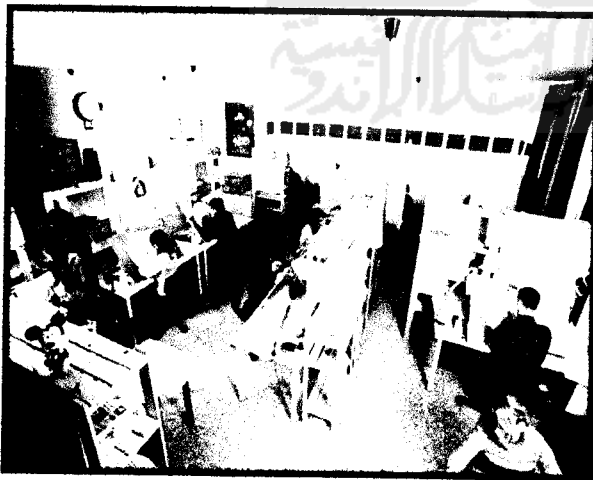




- Pembuatan gambar secara manual dan secara tim, memerlukan banyak animator.
- Pewarnaan gambar secara manual dan sangat lambat proses pengerjaannya. Memerlukan warna bergalon-galon.
- Memerlukan mika (celluloid), cat poster, dan roll film celluloid untuk proses produksi.
- Membuang roll film celluloid awal untuk mengedit hasil shooting gerak awal dalam format BW.
- Memerlukan Analog Sound Recording Studio yang serba canggih & kedap suara dengan investasi yang sangat mahal pula.
- Mampu menghasilkan film animasi dengan durasi panjang, misalnya durasi 24 menit per animasi TV seri, untuk minimal 13 episode, atau 1.5 jam untuk film layar lebar

b. 2D Hybrid Animation

Membuat animasi dengan cara menggambar manual di kertas, di-scan dan ditransfer ke computer (digital) disebut Hybrid, karena menggabungkan kemampuan gambar manual dan secara komputerisasi



- Biaya investasi yang murah, sebab sudah digital yang notabene persaingan harga sangat kuat dengan ketat
- Memakai computer untuk mengeditnya. Baik dalam pewarnaan, dimana cat-nya tidak

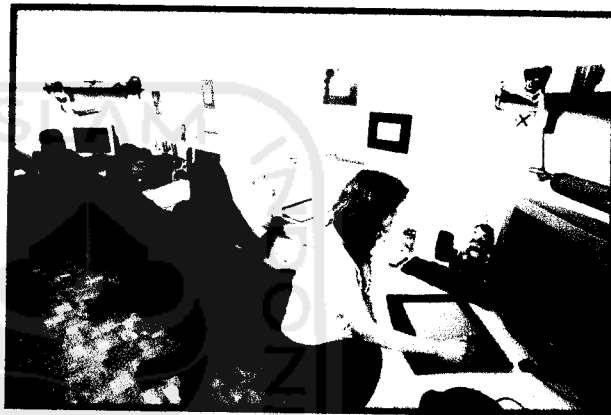
akan pernah habis. Editing gerak dalam format BW maupun berwarna serba komputer/digital



- Menggambar gerak animasi secara manual dan secara tim, hingga menghindarkan diri dari rasa kebosanan dan kesendirian
- Mampu menghasilkan animasi durasi panjang, 24 menit per animasi TV seri dan 13 episode untuk ditayangkan di broadcast TV Station, atau versi layar lebar untuk durasi 1.5 jam

c. 2D Digital Animation :

Membuat animasi dengan cara murni menggambar di computer memakai pen & tablet elektronik atau memakai mouse menggambar langsung di computer dengan teknik vector dan di animasikan juga di komputer.



- Biaya investasi yang murah, sebab sudah serba digital
- Menggambar animasi secara digital, langsung di layer computer, dengan teknik vektor kurva, pewarnaan, dan editing gerak langsung di satu software yang sama. Dengan cara ini, benar-benar memangkas biaya membeli software yang lain.
- Bekerja secara solusi/single fighter, hingga kemungkinan besar terjadi kebosanan dan kesendirian
- Menghasilkan animasi dengan durasi sangat pendek, biasanya sekitar ± 5 menit saja. Oleh karena itu. Cenderung hanya mengerjakan iklan, video clip, dan animasi-animasi pendek lainnya.

Dari semua hal itu, maka animasi 2D Hybrid merupakan solusi murah dan cepat memproduksi animasi 2D dengan durasi panjang Dan menutupi kurangnya daya



saing animasi 2D Stop Motion karena biaya-nya yang sangat tinggi dan lambat dalam proses pembuatannya. Hal inilah yang menyebabkan animasi 2D di Indonesia sangat tersendat, apalagi dihargai sangat rendah. Dengan solusi memproduksi animasi secara cepat dan murah ini, diharapkan animasi buatan anak bangsa mampu bersaing kuat secara nasional maupun internasional

C. PERKEMBANGAN FILM ANIMASI DI INDONESIA

Pada setiap hari minggu pagi, sebagian besar stasiun televisi menayangkan film-film animasi yang didominasi produk Jepang, dan beberapa judul produksi Walt Disney Amerika Serikat (AS). Beberapa film animasi Jepang yang pernah ditayangkan adalah Kera Sakti, Ultraman 3, Dragon Ball, Ninja Hatori, Cardcaptor Sakura, Mojacko, Samurai X, Kobo Chan, P-Man, Doraemon, Detective Conan, Crayon Shinchan dll. Sedang film animasi produksi AS antara lain The Woody Woodpecker Show, The Baby Huey Show, Looney Tunes, Disney Mickey Mouse dll. Film animasi produksi AS seperti Woody Woodpecker dan Mickey Mouse bukanlah film baru bagi pemirsa televisi Indonesia. Bahkan sebelum ada stasiun televisi swasta, tokoh-tokoh dalam kedua film animasi itu relatif tak asing lagi bagi pemirsa. Akan tetapi, selama ini film-film animasi produksi AS umumnya tidak terus-menerus ditayangkan. Adakalanya penayangannya berhenti, dan baru setelah beberapa lama kemudian muncul lagi. Ini berbeda dengan film animasi Jepang seperti Doraemon yang selama 10 tahun terus-menerus ditayangkan di RCTI.

Padahal, pada kenyataannya ketika Doraemon baru ditayangkan di Indonesia, film animasi tersebut di Jepang sudah ditonton selama 20 tahun. Sejak tahun 1970-an hingga 1990-an, Doraemon tetap menjadi salah satu film seri animasi yang populer di Jepang, dan lebih dari 540 episode telah ditayangkan. Kepopulerannya disamakan dengan Mickey Mouse di AS. Hal ini tentu sangat jauh berbeda dengan perkembangan dunia animasi di Indonesia yang cukup menyedihkan, karena pada kenyataannya karya animasi anak bangsa belum dikenal bahkan tenggelam di bawah produk animasi Amerika ataupun Jepang.



Karya animasi Indonesia sebenarnya telah ada sejak tahun 1950-an. Namun, bentuknya masih sangat sederhana. Tahun 1998, ketika film animasi Barat maupun Jepang semakin populer di Indonesia lewat layar kaca, ada VCD animasi produk lokal yang muncul. Film animasi ini mengambil cerita-cerita rakyat, seperti Bawang Merah & Bawang Putih, Timun Mas, serta Petualangan si Kancil. Setelah film animasi dalam kemasan VCD, tahun 2000 Indosiar menayangkan film seri animasi produksi Red Rocket yang berpusat di Bandung. Awalnya, Red Rocket membuat animasi untuk iklan dan bumper stasiun televisi. Tantangan muncul ketika sebuah perusahaan susu mensponsori pembuatan film seri animasi untuk acara Dongeng untuk Aku dan Kau. Setahun kemudian, 2001, Bening Studio yang berdomisili di Yogyakarta menghasilkan 16 episode film animasi yang juga ditayangkan stasiun televisi. Kisah-kisahannya juga mengambil cerita rakyat, seperti Si Kancil, Pangeran Katak, Hang Tuah, Cindelas, dan Lutung Kasarung.

Secara perlahan perkembangan animasi Indonesia mulai bangkit. Ditandai dengan munculnya film Janus Prajurit Terakhir yang merupakan film semi animasi pertama di Indonesia yang menggabungkan animasi 3D dengan syuting nyata. Kemudian disusul lagi dengan Homeland, film animasi panjang 3D pertama di Indonesia karya mahasiswa Jogjakarta bekerja sama dengan visi anak bangsa. Film-film tersebut merupakan terobosan yang sangat menarik bagi perkembangan dunia animasi di Indonesia.

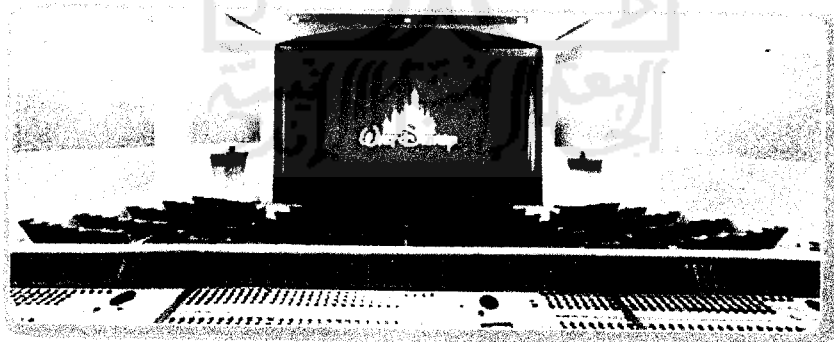


D. STUDY LITERATUR

1. DISNEY ANIMATON STUDIO



Bangunan tampil sangat aktraktif dan dinamis. Bagian depan sangat menonjol dibandingkan bagian lain dari bangunan tersebut. Unsur rangka dan kaca yang cukup kuat dengan bentukannya yang meliuk liuk, menjadi suatu point of view yang cukup menarik. Sehingga memunculkan image kebebasan dan keterbukaan.



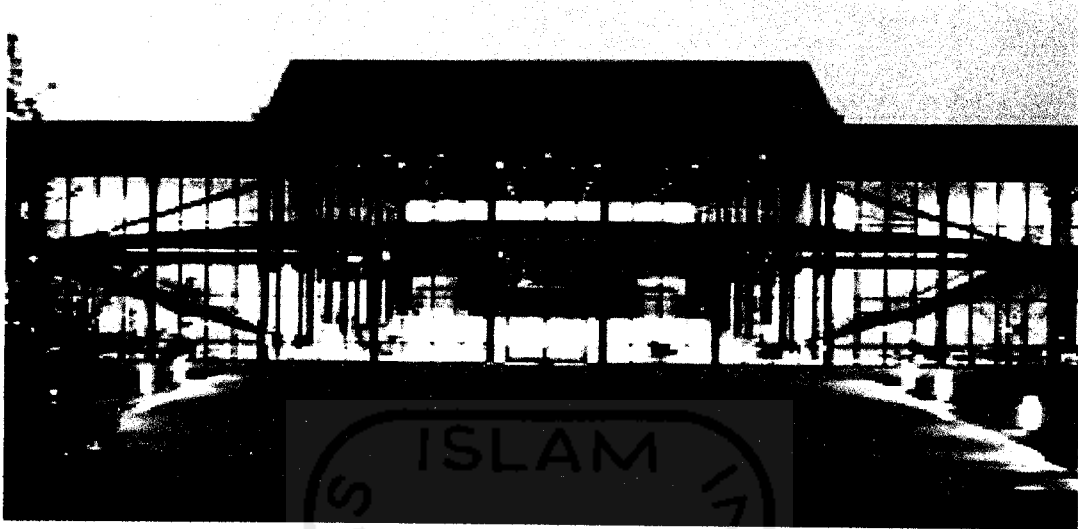


Mini bioskop, ruang dubbing, sound studio merupakan ruang-ruang pendukung utama yang memerlukan pencahayaan dan penghawaan buatan, serta penggunaan dinding penyerap bunyi,





2. PIXAR ANIMATON STUDIO



Unsur kaca dan rangka yang ditata secara geometris, mendominasi fasad bangunan.

Pada siang hari, limpahan cahaya matahari memenuhi hall dan gallery, sehingga menghemat biaya operasional. Pada saat gallery tidak aktif, penataan ruangnya dibiarkan kosong pada bagian tengah sehingga ketika memasuki hall, kesan keterbukaan sangat terasa.



Untuk ruang kerja animator, Pixar memberikan keleluasaan bagi karyawannya untuk mendapatkan privasi dan nyaman secara bebas, dengan mendesain sendiri ruang kerja sesuai kenyamanan pribadi si pengguna. Setiap ruang dibuat menyerupai rumah-rumah kayu, sehingga tercipta suasana akrab dan berkesan 'country', jauh dari formil



Sedangkan pada ruang duduk untuk temu klien, ditata sangat simple, dengan perabotan yang sangat minim, agar tercipta kesan santai dan lebih leluasa sehingga tercipta rasa nyaman bagi penggunanya.