

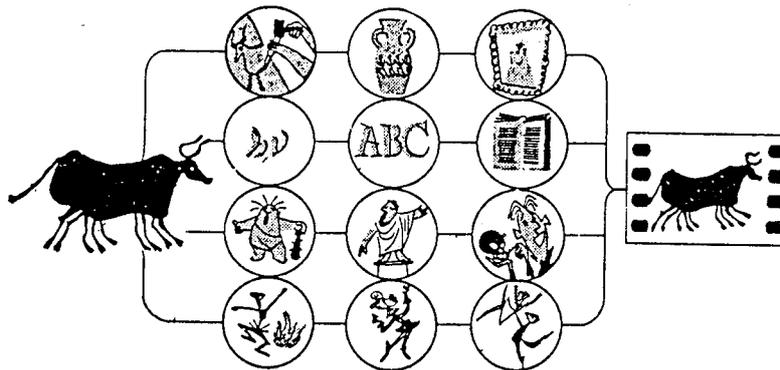
bab1iga

kajianteori

1. ANIMASI

What is Animation ?

Animasi yang disebut juga sebagai kartun, menurut Steve Whitaker adalah gambar yang menyatakan sesuatu (a drawing that says something)¹. Sehingga film kartun selain sebagai hiburan juga berfungsi sebagai pendidikan atau sarana informasi, (to entertain, to educate or to inform)².



Menurut pendapat lain, animasi adalah cabang dari pembuatan film yang merupakan gambar atau obyek 3 dimensi yang direkam (digambar langsung pada film) untuk menghasilkan ilusi gerak³.

Suatu inti penting yang menghasilkan perbedaan besar antara animasi / kartun dengan komik adalah gerak / movement. Sehingga

¹ Steve Whitaker, The encyclopedia of Cartooning Techniques

² Richard Taylor, The Encyclopedia of Animation Techniques

³ Ephraim Katz, The International Film Encyclopedia

animasi juga didefinisikan sebagai kreasi dari suatu ilusi gerak yang awalnya merupakan kumpulan obyek diam⁴.

Birth and Growth

Tidak mudah untuk menentukan secara pasti kapan kelahiran animasi, sebagai contoh, lebih

dari 300 abad yang lalu,

manusia Neanderthal

menggambar di dinding gua

benda / hewan yang diburu

ataupun yang memburu

mereka. Tapi manusia

Neanderthal tidak cukup puas

hanya dengan gambar statis atau diam. Mereka menginginkan

gambar tersebut menjadi hidup, maka mereka menggambar

banyak garis untuk mewakili suatu gerak dari kaki hewan, atau

menggambar banyak kaki pada satu hewan sehingga kita dapat

merasakan ilusi gerak dari gambar tersebut⁵.

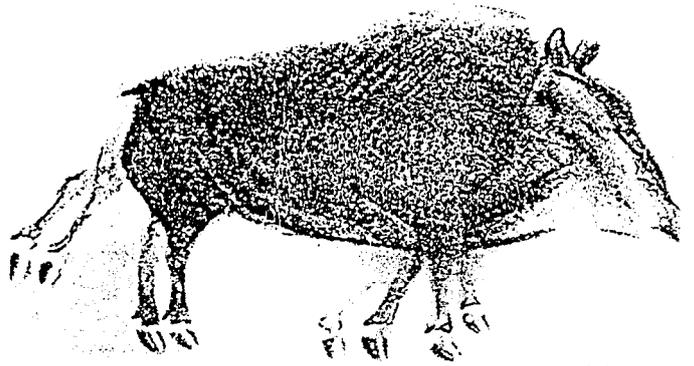
Orang pertama pada film animasi adalah Prof. Joseph Plateau dari

Belgia, yang pada tahun 1832 menemukan *akitoskop*, dan

merupakan orang pertama yang memproduksi film bergerak dan

gambar berseri. Dua tahun kemudian seorang berkebangsaan

Inggris, William G. Horner membuat *The Wheel of The Devil* yang



Running boar, Altimira.

⁴ Richard Taylor, *The Encyclopedia of Animation Techniques*

⁵ Roy Madsen, *Animated Film Concepts, Methods, Uses*

kemudian direkam berseri pada kertas bergaris (paperstrips). Emile Reynaud dari Prancis pada tahun 1891 menggemparkan dengan kombinasi *praxinoscope* (diciptakan tahun 1877) dengan teknologi proyeksi, dia menjadi orang pertama yang memproyeksikan gambar animasi pada layar dalam presentasinya yang disebut *Pantomimes Lumineuses*.

Tahun 1906 seorang Amerika, J. Stuart Blackton, pertamakali menggunakan teknik photo pada stop motion dalam memproduksi kartun pertamanya yang bergerak untuk Vitagraph yaitu



Humorous Phases of Funny Faces

Humorous Phases of Funny Faces. Di tahun 1908 Emile Cohl dari Prancis mengejutkan para pemirsa sinema dengan penampilan magis dari *Little White Match Stick* yang menari secara kontras dengan background hitam di belakangnya, yang disebut sebagai "Fantasmagorie". Dia membuat lebih dari 100 film kartun selama kurun waktu 1908-1918 yang dipercaya oleh bangsa Prancis sebagai karya pertama karakter kartun "Fantoche". Sementara itu pada tahun 1909, Winsor Mc Cay seorang kartunis pembuat the *Newmated*, ditunjuk sebagai bagian dari program umum teater. Tahun 1918, dia membuat film animasi panjang yang pertama "The Sinking of The Lusitania".

Pada akhir Perang Dunia I, kartun animasi secara bertahap menjadi bentuk yang diterima oleh panggung hiburan, seperti serial Felix The Cat, Coco The Clown, dsb. Animasi mengalami perkembangan, seperti pada metode Earl Hud dengan animasi sel-nya, yaitu menggunakan kertas tembus pandang pada bagian yang bergerak dari suatu karakter, diatas lembar seluloid tanpa harus menggambar ulang seluruh karakter maupun kembali lagi ke setiap frame dari film tersebut.

Selama tahun 20-an, animasi menjadi bagian dari suatu program film bergerak, tapi masih bergantung pada kreatifitas dan inovasi teknis. Semua itu tidak berarti hingga pemunculan suara di tahun 1928. Pada belasan tahun ataupun lebih, seni animasi didominasi oleh seorang individu kreatif yaitu Walt Disney dengan "Silly Symphony" nya dan kartun-kartun abadinya seperti Mickey Mouse, Goofy, Donald Duck, dsb.

Seorang pekerja seni, dan juga organisator yang brilian, serta inovator teknis, Disney memproduksi kartun dalam suatu persatuan yang solid dalam suatu studio, lengkap dengan konferensi / rapat, cerita, dan divisi-divisi yang jelas di dalamnya.



Pertengahan 30-an, Disney sukses dengan film-film animasi panjangnya, yaitu Snow White and the 7 Dwarfs, Pinocchio,

dll. Tahun 1941 terjadi perpecahan di tubuh rumah produksi Disney diikuti pemecatan beberapa pegawainya yang kemudian membentuk UPA (United Production of America) di tahun 1943. Animator-animator di UPA bekerja lebih bebas, lebih ekonomis, menggunakan gaya seni kontemporer dan humoris, tema yang kompleks / tidak sederhana yang kemudian mendominasi layar animasi di tahun 50-an. Gaya gambar mereka secara kuat dipengaruhi animasi pasca perang di Eropa Barat dan juga di bagian Timur seperti Polandia, Czech, Yugoslavia, yang mana film animasi berkembang menuju bentuk seni yang mengagumkan. Situasi cukup berbeda di Uni Sovyet dan Jerman Timur, yang bentuk gambar masih cenderung tradisional dan sangat baku. Hampir seluruh bagian terdiri dari penampilan dari cerita fabel anak-anak. Seni dari siluet animasi ditemukan pada tahun 20-an oleh Lotte Reiniger dari Jerman. Masa Televisi tahun 50-an dan 60-an secara bertahap membuat menghilangnya film animasi dari layar teater, bersamaan dengan aktifitas pertumbuhan animasi yang luar biasa dalam pemenuhan kebutuhan televisi yang meningkat drastis baik hiburan maupun informasi (entertainment and advertisement). Seiring dengan perkembangan komik dan animasi di Amerika, di Asia khususnya Jepang, komik dan animasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Bahkan komik dengan istilah Manga. pertamakali diperkenalkan pada tahun 1814 oleh Katsushika Hokusai seniman ukiyo-e (Woodblock Printing).

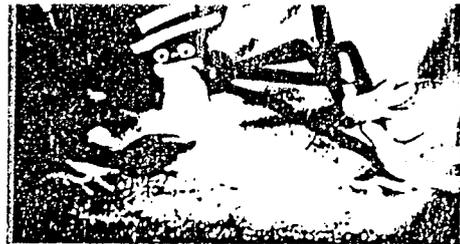


the GOD of MANGA

Lahirnya manga ditandai dengan gebrakan yang dibuat oleh Osamu Tezuka, sang kreator anime Astro Boy yang diangkat dari versi komiknya berjudul Tetsuwan Atom. Tahun 40-an Tezuka bekerja sebagai penggambar

komik strip di surat kabar, Tezuka merasa tidak puas dengan gaya komik srip yang tidak memberinya kebebasan untuk menampilkan gerakan dan emosi yang diinginkannya. Terinspirasi oleh film-film Jerman dan Prancis yang ditontonnya semasa remaja, Tezuka ingin menerapkan teknik cinematography ke dalam ilustrasi komiknya.

Animasi pertama Jepang yang ditayangkan di gedung bioskop adalah pada tahun 1943, yaitu Kumo To Churippu, memiliki kualitas gambar hampir sama

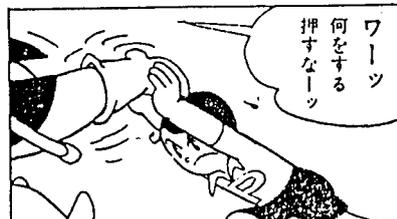
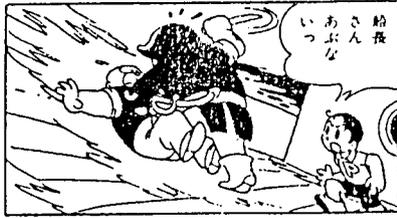


KUMO TO CHURIPPU 1943 MOVIE

Anime hitam putih ini memiliki kualitas gambar yang hampir sama dengan film hitam putihnya Walt Disney. Tokoh dalam anime ini adalah seekor laba-laba yang tertarik dengan bunga Tulip.

dengan film hitam-putihnya Walt Disney, diikuti dengan animasi-animasi lain yang berkembang secara cepat, seperti Hakudaden (tahun 1958, movie), Tetsuwan Atom (1963, serial TV), Wanpaku Ouko No Daidataiji (1963, movie), Kyojin No Hoshii (1968, TV), hingga lebih dari 100 animasi yang sangat berpengaruh di Jepang dan juga dunia yang muncul hingga saat ini.

Jika dilihat, memana animasi Jepang dimulai sejak munculnya film



bioskop (Hakudaden) pada tahun 1958. Walau sebelumnya sudah ada animasi dengan judul Kumo To Churippu yang dibuat tahun 1943, tetapi perhatian orang-orang lebih mengarah kepada Hakudaden karena anime ini sudah dibuat dalam full color. Animasi serial TV anak-anak dipelopori oleh Tetsuwan Atom yang merupakan karya cipta Walt Disney of Japan "Ozamu Tezuka" yang keluar tahun 1963,

dengan pewarnaan masih hitam-putih dan bertema petualangan.

Pada periode tahun 1943-1983 tak dapat disangkal terdapat banyak animasi dengan tema petualangan bermunculan. Animasi bertema olahraga muncul pertamakali tahun 1968 (Kyoujin No Hoshii) dan kemudian muncul animasi-animasi lain dengan tema yang sama. Animasi dengan tema detektif dan spionase diperkenalkan pertamakali pada tahun 1971 (Lupin Sansei), yang seperti biasa diikuti dengan animasi-animasi dengan cerita sejenis. Kehebatan super-hero dalam memberantas kejahatan dalam bentuk animasi diperkenalkan pertamakali tahun 1972 (Kagaku Ninjatai Gatchaman). Kemudian ada beberapa tema yang muncul

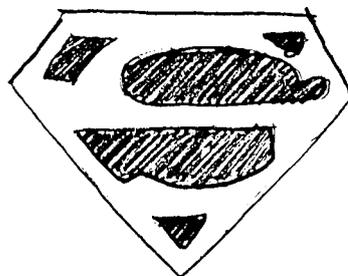
dan selalu diikuti animasi-animasi lain yang bertema sama. Sehingga ada kecenderungan bahwa komik dan animasi Jepang mempunyai tema yang sedang trend saat itu (melihat kecenderungan yang ada).

Kartun dan animasi Jepang yang biasa disebut manga, dibagi menjadi 2 jenis menurut ceritanya, yaitu; Shounen Manga adalah komik dan animasi laki-laki dan Shoujo Manga yaitu komik dan animasi perempuan⁶.

Dalam cerita animasi hampir seluruhnya mempunyai topik pertentangan antara si baik dan si jahat, sehingga muncullah tokoh pahlawan dalam cerita tersebut. Dengan berdasarkan hal tersebut maka dipilihlah **animasi superhero** sebagai **pendekatan konsep** dalam bangunan ini.

Super Hero Animation

Animasi
beberapa
satunya
Super-hero,



terbagi menjadi
jenis, salah
adalah Animasi
di Amerika

super-hero yang pertama adalah SUPERMAN, yang lahir dalam bentuk komik, yang kemudian dianggap sebagai *Typically American Comic*, pada tahun 30-an.

William Siegel dan Joe Shuster, "bapak" Superman telah berhasil membuat image baru. Superman is a Landmark. Menurut

kebanyakan orang debut Superman adalah awal dari jaman keemasan bagi komik dan animasi.

Pada periode 1940-1945 sekitar 400 super-hero diciptakan, dan hampir semua berdasar dari Superman, tapi hanya sedikit yang mampu bertahan. Dua dari mereka yang pantas menjadi pusat perhatian (highlighted) adalah BATMAN, dibuat pada tahun 1939 oleh Bob Kane, karakter kegelapan yang terinspirasi dari pesawat Da Vinci dan Zorro, yang ketenarannya bahkan lebih hebat dibandingkan Superman di tahun 80-an (setelah difilmkan / dianimasikan) dan Captain Marvel, oleh C.C. Beck.

Banyak karakter yang dihasilkan, kemudian menuju masa Perang Dunia II, cerita-cerita berideologikan pada senjata dan alat-alat perang untuk menarik minat masyarakat untuk menjadi militer / tentara dan memupuk moral bangsa. Aikon terbesar pada masa itu adalah Captain America, ciptaan Jack Kirby, dan Joe Simon.



KAGAKU NINJA TAI GATCHAMAN 1972 TV
Kisah 5 orang yang bergabung untuk membentuk sebuah tim yang bertugas untuk menghancurkan Galactor dan melindungi umat manusia dari tindak tanduk Galactor. Gatchaman adalah Tatsunoko Hero pertama yang muncul dan mendapat sambutan yang cukup meriah, sekaligus sebagai cikal bakal anime bertemakan Super Hero.

Animasi super-hero Jepang dipelopori pada tahun 1972 yaitu Kagaku Ninjatai Gatchaman yang merupakan serial TV. Gatchaman adalah Tatsunoko Hero pertama yang muncul dan mendapat

sambutan yang cukup meriah, sekaligus sebagai cikal bakal animasi yang bertemakan super-hero. Beberapa contoh anime super-hero

⁶ Animonster, edisi Maret 2001

Jepang yang mendunia adalah; Samurai X, Dragon Ball, BeTe X, Hoku Tonuken, Pokemon, Gundam Mobile Suit.

Tetapi ada satu animasi super-hero Jepang yang mengambil tema super-hero yang memberantas kejahatan berjudul Time Bokan, bedanya anime ini mengambil sisi kehidupan yang jahat, jadi yang diceritakan di sini adalah perjuangan sang penjahat dalam usaha mengalahkan super-hero yang ada.

Perbedaan Antara Animasi Superhero Amerika dengan Animasi Superhero Jepang

- Garis dan Bentuk

Jepang

- a. Gambar lebih berani atau bahkan cenderung asal, dan tidak terlalu mengikuti kaidah baku dalam penggambaran.
- b. Bentuk tidak melulu kotak / geometris ataupun kubisme, garis yang ditarik menghasilkan banyak bentuk.
- c. Bentuk yang dihasilkan cenderung tidak proporsional.

(contoh : Sailor Moon, Dragon Ball, Samurai X)

Amerika

- a. Gambar sangat mengikuti kaidah baku dalam penggambaran dan teratur.
- b. Bentuk cenderung kubistis, kotak / geometris.
- c. Bentuk yang dihasilkan umumnya proporsional.

(contoh : Superman, Batman, Spiderman)

- Latar Belakang

Dari segi cerita, super-hero Jepang sangat manusiawi dan lebih alami dibandingkan super-hero Amerika yang cenderung sempurna, kuat dan tidak terkalahkan. Terdapat banyak sisi-sisi lemah dan cenderung naif pada tokoh-tokoh super-hero Jepang, yang bahkan menjadi lelucon segar bagi penggemar anime, dan hal tersebut tidak ditemui pada tokoh animasi super-hero Amerika yang cenderung individualis dalam menyelesaikan masalah (tokoh adalah satu-satunya problem solver).

Hal ini dilatarbelakangi oleh budaya Jepang yang masih sangat kekeluargaan dan mengutamakan kebersamaan dalam segala sesuatu termasuk trouble soothing, sebaliknya Amerika yang dikenal sebagai negara adikuasa cenderung individualisme dan menonjolkan egoisme pribadi, sehingga menghasilkan tokoh yang mewakili kebanyakan masyarakat Amerika.

AMERICAN Super-hero Animation

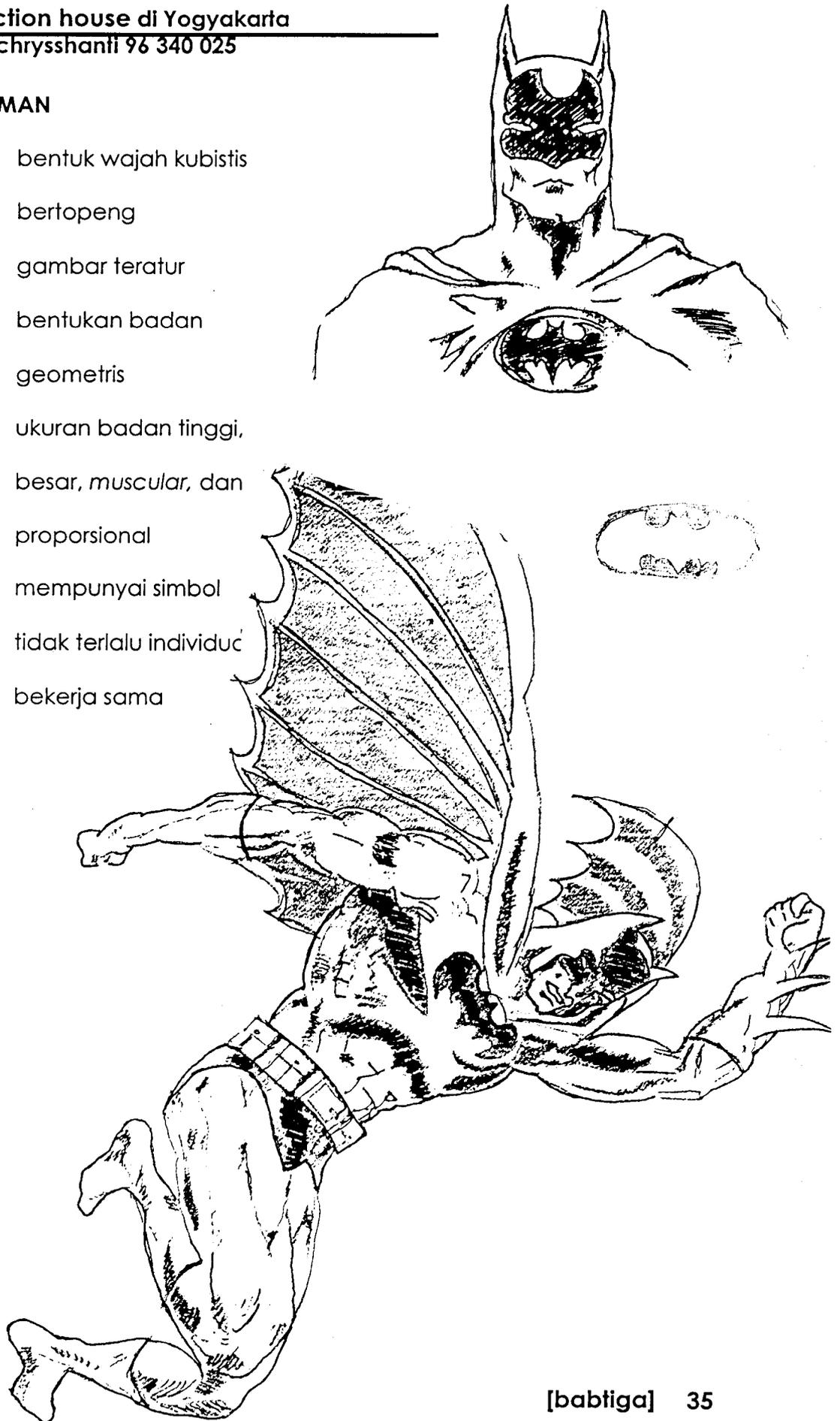
1. SUPERMAN

- bentukan pada wajah keseluruhan kotak / kubistis, kaku
- gambar teratur
- bentukan badan secara keseluruhan geometris dan kaku
- ukuran badan, tinggi besar (ukuran orang Amerika pada umumnya)
- mempunyai simbol yang menunjukkan kekuannya
- individualis dan bekerja sendiri



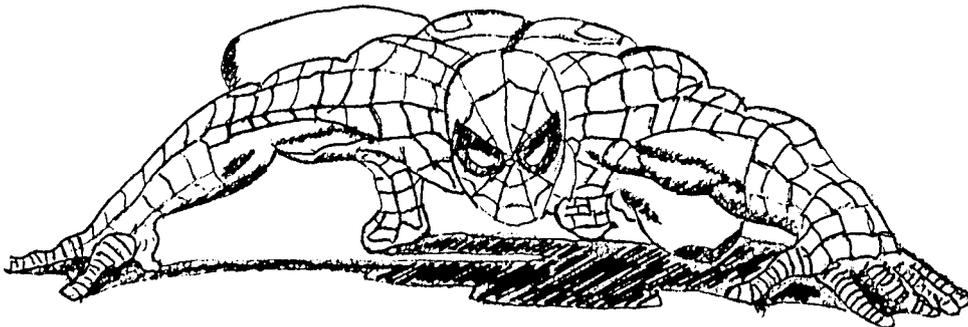
2. BATMAN

- bentuk wajah kubistis
- bertopeng
- gambar teratur
- bentukan badan geometris
- ukuran badan tinggi, besar, *muscular*, dan proporsional
- mempunyai simbol
- tidak terlalu individual, bekerja sama



3. SPIDERMAN

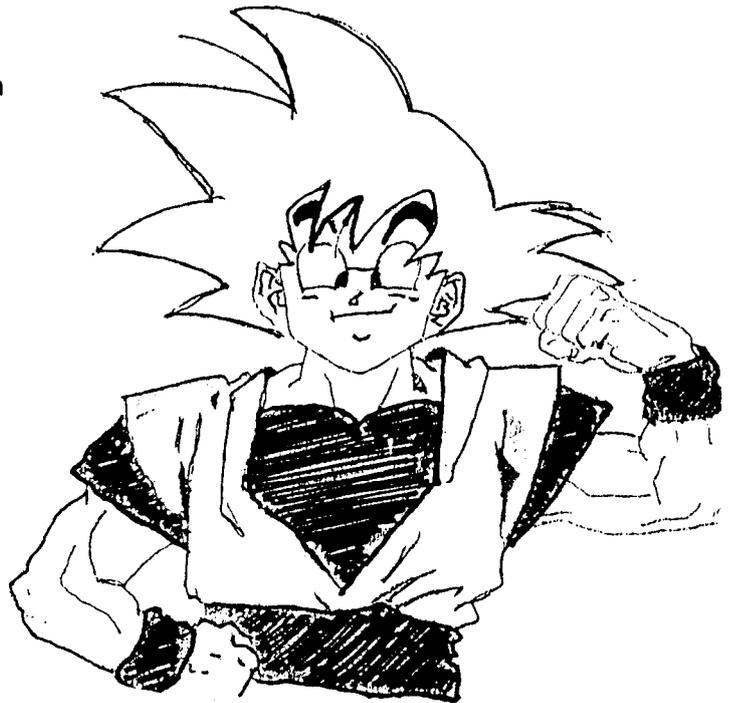
- Bertopeng
- Wajah tidak terekspose
(menggunakan full
mask)
- gambar teratur
- bentuk badan
keseluruhan cenderung
kubistis / kotak



JAPANESE Super-hero Animation

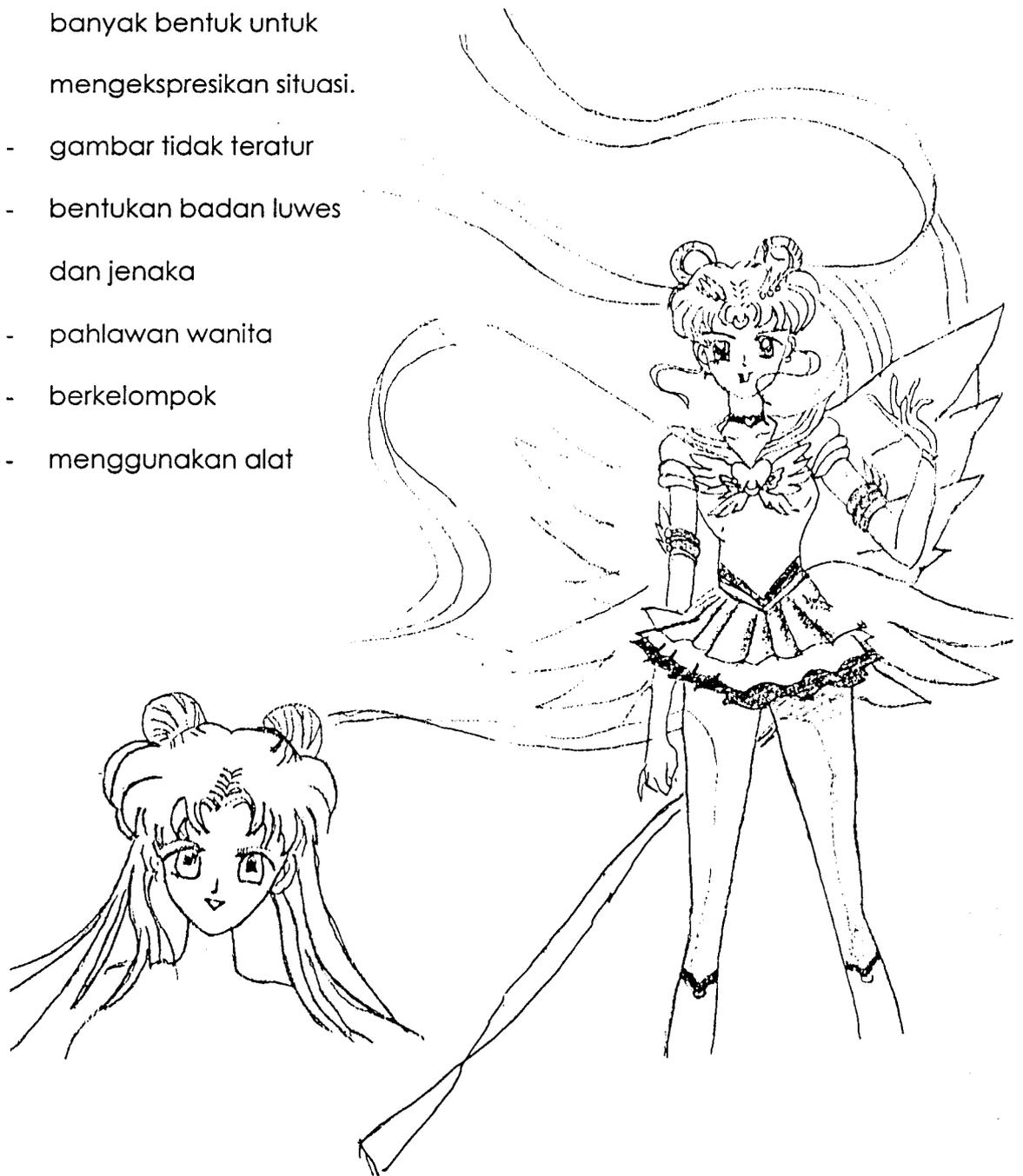
1. SONGOKU (Dragon Ball)

- bentuk wajah ekspresif tidak kaku, dan melulu kotak
- gambar tidak teratur
- ukuran badan sedang (tipe Asia)
- bentuk badan lebih luwes dan berkesan jenaka
- berkelompok (family oriented)



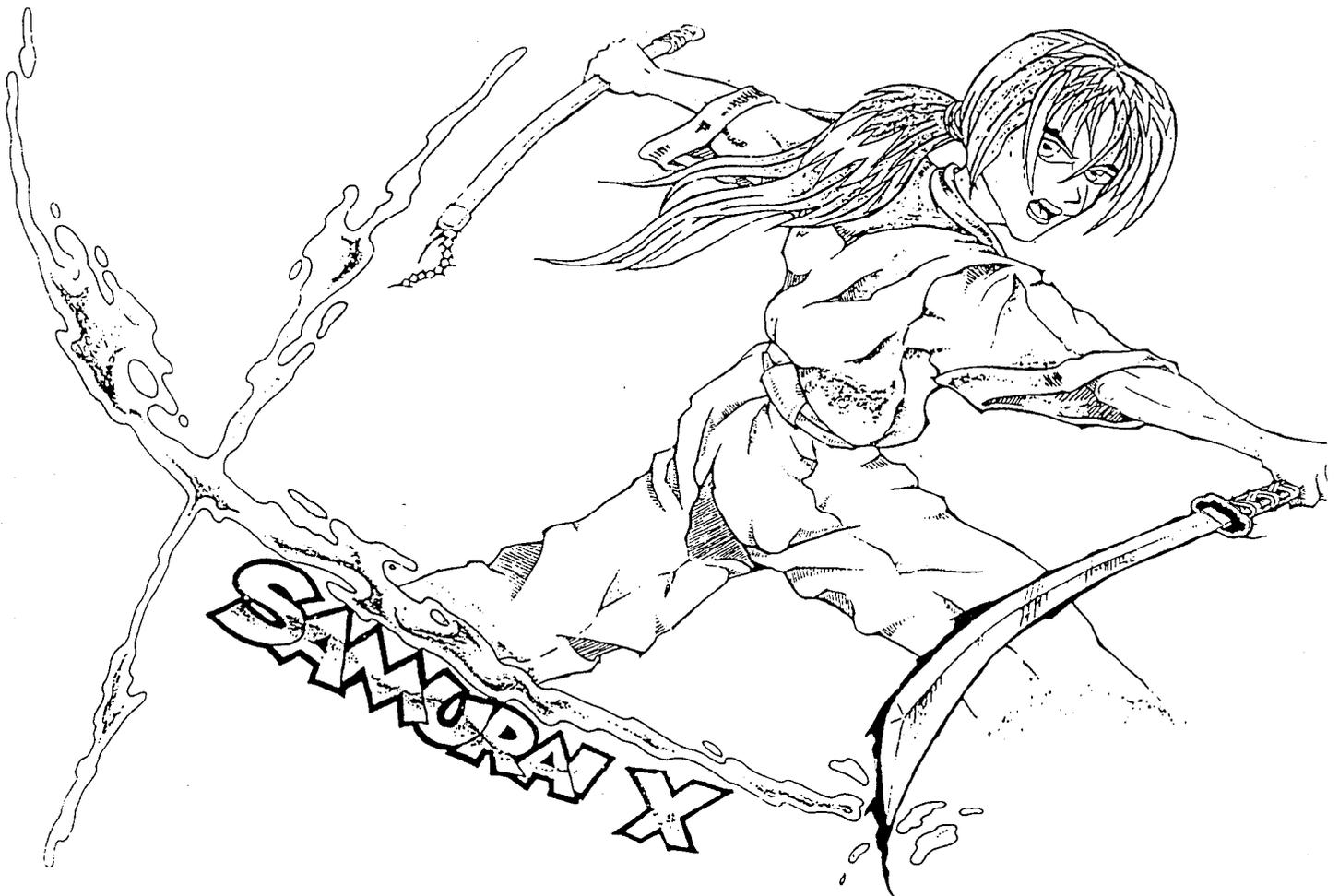
2. SAILOR MOON

- bentuk wajah ekspresif, menggunakan banyak bentuk untuk mengekspresikan situasi.
- gambar tidak teratur
- bentuk badan luwes dan jenaka
- pahlawan wanita
- berkelompok
- menggunakan alat



3. SAMURAI X

- Menggunakan variasi bentuk pada wajah
- gambar tidak teratur
- ukuran badan asian typical
- bentukan badan luwes
- individu
- menggunakan alat (samurai)



production house di Yogyakarta

henny chryshanti 96 340 025

Dengan melihat kategori animasi super-hero di atas, dari masing-masing tokoh yang berbeda, maka karakter yang mewakili dalam penampilan dan proporsi rancangan suatu bangunan Production House ini adalah SUPERMAN dan SONGOKU dalam Dragon Ball, dengan alasan sebagai berikut:

- SUPERMAN
 - Superman merupakan tipikal pahlawan Amerika sejati
 - Wajah terekspose baik, tanpa half mask seperti Batman ataupun full mask seperti Spiderman
 - Merupakan pelopor super-hero Amerika
 - Menonjolkan **sifat individualis** seorang Amerika.
 - Mempunyai simbol

- SONGOKU (Dragon Ball)
 - Wajah dan badan terekspose dengan baik
 - Berlatar belakang Jepang
 - Pahlawan laki-laki
 - Sangat **kekeluargaan** (family oriented)