

People. Innovation. Excellence.



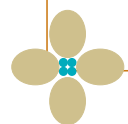
ISSN: 2087-1236

Volume 6 No. 2 April 2015



humaniora

Language, People, Art, and Communication Studies



humaniora

Vol. 6

No. 2

Hlm.
147-290

Jakarta
April 2015

ISSN:
2087-1236

HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 6 No. 2 April 2015

Pelindung	Rector of BINUS University	
Penanggung Jawab	Vice Rector of Research and Technology Transfer	
Ketua Penyunting	Endang Ernawati	
Penyunting Pelaksana Internal		
Akun	Dahana	Trisnawati Sunarti N
Retnowati	Sofi	Dila Hendrassukma
Agnes Herawati	Sri Haryanti	Dominikus Tulasi
Ienneke Indra Dewi	Sugiato Lim	Ulani Yunus
Menik Winiharti	Xuc Lin	Lidya Wati Evelina
Almodad Biduk Asmani	Shidarta	Aa Bambang
Nalti Novianti	Besar	Nursamsiah Asharini
Rosita Ningrum	Bambang Pratama	Rahmat Edi Irawan
Elisa Carolina Marion	Mita Purbasari Wahidiyat	Muhammad Aras
Ratna Handayani	Lintang Widyokusumo	Frederikus Fios
Linda Unsriana	Satrya Mahardhika	Yustinus Suhardi Ruman
Dewi Andriani	Danendro Adi	Tirta N. Mursitama
Rudi Hartono Manurung	Tunjung Riyadi	Johanes Herlijanto
Roberto Masami	Budi Sriherlambang	Pingkan C. B. Rumondor
Andyni Khosasih	Yunida Sofiana	Juneman
Penyunting Pelaksana Eksternal		
Ganal Rudiyanto	Universitas Trisakti	
Editor/Setter	I. Didimus Manulang Haryo Sutanto Holil Atmawati	
Sekretariat	Nandya Ayu Dina Nurfitri	
Alamat Redaksi	Research and Technology Transfer Office Universitas Bina Nusantara Kampus Anggrek, Jl. Kebon Jeruk Raya 27 Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11530 Telp. 021-5350660 ext. 1705/1708 Fax 021-5300244 Email: ernaw@binus.edu, nayu@binus.edu	
Terbit & ISSN	Terbit 4 (empat) kali dalam setahun (Januari, April, Juli dan Oktober) ISSN: 2087-1236	

HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 6 No. 2 April 2015

DAFTAR ISI

Danu Widhyatmoko Nasionalisme di Era Internet	147-154
Tobias Warbung Tinjauan Ikonografi pada Lukisan “Hidup ini Indah apapun Keadaannya“.....	155-161
Lilie Adelina Suhardjono Peran Branding dan Desain dalam Usaha Pencitraan Identitas Bangsa	162-176
Paramita Ayuningtyas The Structural Analysis of <i>Pan` s Labyrinth</i> by Guillermo Del Toro as a Fantastic Film	177-183
Mariana Analysis of Movie <i>I am not Stupid 2: Parenting Style</i>	184-189
Mia Angeline Mitos dan Budaya	190-200
Andreas James Darmawan; Lintang Widyokusumo; Dyah Gayatri Puspitasari Perancangan Stiker Karakter Visual dalam Aplikasi <i>Chatting</i> : Kolaborasi Kebudayaan Jawa dan Wayang Kontemporer untuk Generasi Muda	201-211
Agustinus Sufianto; Jemmy Tantra; Fenny Gunadi The Influence of Shaolin Teaching to Houjie`s Personality Change in Shaolin Film (2011)	212-220
Danendro Adi Ilustrasi Kritik Sosial dalam Bahasa <i>Visual Metaphore</i> pada Karya Mahasiswa Mata Kuliah Ilustrasi Desain sebagai Studi Kasus	221-229
Yuanita Safitri <i>Public Relations</i> dan Masyarakat dalam Memacu Pertumbuhan Pariwisata.....	230-239
Arik Kurnianto Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia	240-248
Anak Agung Ayu Wulandari Membaca Simbol pada Lukisan <i>Pertempuran antara Sultan Agung dan Jan Pieterzoon Coen</i> (1974) Karya S. Sudjojono	249-263
Yustinus Suhardi Ruman Praktik Demokrasi Pasca-Pemilu di Tingkat Lokal: Preferensi para Aktor Elite dalam Perspektif Teori Pilihan Rasional	264-271

HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 6 No. 2 April 2015

DAFTAR ISI

Ferane Aristrivani Sofian Konstruksi Makna <i>Smartphone</i> bagi Mahasiswa Jurusan Marketing Komunikasi di Universitas Bina Nusantara Jakarta	272-282
Sofia Rangkuti;Evi Rosana Oktarini; Pininto Sarwendah Pedophilia in the Novel <i>Lolita</i> by Vladimir Nabokov	283-290

TINJAUAN SINGKAT PERKEMBANGAN ANIMASI INDONESIA DALAM KONTEKS ANIMASI DUNIA

Arik Kurnianto

Visual Communication Design, School of Design, BINUS University
Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480
arikkurnia@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to assess the development of animated films in Indonesia based on historical studies to determine simultaneously mapping the history Indonesia in the context of world/global animation history. This study also examines the relationship between the histories of Indonesian animated films with history first entry of the film in Indonesia which began the Dutch colonial era. According to Stephen Cavalier, the world history of animation was divided into five large round starts from the era before 1900 (The Origin of Animation) to the digital era (1986-2010). Based results of the study, Indonesian animation in the context of five major round of world animation, though have long been in contact with foreign-made films and animation (Disney Studio) has into Indonesia from the early 20th century (the early 1900s), the animation is produced Indonesia has only emerged in the '50s through the vision of a Soekarno, the first President. 1950 in the world of animation history entered the era of transition from gold age of traditional animation/cartoon (golden age of cartoons) are dominated by studio Disney to the era of television (television era). In a review of the history of animation, the era of the '50s travel half a century is the era of the modern world of animation history. Based on the facts the Indonesian animation has actually grown quite long, but the development of animation in Indonesia was very slow when seen in the context of the world animation history.

Keywords: film, history, Indonesian, animation

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji perkembangan film animasi di Indonesia berdasarkan kajian historis untuk mengetahui sekaligus memetakan sejarah awal animasi Indonesia dalam konteks animasi dunia (global). Penelitian ini juga berusaha mengkaji hubungan antara sejarah film animasi Indonesia dengan sejarah pertama kali masuknya film di Indonesia yang dimulai sejak masa kolonial Belanda. Menurut Stephen Cavalier, animasi dunia dibagi dalam lima babak besar dimulai dari era sebelum 1900 (The Origin of Animation) hingga era digital (1986 – 2010). Berdasarkan hasil kajian, animasi Indonesia dalam konteks lima babak besar animasi dunia, meskipun telah lama bersentuhan dengan film dan animasi buatan Asing (Disney Studio) telah masuk ke Indonesia dari awal abad 20 (tahun 1900an awal), animasi yang diproduksi Indonesia baru muncul tahun 50an melalui visi seorang Soekarno, Presiden pertama RI. Tahun 1950an dalam pembabakan sejarah animasi dunia masuk pada era peralihan era emas animasi tradisional/kartun (golden age of cartoon) yang didominasi oleh studio Disney ke era televisi (television era). Dalam tinjauan sejarah animasi, era tahun 50an adalah era separuh perjalanan seabad sejarah animasi modern dunia. Berdasarkan fakta tersebut sesungguhnya animasi Indonesia telah berkembang cukup lama, namun perkembangan animasi di Indonesia terasa sangat lambat jika dilihat dalam konteks animasi dunia.

Kata kunci: film, sejarah, animasi, Indonesia

PENDAHULUAN

Kata animasi berasal dari kata kerja dalam bahasa latin *animare*, yang berarti “menghidupkan” atau “memberi nafas” (Wright, 2005). Sehingga animasi dapat didefinisikan sebagai upaya untuk menghidupkan atau memberi kesan atau ilusi hidup atau bergerak dari gambar diam atau benda mati. Secara teknis animasi berarti menghidupkan urutan *still image* (gambar tidak bergerak), atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi. Pengertian yang menarik dikemukakan oleh Norman McLaren, salah seorang *pioneer* dalam *experimental animation* yang mengemukakan bahwa “*Animation is not the art of drawing that move, but rather the art of movement that are drawn. What happen betwent each frame more important than what happens on each frame*” (Solomon dalam Wells, 1998). Jadi animasi dibentuk dari model-model gerakan yang divisualkan secara grafis maupun obyek. Dalam hubungannya dengan realitas dan film berbasis *live shot* atau *live action*, menarik untuk menilik apa yang dikemukakan oleh dua orang animator asal Inggris John Halas dan Joy batchelor yang mengemukakan bahwa “*If it’s the live-action film job to present physical reality, animated film is concerned with methaphysical reality-not how thing ook, but what they mean*” (Hoffer dalam Weels, 1998).

Pendapat tersebut seolah mengukuhkan konsep ilusi Plato yang berpandangan bahwa realitas yang asli berada dalam pikiran yang merupakan ide bawaan menjadi relevan untuk menjelaskan ilusi dalam animasi. Dengan sudut pandang yang sedikit berbeda dari konsep ideal Plato, ilusi dalam animasi menunjukkan realitas yang ada dalam dunia animasi (realitas animasi) pada dasarnya adalah kepalsuan, tidak asli, atau simulasi. Namun bentuk simulasi ilusi itu dalam perkembangan terkini, mampu mensimulasikan realitas lengkap dengan hukum dan aturan yang berlaku pada hukum alam sehingga menciptakan apa yang disebut realitas virtual atau realitas buatan (*artifisial reality*). Bahkan dalam tahap tertentu menciptakan realitas yang melampaui realitas asli yang disimulasikannya hingga terciptalah apa yang disebut dengan realitas virtual yang melampaui realitas yang disebut dengan hiper realitas (*hyper reality*).

Pada kenyataannya, upaya untuk menghidupkan benda atau gambar mati dalam animasi bukanlah proses yang sederhana. Terutama dalam simulasi realita berbasis animasi proses ilusi hidup merupakan proses yang sangat kompleks, yang menunjukkan bahwa realitas yang tampak sederhana ketika masuk dalam detailnya ternyata sangatlah kompleks. Fenomena seperti itu dapat dipandang sebagai bentuk kompleksitas dalam animasi dari realitas yang jauh lebih kompleks. Ketepatan dan ketelitian mengambil bentuk bentuk sederhana dari realitas yang sangat kompleks inilah yang sesungguhnya menjadi tantangan dalam memproduksi sebuah film animasi. Fantasi dan imajinasi yang hadir dan mewujudkan dalam animasi sekalipun adalah bentuk refleksi yang lebih sederhana daripada realitas atau fenomena alaminya (Wells, 1998). Sedangkan menurut pakar semiotika (*semiotican*) Yuri Lotman (dalam Pikkov, 2010) melihat animasi sebagai sebuah sistem yang spesifik yang memiliki kosa kata sendiri dengan mengatakan; “*The animated cartoon is not a variety of the feature cinema but represents a quite independent form of art, with its own artistic language, opposed in many ways to the language of the feature cinema or the documentary*”. Lebih jauh menurut Lotman (dalam Pikkov, 2010), “*The basic property of the language of animation is that it operates with a sign of a sign*”. Namun dalam perkembangannya pengertian animasi mengalami perubahan atau pergeseran makna. Dalam catatan sejarawan animasi Giannalberto Bendazzi menyebutkan bahwa; “*between about 1895 and 1910 the term animated was applied to things that today are called live action, which we often group in a distinctly different category. At that time, “animated photography” was the common term, and a little later the equally rudimentary phrases moving picture or motion picture came into use*’ (Bendazzi, 2007).

Berdasarkan tinjauan sejarah, film animasi telah berkembang pesat meskipun baru satu abad usianya. Yaitu sejak film animasi pendek dengan teknik stop motion pertama di dunia yang dibuat oleh Arthur Melbourne-Cooper yang berjudul *Matches: An Apeal* pada tahun 1899, yang dilanjutkan

dengan animasi berbasis gambar (*hand drawn animation*) pertama yang dibuat oleh seorang kartunis Amerika James Stuart Blaction yang berjudul *Humorous Phases of Funny Faces* pada tahun 1906. Sedangkan film animasi panjang (*feature*) pertama yang tercatat dalam sejarah adalah animasi siluet *Adventures of Prince Achmed* yang diproduksi oleh Lotte Reiniger dari Jerman pada tahun 1926. Animasi kemudian dikenal diseluruh dunia dan menjadi industri besar yang menandai era emas animasi tradisional (*golden age of animation*), di mana puncaknya terutama berkat ketekunan dan kerja keras Walt Disney dan timnya dengan memproduksi film animasi panjang berwarna pertama di dunia pada tahun 1937 yang berjudul *Snow White and Seven Dwarft*.

Dari teknik, visual, cerita, media, dan teknologi yang sederhana di awal tahun 1900an berkembang menjadi bentuk yang lebih kompleks di era Disney. Bentuk dan kompleksitas animasi terus bertambah terutama setelah ditemukannya televisi sebagai media elektronik baru pada tahun 50an yang menandai era baru dalam animasi yang disebut dengan era animasi televisi. Media baru ini menjadi medium bagi animasi terutama animasi serial yang mencapai puncak kejayaannya hingga akhir tahun 70an. Puncak kompleksitas berikutnya adalah setelah ditemukan teknologi digital yang lebih maju pada tahun 80an. Namun dampaknya baru terasa setelah 10 tahun kemudian (tahun 90an) terutama melalui *visual effect* pada film seperti *Terminator*, *Forest Gump*, dll. Hingga awal puncaknya yang ditandai dengan dirilisnya film animasi panjang 3 dimensi pertama di dunia "*Toy Story*" pada tahun 1995 oleh studio animasi Pixar. Munculnya *Toy Story* dianggap sebagai tonggak baru film animasi tiga dimensi di era digital.

Maka hingga saat ini, bentuk, media, industri, teknologi, cerita, dsb dalam film animasi telah mengalami perubahan yang sangat luar biasa jika dibandingkan dengan awal film animasi pertama diciptakan. Animasi mutakhir di era digital animasi global termasuk yang *hybrid* dengan film *live shot* seperti *Lord of the Ring*, *Transformer*, *Narnia*, *The Hobbit*, dan animasi 3d seperti *Madgaskar*, *Finding Nemo*, *Cars*, *Toy Story 3*, *Monster Inc*, *Sherk*, *Ice Age*, *Brave*, dsb, yang rilis hampir sepanjang tahun adalah bentuk kompleksitas animasi yang sudah jauh melampaui era-era sebelumnya, baik dari sisi bentuk/rupa, gerak animasi, teknologi, media, cerita, dsb. Kompleksitas yang menonjol terutama mewujud pada detail dan gerak yang melampaui realisme (*hyperrealisms*) yang memungkinkan segala fantasi, cerita, dan imajinasi visual yang tidak bisa diwujudkan di era-era sebelumnya kini menjadi nyata dan seolah hadir dalam realita berkat hadirnya teknologi digital.

Dalam hubungannya dengan film, Indonesia telah lama mengenal dan bersentuhan dengan film. Dalam catatan Biran (2009) film telah masuk dan dikenal di Indonesia sejak awal abad 20. Terbukti dengan keberadaan beberapa bioskop terutama di Batavia sebagai ibukota Indonesia masa kolonial Belanda. Lalu bagaimana dengan animasi? Jika menilik perkembangan animasi dunia sejak masa awal kemunculannya pada awal abad 20 hingga kini, maka muncul pertanyaan-pertanyaan mendasar. Mulai dari pertanyaan mengenai bagaimana sejarah perkembangan animasi di Indonesia serta bagaimana peran dan kontribusi animasi Indonesia dalam sejarah animasi dunia. Menurut Cavalier (2010) tidak satupun karya dan nama animasi Indonesia disebut. Apakah memang tidak ada kontribusi animasi Indonesia dalam sejarah animasi dunia? Lalu, bagaimana dengan sejarah animasi di Indonesia sendiri? Sudahkah ada kajian sejarah yang dalam dan komprehensif yang berusaha meninjau dengan teliti perkembangan animasi Indonesia? Ternyata belum ada yang menulis atau meneliti dengan serius mengenai animasi di Indonesia, yang ada hanya tinjauan singkat animasi Indonesia tanpa proses kajian sejarah yang mendalam. Tulisan atau kajian singkat tersebut banyak muncul di internet lebih sebagai tulisan pribadi atau opini penulis. Ketiadaan penelitian sejarah tersebut juga menyingkap kenyataan akan kajian animasi yang kurang di Indonesia dan kontribusi yang rendah terutama dari para akademisi terhadap sejarah perkembangan animasi Indonesia. Hal tersebut masih ditambah dengan ketiadaan *base data* yang akurat yang mendokumentasikan karya animasi yang dibuat oleh para animator Indonesia.

Dengan latar belakang di atas, dan melihat perkembangan animasi Indonesia yang belum pernah mapan dan mencapai kejayaan layaknya medium seni yang lain seperti film dan komik pada

tahun 70 hingga 80an, dan kebangkitan kembali komik dan film di tahun 2000an. Juga melihat realitas yang harus dibuktikan melalui kajian sejarah bahwa animasi Indonesia berkembang tanpa arah dan tujuan dan lebih bersifat *chaotic* dan tidak menjadi bagian penting dalam industri dan pendidikan di tanah air hingga era reformasi. Sedangkan menurut Prakosa (2010), Indonesia melalui Dikut Hendronoto atas visi Soekarno telah membuat animasi pertama berjudul *Si Doel Memilih* pada tahun 1955. Artinya Indonesia telah lebih dari setengah abad lampau telah bisa memproduksi animasi sendiri. Ini menjadi ironis jika dibandingkan dengan negeri jiran Malaysia yang populer dengan animasi Upin Ipin, mereka baru merilis animasi pertama tahun 1983, sebuah animasi kartun berjudul *Hikayat Sang Kancil* produksi Film Negara Malaysia (FNM) (Harun, 2008).

Maka, kajian sejarah animasi Indonesia sangat penting, terutama untuk memetakan sekaligus mendokumentasikan sekaligus melakukan kajian atas karya animasi yang pernah dibuat atau diproduksi oleh para kreator animasi Indonesia. Namun penelitian sejarah ini tidak terbatas pada karya animasi yang dibuat oleh anak bangsa, namun lebih luas dan jauh lagi berusaha mengkaji perkembangan animasi di Indonesia dalam konteks sejarah animasi global. Sebab pada kenyataannya animasi yang ada di Indonesia masih didominasi oleh animasi luar terutama animasi buatan Amerika dan Jepang, dan belakangan oleh Korea Selatan dan Malaysia. Namun yang harus disadari dalam mengkaji sejarah, khususnya sejarah animasi seperti yang dikemukakan oleh Linsenmaier (2008), *“There is a qualitative difference between animation films made in the past, by living people, for their own purposes, and interpretations advanced about those films by scholars living at a later date”*. Argumentasi Linsenmaier terutama untuk masalah interpretasi sejarah yang bisa sangat berbeda karena perkembangan pemikiran (terutama setelah postmodernisme) terkait sumber primer dan sumber sekunder dalam riset sejarah yang harus memperhatikan konteks di mana peristiwa sejarah tersebut berlangsung.

METODE

Menurut Sachari (2005), kajian historis terutama dalam desain terbagi atas dua kelompok yaitu (1) Tinjauan historis suatu karya atau kegiatan desain tertentu, (2) Tinjauan sejarah desain. Lebih lanjut menurut Sachari dalam meninjau suatu karya secara historis, metode-metode penelitian sejarah dapat diadopsi sebagai rujukan utama untuk menyusun peta perkembangan satu jenis desain tertentu, ataupun untuk mengamati fenomena berbagai jenis desain dalam satu kurun waktu tertentu. Sedangkan dalam meninjau satu karya sejarah desain dapat dicermati perubahan-perubahan serta unsur-unsur luar yang mempengaruhi, untuk kemudian menggagas proyeksinya ke depan. Sedangkan model kajian historis desain dapat didekati berdasarkan penggalan waktu yang dinilai sebagai momentum peristiwa penting tertentu yang mendasari dinamika budaya ataupun peradaban selanjutnya. Dapat pula berdasarkan falsafah yang amat berpengaruh pada suatu periode tertentu, ataupun merupakan penggalan hal penting yang dapat berpengaruh pada perubahan-perubahan di kemudian hari. Tinjauan desain memang tidak digunakan untuk menyusun sejarah, melainkan mengamati sejarah satu objek secara kritis agar kemudian dapat memberikan masukan koreksi, analisis ataupun mendeskripsikan penggalan-penggalan sejarah tertentu yang bermakna bagi kajian ilmu desain.

Berdasarkan uraian di atas, fokus penelitian ini adalah mengkaji sejarah perkembangan animasi Indonesia dalam konteks animasi dunia. Sebagai penelitian pendahuluan, penelitian ini akan dilanjutkan dengan penelitian sejarah yang lebih mendalam. Penelitian ini masih terbatas menggunakan metode kajian pustaka sebagai metode pengumpulan data, yaitu dengan melakukan kajian pustaka dari sumber-sumber pustaka yang relevan. Selanjutnya data tersebut akan diuraikan dan dianalisis secara deskriptif untuk melihat hubungan dan perbandingan posisi sejarah animasi Indonesia dalam konteks animasi dunia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lima Babak Animasi Dunia

Cavalier (2011) membagi sejarah animasi dunia ke dalam lima babak besar yang masing-masing babak memiliki penandanya masing-masing yang ia sajikan secara kronologis. Lima babak tersebut dimulai sebelum tahun 1900 atau *Pre-1900 (The origin of Animation)*. Ini adalah era animasi sebelum film dan kamera serta proyektor modern ditemukan. Dimulai sejak ditemukan gambar sekuensial di dinding-dinding gua di masa pra sejarah, hingga penemuan dan eksperimentasi mainan optik dan beragam alat yang dipicu oleh publikasi oleh Peter Roger pada tahun 1824 berjudul; *The Persistence of Vision Regard to Moving Object*. Penemuan tersebut antara lain seperti Traumatrope (1825) oleh seorang fisikawan asal Inggris, John Airton Paris, Phenakitiscop (1831) oleh Josept Plateau asal Belgia, Daedalum (1834) oleh William Horner asal Inggris yang kemudian dikembangkan oleh William F Lincoln menjadi Zoetrope pada tahun 1860, hingga penemuan praxinoscope di akhir abad 19 oleh Charles Emile Reyanud di Perancis tahun 1877.

Babak berikutnya dimulai tahun 1900-1927 (*Film Animation: The Era of Experimentation*). Ini adalah era awal *cinema* yang dimulai sejak tahun 1895 setelah Lumire Brothers memperkenalkan alat *Cinematographe* di Perancis. Eksperimentasi gerak dan teknik serta sinematografi awal film animasi berlangsung di era ini. Era yang juga terkenal dengan *silent film era* berkembang dari Eropa hingga Amerika Serikat. Film animasi pertama dengan teknik *stop frame* dibuat oleh orang Inggris bernama Arthur Melbourne Cooper pada tahun 1899 berjudul *Matches: An Appeal*, hingga animasi panjang pertama (*feature animation*) oleh Lotte Reiniger di Jerman berjudul *The Adventure of Prince Achmed*. Di Amerika, Walt Disney, Emili Cohl, hingga Edison termasuk generasi pertama yang mewarnai perkembangan film animasi di negaranya hingga mendunia.

Babak ketiga tahun 1928-1957 (*Film Animation: The Golden Age of Cartoon*). Ini adalah era emas animasi kartun, baik pencapaian secara komersial, teknikal, maupun artistik. Era ini sering didentikkan dengan era Disney karena di era ini Disney mendominasi animasi dunia yang diawali dengan kesuksesan *Steamboat Willie* yang melambungkan karakter utamanya; Mickey Mouse. Hingga animasi panjang berwarna pertama di dunia yang monumental *Snow White and the Seven Dwarfs* tahun 1937. Namun di era ini juga bermunculan kreator dan *animator* dengan karya-karya animasi-animasi kartun yang populer selain Walt Disney seperti James Stuart Blackton, Otto Mesmer, Pat Sullivan, Fleicher Brother, Lotte Reiniger, dll.

Babak ke empat tahun 1958-1985 (*The Televison Age*). Animasi era televisi dimulai sejak tahun 1958 ketika medium elektronik baru bernama televisi mulai menggeser dominasi layar lebar di bioskop sebagai medium baru untuk menikmati film animasi. Animasi hadir di rumah-rumah dan mulai diproduksi secara serial dan kontinyu. Selain serial animasi juga merambah iklan komersial di televisi. Di era ini, animasi jepang yang terkenal dengan *anime* mulai mendominasi dunia melalui serial animasi yang dianggap mampu menyaingi dominasi Amerika Serikat dalam industri animasi dunia.

Babak ke lima dimulai tahun 1986-2010 (*The Digital Dawn*). Penemuan teknologi digital turut mempengaruhi perkembangan animasi dalam banyak aspek. Kemampuan teknologi digital yang mampu menghadirkan visual yang photo realistik menjadi kekuatan animasi era ini. Banyak hal terutama dari aspek produksi yang berubah dari era sebelumnya setelah kemunculan teknologi digital. Penanda besar era ini adalah dirilisnya animasi 3D panjang pertama *Toy Story* oleh studio Pixar pada tahun 1995 setelah melakukan riset dan produksi sejak tahun 1987. Setelah itu laju animasi digital tak terbendung hingga kini.

Animasi Indonesia dalam Lima Babak Animasi Dunia

Animasi Indonesia dapat dilihat dari tiga sudut pandang, yaitu animasi yang ada di Indonesia, animasi yang dibuat di Indonesia, dan animasi yang sepenuhnya dibuat oleh orang Indonesia. Dalam sudut pandang pertama, meskipun belum bisa dinikmati secara luas, animasi telah dikenal di Indonesia sejak tahun 1933 atau masa menjelang periode akhir era kolonial di Indonesia, banyak koran lokal yang memuat iklan film animasi Walt Disney. Menurut Prakosa (2010) Sejarah Animasi modern Indonesia sendiri dimulai pada tahun 1955, yaitu ketika Presiden Soekarno yang sangat menghargai seni melakukan kunjungan resmi ke Amerika Serikat dan menyempatkan berkunjung di Disneyland dan disambut sendiri oleh Walt Disney. Soekarno tercatat sebagai presiden pertama yang berkunjung ke Disneyland. Setelah pulang ke tanah air Soekarno mengirim seorang seniman bernama Dukat Hendronoto (Pak Ook) untuk belajar animasi di studio Disney.

Setelah belajar selama 3 bulan, ia kembali ke Indonesia dan membuat film animasi pertama bernama *Si Doel Memilih*. Film animasi dua dimensi tentang kampanye pemilihan umum pertama di Indonesia itu menjadi tonggak dimulainya animasi modern di negeri ini. Dengan demikian, dalam konteks animasi dunia, animasi Indonesia dimulai di masa transisi era emas animasi tradisional atau animasi kartun (*the golden age of cartoon*) tahun 1928-1957, ke era televisi (*television era*) tahun 1958-1985. Di mana di Indonesia TVRI (Televisi Republik Indonesia) mengawali siarannya pada tahun 1963. Namun sayang sekali, animasi yang dianggap animasi Indonesia pertama tersebut tidak dapat dilacak dokumentasinya, sehingga animasi pertama ini masih menjadi kontroversi tentang kebenaran sejarahnya, sehingga perlu dilakukan riset lanjutan untuk menelusuri jejak sejarah ke pihak-pihak terkait untuk membuktikan kebenarannya.

Selanjutnya pada tahun 1963 Pak Ook hijrah ke TVRI dan mengembangkan animasi disana dalam salah satu program namun kemudian program itu dilarang karena dianggap terlalu konsumtif. Di tahun tersebut TVRI merupakan stasiun TV satu-satunya di Indonesia. Stasiun ini juga sudah memulai menayangkan film-film yang dibuat oleh Walt Disney dan Hanna-Barbera, sekitar tahun 1970. Pada masa yang sama, lahir juga kebijakan baru tentang penayangan iklan di TVRI yang kemudian melahirkan program *Mana Suka Siaran Niaga*. Saat itulah film animasi iklan nasional lahir, yang memberikan gambaran nyata tentang keadaan industri film animasi yang tidak bisa lepas dari pertumbuhan televisi.

Pada tahun 1972 muncul beberapa film animasi yang dibuat oleh Drs. Suyadi (Di kenal sebagai Pak Raden) di sebuah lembaga bernama Training Aid Center (TAC), lembaga di bawah UNICEF yang berada di Jalan Surapati. Drs. Suyadi membuat satu tim yang membuat beberapa film, salah satunya adalah Film Edukasi tentang Keluarga Berencana yang dibuat bersama Prof. Dr. RM. Sularko, salah satu dokter gigi yang menjadi ketua Federasi Perkumpulan Seni Foto Indonesia (FPSI). Pada tahun 1972 juga berdiri studio animasi pertama di Jakarta bernama Anima Indah yang didirikan oleh seorang warga Amerika bernama Lateef Keele. Anima Indah termasuk yang mempelopori animasi di Indonesia karena menyekolahkan krunya di Inggris, Jepang, Amerika dan lain-lain. Anima Indah berkembang dengan baik, namun lebih banyak berkembang di bidang periklanan. Di tahun 70an, banyak film dibuat menggunakan kamera seluloid 8mm. Maraknya penggunaan kamera untuk membuat film tersebut, akhirnya menjadi penggagas adanya festival film. di festival film itu juga ada beberapa film animasi seperti; Batu Setahun, Trondolo, Timun Mas yang disutradarai Suryadi alias Pak Raden.

Dengan demikian, di awal era televisi hingga akhir tahun 70an inilah animasi Indonesia mulai berkembang, terutama untuk periklanan. Dalam konteks animasi dunia, tahun 60an hingga 70an, Disney yang pada era sebelumnya tergolong produktif dalam memproduksi animasi layar lebar, begitu di era televisi sudah mulai jarang memproduksi animasi layar lebar lagi dan mulai masuk ke industri animasi televisi mengikuti sukses UPA, MGM, Hanna-Barbera, Fleischer Brothers, dsb yang telah terlebih dahulu sukses memanfaatkan medium baru tersebut.

Era tahun 80an ditandai sebagai tahun maraknya animasi Indonesia, antara lain melalui film animasi *Rimba Si Anak Angkasa* yang disutradarai oleh Wagiono Sunarto dan dibuat atas kolaborasi ulangan *Si Huma* yang diproduksi oleh PPFN dan merupakan animasi untuk serial TV. Pada tahun 1980-1990an lahir beberapa studio animasi seperti Asiana Wang Animation yang bekerjasama dengan Wang Film Animation, Evergreen, Marsa Juwita Indah, Red Rocket Animation Studio di Bandung, Bening Studio di Yogyakarta dan Tegal Kartun di Tegal. Dalam konteks sejarah animasi dunia, pada tahun 80an di beberapa negara khususnya Amerika telah mulai mengembangkan animasi digital terutama yang dipelopori oleh kalangan peneliti dari universitas yang bekerjasama dengan antara lain ILM, dan Pixar Studio. Beberapa animasi pendek dan visual efek sederhana telah muncul di era ini dan sebagian dipakai dalam beberapa film. *Tron* adalah salah satu film yang satu pionir pada tahun 80an yang menggunakan visual efek animasi dalam beberapa adegan filmnya.

Pada era tahun 90an sudah banyak bertaburan berbagai film animasi meskipun tetap belum dikenal luas oleh publik tanah air, diantaranya *Legenda Buriswara*, *Nariswandi Piliang*, *Satria Nusantara* yang kala itu masih menggunakan kamera film seluloid 35 mm. Kemudian ada serial *Hela*, *Heli*, *Helo* yang merupakan film animasi 3D pertama yang di buat di Surabaya. Tahun 1998 mulai bermunculan film-film animasi yang berbasis cerita rakyat seperti *Bawang Merah dan Bawang Putih*, *Timun Mas* dan petualangan si Kancil. Dan pada era 90-an ini banyak terdapat *animator* lokal yang menggarap animasi terkenal dari negara Jepang seperti *Doraemon* dan *Pocket Monster*. Pada tahun 90an setelah lahirnya televisi swasta di Indonesia animasi Jepang mulai mendominasi program animasi televisi dan mampu bersaing dengan animasi buatan Amerika. Pada tahun 90an muncul beberapa film animasi layar lebar fenomenal produksi Disney seperti *Beauty and the Beast* (1991), *Alladin* (1992), *The Lion King* (1994), hingga animasi panjang 3D komputer pertama produksi Pixar, *Toy Story* (1995). Menyusul kemudian film animasi Disney yang lain seperti *Hercules* (1997), *Mulan* (1998), hingga *Tarzan* (1999), Studio Pixar di akhir 90an atau tepatnya tahun 1999 kembali merilis *Toy Story 2*. Film-film tersebut mendapatkan respon luar biasa dari penonton di seluruh dunia. Animasi telah menjadi produk global yang tidak kalah bersaing dengan jenis film yang lain.

Selanjutnya pada milenium baru, dengan semakin mudahnya akses teknologi digital, banyak sekali bermunculan studio-studio animasi kecil dan komunitas animasi di Indonesia. Di antara sekian banyak studio animasi yang terdapat di Indonesia, Red Rocket Animation termasuk yang paling produktif. Pada tahun 2000 Red Rocket memproduksi beberapa serial animasi TV seperti *Dongeng Aku dan Kau*, *Klilip* dan *Puteri Rembulan*, *Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek*, *Si Kurus dan Si Macan*. Pada masa ini serial animasi cukup populer karena sudah menggabungkan 2D animasi dengan 3D animasi. Mulai bangkit dan muncul animasi komputer di Indonesia juga tidak lepas dari komunitas dan forum antara lain indoCG, Animator forum, komunitas blender, dsb sejak awal tahun 2000an. Juga muncul lembaga-lembaga study komputer grafis dan animasi antara lain Digital Studio dan Hello Motion yang ikut mendukung perkembangan animasi di Indonesia dari aspek formal akademik. Lalu pada tahun 2003, serial 3D animasi merambah ke layar lebar di antaranya adalah *Janus Perajurit Terakhir*. *Janus* adalah animasi hibrid yang mengkombinasikan antara *live shot* dengan animasi.

Film ini oleh beberapa kalangan dianggap sebagai *milestone* penting dalam perkembangan animasi khususnya animasi layar lebar Indonesia pertama. Pada 7 Mei 2004, hadir film 3D animasi berdurasi panjang (*full animation*) buatan Indonesia sekitar 60 menit yaitu *Homeland* yang ceritanya diolah Studio Kasatmata bersama Visi Anak Bangsa. Film ini berkisah soal petulangan seorang bocah bernama Bumi yang berusaha menemukan tempat tinggalnya di dunia imajiner bernama Atlantis. Film ini digarap selama satu tahun di bawah payung Studio Kasatmata di Jogjakarta. Walaupun film ini kurang meraih sukses, dan masih minim secara kualitas, tapi menjadi babak baru bagi dunia peranimasian di bumi Nusantara. Meskipun demikian, dalam konteks film 3D animasi panjang dunia, film ini muncul hampir 9 tahun setelah film animasi 3D panjang pertama *Toy Story* yang rilis pada tahun 1995. Sedangkan pada tahun 2004 di saat *Homeland* rilis, film-film animasi produksi Pixar telah mampu menampilkan simulasi yang jauh lebih kompleks dari film pertama mereka *Toy Story*, salah

satunya melalui film yang sangat fenomenal *Finding Nemo* yang mampu mensimulasikan air dan gerakan ikan yang sangat realistik (bahkan surealistik). Sebelumnya pada tahun 2001 juga muncul animasi CGI fenomenal *Final Fantasy* produksi Sony Pictures yang meskipun gagal secara penjualan namun dianggap sebagai tonggak kedua animasi CGI setelah *Toy Story* pada tahun 1995.

Selanjutnya, pada tahun 2008, Indonesia berhasil membuat film animasi 3D pertama yang ditayangkan di layar lebar dan juga sudah berhasil *Go Internasional* (didistribusikan ke berbagai negara mulai dari Singapura, Korea, dan Rusia). Film animasi yang berjudul *Meraih Mimpi* tersebut diproduksi Infinite Frameworks (IFW), studio animasi yang berpusat di Batam. Film ini merupakan adaptasi dari buku karya Minfung Ho berjudul *Sing to The Dawn*. Buku tersebut bercerita tentang kakak beradik yang berusaha melindungi tempat tinggal mereka dari kontraktor yang jahat. IFW membuat adaptasi buku Minfung Ho tersebut atas permintaan pemerintah Singapura yang ingin buku wajib baca di beberapa SD di Singapura tersebut dibuatkan filmnya. Begitu mendapat tawaran, IFW langsung memulai pengerjaan film *Sing to The Dawn*. Pada tahun yang sama (2008) animasi *Meraih Mimpi* harus bersaing dengan beberapa film animasi layar lebar terutama produksi Amerika antara lain *Kungfu Panda* produksi Dreamworks animation, *Wall-E* produksi Pixar, dan *Bolt* produksi Disney yang sangat populer pada saat itu.

SIMPULAN

Jika dilihat dalam konteks film (layar lebar) berdasarkan aspek produksi, animasi adalah medium yang kompleks dan mahal. Maka wajar jika perkembangan animasi di Indonesia dalam konteks global tergolong sangat lambat, meskipun persinggungan dengan dunia film dan animasi telah berlangsung cukup lama di negeri ini. Bahkan jika dilihat dari sejarah film sebagai medium animasi, perkembangan awal film di Indonesia bisa dikatakan sama dengan awal perkembangan film dunia dan telah berlangsung semenjak era kolonial Belanda awal abad 20. Perkembangan film animasi Indonesia sempat menemukan momentum di awal era televisi, namun meredup kembali di tahun 80an hingga 90an, di mana pada saat itu animasi di Indonesia banyak didominasi oleh animasi luar terutama Jepang dan Amerika. Perkembangan animasi Indonesia selanjutnya menemukan momentumnya lagi di era digital meskipun terlambat hampir 10 tahun lamanya jika dilihat dalam konteks perkembangan animasi dunia (global), baik secara bentuk maupun teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bendazzi, G. (2007). *Defining animation-a proposal.* Pohládka animovaného filmu/Festival of Film Animation. (Kon) texty/(Con) texts. Diakses pada 24 July 2014 dari <http://www.pifpaf.cz/cs/kontexty/30-kontexty/160-defining-animation-a-proposal>.
- Biran, M. Y. (2009). *Sejarah Film; 1900 – 1950*. Depok: Komunitas bambu.
- Cavalier, S. (2011). *The World History of Animation*. California: University of California Press.
- Harun, A., Rahim, R. Abd. (2008). *Analyzing the First Malaysian Animated Film Hikayat Sang Kancil*. Malaysia: Faculty of Art & Design Universiti Teknologi MARA Shah Alam.
- Linsenmaier, T. (2008). Why animation historiography? *Journal of Animation Studies*, 3, California Institute of the Arts.

- Pikkov, U. (2010). *Animashopy; Theoretical Writings on the Animated Film*, Estonia: Estonian Academy of Arts.
- Prakosa, G. (2010). *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Jakarta: Yayasan Visual Indonesia (Nalar).
- Sachari, A. (2005). *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa; Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Wells, Paul (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development: from Script Development to Pitch*, Burlington: Elsevier.