**Konsep Animasi**

**Diajukan Sebagai**

**Pemenuhan Tugas 1**

**Matakuliah Dasar Animasi**



**Oleh:**

1. **Astuti Wijayanti 702010053**
2. **Nila Isti Khoeriyah 702010059**
3. **Kartikaning Endah Setyorini 702100061**
4. **Octa Dilla Putri 702010062**
5. **Diah Oktie Utami 702010065**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Kristen Satya Wacana**

**Salatiga**

**Mei 2013**

1. **Pengertian Animasi**

Animasi berasal dari bahasa yunani “anima” yang berati hidup, makna harfiah dari animasi adalah memberikan kehidupan atau sifat mahluk hidup pada benda mati.

Kata animasi itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata animation, yang berasal dari kata dasar to animate, dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan (Wojowasito 1997). Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati; Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup.

Pengertian AnimasiMenurut Ibiz Fernandes dalam bukunya Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide, animasi definisikan sebagai berikut *“Animation is the process of recording and playing back a sequence of still*s *to achieve the illusion of continues motion” ( Ibiz Fernandez McGraw*- *Hill/Osborn, California, 2002*) .Yang artinya kurang lebih adalah : “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Pada  perkembanganya animasi berarti :

* Suatu sequence atau rangkaian gambar yang di ekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.
* Memproduksi ilusi gerak dalam film/video dengan foto ataupun merekam dengan serangkaian frame tungal yang menunjukkan perubahan pada posisi dari subjek yang ditunjukkan dengan rangkaian gambar bergerak, sehingga memberikan sebuah ilusi akan gambar yang bergerak.

**Animasi**, atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah [film](http://id.wikipedia.org/wiki/Film) yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi [gambar](http://id.wikipedia.org/wiki/Gambar) yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan [komputer](http://id.wikipedia.org/wiki/Komputer) dan [grafika komputer](http://id.wikipedia.org/wiki/Grafika_komputer), pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat.

Keinginan manusia untuk membuat gambar atau santiran (image) yang hidup dan bergerak sebagai pantara dari pengungkapan (expression) mereka, merupakan perwujudan dari bentuk dasar animasi yang hidup berkembang. Wayang kulit merupakan salah satu bentuk animasi tertua di dunia. Bahkan ketika teknologi elektronik dan komputer belum diketemukan, pertunjukan wayang kulit telah memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik.

1. **Sejarah Animasi**

William Hanna  dan Joseph Barbera Walt Disney Studios Salah satu pelopor dunia animasi, dengan karya-karya klasik yang sudah tidak asing lagi seperti Snow White, Peter Pan, Sleeping Beauty, dll; hingga karya-karya barunya seperti Beauty and the Beast, Lion King, Pocahontas

Warner Bros Studios Termasuk pelopor juga, terkenal dengan film seri kartunnya. Wabit (Warner Bros Imaging Technology), baru mengganti namanya menjadi Warner Bros Digital (Widget :)) Pixar Toy Story, telah membuat tonggak baru untuk sejarah animasi. film pertama yang seluruhnya menggunakan CGI (Komputer Graphics Imagery).Film-film berkonsepkan penggunaan animasi berkomputer juga semakin mendapat tempat dihati pengguna dan antara yang popular ialah “The Matrix”, “Star Wars”, “First Episode”, “XMen” .Film animasi tempatan “Usop Sontorian”, “Keluang Man”,  “Anak-anak Sidek”, “Silat Lagenda”

Namun sebenarnya, sejak jaman dulu, manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih. Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti celeng, bison atau kuda, digambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk (***Hallas and Manvell 1973***).

Orang Mesir kuno menghidupkan gambar mereka dengan urutan gambar-gambar para pegulat yang sedang bergumul, sebagai dekorasi dinding. Dibuat sekitar tahun 2000 sebelum Masehi (***Thomas 1958***). Lukisan Jepang kuno memperlihatkan suatu alur cerita yang hidup, dengan menggelarkan gulungan lukisan, dibuat pada masa Heian(794-1192) (***ensiklopedi Americana volume 19, 1976***). Kemudian muncul mainan yang disebut Thaumatrope sekitar abad ke 19 di Eropa, berupa lembaran cakram karton tebal, bergambar burung dalam sangkar, yang kedua sisi kiri kanannya diikat seutas tali, bila dipilin dengan tangan akan memberikan santir gambar burung itu bergerak (***Laybourne 1978***).

Hingga di tahun 1880-an, Jean Marey menggunakan alat potret beruntun merekam secara terus menerus gerak terbang burung, berbagai kegiatan manusia dan binatang lainnya. Sebuah alat yang menjadi cikal bakal kamera film hidup yang berkembang sampai saat ini. Dan di tahun 1892, Emile Reynauld mengembangkan mainan gambar animasi ayng disebut Praxinoscope, berupa rangkaian ratusan gambar animasi yang diputar dan diproyeksikan pada sebuah cermin menjadi suatu gerak film, sebuah alat cikal bakal proyektor pada bioskop (***Laybourne 1978***).

Kedua pemula pembuat film bioskop, berasal dari Perancis ini, dianggap sebagai pembuka awal dari

perkembangan teknik film animasi (***Ensiklopedi AmericanavoLV1,1976***). Sepuluh tahun kemudian setelah film hidup maju dengan pesat-nya di akhir abad ke 19. Di tahun 1908, Emile Cohl pemula dari Perancis membuat film animasi sederhana berupa figure batang korek api. Rangkaian gambar-gambar blabar hitam (black-line) dibuat di atas lembaran putih, dipotret dengan film negative sehingga yang terlihat figur menjadi putih dan latar belakang menjadi hitam.

1. **Cara Kerja Animasi**

Tidak lengkap jika kita membicarakan animasi namun tidak mengetahui bagaimana sebuah animasi dapat menipu mata kita dengan ilusi gambar bergerak pada media yang diam. Semua berawal dari hal yang disebut sebagai   Persistence of Vision (pola penglihatan yang teratur).  Seorang astronom dari Yunani, Ptolemy yang menemukan prinsip ini 130 M, prinsip ini telah berkembang sejak saat itu mencakup observasi terhadap anatomi serta prilaku mata manusia. Kita akan mencoba menjelaskan bagaimana hal tersebut dapat membuat sebuah animasi terwujud.  Retina mata kita menangkap dan menyimpan sebuah proyeksi gambar selama 1/10 detik sebelum ia dapat memproses proyeksi  selanjutnya. Jika  kita mengganti sebuah urutan gambar dengan kecepatan 1/10 detik atau lebih, maka  otak kita akan mengira bahwa kita sedang melihat hanya sebuah gambar yang bergerak. Jumlah  frame per detik yang ditampilkan (FPS/Frame Per  Second) berhubungan langsung dengan kehalusan pergerakan yang dihasilkan. Jika FPS terlalu sedikit maka gambar yang dihasilkan akan nampak putus-putus sedangkan jika FPS terlalu banyak akan menghasilkan gambar yang kabur.

1. **Konsep Utama Animasi**

Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Kehidupan tersebut dapat dinyatakan dari suatu proses pergerakan.Meskipun demikian animasi tidak secara eksplisit dinyatakan pada obyek-obyek mati yang kemudian digerakkan. Benda-benda mati, gambaran-gambaran, deformasi bentuk yang digerakkan memang dapat dikatakan sebagai suatu bentuk animasi, akan tetapi esensi dari animasi tidak sebatas pada unsure menggerakkan itu sendiri, jika kehidupan memang diidentikkan dengan pergerakan, maka kehidupan itu sendiri juga mempunyai karakter kehidupan. Dengan demikian animasi tidak semata-mata hanyalah menggerakkan, tetapi juga memberikan suatu karakter pada obyek-obyek yang akan dianimasikan.

Esensi inilah yang kemudian dikembangkan oleh beberapa animator-animator sehingga obyek animasinya tidak bersifat perubahan gerak, tetapi lebih daripada itu, mood, emosi, watak tak jarang dimasukkan sebagai suatu pengembangan karakterisasi. jadi Animasi dapat kita simpulkan secara sederhana ialah "menghidupkan benda diam diproyeksikan menjadi bergerak" yang di maksud di proyeksikan ialah dengan menggunakan tool proyeksi atau software aplikasi.Diera teknologi saat ini banyak sekali sofwer sofwer computer yang mensuport pembuatan animasi seperti :

Diretor, Adobe Imag redy, Flash, Autodesk 3d studio max, ulead Cool 3D studio,Autodesk Maya dan lain-lain.Animasi tidak hanya untuk film kartun saja, dapat juga kita gunakan untuk media media pendidikan, inpormasi, dan media pengetahuan lainnya yang tidak dapat dijangkau dengan live atau real time melalui kamera foto atau video, contoh misalnya membuat film proses terjadinya tsunami,atau proses terjadinya gerhana matahari, ini akan sulit ditempuh dengan pengambilan gambar langsung melalui Pada dasar animasi yang harus ketahui adalah unsure unsure gaya tarik, gaya dorong maupun gravitasi bumi, dan kelenturan gerakan, ini sangat penting disaat kita membuat inbeetwin ( rangkaian gambar ).

Sebelum kita membuat inbeetwin diatas kertas terlebih dahulu kita buat guideline gerakan yang diinginkan lalu menentukan titik titik rangkaian gambar yang akan kita buat Kita dapat menghitung gambar gambar yang akan dibuat dengan rasio film/ video, pada rasio video system PAL yaitu : 25 freme/detik sitem NTSC yaitu : 30 freme/ detik. Kita tidak perlu membuat gambar setiap freme cukup 1 gambar untuk 2 freme berarti membuat gerakan 1 detik hanya diperlukan 12 gambar ini guna untuk mengefektifkan gambar yang kita buat, karena mata kita hanya mampu melihat pergantian gambar 6 freme/detik selebih dari itu yang terlihat hanyalah suatu gerakan.Untuk menentukan titik titik pada guideline yang kita akan gambar tidak sama jaraknya karena kita harus mengkaitkan unsure gaya tarik gaya dorong dan gravitasi serta kelenturan gerakan lihat contoh sederhana kameraUntuk membuat film/ video animasi tidak cukup hanya mengandalkan sofwer yang ada, melainkan kita harus dapat menguasai dasar dasar animasi terlebih dahulu agar hasil animasi kita mencapai sempurna.

1. **Kelebihan Animasi**

Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan di antaranya : Media Hiburan, Media Presentasi, Media Iklan/Promosi

Media Hiburan, Animasi digunakan untuk menghibur penonton atau pengguna animasi tersebut, sehingga memberikan kepuasan. Animasi sebagai media hiburan biasanya digarap dengan sangat serius karena sebagai produk dagangan yang memiliki harga jual. Sebagai media hiburan, animasi digarap sebagai project. Contoh : Film, Video Klip, Games dll

Media Presentasi, Animasi digunakan untuk membuat menarik perhatian para auden atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presenter. Dengan penambahan animasi pada media presentasi membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku. Dengan penambahan animasi diharapkan dapat tercapai penyampaian informasi atau terjadinya komunikasi yang baik dalam kegiatan presentasi.

Fungsi animasi dalam presentasi diantaranya :

• Menarik Perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras

• Memperindah tampilan presentasi

• Memudahkan susunan presentasi

• Mempermudah penggambaran dari suatu materi

Media Iklan/Promosi, Animasi sebagai media iklan atau promosi dibangun sedemikian rupa agar pemirsa atau penonton tertarik untuk membeli atau memiliki atau mengikuti apa yang disampaikan dalam alur cerita dari animasi tersebut.

Media Bantu/Tools, Animasi sebagai media bantu atau tools digunakan sebagai perangkat penuntun atau petunjuk dalam melakukan sesuatu. Sebagai media bantu, animasi akan terlihat menonjol atau memberikan daya tarik atau memunculkan fokus baru terhadap sesuatu yang perlu dibantu.

Media Pelengkap, Animasi digunakan sebagai pelengkap atau tambahan atau hiasan pada suatu tampilan yang digunakan untuk mempercantik atau menarik pada objek yang ditampilkan.

1. **Pengkategorian Animasi**

Secara garis besar, animasi computer dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

a. *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Computer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.

b. *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad dan lain sebagainya.

1. **Animasi 2 Dimensi**

**Jenis animasi** yang banyak dikenal adalah animasi **2D** dan **3D**. **Perbedaan**dari animasi 2D dan 3D adalah dilihat dari sudut pandangnya. Animasi 2D menggunakan koordinat x dan y, sedangkan animasi 3D menggunakan koordinat x, y dan z yang memungkinkan kita dapat melihat sudut pandang objek secara lebih nyata.

Animasi 2 dimensi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa juga disebut dengan film  
kartun. Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang artinya gambar yang lucu.  
Memang, film kartun itu kebanyakan film yang lucu. Contohnya banyak sekali, baik yang  
di TV maupun di Bioskop. Misalnya: Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry,  
Scooby Doo, Doraemon, Mulan, Lion King, Brother Bear, Spirit, dan banyak lagi. Meski  
yang populer kebanyakan film Disney, namun bukan Walt Disney sebagai bapak animasi  
kartun. Contoh lainnya adalah Felix The Cat, si kucing hitam. Umur si kucing itu sudahlumayan tua, dia diciptakan oleh Otto Messmer pada tahun 1919. Namun sayang, karena distribusi yang kurang baik, jadi kita sukar untuk menemukan film-filmnya. Bandingkan dengan Walt Disney yang sampai sekarang masih ada misalnya Snow White and The Seven Dwarfs (1937) dan Pinocchio(1940)  
Software Animasi 2 Dimensi: Macromedia Flash, CoRETAS, Corel R.A.V.E., After Effects, Moho,CreaToon,ToonBoom, Autodesk Animaton

1. **Perkembangan Animasi di Dunia**

**Masa Prasejarah**

Seperti karya-karya peradaban manusia yang lainnya, sejarah animasi ternyata sama tuanya dengan perkembangan peradaban manusia di bumi ini. Sejak jaman pra sejarah, manusia purba telah berusaha untuk membuat gambar-gambar bergerak sesuai dengan imajinasi mereka serta dengan keterbatasan alat yang mereka gunakan pada waktu itu.

Lukisan dinding gua altamira di Spanyol merupakan bukti peninggalan peradaban manusia pra sejarah pada masa Paleolithicum, berupa lukisan dinding gua tentang binatang dan perburuan, sebagai cermin dari kondisi kehiduapan mereka pada waktu itu. Dari sekian banyak lukisan dinding gua, ada beberapa lukisan yang apabila dicermati, merupakan upaya manusia purba untuk menggambarkan sebuah garakan. Lukisan tersebut berupa lukisan binatang yang digambarkan dengan kaki yang banyak. Hal ini sebagai bukti, bahwa mereka telah berupaya untuk membuat kesan seolah-olah binatang tersebut sedang berlarian.

[](http://3.bp.blogspot.com/-MJTI5v9PzSE/T5Tsqgv-LNI/AAAAAAAAABY/-S2g4BWoGuU/s1600/altamira_lukisanGua.jpg)

**Masa Peradaban Mesir Kuno**

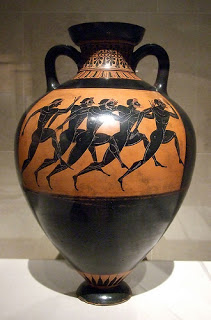
Perkembangan animasi tidak berhenti pada masa prasejarah saja, namun terus berkembang bahkan hingga saat ini. Pada masa peradaban Mesir kuno, orang-orang pada masa tersebut telah berupaya untuk membuat sebuah rangkaian gambar yang memiliki makna sebuah gerakan dan bahkan mengandung unsur cerita. Peradaban Mesir telah terbukti sebagai sebuah peradaban yang sangat maju, pada waktu itu. Dengan huruf hieroglif meraka meninggalkan bukti catatan peradaban maju mereka yang mengundang decak kagum manusia hingga saat ini. Diantara ribuan peninggalan peradaban Mesir, mereka juga meninggalkan bukti adanya upaya manusia untuk membuat gambar yang mereka buat seolah-olah sedang bergerak.

Pharao Ramses II di Mesir membangun sebuah kuil untuk Dewa Isis. Tidak seperti pada kuil-kuil yang lain, dalam kuil dewa isis tersebut terdapat beberapa tiang yang terdapat relief fugur dewa, dalam urutan gerakan yang runut. Kuil tersebut sebagai bukti adanya upaya manusia pada masa Mesir kuno untuk membuat gambar yang seolah-olah sedang bergerak.

[[](http://4.bp.blogspot.com/-G8RAmDj_t1A/T5T2eY_WnnI/AAAAAAAAABg/Av4EARnidr8/s1600/KuilDewaIsis.jpg)](http://4.bp.blogspot.com/-G8RAmDj_t1A/T5T2eY_WnnI/AAAAAAAAABg/Av4EARnidr8/s1600/KuilDewaIsis.jpg)

**Masa Perdaban Yunani Kuno**

Pada masa yunani kuno, upaya untuk membuat rangkaian gambar yang terkesan bergerak telah mereka lakukan. Bukti adanya upaya tersebut dapat dilihat melalui beragam benda-benda seni yang telah dihasilkan oleh peradaban Yunani kuno, diantaranya adalah kendi. Kendi-kendi yang artistic tersebut seringkali dilukis dengan figure-figur tokoh dalam tahapan gerakan yang mengelilingi kendi. Jika kendi diputar, maka akan memberikan efek gerakan.

[](http://1.bp.blogspot.com/-nWWZ3eW8I3g/T5UdLKt59nI/AAAAAAAAABo/t4sT73zDA90/s1600/ancient+greek+pot.jpg)

**Relief Candi**

Selain pada peninggalan peradaban kuno diatas, masih ada lagi bukti perkembangan animasi pada perdaban manusia, yaitu relief candi. Dimana pada relief tersebut rentetan panel relief mengandung unsur cerita dan seolah-olah hidup dalam benak orang yang melihat dan menghayati alur ceritanya.

[](http://1.bp.blogspot.com/-Wvv8RdTxPTg/T5ZspNivw6I/AAAAAAAAABw/6QypqPqEY8s/s1600/r3.jpg)

**Wayang**

Wayang kulit yang dimainkan oleh dalang, dengan efek-efek suara berupa gamelan, dan alur cerita yang sangat kuat, mampu menyedot perhatian pemirsanya selama berjam-jam hingga semalam suntuk, adalah bentuk animasi pertama yang sudah dikatakan lengkap, dimana unsur-unsur animasi adanya gambar yang bergerak, alur cerita dan efek suara, sudah terpenuhi.

[](http://1.bp.blogspot.com/-uukNRnF_rRQ/T5ZuC_RaCjI/AAAAAAAAAB4/JFJACuEFm1I/s1600/wayang.jpg)

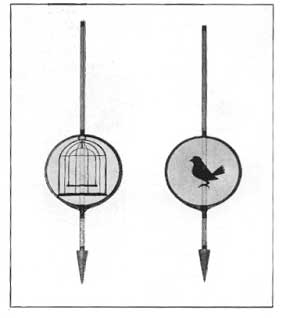
**The Persistance of Vision**

Perkembangan animasi selanjutnya, lebih ditekankan pada aspek keilmuan, dan mulai merambah bidang teknologi, meskipun dengan hasil yang sangat sederhana. Adalah Thomas Alfa Edison (1860), selain terkenal dengan penemuan lampu pijarnya, juga mengamukakan sebuah teory  yang di kenal dengan "**The Persistance of Vision**". Inti dari teori tersebut adalah, jika kita melihat sebuah gambar, maka citra gambar tersebut akan terekam dalam retina manusia selama 1/10 detik sebelum citra akan gambar tersebut benar-benar menghilang.

Berbasis pada teori tersebut, mulai muncul orang-orang yang memperdalam ilmu untuk membuat agar sebuah gambar tampak hidup dan bergerak-gerak. Dengan teknologi yang sangat sederhana, mereka mampu menciptakan alat yang mampu membuat rangkaian gambar, dapat tampak hidup dan bergerak. Tentu saja penemuan teknologi tersebut mampu membuat kekaguman orang pada saat itu.

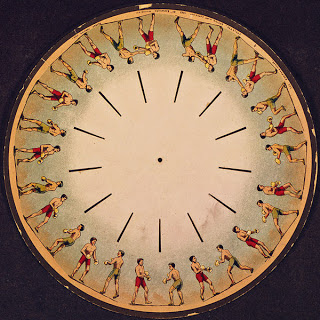
**Thaumatrope (Paul Roget - 1828)**

Merupakan sebuah alat yang sangat sederhana, berupa sebuah kepingan yang memiliki dua gambar, di satu sisi bergambar burung dan sisi lain bergambar sangkar.  Kepingan tersebut pada kedua sisinya diberi pegas atau tali yang fungsinya untuk memutar. Jika kepingan berputar, maka akan terlihat seekor burung yang ada didalam sangkar. Alat ini membuktikan teori dari Thomas Alfa Edison tentang persistance of vision.

[](http://3.bp.blogspot.com/-qNJtRtezjt8/T5erbD6BMyI/AAAAAAAAACA/B-5ZJJ6hQHk/s1600/thaumatrope.jpg)

**Phenakistoscope (Joseph Plateu - 1826)**

Berupa sebuah kepingan gambar, dan di sisi lain terdapat kepingan dengan lubang-lubang di sekitarnya. Ketika kepingan gambar terebut diputar, melalui lubang yang talah disediakan, akan terlihat rangkaian gambar tersebut bergerak.

[](http://4.bp.blogspot.com/-HRLZ_fQIh-A/T5exb9ecfuI/AAAAAAAAACc/HbqV6Hhc650/s1600/phenakistoscop.jpg)

**Zeotrope (Pierre Desvignes - 1860)**

Hampir sama dengan Thaumatrope, Zoetrope berupa rangkaian gambar yang dimasukkan dalam sebuah tabung, dibagian lain dari tabung diberi lubang untuk melihat gambar. Ketika tabung digerakkan, maka gambar tersebut akan terlihat bergerak.

[](http://2.bp.blogspot.com/-DPYYHOwzQew/T5ezOl5JRuI/AAAAAAAAACk/NrNXRd1NQf8/s1600/zoetrope1.jpg)

**Penemuan Film Proyektor**

Penemuan film proyektor oleh Thomas Alfa Edison, membuka peluang baru untuk menciptakan gambar yang bergerak. Dengan menggunakan media film proyektor, semakin mempermudah cara untuk membuat rangkaian gambar menjadi hidup dan bergerak. Gambar dibawah ini merupakan proyektor pertama yang di ciptakan oleh Thomas Alfa Adison.

**[](http://2.bp.blogspot.com/-wFu6scbF-5U/T5e2RTo4nFI/AAAAAAAAACw/v4r3dY4tAto/s1600/proyektor.jpg)**

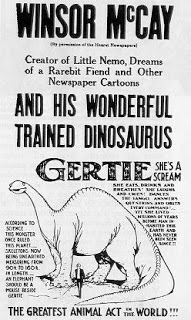
**Film Animasi**

Era setelah diketemukannya proyektor dan perkembangannya, mulai bermunculan film-film animasi pendek yang dibuat dengan teknik yang masih sangat sederhana serta dengan keterbatasan alat yang digunakan. Film-film pada awal perkembangan animasi adalah sebagai berikut. 

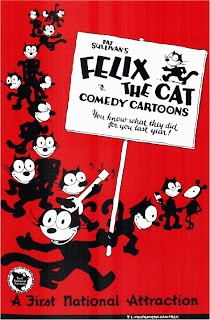
1. **Humourous Phases of Funny Faces. (Stuart Blackton - 1906)**  
   Film animasi ini, berupa gambar kartun yang di buat dengan kapur tulis diatas papan tulis. Teknik pengambilan gambarnya adalah dengan menggambar kemudian difoto dan dihapus untuk diganti dengan gambar selanjutnya. Rangkaian foto-foto tersebut kemudian digabung dan disajikan sebagai film animasi. Film inilah yang menggunakan teknik "stop-motion" yang pertama didunia.

[](http://2.bp.blogspot.com/-R2KbIIm0Irc/T5o2P2WaaKI/AAAAAAAAAC8/VIYQ3O5UjOk/s1600/humorous-phases-700546.jpg)

1. **Gartie The Dinosaur (Winsor McCay 1914)**   
   Merupakan fim animasi yang sudah memasukkan unsur cerita didalamnya.



1. **Felix the Cat (Otto Massmer, 1919)**   
   Pada film ini sudah jauh lebih menarik, karena adanya unsur cerita yang megalir, serta beberapa efek yang membuat film ini menarik.

[](http://3.bp.blogspot.com/-MCEf7sFk7qw/T592nIdKjuI/AAAAAAAAADc/YuOy_waPxIw/s1600/felix-the-cat.jpg)

1. Flowers and tree (Walt Disney, 1932)   
   Film flowers and tree, sebelumnya telah diproduksi dalam bentuk film hitam putih, film tersebut akhirnya di produksi ulang dengan menambahkan unsur warna. Flowers and tree akhirnya memenangkan Academy Award untuk kategori film pendek animasi.
2. **Perkembangan Animasi di:**

**A.    AMERIKA**  
  
Animasi mulai berkembang sejak abad 18 di amerika. Pada saat itu teknik stop motion animation banyak disenangi. Teknik ini menggunakan serangkaian gambar diam/frame yang dirangkai menjadi satu dan menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu, juga biaya yang banyak. Karenauntuk menciptakan animasi selama satu dektik, kita membutuhkan sebanyak 12-24 frame gambar diam. J. Stuart Blackton mungkin adalah orang Amerika pertama yang menjadi pionir dalam menggunakan teknik stop motion animation. Beberapa film yang telah diciptakannya dengan menggunakan teknik ini adalah The Enchanted Drawing (1900) dan Humorous Phases of Funny Faces (1906). Selanjutnya, setelah teknologi komputer berkembang, bermunculan animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. Animasi itu macam-macam jenisnya. Ada yang 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Pada animasi 2D, figur animasi dibuat dan diedit di komputer dengan menggunakan 2D bitmap graphics atau 2D vector graphics. Sedangkan 3D lebih kompleks lagi karena menambahkan berbagai efek di dalamnya seperti efek percahayaan, air dan api, dan sebagainya. Sedangkan tokoh yang dianggap berjasa dalam perkembangan animasi adalah walt Disney. Karya-karya yang dihasilkannya seperti Mickey Mouse, Donal Duck,Pinokio,putrid salju dan lain-lain.Walt Disney juga adalah orang pertama yang membuat film animasi bersuara yaitu film Mickey Mouse yang diputar perdana di Steamboat Willie di Colony Theatre, New York pada 18 November 1928. Walt Disney juga menciptakan animasi berwarna pertama yakni, Flower and Trees yang diproduksi Silly Symphonies di tahun 1932. Selanjutnya, animasi di Jepang mengikuti pula perkembangan animasi di Amerika Serikat seperti dalam hal penambahan suara dan warna. Dalam perkembangan selanjutnya, kedua negara ini banyak bersaing dalam pembuatan animasi. Amerika dikenal dengan animasinya yang menggunakan teknologi yang canggih dan kadang simpel. Sedangkan animasi Jepang mempunyai jalan cerita yang menarik. (Pmails/ Cesar Zehan Camille). Hingga saat ini perkembangan animasi di amerika masih sebagai seni yang minor yang hanya ditujukan bagi anak-anak.   
  
**B.     EROPA**  
di Eropa, pada abad ke-19 sudah muncul mainan yang disebut Thaumatrope. Mainan ini berbentuk lembaran cakram tebal yang di permukaannya terdapat gambar burung dalam sangkar. Kedua sisi kiri dan kanan cakram tersebut diikat dengan seutas tali. Bila cakram tebal itu dipilin dengan tangan, maka gambar burung itu akan tampak bergerak. Dengan demikian, mainan ini bisa dikategorikan sebagai animasi klasik.  Sejarah perkembangan animasi dunia tidak dapat dilepaskan dari pengaruh negara-negara di Eropa, Amerika Serikat, dan Jepang.    
  
Cikal bakal perkembangan animasi di Eropa secara dominan dipengaruhi oleh keberadaan komik-komiknya. perkembangan komik yang sedemikian pesat telah melahirkan banyak tokoh-tokoh kartun Eropa yang terkenal, seperti Asetrik dan Obelix, Smurf, Tintin, Johan and Pirlouit, Steven Sterk, Lucky Luke, dan lain-lain.   
  
Perkembangan animasi di Rusia dimulai dengan pionir animator pertama mereka, Ladislas Starevitch (1882-1965), yang merupakan anak dari pasangan Polandia. Ladislaf Starevitch juga dianggap sebagai bapak animasi boneka (puppet animation) dan kerap disandingkan dengan Winsor McCay yang dianggap sebagai bapak animasi gambar (drawn animation). Revolusi Oktober di Rusia membuat Starevitch beremigrasi ke luar negeri dan membuat perkembangan animasi Rusia seakan terhenti untuk beberapa tahun. Baru pada akhir dekade 1920-an, penguasa Rusia berhasil diyakinkan untuk memodali studio-studio animasi untuk membuat film-film (animated clips) untuk kebutuhan propaganda. Kondisi ini berakhir pada tahun 1956 dengan berakhirnya kepemimpinan Stalin. Pemimpin Rusia berikutnya, Khrushev membawa perubahan dan pembaharuan dalam politik dan budaya Uni Soviet. Perubahan ini juga menjadi titik tolak bagi perkembangan animasi Rusia. Meskipun membutuhkan waktu yang cukup lama untuk keluar dari patron ‘éclair’, bisa dikatakan sejak 1960 ke belakang, animasi Rusia meningkat secara kualitas. Ditandai dengan karya Fjodor Khitruks dalam History of a Crime/Story of One Crime (1961), yang untuk pertama kalinya sejak era Social Realism, berangkat dari tema kontemporer. Bercerita tentang isu-isu dalam realitas dunia modern dengan pendekatan grafis yang inovatif, film ini mengisahkan seorang laki-laki yang tidak bisa tidur akibat terganggu keributan (suara) yang dihasilkan lingkungan tetangga, film ini jadi sebuah kritik terhadap masyarakat Uni Soviet. Era pembaharuan yang dibawa Khushev juga menandai kelahiran kembali animasi boneka (puppet animation) yang merupakan pionir dalam animasi Rusia. Animasi boneka yang seakan-akan terhenti perkembangannya semasa kekuasaan Stalin, kembali dihidupkan dengan dibuka kembali divisi animasi boneka pada Soyuzmultfilm pada tahun 1953. Dikepalai oleh Boris Stepantsev (The Nutcracker, Petia and Little Red Riding Hood), divisi ini berusaha untuk menemukan kembali pengetahuan mengenai animasi boneka yang seakan-akan hilang setelah masa Alexander Ptushko. Karakter yang kemudian terkenal melalui animasi boneka adalah Cheburaskha, karakter dari cerita fairy tale yang ditulis oleh Eduard Uspersky dan dibuat ke dalam versi animasi oleh Soyuzmultfilm. Meskipun dalam banyak terdapat keterbatasan, generasi animator Rusia tetap mampu menghasilkan karya-karya bermutu, dengan kerjasama internasional. Seperti karya Alexander Petrov, The Mermaid (1996) – mendapatkan nominasi Oscar- dan The Old Man and The Sea (1999) yang mendapatkan Oscar untuk kategori Best Animated Short pada tahun 2000. Atau karya-karya dari Konstatin Bronzit yang gemar menempatkan karakter-karakter- nya dalam situasi paling tidak nyaman dan tidak mungkin, dan penonton akan tertawa melihat bagaimana mereka mengatasi hal-hal tersebut. Switchcraft (1995) dan At the Ends of Earth (1999) adalah hasil karya Bronzit,dan hingga kini animasi rusia seperti halnya animasi amerika dan negara-negara lain turut berkembang dengan pesat.   
  
**C.    ASIA**  
  
Kemudian animasi merambah dunia asia. Di Jepang misalnya animasi mulai berkembang sejak tahun 1913. Dimana pada waktu itu dilakukan first experiments in animation yang dilakukan oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro. semua jenis animasi yang berasal dari jepang disebut anime oleh penduduk non-Jepang. Berkembangnya industri anime memiliki hubungan yang erat dengan penurunan industri perfilman Jepang. Industri animasi berawal pada tahun 1915 dengan animasi sebagai bentuk karya seni komersial setelah era pasca perang dan memiliki puncak pencapaian pada pemunculan serial tv Astro Boy dari Ozamu Tezuka pada tahun 1963. Jalan cerita Astro Boy yang menarik dikombinasikan dengan desain grafis yang minimal tapi efektif menjadi alasan kesuksesannya yang cukup cepat.   
  
Walaupun anime juga memiliki pengaruh dari Amerika Serikat, ia telah mengarah pada jalan yang berbeda : orientasi pada orang dewasa dan cerita yang kompleks sebagai keseluruhan strukturnya. Anime berbentuk serial tv (karena erat kaitannya dengan perkembangan manga yang memiliki episode yang panjang) membentuk cerita-cerita serial. Perkembangan anime menjadi Original Animation for Video (OAV) dan ke bentuk film layar lebar sekitar tahun 1970-an membawa pengaruhnya ke luar Jepang.   
  
Memasuki 1990-an, banyak bermunculan anime-anime yang menarik secara intelektual, seperti melalui serial tv yang dianggap provokatif : Neon Genesis Evangelion karya Hideaki Anno dan juga Mononoke Hime karya Hayao Miyazaki, membuat anime makin dikenal.  
  
Secara kronologis, anime berkembang dari pengkarakteran yang hitam putih dan cerita-cerita petualangan bertemakan Cinta, Keberanian dan Persahabatan menjadi filosofi yang kompleks, membuka jalan pada potensi artistik dan komersial. Anime jepang berkembang sesuai dengan perkembangan budayanya. Ciri khas anime lainnya adalah dominannya penggunaan tekhnik animasi tradisional menggunakan cel. Sampai awal 90-an hampir semua anime masih menggunakan teknik animasi tradisional. Ketika tekhnologi digital masuk ke dalam proses pembuatan animasi sekitar pertengahan ‘90-an, studio-studio mulai memproduksi anime mengikuti tren tersebut, walaupun masih ada beberapa studio seperti Ghibli yang masih setia terhadap animasi tradisional pada sebagian besar produknya, dan hanya menggunakan tekhnologi digital sebagai pelengkap. Anime juga merupakan sebuah karya seni kontemporer Jepang yang kaya dan menarik, dengan kekhasan estetika naratif dan visual, yang berakar pada budaya tradisional Jepang dan menjangkau perkembangan seni dan media terkini. Dengan variasi subjek dan materinya, anime adalah sebuah cermin yang berguna pada masyarakat kontemporer Jepang. Pada perkembangannya Anime merupakan fenomena global, baik sebagai kekuatan budaya maupun komersil yang mampu membawa pencerahan pada isu yang lebih luas pada hubungan antara budaya lokal dan global. Sebagai sebuah aksi untuk melawan hegemoni dari globalisasi. Anime tetap memiliki akar ke-Jepang-annya, tetapi ia juga mampu mempengaruhi lebih dari wilayah jepang hingga mencakup area di luar jepang. Memiliki gaya visual yang khas, seperti yang ditunjukkan pada anime tahun 1970-an yang memiliki tracking shots, pengambilan gambar yang panjang bagi pembangunan sebuah shot, panning yang ‘berlebihan’, sudut pandang kamera yang tidak biasa serta pemanfaatan extreme close up. Sekarang ini memang perkembangan animasi di jepang sangat pesat dibandingkan negara-negara lainnya, terbukti denegan besarnya pasar konsumen anime, bukan hanya di jepang bahkan di negara-negara lain.Berbeda dengan Amerika, di jepang film animasi tidak hanya ditujukan pada anak-anak saja tapi juga untuk kalangan dewasa. Animasi menjadi populer di Jepang pada abad 20 sebagai media alternatif dalam penceritaan selain live action.Fleksibilitas variasi penggunaan teknik – teknik animasi memberi kesempatan bagi para pembuat film di jepang untuk mengeksplorasi bermacam ide, karakter, setting yang sulit dilakukan dalam format live action dengan biaya yang terbatas .Anime dapat digolongkan pada budaya populer (di jepang) atau pada sub – kultur (fi Amerika serikat).Sebagai sebuah budaya populer , anime telah dilihat sebagai karya seni intelektual yang menantang.Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukan eksprimen pertama dalam animasi oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913.Kemudian diikuti film pendek [hanya berdurasi sekitar 5 menit] karya Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki tahun 1917. Pada saat itu Oten membutuhkan waktu 6 bulan hanya untuk mengerjakan animasi sepanjang 5 menit tersebut dan masih berupa “film bisu”. Karya Oten itu kemudian disusul dengan anime berjudul Saru Kani Kassen dan Momotaro hasil karya Seitaro Kitayama pada tahun 1918, yang dibuat untuk pihak movie company Nihon Katsudo Shashin [Nikatsu].  
  
**D.    INDONESIA**  
  
Sedangkan di Indonesia perkembangan animasi di Indonesia berjalan lambat karena sulitnya ruang lingkup promosi bagi para animator Indonesia.Alasan lain adalah kurangnya pendidikan formal animasi yang dapat mendukung peran mereka sebagai animator. Selain itu masalah kemampuan bahasa juga mempengaruhi perkembangan animasi tersebut,yang mana di Indonesia sendiri penguasaan akan bahasa asing khususnya bahasa inggris sangat terbatas sehingga kebanyakan animation house mancanegara kurang berminat mendirikan studi animasinya di Indonesia, namun disamping itu semua di Indonesia patut berbangga karena wayang kulit merupakan salah satu bentuk animasi tertua di dunia. Bahkan ketika teknologi elektronik dan komputer ditemukan pertunjukan wayang kulit telah memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi music. pada perkembangannya sekarang ini di Indonesia mulai berkembang lebih baik lagi ditandai dengan munculnya film-film animasi di Indonesia dengan semakin beragam.   
  
Animasi Indonesia sudah sangat bagus, tapi kalau di lihat dari perkembanganya memang masih sangat kurang. Ini karena animasi Indonesia dari segi gambar atau pengolahan gambar menjadi gerak memang masih kelihatan kaku.    
  
Sudah banyak animator di Indonesia mengembangkan animasi yang lebih bagus dari segi gerak, effect, dll. Tapi animasi yang mereka buat tidak pernah kita lihat atau di putar di TV. Kenapa bisa begitu ? Pekerjaan sebagai animator sangatlah susah, mengahabiskan biaya yang banyak untuk membuat animasi yang berdurasi sekitar 30 menit kurang atau 10 menit kurang. Biaya yang dihabiskan bisa mencapai 50 juta untuk membuat 1 animasi.    
  
Ada beberapa hal yang menyebabkan animasi Indonesia kurang diminati oleh masyarakat Indonesia. Pengambangan karakter yang kurang dan cerita yang kurang menarik. Itulah sebabnya anak – anak lebih memilih animasi luar ketimbang animasi lokal, menurut mereka animasi lokal kurang bagus di gambar atau alasan – alasan yang lain.    
  
Kalau bisa dilihat animasi luar memiliki cerita yang menarik, karakter yang mudah diingat oleh semua orang, penggabungan cerita dari berbagai unsur, dan latar gambar yang berbeda seperti latar masa depan, luar angkasa, dll. Meskipun begitu ada sisi negatif dari animasi luar yaitu mereka menampilkan adegan – adegan yang tidak boleh di tiru oleh anak – anak di bawah umur. Sudah banyak kejadian yang menimpa anak – anak akibat menonton animasi luar.  
  
**10.Style Animasi**   
  
Jelaskan perbedaan style animasi Eropa, Amerika, dan Asia kemudian hal apa yang melatarbelakangi perbedaan style animasi tersebut!   
  
Jelaskan apakah ada kolaborasi antar style tersebut sehingga tercipta sebuah style baru!  
  
**EROPA**  
  
berbeda dengan kartun pada umumnya. Ini tidak ada dialog yang terucap antar tokoh sama sekali. Tidak ada suara keluar dari tokoh utama maupun tokoh lainnya. Suara yang ada hanya sebatas back sound. Animasi buatan Perancis yang sebagian besar tokohnya mengambil tema binatang itu hanya mengandalkan mimik wajah karakter tanpa dubber atau pengisi suara. Kadang hanya terdengar suara tokoh menghela nafas atau melengos, untuk mengekspresikan emosi karakter.   
  
AMERIKA  
  
Disebut animation ( dari kata to animate ). Hampir ada propaganda politik negara asal.  Ceritanya monoton. bisa dinonton semua umur termasuk anak kecil memiliki karakteristik gaya yang baku.tampilan karakternya sesuai dengan gambaran objek sebenarnnya. alur dari animasi tersebut menggambarkan alur kehidupan nyata. ada satu hal yang lazim di hampir semua animasi Amerika itu adalah episodik. Episode setelah episode, kembali karakter utama tidak berubah dan tidak terpengaruh oleh kejadian  episode sebelumnya   
  
ASIA  
Gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Memiliki karakteristik visual yang sangat bervariasi dan tidak memiliki gaya yang baku. Penggambaran tokoh nya biasanya non realistik / berlebihan. Contohnya seperti pada penggambaran mata yang berlebihan atau gaya rambut yang liar ( terdapat pada animasi Jepang / biasa dikenal dengan nama Anime )  
Latar belakang penggambaran tokoh seperti ini dipopulerkan oleh seorang komikus ( mangaka ) Jepang yang bernama Ozamu Tezuka. Pada awalnya Ozamu sebetulnya terpengaruh oleh gaya kartun-kartun barat. Ia menganggap ukuran mata yang besar dapat mengekspresikan emosi yang lebih kuat. Gaya semacam itu ia tunjukkan dalam manga-manga karyanya, yang kemudian mempengaruhi banyak mangaka untuk menggunakan gaya serupa. Kemudian gaya para mangaka ini pun mempengaruhi Anime ( Jepang ) beserta animasi-animasi dari negara asia lainnya.

1. **REFERENSI**

<http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=definisi+animasi&source=web&cd=8&cad=rja&ved=0CGUQFjAH&url=http%3A%2F%2Fskp.unair.ac.id%2Frepository%2Fweb-pdf%2Fweb_Animasi_KRISTIO_MORDHOKO.pdf&ei=gnmYUZj3CYqKrgfUtIHYAQ&usg=AFQjCNFYzQaAKJkGWU33kH78-aLjGlAn_g&bvm=bv.46751780,d.bmk>

<http://smksy.tripod.com/animasi.htm>

<http://www.ideanimasi.com/2011/08/14/sejarah-dan-prinsip-animasi/#more-326>

<http://www.gapranimator.com/sejarah-animasi/>

<http://www.ideanimasi.com/2011/08/14/sejarah-dan-prinsip-animasi/#more-326>

<http://sifaramdan.wordpress.com/2012/11/29/pengertian-animasi-2-dimensi-dan-3-dimensi/>