

PERKEMBANGAN GAYA ANIMASI DUNIA DAN INDONESIA

Alfin Audi¹, I Made Agus Adi Saputra², I Made Hendra Mahajaya Pramayasa³

^{1,2,3}Prodi Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Kota Denpasar, Bali 8023, Indonesia

e-mail: alvinaudi6@gmail.com¹, ajusadi3@gmail.com², hendramahajaya@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : February, 2024

Accepted : March, 2024

Publish : April, 2024

ABSTRACT

Animation continues to develop along with technological innovation and the creativity of artists, making it an interesting and influential art form in the world of entertainment. The previous animation style was in the form of cartoons using traditional media, namely cardboard drawn manually or one by one which was used for entertainment purposes. However, as time and technology develop, more and more types of animation styles are created through the use of more varied tools. The development of animation in the world also has a significant impact on the development of animation in Indonesia. To examine the development of animation styles, descriptive qualitative research methods were used, it was found that the development of animation styles in the world has become an important part of popular culture throughout the world, experiencing major developments in terms of techniques, themes and visual styles. Indonesia's rich and diverse cultural heritage is reflected in local animations based on mythology, legends and folklore.

Keywords: Animation, style animation, development, technology

ABSTRAK

Animasi terus berkembang seiring inovasi teknologi dan kreativitas seniman, menjadikannya salah satu bentuk seni yang menarik dan berpengaruh di dunia hiburan. Gaya animasi terdahulu berbentuk kartun dengan menggunakan media tradisional yaitu kertas karton yang di gambar secara manual atau satu persatu yang digunakan untuk keperluan hiburan. Namun seiring berkembangnya jaman dan teknologi, gaya animasi semakin banyak jenisnya yang diciptakan melalui penggunaan alat yang lebih bervariasi. Perkembangan animasi di dunia juga membawa dampak signifikan untuk perkembangan animasi di Indonesia. Untuk meneliti perkembangan gaya animasi digunakan metode penelitian kualitatif deskriptif didapatkan bahwa perkembangan gaya animasi di dunia telah menjadi bagian penting dari budaya populer di seluruh dunia, dengan mengalami perkembangan besar dalam hal teknik, tema, dan gaya visual. Warisan budaya Indonesia yang kaya dan beragam tercermin dalam animasi lokal yang didasarkan pada mitologi, legenda, dan cerita rakyat.

Kata Kunci: Animasi, gaya animasi, perkembangan, teknologi

PENDAHULUAN

Animasi telah mengalami perkembangan signifikan sepanjang sejarahnya, dimulai sejak awal abad ke-20 saat film tanpa suara menjadi populer. Progres konten animasi melibatkan berbagai aspek, mulai dari penggunaan suara dan tampilan hingga penerapan teknologi modern.

Saat ini, animasi telah berkembang menjadi seni yang beragam, hadir di berbagai media seperti film, televisi, video game, dan konten internet. Selama perkembangannya, animasi menciptakan karakter-karakter ikonik yang menyertai masa anak-anak, seperti Tom & Jerry, Snow White, dan Mickey Mouse.

Animasi terus berkembang seiring inovasi teknologi dan kreativitas seniman, menjadikannya salah satu bentuk seni yang menarik dan berpengaruh di dunia hiburan, tidak hanya untuk anak-anak tetapi juga untuk seluruh keluarga.

Dalam dunia animasi tidak memiliki batasan dari segi gaya penggambarannya atau style yang bisa di gunakan, sama seperti seni murni yang dimana batasannya dikreativitas sang seniman, ini bisa di lihat dari sejarahnya dari yang kartun (tradisional) sampai yang menggunakan teknologi yang lebih modern (digital), dari yang 2 dimensi sampai ke animasi 3 dimensi.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Metode penelitian Perkembangan Gaya Animasi Dunia dan Indonesia menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah metode penelitian digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci [1]. Dalam penelitian ini, setiap data yang di dapat dari berbagai refrensi dikumpulkan dan dideskripsikan untuk menjelaskan perkembangan gaya animasi. Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan para peneliti untuk mengumpulkan pengetahuan atau teori tentang subjek penelitian yang sedang dilakukan.

Observasi dilakukan terhadap karya-karya animasi dari awal hingga ea tahun 2000-an dari berbagai belahan dunia, dengan fokus pada gaya, teknik animasi, dan naratif. Karakteristik, tema, teknik, dan tren animasi global dan lokal digambarkan melalui pendekatan deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah perkembangan animasi

Sejarah animasi bermula ketika manusia menemukan teknik gambar bergerak menggunakan perangkat atau alat sederhana. Alat yang dimaksud adalah phenakistoscope, yaitu

Perkembangan gaya animasi banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Gaya animasi terdahulu berbentuk kartun dengan menggunakan media tradisional yaitu kertas karton yang di gambar secara manual atau satu persatu yang digunakan untuk keperluan hiburan. Namun seiring berkembangnya jaman dan teknologi, gaya animasi semakin banyak jenisnya yaitu animasi 2d, animasi 3d, stop motion (animasi yang mennggunakan banyak foto) dan lain-lain, yang diciptakan melalui penggunaan alat yang lebih bervariasi. Ini dapat di artikan bahwa perkembangan gaya animasi ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Seiring perkembangan teknologi yang mempengaruhi gaya animasi, diperlukan kreativitas dari seorang animator untuk membuat animasi yang menarik sehingga dikenal oleh masyarakat di dunia dan juga khususnya di Indonesia.

Untuk bisa lebih memahami perkembangan gaya animasi ini, penulis menjabarkan perkembangan gaya animasi yang dimulai dari sejarah awal mulanya di temukannya animasi atau kartun pada tahun 1800-an hingga pada era tahun 2000-an.

sebuah piringan karton berputar yang bisa menghasilkan ilusi gambar bergerak jika dilihat di depan cermin. Alat ini diciptakan oleh Joseph Plateau pada 1832 dan dikembangkan oleh Emile Reynaud untuk pertunjukkan di teater pada 1876 [2].



Gambar 1. Phenakistoscope

(sumber :

<https://en.wikipedia.org/wiki/Phenakistoscope>)

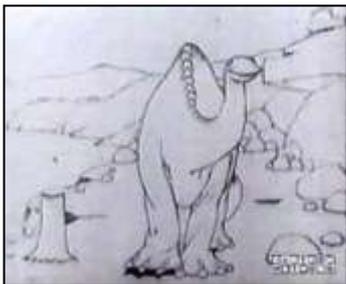
Alat ini kemudian dipercaya menjadi tonggak awal mula berkembangnya industri animasi di dunia. Mulai dari sini seiring berjalannya waktu metode-metode untuk membuat animasi mulai berkembang dan ada berbagai variasi untuk membuat animasi.

Masa-masa Perkembangan Animasi

Dalam sejarahnya animasi terbagi menjadi beberapa masa, yaitu masa di mana Film Tanpa Suara mulai muncul (1900-1930), masa keemasan animasi atau golden age of animation (1930-1960), animasi televisi (1960-1980) dan animasi modern (1980-sekarang) [3]

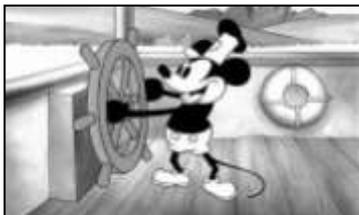
Film Tanpa Suara (1900-1930)

Pada masa film tanpa suara atau the silent era ini film- film dan animasi mulai bermunculan namun karena keterbatasan teknologi pada masa itu, film yang di buat hanya menampilkan visual dan musik penggiring tanpa adanya dialog dan warna. namun para produser atau animator pada masa itu tidak kehilangan cara, mereka menggunakan frame yang berisi dialog sehingga penonton bisa membaacanya. Contoh animasi yang muncul pada masa silent era ini muncul pada pada tahun 1914, Winsor Mccay merilis film animasi berjudul Gertie the Dinosaur, Ini merupakan animasi pertama yang menggunakan teknik keyframe.



Gambar 2. Gertie the dinosaur
(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Gertie_the_Dinosaur)

Dari film animasi Gertie the dinosaur ini, animasi mulai bermunculan seperti felix the cat 1919 yang di buat oleh Pat Sullivan dan Otto Messmer, animasi yang tanpa suara lainnya adalah Steamboat Willie yang dirilis oleh Walt Disney pada 1928, Film ini menampilkan debut karakter ikoniknya yaitu Mickey Mouse.



Gambar 3. Mickey Mouse Sumber :
(<https://www.medcom.id/hiburan/film/ZkeaBo7k-5-fakta-menarik-steamboat-willie-film-pendek-pertama-mickey-mouse-yang-kini-jadi-domain-publik>)

Kesuksesan dari film animasi Steamboat Willie ini bisa di bilang menjadi film animasi yang tidak hanya menampilkan iringan musik tapi mereka juga menambahkan suara, film ini bisa di bilang sebagai film animasi pertama yang sukses secara komersial dan membuka pintu bagi era keemasan animasi.

Masa Keemasan Animasi (1930-1960)

Masa keemasan atau di sebut golden age of animation ini di sebut demikian karena banyaknya produksi flim-film animasi di tahun tersebut. Studio besar seperti Disney dan Warner Bros mendominasi pasar film kartun dunia, dan karena kesuksesan film animasi pertama disney yaitu Snow White and The Seven Dwarfs berhasil menciptakan karakter ikonik seperti Snow White, tidak hanya snow white disney banyak menciptakan karakter ikonik lainnya seperti Pinocchio, Cinderella dll Sementara itu, Warner Bros dengan Looney Tunes juga berhasil menciptakan karakter populer seperti Bugs Bunny dan Daffy Duck. Semua karakter ini merupakan karakter ikonik di industri animasi sampai saat ini. Di masa ini teknologi yang di gunakan untuk membuat animasi juga terus berkembang. Film animasi yang di produksi pada periode ini bukan hanya hadir dengan suara dan musikal, tetapi juga tampil dengan warna dan teknik animasi yang lebih canggih sehingga membuat penonton mendapatkan sesuatu yang baru.

Masa Animasi Televisi (1960-1980)

Era animasi televisi merujuk pada periode di mana banyak animasi diproduksi dalam bentuk serial per episode dan ditayangkan langsung di rumah, memungkinkan anak- anak menonton tanpa harus pergi ke bioskop. Contoh dari era ini termasuk serial animasi seperti The Flintstones dan The Jetsons, keduanya diproduksi oleh Hanna-Barbera Productions.



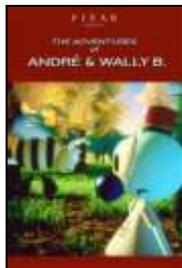
Gambar 5. Film The Flintstone dan The Jetsons

Serial animasi ini tidak hanya ditujukan kepada anak-anak saja tetapi dapat dinikmati oleh seluruh anggota keluarga karena ceritanya merupakan petualangan keluarga yang unik dan

seru. Pada masa ini juga bermunculan animasi dari jepang atau lebih dikenal dengan anime seperti; Shonen Ninja Kaze no Fujimaru, Princess Knight, Flying Phantom Ship, hingga Taro the Dragon Boy.

Animasi Modern (1980-Sekarang)

Di masa ini teknologi berkembang pesat di bidang elektronik dan salah satunya adalah CGI atau Computer Generated Imagery, CGI ini menjadi awal pergantian teknik animasi dari yang tradisional menjadi digital sepenuhnya. Kemampuan komputer atau CGI untuk menciptakan model 3D yang dapat dianimasikan secara realistis mendominasi film animasi hingga saat ini. Contoh animasi yang menggunakan teknik 3d CGI pada awal-awal era modern ini adalah film animasi pendek yang di buat oleh Pixar pada tahun 1984 dengan judul the Adventures of Andre and Wally B.



Gambar 6. The Adventures of Andre and Wally B. (Sumber : <https://www.pixar.com/andre-wally-b>)

11 tahun kemudian Pixar mengeluarkan film animasi Toy Story pada tahun 1995, yang menjadi fenomenal dan dianggap sebagai tonggak animasi modern dengan penggunaan CGI yang lebih realistis. Film animasi pertama yang menggunakan teknologi CGI secara penuh adalah film yang berjudul "Toy Story" pada 1995 oleh Pixar Animation dan dirilis oleh Walt Disney Studio serta disutradarai oleh John Lasseter. Film ini melibatkan 27 animator dengan empat ratus [4]

Pada masa ini perkembangan teknologi animasi dan cerita juga bervariasi, banyak muncul di serial-serial televisi, berikut merupakan contoh serial animasi fenomenal di era animasi modern yaitu The Simpsons, Spongebob SquarePants, South Park, dan lain-lain. Perkembangan film animasi ini tidak hanya ada di eropa atau amerika, tapi animasi Jepang atau anime juga semakin mendunia, perkembangan animasi jepang di tandai dengan didirikannya Studio Ghibli oleh Hayao Miyazaki pada tahun 1985 dengan film-film animasi nya yang memenangkan berbagai penghargaan beberapa tahun kemudian. Beberapa contoh film animasi Studio Ghibli termasuk Castle in the Sky, My Neighbor Totoro, Kiki's Delivery

Service, Howls Moving Castle, Grave of Fireflies, dan masih banyak lagi.

Perkembangan Animasi di Indonesia

Perkembangan gaya animasi di Indonesia tidak sekompleks perkembangan animasi dunia, namun tetap menarik untuk di bahas. Sejarah animasi di Indonesia ini berhubungan dengan sejarah dari wayang lebih tepatnya wayang kulit, sesuai dengan definisi animasi yaitu suatu benda atau objek yang digerakan agar bisa terlihat hidup. Wayang dapat di kategorikan sebagai animasi karena wayang merupakan benda mati namun di gerakan dan di suarai oleh dalang.

Perkembangan wayang terus berkembang yang awalnya yang berbahan kulit dan hanya bisa di lihat dari samping atau 2 dimensi lalu berkembang menjadi wayang golek yang bahan penggunaannya bukan dari kulit lagi dan juga wayang golek ini bisa di lihat dari berbagai sudut atau 3 dimensi.

Sejarah animasi digital di Indonesia dimulai pada tahun 1955 yaitu animasi dengan judul "si doel memilih" yang dibuat oleh Dukut Hendronoto, animasi ini merupakan animasi pertama di Indonesia dengan bentuk 2 dimensi. Animasi ini di buat untuk kepentingan politik, yaitu mengkampanyekan pemilihan umum atau pemilu pertama di Indonesia pada tahun 1955. animasi ini dipercaya sebagai tonggak awal perkembangan animasi di Indonesia [2].

Menurut [5] masa-masa atau era perkembangan animasi Indonesia dibagi menjadi 4 era yaitu 70-an, 80-an, 90-an dan 2000-an.

Pada era 1970-an

Pada awal 70-an, di dirikan studio animasi di Jakarta bernama Anima Indah yang didirikan oleh seorang warga Amerika (Lateef Keele). Anima Indah merupakan studio yang mempelopori animasi di Indonesia karena menyekolahkan krunya ke negara yang memproduksi animasi seperti Inggris, Jepang, Amerika dan lain-lain. Anima berkembang dengan baik namun hanya berkembang di bidang periklanan.

Di tahun ini juga banyak film yang menggunakan kamera seluloid 8mm, saking banyaknya penggunaan kamera untuk membuat film, akhirnya menjadi tonggak awal adanya festival film. Di tahun yang sama juga terdapat beberapa film animasi yang terbit seperti Batu Setahun, Trondolo, dan Timun Mas yang disutradarai Suryadi alias Pak Raden (animator Indonesia Pertama).

Pada era 1980-an

Era 80-an dianggap sebagai kebangkitan animasi Indonesia. ini terbukti dengan maraknya film animasi beberapa diantaranya ada “Rimba si anak angkasa”, yang disutradarai Wagiono Sunarto, “Si Huma” yang merupakan animasi untuk serial TV, animasi PetEra dan masi banyak lagi. Namun karena pada masa ini sosial media tidak semarak sekarang jadinya informasi tentang animasi ini kurang banyak sehingga sulit untuk mencari informasi lebih detailnya.



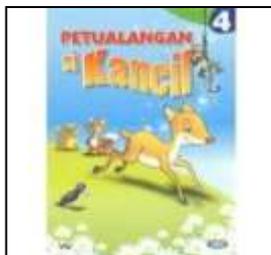
Gambar 7. Si Huma

(Sumber : <https://www.merdeka.com/jateng/mengenal-si-huma-serial-animasi-pertama-di-indonesia-74063-mvk.html?screen=1>)

Pada era 1990-an

Di tahun 90-an ini, banyak sekali film animasi yang bermunculan diantaranya Legenda Buriswara, Nariswandi Piliang, Satria Nusantara, kemudian ada serial film animasi pertama yang menggunakan gaya animasi 3d judul animasi nya Hela,Heli,Helo yang di buat di Surabaya.

Memasuki akhir dekade lebih tepatnya tahun 1998 mulai bermunculan film-film animasi yang mengangkat cerita rakyat sebagai alur ceritanya contoh animasi yang mengangkat cerita rakyat yaitu Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas dan petualangan si Kancil. Di era 90-an ini juga terdapat banyak animator lokal atau yang berasal dari indonesia yang menggarap animasi terkenal dari jepang seperti Doraemon dan Pocket Monster.



Gambar 8. Petualangan si Kancil

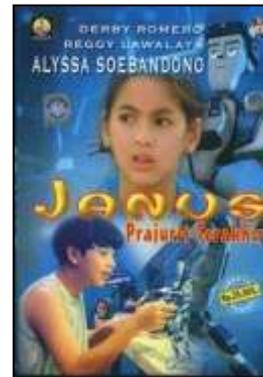
(Sumber:

<https://www.kompasiana.com/vanessaseptiani/5886294893fdffd60aba81e4/animasi-anak-bangsa>)

Pada era 2000-an

Memasuki era 2000-an, sudah banyak studio-studio yang bermunculan namun dari sekian banyak studio animasi di Indonesia, Red Rocket Animation termasuk yang paling produktif.

Pada tahun 2000 Red Rocket banyak memproduksi serial animasi TV seperti Dongeng Aku dan Kau, Klilip dan Puteri Rembulan, Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek, Si Kurus dan Si Macan. Di era ini serial animasi cukup populer karena menggabungkan gaya animasi 2D dengan 3D. Pada tahun 2003, serial 3D animasi merambah layar lebar diantaranya Janus Perajurit Terakhir. Film ini merupakan penggabungan antara dunia nyata dan 3d animasi.



Gambar 8 . Janus Perajurit Terakhir

(Sumber:

<https://www.kompasiana.com/vanessaseptiani/5886294893fdffd60aba81e4/animasi-anak-bangsa>)

Setahun kemudian di 2004 muncul film layar lebar 3D animasi berdurasi panjang yaitu Homeland, Film animasi berdurasi 30 menit itu dianggap sebagai film animasi yang menggunakan 3d secara keseluruhan yang pertama di Indonesia dan menjadi babak baru bagi dunia peranimasian di indonesia.



Gambar 9. Homeland

(Sumber :

<https://www.kompasiana.com/vanessaseptiani/5886294893fdffd60aba81e4/animasi-anak-bangsa>)

Sekarang animasi di indonesia sudah banyak mengalami perkembangan dari segi cerita, dan juga gaya animasi sudah banyak dan bervariasi ada beberapa animasi buatan indonesia yang lumayan terkenal seperti Kiko in the Deep Sea, Nussa dan Rara, Si Hebring, Adit Sopo Jarwo, Si Juki, Keluarga Somat dan masih banyak lagi.

Gaya Animasi

Gaya animasi atau style animasi ini bisa di lihat dari perkembangannya dari masa masa,

seperti yang di jelaskan di atas, gaya animasi mengikuti perkembangan zaman dan juga teknologi, dari yang awalnya alat sederhana bernama phenakistoscope berkembang menjadi super komputer. Ini tidak lepas dari perkembangan manusia yang selalu menginginkan sesuatu hal yang baru, seperti itulah perkembangan gaya animasi, para animator tidak puas dengan gaya animasinya yang sekarang makanya mereka mencoba hal baru dan akhirnya mendapatkan apa yang mereka mau.

Awal kemunculan animasi, perangkat yang di gunakan adalah alat sederhana bernama phenakistoscope yang di temukan tahun 1832, alat ini merupakan piringan yang dapat berputar sehingga menghasilkan ilusi gambar yang bergerak, orang dapat melihatnya lewat kaca.

Masuk ke tahun 1900-an, di sini tercipta alat yang bisa membuat animasi namun harus di gambar secara manual di kertas sehingga membutuhkan kesabaran yang lumayan karena harus menggambar dengan satu persatu. Animasi di masa ini di kenal juga dengan kartun, di sebut kartun karena alat yang di gunkan menggunakan kertas karton, *animasi yang di gambar di atas kertas karton*. Karena keterbatasan teknologi animasi kartun ini tidak bisa menghasilkan suara sehingga di ganti dengan musik penggiring saja.

Masa transisi, adalah masa-masa dimana banyak animasi yang bermunculan, ini terjadi karena proses pembuatannya sudah tidak serumit sebelumnya dan juga di masa ini animasi banyak diminati, tidak hanya anak kecil tapi seluruh keluarga menyukai animasi atau kartun. Di masa ini teknologi sudah berkembang sehingga kartun yang di produksi bisa di beri suara aktor dan memiliki warna.

Masa animasi modern, yaitu era dimana animasi sudah sangat banyak, tidak hanya film atau series sekarang animasi banyak jenis nya dan kegunaannya, ini tidak lepas dari perkembangan teknologi yang cepat di tahun-tahun belakang sehingga animator dapat mengeksplor lebih banyak gaya atau style.

Di zaman ini animasi tidak hanya dapat di buat oleh animator profesional namun orang biasa juga dapat membuat animasinya sendiri, ini membuat jenis-jenisnya juga semakin banyak, sebagai contoh yang viral di 2020-an yaitu NFT (Non-Fungible Token) atau token yang tidak dapat dipertukarkan. NFT merupakan salah satu aset digital yang dapat digunakan untuk melakukan jual-beli karya seni secara digital. Karya seni dari NFT yang dijual ini bisa berbentuk musik, GIF (animasi dingkat), gambar, video, atau item yang ada pada game.

Namun gaya animasi ini juga terlihat di dalam film animasi yang berdurasi panjang yaitu di film *spider-man into the spiderverse*, di film ini para animator menggunakan gaya animasi 3d namun di gabung dengan gaya komik sehingga terciptala gaya animasi yang baru. Mereka mengambil tindakan yang berbeda dimana kebanyakan pasar animasi dunia kebanyakan menggunakan gaya animasi pixar atau disney.

Gaya animasi di indonesia, tidak terlalu banyak yang berbeda antara sejarah perkembangan animasi di Indonesia dan juga di dunia, hanya di berbeda di tahun penggunaannya Ini terjadi karena indonesia sempat di jajah. Namun tidak dipungkiri animasi indonesia juga sudah mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi.

SIMPULAN

Perkembangan gaya animasi terus berkembang seiring berkembangnya teknologi dan juga kreativitas seorang animator. Perkembangan gaya animasi di dunia: telah menjadi bagian penting dari budaya populer di seluruh dunia, dengan mengalami perkembangan besar dalam hal teknik, tema, dan gaya visual. Warisan budaya Indonesia yang kaya dan beragam tercermin dalam animasi lokal yang didasarkan pada mitologi, legenda, dan cerita rakyat. Melalui perkembangan teknologi, dalam, menciptakan animasi saat ini lebih dimudahkan dengan menggunakan media digital. Sehingga dalam wujud visualnya dapat berupa animasi 2D, Animasi 3D dan juga penggunaan CGI. animasi gaya animasi yang cepat berkembang membuat pengerjaan beberapa animator lebih cepat dan bagus sehingga dapat menggunakan waktu lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan*. Alfabeta, 2019.
- [2] tirta.id, "Sejarah Perkembangan Animasi di Indonesia." Diakses: 12 Februari 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://kelasanimasi.com/sejarah-perkembangan-animasi-di-indonesia/>
- [3] Y. Nancy, "Sejarah Perkembangan Animasi Dunia dari Masa ke Masa." Diakses: 18 Februari 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://tirta.id/sejarah-perkembangan-animasi-dunia-dari-masa-ke-masa-gPeF>
- [4] B. S. Dewanto, "PERKEMBANGAN DAN PENERAPAN ANIMASI CGI DALAM MEDIA TAYANG," vol. 17, no. 2, 2023, Diakses: 18 Februari 2024. [Daring]. Tersedia pada:

<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/48628/15060>
[5] Di. Putri, "SEJARAH SINGKAT FILM ANIMASI DI INDONESIA." Diakses: 21 Februari 2024.

[Daring]. Tersedia pada:
<https://idseducation.com/sejarah-singkat-animasi-indonesia/>