

**Chapter 1 : task task and task**

*Open Library is an initiative of the Internet Archive, a (c)(3) non-profit, building a digital library of Internet sites and other cultural artifacts in digital form. Other projects include the Wayback Machine, calendrierdelascience.com and calendrierdelascience.com*

Latar Belakang Animasi sudah diketahui dan disukai oleh banyak manusia sejak tahun an. Film animasi telah digunakan sebagai media penghibur untuk seluruh manusia. Film animasi biasanya ditargetkan kepada anak-anak. Banyak anak-anak pulang dari sekolah dan langsung duduk di depan televisi untuk menyaksikan acara kartun yang ada. Warna-warna yang terang mencolok yang dimiliki karakter-karakter kartun menarik perhatian dan menghibur anak-anak. Mereka bisa membayangkan jadi superhero, melawan kejahatan, menyelesaikan kasus, terbang, punya kekuatan super dan menjadi apapun yang ada di imajinasinya hanya dengan menonton kartun kesayangannya. Sejenak mereka bisa hidup di alam imajinasi yang sulit mereka lakukan saat berada di dunia nyata. Mereka bisa lari dari kenyataan dan menikmati menjadi apapun yang mereka inginkan lewat tokoh kartun yang ditontonnya. Animasi mulai berkembang sekitar abad ke di Amerika. Pada saat itu teknik stopmotion animation banyak disenangi. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu, juga biaya yang banyak. Karena untuk menciptakan animasi selama satu dektik, kita membutuhkan sebanyak frame gambar diam. Bayangkan jika film animasi itu berdurasi satu jam bahkan lebih. 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*. 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. Tokoh yang dianggap berjasa besar mengembangkan film animasi adalah Walt Disney. Walt Disney pulalah yang pertama membuat film animasi bersuara. Walt Disney juga menciptakan animasi berwarna pertama yakni, *Flower and Trees* yang diproduksi *Silly Symphonies* di tahun Atas dasar itulah penulis tertarik untuk menjelaskan perkembangan, ciri, proses dan dampak film animasi. Perumusan Masalah Dalam karya tulis ini penulis akan menjawab dan menjelaskan berbagai pertanyaan, yaitu: Apa yang dimaksud dengan animasi? Bagaimana sejarah film animasi? Apa saja jenis film animasi? Bagaimana proses pembuatan animasi? Tujuan Penulisan Tujuan penulisan karya tulis ini adalah sebagai berikut: Mengetahui definisi dan jenis animasi 2. Mengetahui sejarah dan pertumbuhan animasi 3. Mengetahui proses pembuatannya animasi 4. Pembatasan Masalah Pada karya tulis ini, masalah yang akan dibahas dibatasi pada 1 topik, yaitu sejarah dan proses pembuatan animasi 2D. Teknik Pengumpulan Data Metode penelitian yang digunakan di dalam karya tulis ini adalah metode kualitatif. Sebagian besar materi yang terdapat dalam Karya Tulis ini diambil dari internet dan buku. Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang berlanjut terus-menerus continuous yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Animasi dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan bahwa animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata. Beberapa puluh tahun yang lalu, tujuan dibuatnya film animasi atau film kartun adalah sebagai tayangan hiburan untuk anak-anak. Seiring dengan perkembangan jaman dan beragamnya jenis hiburan, film kartun atau animasi berubah. Bukan hanya sebagai tayangan hiburan untuk anak, melainkan meluas menjadi konsumsi berbagai usia. Hal ini menyebabkan film kartun menjadi begitu variatif. Ada yang isi dan temanya untuk anak-anak dan segala usia, ada pula yang konten dan maknanya khusus diperuntukkan bagi konsumen usia dewasa. Oleh karena itulah, seluruh lembaga-lembaga film di berbagai negara memberlakukan sistem rating pada film animasi seperti film pada umumnya. Ini adalah era animasi sebelum film dan kamera serta proyektor modern ditemukan. Penemuan tersebut antara lain seperti *Thaumatrope* oleh seorang fisikawan asal Inggris, John

Airton Paris tahun , Phenakitoscope oleh Josept Plateau asal Belgia, Daedalum oleh William Horner asal Inggris yang kemudian dikembangkan oleh William F Lincoln menjadi Zoetrope pada tahun , hingga penemuan praxinoscope di akhir abad 19 oleh Charles Emile Reyanud di Perancis tahun The Era of Experimentation. Eksperimentasi gerak dan teknik serta sinematografi awal film animasi berlangsung di era ini. Film animasi pertama dengan teknik stop frame dibuat oleh orang Inggris bernama Arthur Melbourne Cooper pada tahun berjudul; Matches: 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. Di era ini juga bermunculan animasi eksperimental khas Italia, Prancis, Rusia, Kanada, dsb. Babak ke empat tahun " The Television Age. Animasi era televisi dimulai sejak tahun 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. Dan babak ke lima dimulai tahun " The Digital Dawn. Di era ini, penemuan teknologi digital turut mempengaruhi perkembangan animasi secara luas dan 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. Setelah itu laju animasi digital tak terbendung hingga sekarang. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi pun makin beragam Djalle, Berikut adalah jenis-jenis film animasi yang sering diproduksi. Animasi 2D, jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik animasi hand draw atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital. Snow white and the seven dwarfs 2. Animasi 3D, merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Animasi 3D cenderung terlihat lebih nyata daripada 2D. Animasi stop motion, merupakan jenis animasi yang merupakan potonganpotongan gambar yang disusun sehingga bergerak. Maka dapat disimpulkan bahwa jenis film animasi sekarang ini merupakan penggabungan antara jenis animasi terdahulu. Animasi berawal dari 2D yang telah berkembang menjadi 3D. Seperti Tugas Akhir ini yang mengarah pada penggabungan antara 2D dengan 3D memberikan teknik terbaru dalam teknik animasi. Wallace and Gromit 2.

**Chapter 2 : List of Movies to Convert Disc-to-Digital HD in UltraViolet â€“ HD Report**

*Landscape photography workshops, courses and tuition in Scotland, Isle of Skye, Glen Coe and Glen Etive, Harris and Lewis, Sutherland, Applecross, Lake District, Eskdale, Wasdale, Borrowdale and the Yorkshire Dales.*

Untuk saya yang lahir pada tahun an tentunya hari-hari masa kecil saya dipenuhi dengan dunia animasi. Tidak hanya untuk tahun an tapi juga tahun yang lain. Untuk itu saya membahas cara kerja dari sebuah animasi dan perkembangannya. Amerika, film animasi mulai ditemukan dan dikembangkan pada abad 18 gan. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu, juga biaya yang banyak. Karena untuk menciptakan animasi selama satu dektik, kita membutuhkan sebanyak frame gambar diam. Beberapa film yang telah diciptakannya dengan menggunakan teknik ini adalah *The Enchanted Drawing* dan *Humorous Phases of Funny Faces* 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 Bahkan katanya sekarang sedang dikembangkan jenis 4 dimensi 4D. 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. Walt Disney pulalah yang pertama membuat film animasi bersuara. Walt Disney juga menciptakan animasi berwarna pertama yakni, *Flower and Trees* yang diproduksi *Silly Symphonies* di tahun Ini adalah era animasi sebelum film dan kamera serta proyektor modern ditemukan. Penemuan tersebut antara lain seperti *Traumatrope* oleh seorang fisikawan asal Inggris, John Airton Paris tahun , *Phenakitescope* oleh Josept Plateau asal Belgia, *Daedalum* oleh William Horner asal Inggris yang kemudian dikembangkan oleh William F Lincoln menjadi *Zoetrope* pada tahun , hingga penemuan *praxinoscope* di akhir abad 19 oleh Charles Emile Reyanud di Perancis tahun *The Era of Experimentation*. Eksperimentasi gerak dan teknik serta sinematografi awal film animasi berlangsung di era ini. Film animasi pertama dengan teknik stop frame dibuat oleh orang Inggris bernama Arthur Melbourne Cooper pada tahun berjudul; *Matches*: Di Amerika, Walt Disney, Emili Cohl, hingga Thomas Edison termasuk generasi pertama yang mewarnai perkembangan film animasi di negaranya hingga mendunia. *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. Di era ini juga bermunculan animasi eksperimental khas Italia, Prancis, Rusia, Kanada, dsb. Babak ke empat tahun â€” *The Television Age*. Animasi era televisi dimulai sejak tahun 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. Jepang jugatidak mau kalah dengan animasi salah satu yang terkenal ialah *Doraemon* dan *Pokemon* Dan babak ke lima dimulai tahun â€” *The Digital Dawn*. Di era ini, penemuan teknologi digital turut mempengaruhi perkembangan animasi secara luas dan 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 Setelah itu laju animasi digital tak terbendung hingga sekarang Daftar Pustaka.

**Chapter 3 : Diagnosing a Missed Diagnosis | AHRQ Patient Safety Network**

*the digital dawn. Publisher's Summary Lavishly illustrated and encyclopedic in scope, "The World History of Animation" tells the genre's year-old story around the globe, featuring key players in Europe, North America, and Asia.*

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. Di Amerika, film animasi mulai ditemukan dan dikembangkan pada abad Pada saat itu, film animasi yang dibuat banyak menggunakan teknik Stop Motion. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu, juga biaya yang banyak. Karena untuk menciptakan animasi selama satu dektik, kita membutuhkan sebanyak frame gambar diam. Bayangkan jika film animasi itu berdurasi satu jam bahkan lebih. 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 Bahkan katanya sekarang sedang dikembangkan jenis 4 dimensi 4D. 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. Walt Disney pulalah yang pertama membuat film animasi bersuara. Walt Disney juga menciptakan animasi berwarna pertama yakni, Flower and Trees yang diproduksi Silly Symphonies di tahun Ini adalah era animasi sebelum film dan kamera serta proyektor modern ditemukan. Penemuan tersebut antara lain seperti Traumatrope oleh seorang fisikawan asal Inggris, John Airton Paris tahun , Phenakitoscope oleh Josept Plateau asal Belgia, Daedalum oleh William Horner asal Inggris yang kemudian dikembangkan oleh William F Lincoln menjadi Zoetrope pada tahun , hingga penemuan praxinoscope di akhir abad 19 oleh Charles Emile Reyanud di Perancis tahun The Era of Experimentation. Eksperimentasi gerak dan teknik serta sinematografi awal film animasi berlangsung di era ini. Film animasi pertama dengan teknik stop frame dibuat oleh orang Inggris bernama Arthur Melbourne Cooper pada tahun berjudul; Matches: 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. Di era ini juga bermunculan animasi eksperimental khas Italia, Prancis, Rusia, Kanada, dsb. Babak ke empat tahun " The Television Age. Animasi era televisi dimulai sejak tahun 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. Dan babak ke lima dimulai tahun " The Digital Dawn. Di era ini, penemuan teknologi digital turut mempengaruhi perkembangan animasi secara luas dan 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. Setelah itu laju animasi digital tak terbendung hingga sekarang. Sejak tahun di Indonesia banyak koran lokal yang memuat iklan Walt Disney. Film animasi 2 dimensi tentang kampanye pemilihan umum pertama di Indonesia itu menjadi awal dimulainya animasi modern di Indonesia. Pada tahun an terdapat studio animasi di Jakarta bernama Anima Indah yang didirikan oleh seorang warga Amerika. Anima Indah termasuk yang mempelopori animasi di Indonesia karena menyekolahkan krunya di Inggris, Jepang,Amerika dan lain-lain. Anima berkembang dengan baik namun hanya berkembang di bidang periklanan. Di tahun an banyak film yang menggunakan kamera seluloid 8mm, terlalu banyaknya penggunaan kamera untuk membuat film tersebut, akhirnya menjadi penggagas adanya festival film, di festival film itu juga ada beberapa film animasi Batu Setahun, Trondolo dll. Pada tahun an sudah banyak berbagai film animasi diantaranya Legenda Buriswara, Nariswandi Piliang, Satria Nusantara yang kala itu masih menggunakan kamera film seluloid 35 mm. Tahun mulai ada film-film animasi yang berbasis cerita rakyat seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas dan petualangan si Kancil, dan an pada era an ini banyak terdapat animator lokal yang menggarap animasi terkenal dari negara Jepang seperti Doraemon dll. Diantara sekian banyak studio animasi yang

terdapat di Indonesia, Red Rocket Animation termasuk yang paling produktif. Pada masa ini serial animasi cukup populer karena sudah menggabungkan 2D animasi dengan 3D animasi. Film ini berkisah soal petulangan seorang bocah bernama Bumi yang berusaha menemukan tempat tinggalnya di dunia yang imajiner. Dalam menempuh perjalanan itu Bumi ditemani beragam binatang yang memiliki indra dan berjiwa dan mempunyai kepribadian serta bisa berbicara sebagaimana layaknya manusia. Film ini digarap selama satu tahun di bawah payung Studio Kasatmata di Jogjakarta. Animasi buatan asli anak negeri ini yang merupakan buah karya Castle Production, perusahaan animasi lokal yang sebelumnya lebih sering menangani proyek animasi untuk negara lain. Animasi ini mencitrakan Kabayan sebagai seorang anak berumur 10 tahun, bertubuh gemuk, rajin, jujur, dan bijaksana. Kabayan memiliki teman imajinasi seekor kunang-kunang bernama Lip Lap. Dia selalu mengikuti dan menemani Kabayan ke mana pun. Lip Lap sering menyemangati Kabayan bila sedang putus asa dan mengingatkan bocah tersebut bila berbuat salah. Buku tersebut bercerita tentang kakak beradik yang berusaha melindungi tempat tinggal mereka dari kontraktor penipu. IFW membuat adaptasi buku Minfung Ho tersebut atas permintaan pemerintah Singapura yang ingin buku wajib baca di beberapa SD di Singapura tersebut dibuatkan filmnya. Dan untuk diketahui lebih dari animator yang turut andil di dalamnya.

Software - software Animasi 1. Plastic Animation Paper Plastic Animation Paper merupakan aplikasi sederhana, efektif dan salah satu yang terbaik untuk membuat animasi 2D atau kartun di 2D. Plastic Animation Paper menyediakan banyak fitur yang bermanfaat, seperti: Plastic Animation dapat menyimpan animasi dalam gambar dan file video dengan format populer, seperti: Synfig Studio Synfig Studio merupakan software animasi 2D gratis dengan banyak fitur berkualitas. Tampilan utamanya dibagi menjadi empat jendela yang berbeda antara lain: Kamu akan dengan efektif dapat menggunakan software ini menciptakan animasi bergerak 2D dan film berkualitas tinggi. Synfig Studio juga merupakan aplikasi open source dan cross-platform tersedia untuk Mac OS dan Linux juga. Blender Membuat Animasi 3D di komputer kini bisa dilakukan menggunakan berbagai software yang salah satunya adalah Blender v 2. Blender adalah sebuah software atau aplikasi open source yang dapat digunakan untuk membuat sebuah konten multimedia yang secara khusus digunakan untuk membuat konten 3D 3 Dimensi namun juga bisa untuk membuat konten 2D. Blender sendiri merupakan aplikasi open source yang dimana kita bebas untuk memodifikasi source codenya selama tidak melanggar aturan yang digunakan oleh pihak pembuat Blender ini. Blender memiliki fitur yang paling lengkap diantara software atau aplikasi 3D lainnya dan bahkan dibagikan secara gratis walaupun aplikasi ini sangat luar biasa. Maya Saat ini, program yang dimiliki oleh Autodesk adalah standar untuk 3D industri animasi film, game, TV, dan komputer dihasilkan efek 3D yang digunakan dalam pertunjukan hiburan. Maya selalu up to date dan fitur lengkap dan program yang sempurna bagi mereka yang berjuang untuk menjadi profesional Animator. Maya cepat menjadi perangkat lunak pilihan untuk banyak pembuat film karena memungkinkan untuk berbagai macam shading dan efek pencahayaan. Hal ini juga mudah dikustomisasi berarti Anda dapat dengan mudah mengintegrasikan perangkat lunak pihak ketiga lainnya. Lightwave Lightwave adalah perangkat lunak animasi 3D yang sangat profesional. Hal ini terutama digunakan untuk membuat film, dan efek khusus. Perangkat lunak datang dengan banyak fitur dan membutuhkan banyak belajar sebelum Anda menguasai seni menggunakannya. Bagian terbaik tentang itu adalah bahwa itu datang dengan 30 hari percobaan gratis dan kompatibel dengan semua sistem operasi terbaru. Kualitas animasi juga standar tinggi dan kecepatan yang Anda dapat membuat animasi gemilang. Namun, ia tidak datang murah sehingga ideal untuk Animator profesional dan pembuat film. Ini adalah program yang bagus terutama untuk tujuan pelatihan dan belajar alat terjemahan dan meringkai kunci. Namun, animasi akhir tidak datang dengan suara sehingga Anda harus mengimpor bentuk suara di tempat lain. Ini dapat juga vektor seni tapi buruk dan memiliki sejumlah format ekspor yang tersedia. Anda juga tidak bisa sync suara dan bibir dan juga memiliki waktu membuat lambat. Akhirnya, hal ini hanya kompatibel dengan Windows.

**Chapter 4 : ANIMASI | My world**

*Cavalier, Stephen. The World History Of Animation. Berkeley, CA: University Of California Press, Print. These citations may not conform precisely to your selected citation style. Please use this display as a guideline and modify as needed. Brief histories of world animation -- Pre The.*

Lima babak tersebut dimulai sebelum tahun hingga era digital. Penjelasan 5 babak tersebut dapat dibaca di tulisan sebelumnya yang berjudul "Lima Babak Animasi Dunia". Jika ditelusuri lebih jauh, jejak animasi Indonesia dapat ditelusuri dari wayang dan relief pada candi-candi di nusantara. Wayang dan relief yang ada di candi-candi di Indonesia adalah artefak atau jejak perjalanan seni visual nusantara yang tak ternilai harganya. Beberapa kalangan antara lain Dwi Koendoro dan Gotot Prakosa berpendapat bahwa wayang dan relief adalah cikal bakal komik dan animasi Indonesia. Prakosa, Yang membedakan wayang dan relief dengan animasi dalam konteks film adalah masalah dimensi ruang-waktu time base media. Dalam konteks sejarah animasi global temuan tersebut sejalan atau analog misalnya dengan temuan lukisan gua purba, gambar mural di Mesir kuno, hingga gambar penghias mangkuk di China Kuno. Namun sampai saat ini untuk alat-alat device animasi pre-film yang lebih maju seperti Praxinoscope, Zoetrope, Phenakistoscope, dan Kinetoscope apakah pernah ada di Indonesia masih harus dicari jejak sejarahnya. Animasi Indonesia dapat dilihat dari tiga perspektif, yaitu animasi yang ada di Indonesia, animasi yang sepenuhnya dibuat atau diproduksi oleh orang Indonesia, dan animasi luar yang dibuat atau diproduksi di Indonesia outsourcing. Tulisan ini berusaha memuat tiga sudut pandang tersebut. Dalam sudut pandang pertama, meskipun belum bisa dinikmati secara luas, animasi telah dikenal di Indonesia sejak tahun atau masa menjelang periode akhir era kolonial di Indonesia, banyak koran lokal yang memuat iklan film animasi produksi Walt Disney. Sedangkan dari sudut pandang ketiga, beberapa studio animasi luar negeri terutama dari Jepang sejak tahun 80an meng-outsource produksi animasi mereka di Indonesia sebagai salah satu bentuk globalisasi budaya dan ekonomi. Dengan demikian, secara umum sejarah animasi modern Indonesia dimulai pada tahun , yaitu ketika Presiden Soekarno yang terkenal sangat menghargai karya seni melakukan kunjungan resmi ke Amerika Serikat menyempatkan berkunjung ke Disneyland yang bertepatan dengan momen satu tahun berdirinya taman bermain raksasa tersebut. Saat itu Soekarno tercatat sebagai presiden pertama yang berkunjung ke Disneyland. Setelah pulang ke tanah air Soekarno mengirim seorang seniman bernama Dukut Hendronoto Pak Ook untuk belajar animasi di studio Disney. Film animasi tersebut bercorak propaganda dengan menggunakan teknik gambar dua dimensi pada sel transparan, atau lembaran tembus pandang, hitam dan putih. Film animasi untuk propaganda kampanye pemilihan umum di Indonesia itu menjadi tonggak dimulainya animasi modern di Indonesia. 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 "â€", ke era televisi television era tahun - 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 sejarahnya ke fihak-fihak terkait untuk membuktikan kebenarannya. Selanjutnya pada tahun Pak Ook hijrah ke TVRI dan mengembangkan animasi di sana dalam salah satu program namun kemudian program itu dilarang karena dianggap terlalu konsumtif. Stasiun ini juga sudah memulai menayangkan film-film yang dibuat oleh Walt Disney dan Hanna-Barbera, sekitar tahun Saat itulah film animasi iklan nasional lahir, yang memberikan gambaran nyata tentang keadaan industri film animasi yang tidak bisa lepas dari pertumbuhan televisi. Berdasarkan wawancara dengan Wagiono Sunarto , pada tahun muncul beberapa film animasi yang dibuat oleh Drs. Suyadi membuat satu tim yang membuat beberapa film, salah satunya adalah Film Edukasi tentang Keluarga Berencana yang dibuat bersama Prof. Pada tahun 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 an banyak film yang menggunakan kamera seluloid 8mm, maraknya penggunaan kamera untuk membuat film tersebut, akhirnya

menjadi penggagas adanya festival film. Dengan demikian diawal 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 United Production of America , MGM Metro Golden Mayers , Hanna-Barbera, Fleischer Brothers, dsb yang telah terlebih dahulu sukses memanfaatkan medium baru tersebut. Berdasarkan wawancara dengan Gotot Prakosa pada tahun 80an ini juga muncul animasi-animasi eksperimental terutama animasi buatan mahasiswa IKJ termasuk Gotot sendiri didalamnya. Animasi-animasi tersebut mampu menembus festival animasi Internasional di beberapa Negara antara lain Jerman, Belanda, Perancis, hingga Jepang. Animasi pendek tersebut telah berhasil mengangkat citra animasi Indonesia di mata internasional, sesuatu yang sulit dilakukan oleh animasi komersial saat itu. Masuknya Indonesia ke anggota ASIFA pada tahun juga menjadi penanda penting diakuinya Indonesia dalam forum animasi internasional tertua tersebut. 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-universitas yang bekerjasama dengan antara lain ILM, dan Pixar Studio. Beberapa animasi pendek dan visual effect sederhana telah muncul di era ini dan sebagian dipakai dalam beberapa film. Tron adalah salah film yang satu pionir pada tahun 80an yang menggunakan visual effect animasi dalam beberapa adegan filmnya. Memasuki era tahun an, 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. Tahun mulai bermunculan film-film animasi yang berbasis cerita rakyat seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas dan petualangan si Kancil. Dan pada era 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 , Alladin , The Lion King , Hingga animasi panjang 3D komputer pertama produksi Pixar, Toy Story Menyusul kemudian film animasi Disney yang lain seperti Hercules , Mulan , hingga Tarzan , Studio Pixar di akhir 90an atau tepatnya tahun 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. Diantara sekian banyak studio animasi yang terdapat di Indonesia, Red Rocket Animation termasuk yang paling produktif. Pada masa ini serial animasi cukup populer karena sudah menggabungkan 2D animasi dengan 3D animasi. Mulai bangkit dan munculnya animasi komputer di Indonesia juga tidak lepas dari lahirnya komunitas dan forum antara lain indoCG, Animator forum, komunitas Blender, dsb sejak awal tahun an. Pada masa ini juga muncul lembaga-lembaga study komputer grafis dan animasi antara lain Digital Studio dan Hello Motion yang ikut mensupport perkembangan animasi di Indonesia melalui pendidikan animasi. Selain itu jurusan DKV dan informatika di beberapa perguruan tinggi juga mulai membuka program atau peminatan animasi. Janus adalah animasi hibrid yang mengkombinasikan antara live shot dengan animasi. Film ini berkisah tentang 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. Selanjutnya, baru pada tahun , 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. 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. Sedangkan di tahun yang sama 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 Studio Disney yang sangat populer pada saat itu. Terutama film animasi Wall-E yang mendapat

anugerah sebagai the best animated feature di ajang academy award tahun 2003. Sedangkan pada tahun 2003 sebelumnya Disney Pixar juga merilis Ratatouille , animasi fenomenal yang juga mendapatkan Oscar tahun 2004 yaitu sebagai film animasi terbaik. Sebagai penutup, 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 momentumnya di awal era televisi, namun meredup kembali di tahun 80an hingga 90an, dimana 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. Namun yang menarik namun luput dari penulisan sejarah film maupun animasi Indonesia adalah munculnya animasi ekperimental Avanguard animation pada tahun 80an yang mampu bersaing di festival-festival animasi internasional. Masuknya Indonesia ke anggota ASIFA pada tahun 1986 juga menjadi penanda penting diakuinya Indonesia dalam forum animasi internasional tertua tersebut. Prakosa, Gatot , Animasi:



**Chapter 5 : Library Resource Finder: Table of Contents for: The world history of animation**

*television age' (), and 'the digital dawn' (). 'The origins of animation' features a single-page account of the prehistory of animation.*

Film yang dihasilkan oleh rekayasa dari perangkat lunak komputer ini telah menjadi genre film yang diminati oleh banyak orang. Tapi apakah anda tau, bagaimana sejarah ditemukannya film animasi tersebut? Lalu, apakah arti dari kata animasi? Berikut ini adalah pengertian dan sejarah daro animasi. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan motion pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah gerakan. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi. Sejarah Animasi Animasi adalah gambar bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang dengan berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Manusia pada zaman dahulu kala sudah pernah mencoba untuk menggambar sebuah gerakan, contohnya gambar hewan yang kakinya digambar dengan pose yang menunjukkan bahwa hewan tersebut seolah-olah bergerak dalam gua pada zaman paleolitikum. Salah satu cikal bakal dari animasi adalah Wayang, dimana sudah ada di Indonesia pada abad ke 9. Animasi pertama kali dibuat oleh Fady Saeed dari Mesir tahun Pada abad ke 17 sampai 19, peralatan-peralatan animasi sederhana telah ditemukan sebelum munculnya proyektor film. 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* dan *Humorous Phases of Funny Faces* 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 Bahkan katanya sekarang sedang dikembangkan jenis 4 dimensi 4D. 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. Tokoh yang dianggap berjasa besar mengembangkan film animasi adalah Walt Disney. Walt Disney pulalah yang pertama membuat film animasi bersuara. Walt Disney juga menciptakan animasi berwarna pertama yakni, *Flower and Trees* yang diproduksi *Silly Symphonies* di tahun Perkembangan Animasi Di Dunia Berikut ini adalah perkembangan animasi di beberapa negara yang sampai sekarang masih menampilkan film animasi: Amerika Animasi mulai berkembang sejak abad 18 di Amerika. Pada saat itu teknik stop motion animation banyak disenangi. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu, juga biaya yang banyak. Karena untuk menciptakan animasi selama satu dektik, kita membutuhkan sebanyak frame gambar diam. Ada yang 2 dimensi 2D dan 3 dimensi 3D. Sedangkan tokoh yang dianggap berjasa dalam perkembangan animasi adalah walt Disney. 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 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. Hingga saat ini perkembangan animasi di amerika masih sebagai seni yang minor yang hanya ditujukan bagi anak-anak. Jepang Kemudian animasi merambah dunia asia. Di Jepang misalnya animasi mulai berkembang sejak tahun Dimana pada waktu itu dilakukan first experiments in animation yang dilakukan oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro. Berkembangnya industri anime memiliki hubungan yang erat dengan penurunan industri perfilman Jepang. Industri animasi berawal pada tahun 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: 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 1980-an membawa pengaruhnya ke luar Jepang. Memasuki 1990-an, banyak bermunculan anime-anime yang menarik secara intelektual, seperti melalui serial tv yang dianggap provokatif: Anime Jepang berkembang sesuai dengan perkembangan budayanya. Ciri khas anime lainnya adalah dominannya penggunaan teknik animasi tradisional menggunakan cel. Sampai awal 1990-an hampir semua anime masih menggunakan teknik animasi tradisional. 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 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. Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukan eksperimen pertama dalam animasi oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1917. Kemudian diikuti film pendek [hanya berdurasi sekitar 5 menit] karya Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki tahun 1918. Perkembangan animasi di Rusia dimulai dengan pionir animator pertama mereka, Ladislav Starevitch, yang merupakan anak dari pasangan Polandia. Ladislav 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 1929 dengan berakhirnya kepemimpinan Stalin. Pemimpin Rusia berikutnya, Khrushchev membawa perubahan dan pembaharuan dalam politik dan budaya Uni Soviet. Perubahan ini juga menjadi titik tolak bagi perkembangan animasi Rusia. 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 Khrushchev 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 1931. 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. Meskipun dalam banyak terdapat keterbatasan, generasi animator Rusia tetap mampu menghasilkan karya-karya bermutu, dengan kerjasama internasional. Atau karya-karya dari Konstatin Bronzhit yang gemar menempatkan karakter-karakternya dalam situasi paling tidak nyaman dan tidak mungkin, dan penonton akan tertawa melihat bagaimana mereka mengatasi hal-hal tersebut. *Switchcraft* dan *At the Ends of Earth* adalah hasil karya Bronzhit, dan hingga kini animasi Rusia seperti halnya animasi Amerika dan negara-negara lain turut berkembang dengan pesat. 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. Lima Babak Animasi Dunia Stephen Cavalier 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 atau Pre The origin of Animation. Ini adalah era animasi sebelum film dan kamera serta proyektor modern ditemukan. Penemuan tersebut antara lain seperti Traumatrope oleh seorang fisikawan asal Inggris, John Airton Paris tahun , Phenakitiscop oleh Josept Plateau asal Belgia, Daedalum oleh William Horner asal Inggris yang kemudian dikembangkan oleh William F Lincoln menjadi Zoetrope pada tahun , hingga penemuan praxinoscope di akhir abad 19 oleh Charles Emile Reyanud di Perancis tahun . Babak berikutnya dimulai tahun . Film Animation: The Era of Experimentation. Eksperimentasi gerak dan teknik serta sinematografi awal film animasi berlangsung di era ini. Film animasi pertama dengan teknik stop frame dibuat oleh orang Inggris bernama Arthur Melbourne Cooper pada tahun berjudul; Matches: Di Amerika, Walt Disney, Emili Cohl, hingga Thomas Edison termasuk generasi pertama yang mewarnai perkembangan film animasi di negaranya hingga mendunia. Babak ketiga tahun . 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. Di era ini juga bermunculan animasi eksperimental khas Italia, Prancis, Rusia, Kanada, dsb. Babak ke empat tahun . The Television Age. Animasi era televisi dimulai sejak tahun 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 buatan mereka, yang mampu menyaingi dominasi Amerika Serikat dalam industri animasi dunia. Dan babak ke lima dimulai tahun . The Digital Dawn. Di era ini, penemuan teknologi digital turut mempengaruhi perkembangan animasi secara luas dan 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 . Setelah itu laju animasi digital tak terbendung hingga sekarang. Itulah pengertian, sejarah dan perkembangan animasi dari satu negara ke negara yang lainnya.

Chapter 6 : Sejarah Dan Perkembangan Animasi Di Dunia – calendrierdelascience.com

*The Digital Dawn. 28 likes. This is the official Facebook page for the band The Digital Dawn. Jump to. Sections of this page. Accessibility Help. Press alt + / to.*

Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi. Wayang kulit merupakan salah satu bentuk animasi tertua di dunia. Bahkan ketika teknologi elektronik dan komputer belum ditemukan, pertunjukan wayang kulit telah memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik. Lima babak tersebut dimulai sebelum tahun atau Pre The origin of Animation. Ini adalah era animasi sebelum film dan kamera serta proyektor modern ditemukan. Penemuan tersebut antara lain seperti Traumatrope oleh seorang fisikawan asal Inggris, John Airton Paris tahun , Phenakitescope oleh Joseph Plateau asal Belgia, Daedalus oleh William Horner asal Inggris yang kemudian dikembangkan oleh William F Lincoln menjadi Zoetrope pada tahun , hingga penemuan praxinoscope di akhir abad 19 oleh Charles Emile Reyanud di Perancis tahun . Babak berikutnya dimulai tahun – Film Animation: The Era of Experimentation. Eksperimentasi gerak dan teknik serta sinematografi awal film animasi berlangsung di era ini. Film animasi pertama dengan teknik stop frame dibuat oleh orang Inggris bernama Arthur Melbourne Cooper pada tahun berjudul; Matches: Di Amerika, Walt Disney, Emili Cohl, hingga Thomas Edison termasuk generasi pertama yang mewarnai perkembangan film animasi di negaranya hingga mendunia. Babak ketiga tahun – 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. Di era ini juga bermunculan animasi eksperimental khas Italia, Prancis, Rusia, Kanada, dsb. Babak ke empat tahun – The Television Age. Animasi era televisi dimulai sejak tahun 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 buatan mereka, yang mampu menyaingi dominasi Amerika Serikat dalam industri animasi dunia. Dan babak ke lima dimulai tahun – The Digital Dawn. Di era ini, penemuan teknologi digital turut mempengaruhi perkembangan animasi secara luas dan 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 . Setelah itu laju animasi digital tak terbendung hingga sekarang.

*Dan babak ke lima dimulai tahun - (The Digital Dawn). Di era ini, penemuan teknologi digital turut mempengaruhi perkembangan animasi secara luas dan dalam banyak aspek. Kemampuan teknologi digital yang mampu menghadirkan visual yang photo realistik menjadi kekuatan animasi era ini.*

Medium "belajar menulis" untuk mengkaji animasi animation studies untuk mata kuliah DKV Review animasi Binus. Selasa, 22 September Lima Babak Animasi Dunia Sulit dipungkiri bahwa perkembangan animasi dunia banyak dipengaruhi oleh animasi produksi Amerika Serikat, terutama animasi komersial. Sedangkan untuk animasi alternatif yang lebih bersifat eksperimental perkembangan animasi sangat variatif dan tidak ada yang dominan. Cavalier menyebut animasi jenis ini sebagai avand-guard animation. Sedangkan negara lain di luar Eropa yang sangat menonjol secara ekperimental adalah Kanada. Lima babak tersebut dimulai sebelum tahun hingga era digital. Lima babak tersebut secara singkat adalah sebagai berikut: Pre The origin of Animation. Ini adalah era animasi sebelum film dan kamera serta proyektor modern ditemukan. Penemuan tersebut antara lain seperti Traumatrope oleh seorang fisikawan asal Inggris, John Airton Paris tahun , Phenakitiscopie oleh Josept Plateau asal Belgia, Daedalum oleh William Horner asal Inggris yang kemudian dikembangkan oleh William F Lincoln menjadi Zoetrope pada tahun , hingga penemuan praxinoscope di akhir abad 19 oleh Charles Emile Reyanud di Perancis tahun Eksperimentasi gerak dan teknik serta sinematografi awal film animasi berlangsung di era ini. Film animasi pertama dengan teknik stop frame dibuat oleh orang Inggris bernama Arthur Melbourne Cooper pada tahun berjudul; Matches: Di Amerika Serikat, Walt Disney, Emili Cohl, hingga Edison termasuk generasi pertama yang mewarnai perkembangan film animasi di negaranya hingga mendunia di era berikutnya, terutama Wath Disney. 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. Animasi hadir di rumah-rumah dan mulai diproduksi secara serial dan kontinyu. Selain serial animasi juga merambah iklan komersial di televisi. Proses produksi yang cepat dan praktis berkembang pada era ini karena tuntutan waktu produksi yang cepat. Maka muncullah limited animation dalam proses produksi animasi untuk kebutuhan program televisi yang padat. Di era ini, animasi jepang yang terkenal dengan anime mulai mendominasi dunia melalui serial animasi buatan mereka, dan dianggap mampu menyaingi dominasi Amerika Serikat dalam industri animasi dunia. 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. Baru pada tahun berdiri Pixar studio sebagai studio animasi digital pertama, disusul Digital Domain pada tahun , dan Dreamworks SKG tahun Penanda besar era ini adalah dirilisnya animasi 3D panjang pertama Toy Story oleh studio Pixar pada tahun setelah melakukan riset dan produksi melalui studio animasi PIXAR yang didirikan oleh Steve Jobs pada tahun Beberapa film yang mencoba menerapkan teknologi digital antara lain Tron dan Star Trex II yang rilis pada tahun 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 ditemukan. 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 kecanggihan teknologi digital. Setelah itu laju animasi digital tak terbendung hingga kini.

**Chapter 8 : The world history of animation in SearchWorks catalog**

*Get this from a library! The world history of animation. [Stephen Cavalier] -- "This book tells the genre's year-old story around the globe, featuring key players in Europe, North America, and Asia.*

Optimal Press , S. Il cinema di animazione, Edizioni Radio Italiana , S. The art of robots. Chronicle Books , S. Style and design in fifties animation. Production design for animation. Focal Press , S. The animated movie guide. Chicago Review Press , xx, S. An A Cappella book. Beck, Jerry, Ball, Ryan Hrsg. Flame Tree , S. Beckerman, Howard: Allworth Press , x, S. An animators history of animation â€” The curtain rises â€” The studios are born â€” Jolson speaks, Mickey squeaks â€” Cartoonlands call to action â€” From Bullwinkle to Bart, and beyond â€” The story takes shape â€” Drawing: Creating story and characters for animated features and shorts. Elsevier Focal Press , xi, S. One hundred years of cinema animation. Indiana University Press Marsilio , xxiv, S. Indiana University Press , xxiii, S.. Ocho y Medio CUEM , 34 S. Pendragon , S. Pluriverso , S. Tra spettacolo e drammaturgia. Biesenbach, Klaus a cura di: Catalogue, published to accompany the Exhibition Animations, P. Supervisione grafica [di] Gabriele Fantoni. CUEM , S. Warner Books , xi, S. Brusse , 50 S. An insight into the animation industry. A manual of foam injection, build-up, and finishing techniques. McFarland , ix, 74 S. Stop-motion filming and performance. A guide to cameras, lighting and dramatic techniques. McFarland , 98 S. Watts , 31 S. American Film Institute The world history of animation. Aurum Press , S. University of California Press The Origins of Animation â€” The Era of Experimentation â€” The Golden Age of Cartoons â€” The Television Age â€” Tradition and Innovation in Theme and Technique. McFarland , S. Aesthetic, cultural and thematic perspectives. McFarland , vii, S. The Illusion of Life: Essays on Animation, Sydney: Power , S. The Illusion of Life II: More Essays on Animation. Animation beyond the Boundaries in: Mechademia 5, , S. Virgin Books , S. Dreamland , S. Special effects in the movies: How they do it. Ballantine Books , S. Talking animals and other people. Animation from script to screen. Look, Form Follows Fun. Audiovisuology Compendium See This Sound. An Interdisciplinary Survey of Audiovisual Culture. Research and the Lentos Art Museum Linz Casterman , 48 S. Das Museum , 54 S. Full length animated feature films. The library of animation technology. From zoetrope to digital. Wallflower , viii, S. Channel 4 Television , 28 S. Innovative short films since Abbeville Press , S. Holt , vi, S. Reclam , S. John Libbey , x, S. Fundamentals â€” Introduction to animation studies â€” Foundations of studio practices â€” Alternatives in animation production â€” General concepts: Mise-en-scene â€” General concepts: Sound and structural design â€” Classical-era Disney Studio â€” Full and limited animation â€” Stop-motion animation â€” Animation and digital media â€” Studies in Animation Aesthetics Institutional regulators â€” Animation audiences â€” Issues of representation â€” Considering form in abstract animation. John Libbey , vii, S. Animation at the End of Cinema. YYZ Books , S. Europa-Verlag , S. Stiftung Deutsche Kinemathek zur Retrospektive der Internationalen Filmfestspiele Berlin, A Compendium of Animation. Revolver Publishing , S. Compendium on the subject of animation. The project brings together materials from experimental and non-commercial domains; it looks at the use of the medium of animation and presents new critical receptions within high and low cultural and artistic production. It traces questions of a time image, the doubling that is integral to image formation, and notions of territorial and urban constructions within the discourse of animation history. Includes conversations with artists, architects and researchers Takehito Deguchi, Koji Yamamura, Masaki Fujihata, Stephen Wilson, Yoshiharu Tsukamoto, Kenta Kishi, Saki Satom, Chikara Matsumoto, Naoyuki Tsuji, Hiromitsu Murakami, Takahiro Hayakawa and Toshimaru Nakamura address specific dimensions of Japanese animation, and make the claim for a structural coherence between animation and geographical, institutional and social ideas. In this duality of content and time, the book becomes a multilayered object. The format of the compendium - bookwork and map at once - enables a virtual journey in which the reader travels across various realms of a focused study. The art of special effects animation.

**Chapter 9 : base | binus animation studies: Lima Babak Animasi Dunia**

*Digital represents different things to different organisations, from the technologies behind a company's products and services to a new way of engaging with its customers or to an entirely new.*

Pada jaman sekarang siapa sih yang tidak tahu animasi, khususnya para anak-anak yang biasa melihat animasi lewat tayangkan cartoon yang biasa mereka tonton pada televisive di rumahnya masing-masing. Melalui rekayasa dari perangkat lunak computer menjadikannya suatu genre film yang bisa dinikmati tak hanya anak-anak saja. Sejarah Animasi Animasi itu sendiri merupakan gambar bergerak berbentk dari sekumpulan objek gambar yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapa berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan. Animasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidukan, memberi jiwa dan menggerakan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Di dalam animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak. Secara umum animasi dapat dikatakan sebagai suatu *sequence* gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu *timeline* tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Tak hanya umur manusia tetapi animasi pun mempunyai tingkatan yang tertua. Misalnya seperti wayang kulit, kenapa wayang kulit bisa dikatakan animasi? Maka dari itu kita harus bangga sebagai warga Indonesia karena ternyata wayang itu adalah awal mulanya film animasi di dunia, Selain di Indonesia, mari kita tengok sejenak *Amaeria*. Film animasi mulai ditemukan dan dikembangkan pada abad Pada saat itu fil animasi yang dibuat banyak menggunakan teknik *stop motion*. Teknik ini cukup sulit dan membutuhkan waktu juga biaya yang banyak. Karna untuk menciptakan animasi selama satu detik, kita membutuhkan sebanyak *frame* gambar diam. Stephen Cavaller membagi sejarah animasi dunia ke dalam lima babak besar yang masing-masing babak memiliki penandanya masing-masing yang di sajikan secara *knologis*. Lima babak tersebut dimulai sebelum tahun atau *Pro The origin of Animation*. Ini adalah era animasi sebelum film dan kamera serta proyektor modern ditemukan. Dimulai sejak ditemukannya gambar *sekuwnsial* di dinding-dinding gua di masa pra sejarah, hingga penemuan dan eksperimentasi mainan *optic* dan beragam alat yang dipicu oleh publikasi paper oleh Peter Roger pada tahun berjudul: Babak berikutnya dimulai tahun " Film Animation: The Era of Experimentation. Eksperimentasi gerak dan teknik serta *sinematografi* awal film animasi berlangsung di era ini. Film animasi pertama dengan teknik *stop frame* dibuat oleh orang Inggris bernama Arthur Melbourne Cooper pada tahun berjudul; *Matches*: Di Amerika, Walt Disney, Emili Cohl, hingga Thomas Edison termasuk generasi pertama yang mewarnai perkembangan film animasi di negaranya hingga mendunia. Babak ketiga tahun " 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. Di era ini juga bermunculan animasi eksperimental khas Italia, Prancis, Rusia, Kanada, dsb. Babak ke empat tahun " The Television Age. Animasi era televisi dimulai sejak tahun 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 buatan mereka, yang mampu menyaingi dominasi Amerika Serikat dalam industri animasi dunia. Dan babak ke lima dimulai tahun " The Digital Dawn. Di era ini, penemuan teknologi digital turut mempengaruhi perkembangan animasi secara luas dan 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 Setelah itu laju animasi digital tak terbendung hingga sekarang. Jenis-jenis Animasi Dilihat dari tehnik pembuatannya animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi: *Stop-motion animation* *Stop-motion animation* sering pula disebut

claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay tanah liat sebagai objek yang digerakkan. Teknik stop-motion animation merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek boneka atau yang lainnya yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Wallace and Gromit dan Chicken Run, karya Nick Parks, merupakan salah satu contoh karya stop motion animation. Contoh lainnya adalah Celebrity Deadmatch di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia. Stop-motion animation sering pula disebut claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay tanah liat sebagai objek yang digerakkan. Contoh Animasi Stop-motion 2. Animasi Tradisional Tradisional animasi adalah tehnik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut cel animation karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel. Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dewasa ini teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 Dimensi. Contoh Animasi Tradisional 3. Animasi Komputer Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang dengan mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan software yang digunakan. Contoh Animasi Komputer 4. Animasi 2D 2 Dimensi Animasi 2D biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang artinya gambar yang lucu. Film kartun kebanyakan film yang lucu. Animasi berbasis dua dimensi 2D Animation Yakni objek yang dianimasi mempunyai ukuran panjang X-asis dan Y-axis. Contohnya film kartun di TV maupun di Bioskop: Meski yang populer kebanyakan film Disney, namun bukan Walt Disney sebagai bapak animasi kartun. Contoh Animasi 2D 5. Animasi 3D 3 Dimensi Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Contoh Animasi 3D 6. Animasi Jepang Anime Anime, itulah sebutan tersendiri untuk film animasi di Jepang. Contoh Animasi Jepang C. Teknik Pembuatan Berikut ini beberapa teknik pembuatan yang banyak di gunakan dalam industry hiburan: Sekarang, material film dibuat dari asetat acetate, bukan celluloid. Potongan animasi dibuat pada sebuah potongan asetat atau sel cell. Sel animasi biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk sebuah frame animasi tunggal. Sel animasi merupakan sel yang terpisah dari lembaran latar belakang dan sebuah sel untuk masing-masing obyek yang bergerak secara mandiri di atas latar belakang. Lembaran-lembaran ini memungkinkan animator untuk memisahkan dan menggambar kembali bagian-bagian gambar yang berubah antara frame yang berurutan. Sebuah frame terdiri dari sel latar belakang dan sel di atasnya. Misalnya seorang animator ingin membuat karakter yang berjalan, pertama-tama dia menggambar lembaran latar belakang, kemudian membuat karakter akan berjalan pada lembaran berikutnya, selanjutnya membuat membuat karakter ketika kaki diangkat dan akhirnya membuat karakter kaki dilangkahkan. Di antara lembaran-lembaran frame-frame dapat disipi efek animasi agar karakter berjalan itu mulus. Frame-frame yang digunakan untuk menyisipi celah-celah tersebut disebut keyframe. Selain dengan keyframe proses dan terminology animasi sel dengan layering dan tweening dapat dibuat dengan animasi computer. Serial ini menceritakan tentang Shinichi Kudo, seorang detektif sekolah menengah atas, yang tubuhnya mengecil akibat sebuah racun. Berikut adalah Contoh Gambar Animasi sel: Contoh Animasi Cell 2. Ada beberapa istilah dalam pembuatan animasi, diantaranya adalah: Frame dapat diumpamakan seperti film, yaitu film merupakan kumpulan gambar yang dimainkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu, sehingga gambar tersebut terlihat bergerak. Keyframe adalah frame dimana kalian menentukan perubahan pada tombol atau animasi. Keyframe ditandai oleh titik di dalam frame. Keyframe yang tidak berisi gambar di dalam layer ditandai oleh titik kosong. Blank keyframe dilambangkan dengan titik bulat putih pada frame. Berikut adalah contoh gambar animasi frame: Contoh Animasi Frame 3. Animasi



Sprite Animasi Spritesheet adalah kumpulan dari sprite yang digabungkan menjadi satu gambar. Spritesheet ini digunakan untuk mempercepat proses menampilkan gambar-gambar ke layar; Metode untuk menampilkan satu gambar, kemudian menampilkan bagian-bagiannya tersebut lebih cepat dibandingkan dengan metode yang memuat banyak gambar lalu ditampilkan satu per satu. Metode animasi spritesheet ini sebenarnya hanyalah memuat spritesheet lalu menampilkan sprite yang ingin ditampilkan secara berurutan dengan cepat, sehingga memunculkan ilusi gerakan. Hal ini serupa dengan cara yang digunakan oleh proyektor untuk menampilkan film.