

BAB II

SEJARAH FILM ANIMASI DI AMERIKA

A. Asal Mula Film animasi.

Dalam hal ini saya akan membahas tentang asal mula film animasi pada awal mulanya atau klasik. Film animasi sebenarnya dimulai pada masa prasejarah. Pada tahun 1962 *Annecy Festival* seorang peneliti Prancis, Madame Prudhommeau, menunjukkan salah satu film paling menarik yaitu sebuah potongan-potongan foto dari gambar prasejarah yang terdapat di gua-gua.

*The beginnings of animation go back to prehistoric times. At the 1962 Annecy Festival a French researcher, Madame Prudhommeau, showed one of the least polished yet one of the most interesting films ever made: one sequence, for instance, was build up from photographs of separate cave drawings of a bison taken on the spot and subsequently put together on a strip of film.*¹²

Pada mulanya memasuki abad 19, baru ditemukan alat untuk membuat urutan gambar agar nampak bergerak.

*Throughout the nineteenth century, scientists and inventors had intrigued the general public with a series of device that could take a sequence of drawings and make them seem to move.*¹³

Pada tahun 1906 percobaan pertama untuk membuat film Animasi yang berjudul "*Humorous Phases of Funny Faces*" oleh J. Stuart Blackton, level pembuatannya masih sangat kasar tapi itu membuktikan bahwa itu mungkin untuk membuat foto dan gambar nampak bergerak.

¹² Ralph Stephenson, *the Animated Film* (New York: The International Film Guide Series The Tantivy Press, London A. S. Barnes & CO, 1973) Hal 24.

¹³ Christopher Finch, *the Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdom* (New York: Harry N. Abrams, Inc., 1999), Hal 13.

*It was not until 1906 that the first animated film was attempted, when J. Stuart Blackton conceived a little entertainment called "Humorous Phases of Funny Faces".*¹⁴

Pada tahun 1908 di keluarkan karakter komik bernama "Nimo" dan film animasi yang berjudul "*Gertie the Dinosaur*" oleh Winsor McCay, filmnya ini benar-benar sangat halus semua gambarnya nampak bergerak.

*The greatest by far was Winsor McCay, who in 1908 put his comic strip character little Nemo into an animated film. Later he toured the vaudeville circuit with a cartoon titled "Gertie the Dinosaur".*¹⁵

Pada tahun 1913, dua seri film animasi baru di keluarkan lagi, "*Colonel Heeza Liar*" oleh J. R. Bray, dan "*Old Doc Yak*" oleh Sidney Smith. Lalu beberapa film animasi lainnya menyusul.

*In 1913, two animated series were launched-"Colonel Heeza Liar", device by J. R. Bray, and "Old Doc Yak", created by Sidney Smith.*¹⁶

Seorang seniman bernama Earl Hurd menemukan ide untuk menggambar tokoh animasi di atas kertas seluloid yang transparan secara berurutan beserta latar belakangnya, dan ide ini membuat film animasi menjadi lebih nyata lagi dan kemudian ide ini menjadi standar bagi semua industri perfilman¹⁷.

Tetapi dengan berkembangnya teknologi dan ambisi para pembuat animasi. Pada tahun 1917 dikeluarkan film animasi berjudul "*Out of the Inkwell*" yang merupakan karya dari Max Fleischer ini merupakan film animasi pertama yang digabung dengan dunia nyata, meskipun ini masih sangat kasar pada saat itu tapi itu merupakan sebuah terobosan

¹⁴ *Ibid*

¹⁵ *Ibid*

¹⁶ *Ibid*, Hal 14

¹⁷ *Ibid*

*As the technology improved, so did the ambition of animators. In 1917, for examples, Max Fleischer introduced the "Out of the Inkwell" series in which live action was combined with animation.*¹⁸

1. Apakah animasi itu?

Sebelum penulis ingin melanjutkan lebih jauh lagi tentang pembahasa animasi, penulis ingin memaparkan definisi dari animasi itu sendiri. Definisi yang selama ini diterima oleh para pembuat animasi atau animator adalah: sebuah film animasi adalah suatu yang dibuat melalui potongan gambar per gambar.

*The following is a definition which has been accepted by animators themselves: "an animated film is one that is created frame-by-frame".*¹⁹

Dalam film animasi juga harus terdapat gerakan-gerakan yang dibuat tapi tidak terdapat di alam atau natural, dengan kata lain gerakan yang sama sekali tidak normal.

*Animated film must create movement which did not exist in nature, and in these films there is no real appearance of movement.*²⁰

Berikut ini adalah perbedaan antara pembuatan film animasi dan pembuatan film aksi yang nyata.

Dalam animasi seorang pembuat animasi atau pembuat film memiliki kontrol penuh atas materi yang ia miliki dan apa yang akan dipakai. Tapi dalam film aksi yang nyata tidak ada pilihan atau pengaturan jika tidak maka film tersebut bukan dikatakan sebagai sebuah seni.

¹⁸ *Ibid*

¹⁹ Ralph Stephenson, *the Animated Film* (New York: The International Film Guide Series The Tantivy Press, London A. S. Barnes & CO, 1973). Hal 15.

²⁰ *Ibid*

*In animation the film-maker has almost absolute control over his material. In the live-action film there is selection and arrangement otherwise it would not be an art.*²¹

Tapi dalam film animasi seorang pembuat animasi memilih sebuah kebebasan dari kenyataan di dunia, dan hanya terbatas oleh medium dimana ia menggambar, cat atau medel yang ia pakai dan struktur kerja itu sendiri serta yang terakhir adalah imajinasinya sendiri.

*But in the animated film the artist is more completely freed from the world of reality, limited only by the medium in which he draws, paints, or models, by the structure of the work itself, and by his own imagination.*²²

2. Alat-alat Pertama dan Teknik yang digunakan

Pada bagian ini penulis ingin menuliskan alat-alat apa saja yang dipakai pada pembuatan film animasi pertama dan percobaan-percobaan apa saja yang telah dilakukan.

Semuanya dimulai dipertengahan abad di Eropa ketika telah di ketemuannya lensa dan prisma serta hitungan matematika seperti kalkulus yang memungkinkan untuk melakukan perhitungan dengan tepat.

Alat pertama yang dipakai melalui penemuan seorang *Athanasius Kircher*, ia melakukan percobaan pada tahun 1645 di Roma, dan ia membuat sebuah buku yang dinamakan *Ars Magna Lucis et Umbrae (The Great Art of Light and Shadow)* dan ia menjelaskan pada bab terakhirnya tentang penemuan terbarunya yang dinamakan "*The magic lantern*".

Inventor Athanasius Kircher published his "Ars Magna Lucis et Umbrae" (The Great Art of Light

²¹ *Ibid*, Hal 16

²² *Ibid*

and Shadow) in rome in 1645. Inventor Athanasius Kircher published his "Ars Magna Lucis et Umbrae" (The Great Art of Light and Shadow) in rome in 1645. in the last chapter, he describe a new invention- the magic lantern, a simple device that consist of a box containing a light source (either a candle or a lamp) and a curve mirror²³

Dan pada abad ke-19 dimulai dengan penemuan *thaumatrope* pada tahun 1826, yang mungkin oleh John Ayrton Paris, karena alat tersebut telah dipersembahkan untuk mengenang Sir John Herschel, Charles Babbage, Dr William Fitton dan Dr. William Wollaston.

Beginning with the invention of the "Thaumatrope" in 1826, Probably by John Ayrton Paris. (it has also been attributed to Sir John Herschel, Charles Babbage, Dr. William Fitton and Dr. William Wollaston).²⁴

Sebuah penelitian dari sebuah pertanyaan tentang roda membuat peneliti asal Belgia bernama Joseph Plateau berhasil menemukan alat yang dinamakan *phenakistoscope* atau *fantoscope*, sebuah alat yang lebih rumit untuk membuat animasi yang didasarkan dari persistensi penglihatan, Sekitar tahun 1828 dan 1832.

Research into question of the wheel led the Belgian scientist Joseph Plateau to invent the "phenakistoscope" or "fantoscope", a more complex animation device that depended on the persistence of vision, between 1828 and 1832.²⁵

Pada tahun 1834, William Horner dari Bristol menciptakan sebuah alat yang dinamakan *Daedalum*, tetapi setelah itu tidak banyak yang dilakukan setelah

²³ Charles Solomon, *Enchanted Drawings The History of Animation* (New York: Alfred A. Knopf, Inc, 1989) Hal 1.

²⁴ *Ibid*, Hal 7

²⁵ *Ibid*

penemuan itu sampai tahun 1860an dan ketika itu alat itu dinamai ulang dengan nama *Zoetrope* dan telah diperjual belikan.

In 1834, William Horner of Bristol created a device he called the "daedalum". Nothing much was done with the invention until 1860s, when it was renamed and marketed as the "zoetrope".²⁶

B. Para Pelopor Berdirinya Film Animasi

Penulis pada bagian ini ingin menyampaikan para pelopor atau orang-orang yang berperan besar dalam kemajuan film animasi di dunia. Para pelopor atau pendiri film kartun di amerika pada saat itu terdiri dari dua team besar, yaitu team dari Walt Disney dan Warner Bros.

Tim pertama pembuat kartun Walt Disney terbentuk dengan susunan: Iwerks, Rudolf Ising, Hugh and Walker Harman, Carmen "Max" Maxwell, and Red Lyon. Walt menggunakan garasi pamannya untuk bekerja membuat kartun.

Disney begun to build up an able staff that, in addition to Iwerks, soon included Rudolf Ising, Hugh and Walker Harman, Carmen "Max" Maxwell, and Red Lyon.²⁷

Pada tahun 1925 formasi Walt Disney berubah dengan masuknya Lillian Bounds dari Idaho, dan pada tahun yang sama nama team Walt Disney berubah menjadi "Margie Gay".²⁸

Beda dengan Looney Tunes, formasi yang dimiliki mereka adalah Elmer Wait sebagai animator, Frank Tashlin sebagai director, Larry Martin juga sebagai animator, Bernard Brown sebagai pengarang musik, Sid Sutherland sebagai

²⁶ *Ibid*, Hal 8.

²⁷ Christopher Finch, *the Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdom* (New York: Harry N. Abrams, Inc., 1999), Hal 15

²⁸ *Ibid*, Hal 17

animator, Chuck Jones dan Tex Avery juga sebagai animator. Dalam Warner Bros seorang penulis harus juga seorang pembuat kartun.²⁹

Tetapi bukan hanya pembuat-pembuat animasi yang tercantum di atas tetapi masih banyak orang-orang diluar itu seperti: Raoul Barre seorang seniman yang menggambar komik dan juga seorang pemilik studio animasi pertama di tahun 1913 di New York.

*Raoul Barre, an artist whose comic drawings...and in 1913, he opened the Raoul Barre studio in New York-the first professional animation studio.*³⁰

C. Rangkuman

Pada bagian akhir bab II ini penulis ingin melampirkan rangkuman yang penulis peroleh, pada bab II menceritakan tentang bagaimana film animasi pertama dibuat serta film-film animasi apa saja yang berhasil dibuat.

Di awal bab II juga menceritakan tentang definisi dari animasi itu sendiri, animasi adalah sebuah film yang di buat berdasarkan potongan-potongan gambar dan seorang pembuat animasi tidak memiliki batasan imajinasi karena ia bebas menentukan materi apa yang akan di pakai dan ia juga bebas dari dunia nyata seorang pembuat animasi hidup di dunia hayalannya dan imajinasinya, pembuat animasi hanya terbatas oleh medium dimana ia menggambar dan cat yang ia pakai, penulis juga memberikan sedikit perbedaan antara film animasi dan film dengan aksi yang nyata.

Pada bab II ini juga penulis memaparkan tentang alat-alat apa saja yang di pakai untuk membuat sebuah animasi, dan pada tahun berapa saja percobaan-percobaan di lakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dalam pembuatan film animasi agar tampak lebih nyata atau bergerak tanpa batas.

²⁹ Jerry Beck, *Looney Tunes The Ultimate Visual Guide* (New York: Warner Bros. Entertainment Inc, 2003) Hal 110

³⁰ Charles Solomon, *Enchanted Drawings The History of Animation* (New York: Alfred A. Knopf, Inc, 1989), Hal 1

Dan pada bagian terakhir penulis juga memaparkan para pelopor atau orang-orang yang berperan dalam memajukan film animasi di dunia, contohnya saja seperti tim pembuat animasi dari Walt Disney, Warner Bros, dan lain-lain. Tetapi tidak hanya tim itu saja karena ada orang-orang di luar itu yang juga berperan seperti pemilik-pemilik studio animasi dan juga para penemu-penemu alat lainnya.

