

**MOTIVASI WALT DISNEY DALAM PROSES PENCIPTAAN
ANIMASI SERTA PENGARUHNYA DI BEBERAPA FILM ANIMASI
DI AMERIKA**

Diajukan Sebagai Persyaratan Skripsi

Disusun Oleh :

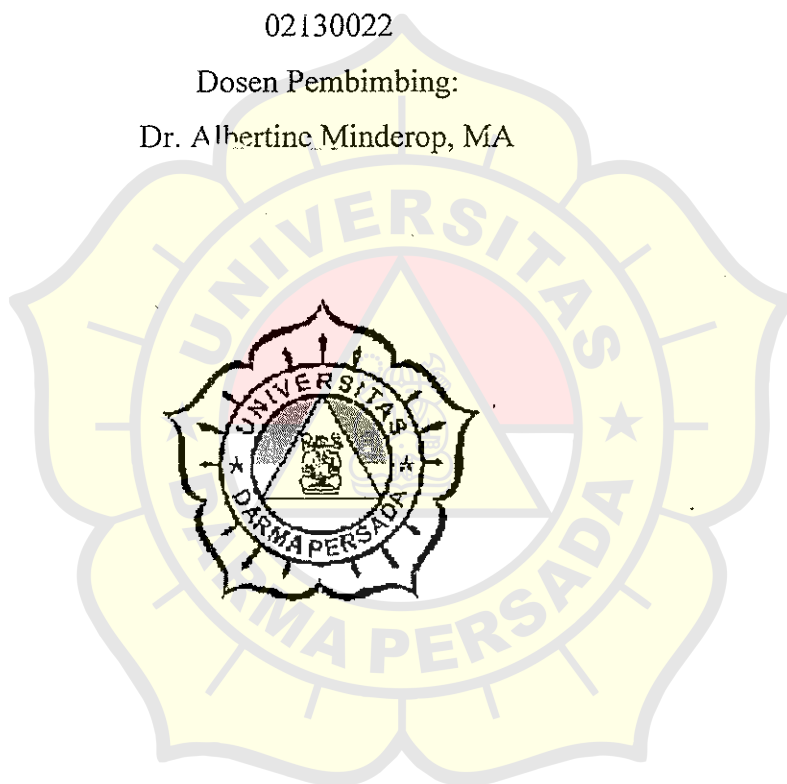
ARDMAN YUSAK

NIM:

02130022

Dosen Pembimbing:

Dr. Albertine Minderop, MA



FAKULTAS SASTRA

JURUSAN SASTRA INGGRIS

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2007



Skripsi ini saya persembahkan untuk

Mama, Papa dan Michael

GBU

Skripsi yang berjudul

**MOTIVASI WALT DISNEY DALAM PROSES PENCIPTAAN
ANIMASI SERTA PENGARUHNYA DI BEBERAPA FILM ANIMASI
DI AMERIKA**

Oleh

ARDMAN YUSAC

NIM: 02130022

Disetujui untuk diujikan dalam sidang ujian Skripsi Sarjana, oleh:

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sastra Inggris



(Swany Chiakrawati, SS., S.Psi., MA)

Pembimbing I



(Dr. Hj. Albertine Minderop, MA)

Pembimbing II



(Dra. Karina Adinda, MA)

**MOTIVASI WALT DISNEY DALAM PROSES PENCIPTAAN
ANIMASI SERTA PENGARUHNYA DI BEBERAPA FILM ANIMASI
DI AMERIKA**


Telah diuji dan diterima baik (lulus) pada tanggal 1 bulan Agustus tahun 2007 dihadapan panitia ujian skripsi sarjana Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.

Ketua Panitia Merangkap Penguji



(Drs. Rusdy M. Yusuf, MSI)

Pembimbing I Merangkap Penguji



(Dr. Hj. Albertine Minderop, MA)

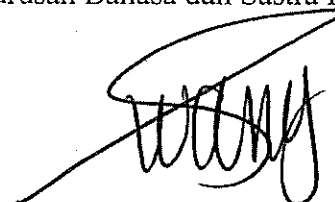
Pembimbing II Merangkap Penguji



(Dra. Karina Adinda, MA)

Disetujui:

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris



(Swany Chiakrawati, SS., S.Psi., MA)

Dekan Fakultas Sastra

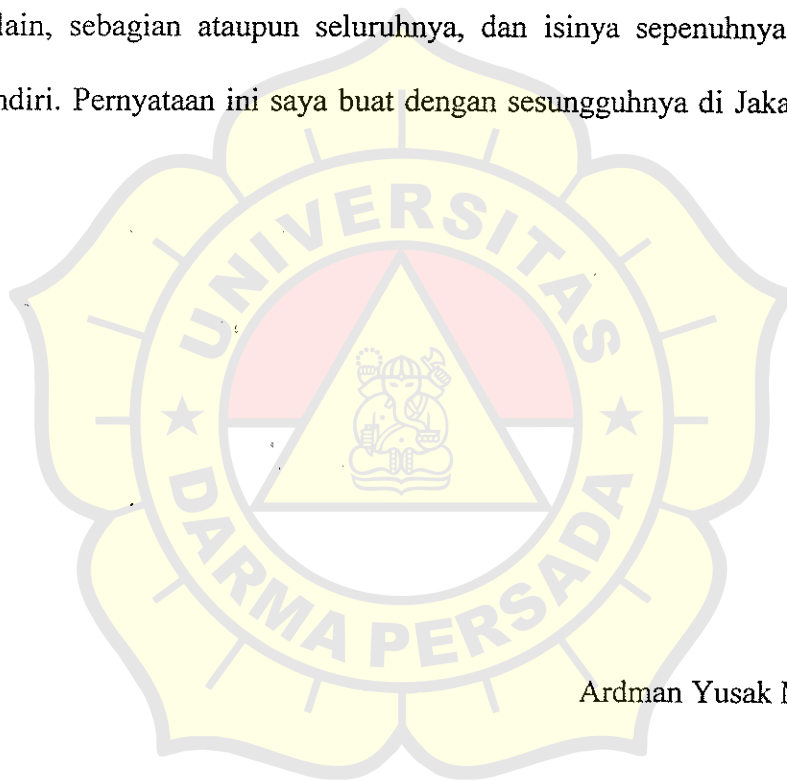


(Dr. Hj. Albertine Minderop, MA)

Skripsi yang berjudul

**MOTIVASI WALT DISNEY DALAM PROSES PENCIPTAAN
ANIMASI SERTA PENGARUHNYA DI BEBERAPA FILM ANIMASI
DI AMERIKA**

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Dr. Hj. Albertine Minderop, MA dan Dra. Karina Adinda, MA bukan merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau karya orang lain, sebagian ataupun seluruhnya, dan isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta: pada tanggal 1 Juli 2007.



Penulis

Ardman Yusak Mowoka

KATA PENGANTAR

Pertama-tama saya ingin bersyukur kepada Tuhan Yesus atas berkat dan anugerah yang telah diberikan kepada saya sehingga saat ini saya bisa ada sebagaimana saya ada. Dan karena karuniaNya sajalah saya dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “Motivasi Walt Disney dalam Proses Penciptaan Animasi serta Pengaruhnya di Beberapa Film Kartun Amerika” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sastra dalam Program Studi Sastra Inggris Universitas Darma Persada.

Pada kesempatan ini pantaslah saya mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas dorongan, motivasi, perhatian, dan pengertian yang diberikan kepada saya selama proses penulisan dan penyelesaian skripsi ini kepada:

1. Dr. Albertine Minderop, MA selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membantu penulisan skripsi ini, tanpa bimbingan beliau kiranya skripsi ini tidak mungkin disclesaikan dengan baik.
2. Dra. Karina Adinda, MA selaku dosen pembaca dan dosen mata kuliah, terima kasih kepada ibu yang telah menyediakan waktunya ditengah-tengah kesibukan ibu untuk memberikan berbagai koreksi dan pernyataan-pernyataan penting dan berguna bagi penulisan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmunya selama pekuliahan dapat berguna bagi saya dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Mama dan Papa yang selalu memberikan dorongan dan nasihat kepada saya, Adik saya Michael yang selalu memberikan motivasi dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu saya dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, dengan selesainya skripsi ini saya berharap semoga dapat memberikan arti hidup, pelajaran, dan manfaat bagi para pembaca khususnya dan masyarakat pada umumnya..

Jakarta, Juli 2007

DAFTAR ISI

Halaman persembahan

Kata Pengantar

Lembar pengesahan

Daftar isi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Pembatasan Masalah	3
D. Perumusan masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Landasan Teori	5
G. Metode Penelitian	6
H. Manfaat Penelitian	7
I. Sistematika Penyajian	7

BAB II SEJARAH FILM ANIMASI DI AMERIKA

A. Asal Mula Film Animasi	9
1. Apakah Animasi Itu?	11
2. Alat-alat Pertama dan Teknik yang Digunakan	12
B. Para pelopor berdirinya film animasi	14
C. Rangkuman	15

BAB III WALT DISNEY AND THE MAGIC KINGDOM

A. Lahirnya Walt Disney	17
B. Lahirnya <i>Mickey Mouse</i> dan <i>Silly Symphonies</i>	20
C. Karya-karya besar Walt Disney	22

D. Era Walt Disney	24
E. Rangkuman	27

BAB IV MOTIVASI *WALT DISNEY* DALAM PROSES PENCIPTAAN ANIMASI SERTA PENGARUHNYA DI BEBERAPA FILM ANIMASI DI AMERIKA

A. Historis-Biografis	28
1. Sejarah singkat perkembangan animasi awal di Amerika	28
2. Sejarah singkat perkembangan animasi modern di Amerika	31
B. Motif dan Motivasi	33
1. Motivasi Walt Disney dan pencipta animasi lain dalam proses penciptaan animasi	33
a. Motivasi Berprestasi (<i>Need for Achievement</i>)	34
b. Motivasi Berafiliasi (<i>Need for Affiliation</i>)	37
c. Motivasi Berkuasa. (<i>Need for Power</i>)	40
2. Pengaruh gaya perfilman <i>Walt Disney</i> melalui:	42
a. Suara	42
b. Tokoh / karakter	44
c. Warna gambar	46
d. Fable dan Teknik penggabungan antara karakter animasi dan manusia.	48
C. Rangkuman	49

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	50
B. <i>Summary of thesis</i>	51

LAMPIRAN

Skema

Daftar pustaka

Abstrak

Daftar Riwayat Hidup Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Memasuki abad ke 19 baru di temukan alat untuk membuat foto atau gambar agar nampak bergerak. Pada tahun 1906 percobaan pertama untuk membuat film animasi pertama tetapi hasil pembuatannya masih sangat kasar sekali tetapi itu membuktikan bahwa mungkin untuk membuat gambar agar nampak bergerak. Pada tahun 1908 dikeluarkan film animasi terbaik pada saat itu gambarnya sudah sangat halus dan benar-benar nampak bergerak. Pada tahun 1913 barulah beberapa film animasi lainnya menyusul, dan pada tahun yang sama juga di temukan ide baru untuk memperhalus pembuatan film animasi tersebut yaitu dengan cara menggambar tokoh dan latar belakangnya di kertas seluloid yang trasparan. Pada tahun 1917 film kartun pertama yang digabung dengan dunia nyata atau orang sungguhan.¹

Walt Disney saat ini yang kita kenal adalah nama sebuah perusahaan yang membuat film kartun terbesar di Amerika. *Walter Elias Disney* sebenarnya adalah nama seorang amerika yang lahir 5 Desember pada tahun 1901, ayahnya bernama *Elias Disney*, kelahiran kanada, dan ia bekerja sebagai kontraktor kecil.

"Walter Elias Disney was born on December 5, 1901. His father, Elias Disney, Canadian by birth, was a small-time building contractor." ²

Perusahaan Walt Disney memiliki tempat yang unik dalam sejarah kebudayaan populer di Amerika. Tidak ada perusahaan yang begitu dikenal melalui imajenasi penemunya. Walt Disney memberikan kepada dunia Mickey Mouse, ia dapat membangun unsur-unsur penting dalam film animasi, dan

¹ Christopher Finch, *the Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdom* (New York: Harry N. Abrams. Inc., 1999) Hal 14.

² *Ibid*, Hal 10.

membuat taman bermain yang modern. Lebih dari tiga puluh tahun setelah kematiannya, pengaruhnya terasa lebih kuat dari sebelumnya.

*"The Walt Disney Company occupies a unique place in the history of American popular culture. No other major entertainment corporation is so marked by the imagination and persona of its founder. Walt Disney gave the world Mickey Mouse, single-handedly developed the animated feature film, and invented the modern theme park. More than thirty years after his death, his influence is felt more strongly than ever."*³ (introduction)

Dalam latar belakang permasalahan ini penulis ingin membahas sekilas tentang sejarah lahirnya film animasi dan juga bagaimana motivasi *Walt Disney* dalam proses penciptaan dunia animasinya serta pengaruh dari *Walt Disney* dan gaya perfilmannya pada beberapa film kartun di Amerika, dan bagaimana *Mickey Mouse* sebagai karya dari *Walt Disney* sendiri bisa menjadi simbol bagi kesuksesan dirinya dalam film kartun atau animasi di Amerika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas penulis ingin mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

Masalah yang timbul dalam analisis ini adalah bagaimana motivasi *Walt Disney* dalam proses penciptaan animasinya serta pengaruh gaya perfilman dari *Walt Disney* terhadap beberapa perfilman kartun atau animasi di Amerika, kenapa ia memilih tokoh kecil seperti *Mickey Mouse* dan ternyata dapat menjadi simbol bagi kesuksesannya dan bagi dunia. Asumsi penulis, motivasi dari *Walt Disney* dalam proses penciptaan animasinya dan gaya perfilman yang ditampilkan atau dibuat oleh *Walt Disney* menjadi acuan bagi beberapa film kartun di Amerika. Masalah tersebut dapat diteliti melalui pendekatan historis-biografis dan psikologi social melalui teori motif dan motivasi yang penulis pelajari.

³ *Ibid*, introduction.

C. Pembatasan Masalah

Setelah penulis mengidentifikasi masalah di atas, penulis ingin membatasi masalah sebagai berikut:

Dalam penelitian ini penulis membatasi hanya dalam bidang animasi atau kartun yang terdapat di Amerika, dan pokok permasalahan dari analisis ini, semua lahir dari *Walt Disney* sendiri yang penulis yakini bahwa *Walt Disney* memiliki motivasi yang kuat dalam proses penciptaan animasinya serta gaya perfilman yang ia pakai dalam film-film animasi yang telah ia buat, penulis hanya mengambil beberapa perusahaan animasi besar seperti *Warner Bros*, *MGM* dll, penulis hanya mengambil sedikit bahan yang bersangkutan saja. Konsep yang digunakan untuk meneliti adalah konsep historis-biografis dan konsep psikologi sosial melalui teori motif dan motivasi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas penulis merumuskan masalah:

1. Apakah benar asumsi penulis bahwa gaya perfilman *Walt Disney* mempunyai pengaruh pada beberapa film kartun di Amerika?
2. Apakah konsep historis-biografis dapat membuktikan bahwa gaya-gaya perfilman *Walt Disney* berpengaruh dalam perkembangan film di Amerika?
3. Apakah konsep psikologi sosial seperti teori motif dan motivasi dapat membuktikan bahwa "Mickey Mouse" karya atau ciptaan dari *Walt Disney* dan juga sebagai simbol dari kesuksesan *Walt Disney* berpengaruh dalam perkembangan perfilman animasi atau kartun di Amerika?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penulis bertujuan membuktikan asumsi penulis bahwa adanya motivasi *Walt Disney* dalam prosesnya membuat

karya-karya animasinya serta pengaruh gaya perfilman dari *Walt Disney* pada beberapa film kartun di Amerika. Untuk mencapai tujuan tersebut penulis melakukan tahapan sebagai berikut:

1. Meneliti melalui asal mula lahirnya film animasi di Amerika.

Penulis akan membahas sekilas tentang sejarah lahirnya animasi di Amerika, siapa-siapa saja pelopor pendiri film animasi di Amerika, dan alat-alat apa saja yang ditemukan dan dipakai dalam pembuatan film animasi.

2. Meneliti melalui sejarah perkembangan film animasi di Amerika.

Penulis akan meneliti melalui sejarah perkembangan film animasi, mulai dari lahirnya perusahaan perfilman seperti Walt Disney dan beberapa perusahaan lainnya.

3. Meneliti melalui gaya-gaya perfilman Animasi atau kartun di Amerika.

Untuk melihat adanya pengaruh dari gaya perfilman Walt Disney, penulis akan meneliti melalui gaya perfilman Walt Disney lalu dampaknya pada gaya perfilman yang dimiliki perusahaan lain pencipta film animasi di Amerika.

4. Meneliti melalui psikologi sosial memakai teori motif dan motivasi seorang Walt Disney yang karakternya tercermin sekali dalam Mickey Mouse.

Penulis menggunakan psikologi sosial melalui teori motivasi untuk meneliti Walt Disney dengan tujuan untuk membuktikan bahwa adanya motivasi yang kuat dimiliki oleh seorang Walt Disney dibalik kesuksesannya, dan motif penggerak bagi pencipta animasi lain untuk mengikuti jejak sukses seorang Walt Disney.

F. Landasan Teori

Landasan teori sebagai pedoman: anggapan dasar (asumsi); prinsip (hipotesa yang diuji kebenarannya); teori (sehimpun prinsip yang berkaitan dan berkembang dan teruji sekian lama)⁴

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penulis menggunakan teori dan konsep yang tercakup dalam pendekatan historis-biografis dan pendekatan psikologi sosial yaitu menggunakan teori motif dan motivasi.

1. Konsep Historis-Biografis.

Konsep ini sebenarnya dipakai untuk meneliti latar belakang sejarah pembuatan sebuah karya dan bagaimana sejarah kehidupan seorang pengarang pada jamannya.

2. Konsep Psikologi

Psikologi berarti ilmu jiwa atau ilmu yang menyelidiki dan mempelajari tingkah laku manusia⁵.

Psikologi sosial adalah psikologi yang menguraikan kegiatan-kegiatan manusia dalam hubungannya dengan situasi-situasi sosial, seperti situasi kelompok, situasi massa, dan seterusnya.⁶

Dalam konsep psikologi sosial ini penulis menggunakan teori motivasi, memandang *Motive* atau motivasi sebagai suatu disposisi latent yang berusaha kuat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sepanjang disposisi tersebut belum terpenuhi maka ia selalu berusaha muncul ke permukaan. Bahkan latenitas tersebut berpotensi untuk berlindung menekan diri ke bawah sadar, yang kemudian oleh Freud dimungkinkan akan muncul dalam bentuk mimpi. Adapun motivasi dipandang sebagai keadaan individu yang terangsang oleh hubungan antara motive dan harapan⁷.

⁴ Dr. Albertine Minderop, MA. *Metode Penelitian Sastra* (Jakarta: Unsada, 2000) hal 24.

⁵ *Ibid*

⁶ Dr. W.A. Gerungan. *Dipl. Psych. Psikologi Sosial*, (Bandund: PT Refika Aditama) hal 20.

⁷ Asnawi, Sahlan, *Teori Motivasi*, (Jakarta: studia prees, 2002) hal 17

Motivasi adalah suatu konsep yang kita gunakan ketika dalam diri kita muncul keinginan (initiate) dan menggerakkan atau mengarahkan tingkah laku. Semakin tinggi motivasi semakin tinggi intensitas perilaku.⁸

Motif, menurut Dr. W.A. Gerungan dalam bukunya psikologi sosial, motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu.⁹

Timbulnya perilaku dipengaruhi oleh motif yang mempunyai intensitas atau kekuatan terbesar, hal ini secara tidak langsung berarti bahwa motif tersebut telah teraktifkan, yang disebut oleh para ahli sebagai motivasi. Karena itu berdasarkan teori motivasi sosial yang dikembangkan oleh McClelland ada tiga macam motivasi yang mendorong perilaku manusia yaitu:

1. Motivasi Berprestasi (*Need for Achievement*)
2. Motivasi Berafiliasi (*Need for Affiliation*)
3. Motivasi Berkuasa. (*Need for Power*)¹⁰

Dalam mempelajari tingkah laku manusia pada umumnya, seharusnya kita mengetahui apa yang dilakukannya, bagaimana ia melakukannya, dan mengapa ia melakukannya; dengan kata lain kita sebaiknya *know what*, *know how*, dan *know why* dari tingkah lakunya¹¹.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini penulis mempergunakan data tertulis (teks). Dalam hal ini penulis menggunakan sumber data tertulis yaitu buku *The Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdom* sebagai buku panduan utama dan *The Animated Film* sebagai buku bantuan ke dua, penulis juga menggunakan sumber-sumber tertulis yang relevan

⁸ *Ibid*, Hal 21.

⁹ Dr. W.A. Gerungan. Dipl. Psych. *Psikologi Sosial*, (Bandund: PT Refika Aditama) hal 151.

¹⁰ Asnawi, Sahlan, *Teori Motivasi*, (Jakarta: studia prees, 2002) hal 86.

¹¹ Dr. W.A. Gerungan. Dipl. Psych. *Psikologi Sosial*, (Bandund: PT Refika Aditama) hal 152.

lainnya. Metode pengumpulan data melalui penelitian perpustakaan serta pengkajian dari umum ke khusus.

H. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan bermanfaat untuk memberikan pengetahuan atau wawasan baru kepada penulis tentang dunia perfilman animasi yang sudah tidak asing lagi bagi penulis. Penelitian ini bermanfaat karena dilakukan perspektif baru dan tidak menutup kemungkinan untuk melakukan penelitian selanjutnya. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan pelajaran bagi penulis maupun orang-orang yang berkecimpung dalam film animasi atau memiliki keinginan untuk membuat suatu film animasi di Indonesia.

I. Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian biasanya terdiri dari penjabaran seluruh tulisan dalam bentuk bab-bab. Dalam penelitian kali ini penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut;

BAB I PENDAHULUAN.

Berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian.

BAB II SEJARAH FILM ANIMASI DI AMERIKA

Pada bab ini penulis akan mengulas sekilas tentang asal mula Film animasi di Amerika dan bagaimana perkembangan film animasi pada jaman dulu.

BAB III *WALT DISNEY DAN KERAJAAN AJAIBNYA*

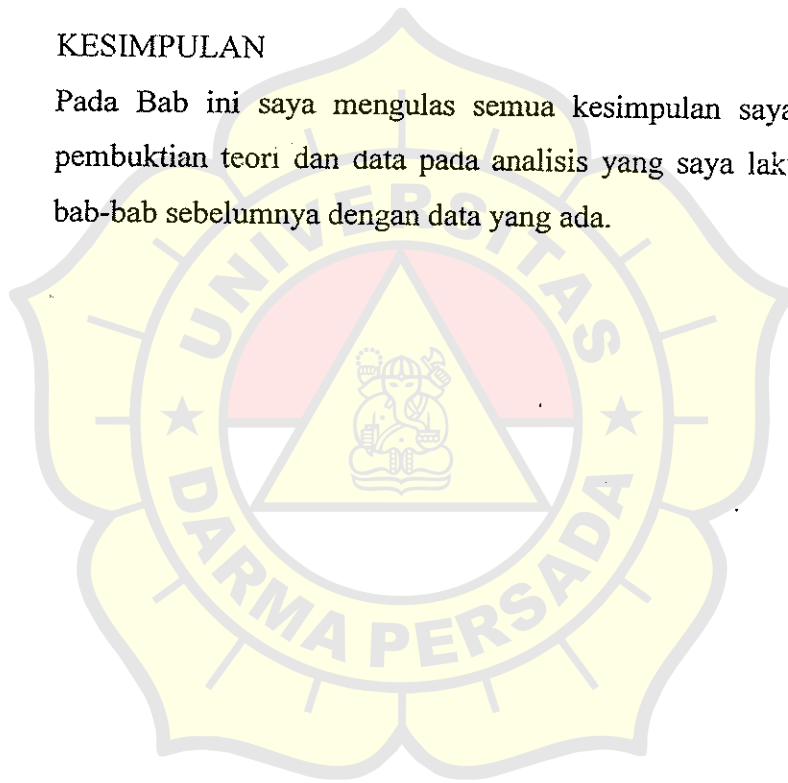
Pada bab ini penulis akan membahas tentang seorang Walt Disney dan karya besarnya Mickey Mouse yang menjadi simbol bagi kesuksesannya.

BAB IV ANALISIS MOTIVASI WALT DISNEY DALAM PROSES PEMBUATAN ANIMASI DAN PENGARUHNYA PADA BEBERAPA FILM KARTUN DI AMERIKA SERIKAT.

Pada bab ini penulis akan terdapat analisis saya dari data-data serta teori sebagai pembuktian bahwa adanya pengaruh gaya perfilman dari Walt Disney terhadap gaya perfilman animasi di Amerika.

BAB V KESIMPULAN

Pada Bab ini saya mengulas semua kesimpulan saya terhadap pembuktian teori dan data pada analisis yang saya lakukan pada bab-bab sebelumnya dengan data yang ada.



BAB II

SEJARAH FILM ANIMASI DI AMERIKA

A. Asal Mula Film animasi.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

¹⁴ *Ibid*

¹⁵ *Ibid*

¹⁶ *Ibid*, Hal 14

¹⁷ *Ibid*

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

1. Apakah animasi itu?

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

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

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

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

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

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

¹⁸ *Ibid*

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

²⁰ *Ibid*

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

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

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

2. Alat-alat Pertama dan Teknik yang digunakan

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

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

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

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

²¹ *Ibid*, Hal 16

²² *Ibid*

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

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

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

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

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

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

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

²⁴ *Ibid*, Hal 7

²⁵ *Ibid*

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

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

B. Para Pelopor Berdirinya Film Animasi

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

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

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

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

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

²⁶ *Ibid*, Hal 8.

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

²⁸ *Ibid*, Hal 17

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

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

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

C. Rangkuman

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

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

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

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

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

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



BAB III

WALT DISNEY DAN KERAJAAN AJAIBNYA

A. Lahirnya Walt Disney

Pada bab III ini penulis ingin menuliskan sekilas tentang kehidupan Walt Disney, Walter Elias Disney lahir pada 5 Desember 1901 di Chicago, memiliki Ayah bernama Elias Disney yang berasal dari Kanada dan bekerja sebagai kontraktor dan pada tahun 1888 menikah dengan seorang guru dari Ohio bernama Flora Call yang merupakan Ibu dari Walter, ketika Walter lahir ia memiliki 3 orang kakak; Herbert, Raymond, dan Roy, dan ia memiliki adik perempuan bernama Ruth, Walter sangat dekat dengan Roy karena beda umur mereka yang tidak jauh.

Walter Elias Disney was born into a modest Chicago household on December 5, 1901. His father, Elias Disney, Canadian by birth, was a small-time building contractor. In 1888, he married the former Flora Call, a schoolteacher from Ohio. At the time of Walt's birth, there were already three children in the family Herbert, Raymond, and Roy.³¹

Walt memiliki bakat menggambar sejak kecil dan ia melanjutkan hobi dan bakatnya dengan memasuki kelas pada sabtu pagi di *Kansas City Art Institute*, di sini ia bertemu dengan teman sekelasnya bernama Walt Pfeiffer yang juga memiliki ketertarikan dalam bidang teater, mereka berdua melakukan penampilan amatir, Pfeiffer lalu menjadi manager di Disney Studio. Tapi ketertarikan Walter dalam dunia teater ditentang keras oleh ayahnya, sehingga setiap kali ia melakukan penampilan ia harus diam-diam keluar dari rumah. Walter sangat terinspirasi oleh Charlie Chaplin.³²

³¹ Christopher Finch, *the Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdom* (New York: Harry N. Abrams, Inc., 1999), Hal 10.

³² *Ibid*

Walt's interest in drawing continued and he was allowed to enroll in Saturday morning classes at the Kansas City Art Institute. Along with a schoolfriend, Walt Pfeiffer, he also developed an interest in the theater, and "the Two Walt" made occasional amateur night appearances... Walt was fascinated by the great silent movie comedians and would sometimes impersonate Charlie Chaplin on stage.

Untuk pertama kalinya ia membuat gambar kartun dan di berikan ke koran di sekolahnya di *McKinley High School* di Chicago. Dan setelah perang dunia ke satu, ia kembali ke *Kansas City* dan ia mendapatkan kerja di studio seni setempat, disanalah ia menemukan teman lagi bernama Ubbe "Ub" Iwerks seseorang yang sangat berbakat dalam membuat draft. Lalu mereka berdua pindah bekerja di *Kansas City Slide Company* yang kemudian namanya diganti menjadi *Kansas City Film Ad*, di sini mereka membuat iklan animasi yang masih kasar. Mereka kemudian meraih sukses dengan meraih *Academy Award*.³³

Di *Kansas City Film Ad* inilah Walt Disney mengali ilmu dan ia melakukan percobaan pertamanya dengan membuat film animasi pertama untuk dijual, pada waktu itu Walt Disney masih berumur 18 tahun, ia meminjam sebuah kamera mencoba membuatnya sendiri. Hasilnya ia membuat film pendek yang berisi lelucon dan mencoba menjual pada Newman Theater, beberapa bulan kemudian beberapa iklan pendek dan film animasi leluconnya berhasil terjual dan ia memiliki cukup uang untuk mengembangkan nama perusahaannya yang bernama "*Laugh-O-Grams*".

*This was the state of the art of animation when Walt Disney joined the staff of Kansas City Film Ad.... It provided Disney (still just eighteen years old) with his basic training. Soon borrowed a camera and tried some more ambitious animation on his own.*³⁴

³³ *Ibid*, Hal 12

³⁴ *Ibid*, Hal 14

Setelah membuat enam karyanya di umur 20, ia sudah setara dengan beberapa produser animasi besar. *Puss in Boots* contohnya merupakan lelucon animasi terbaik saat itu yang ia buat. Lalu ia mulai membuat staf kerja yang terdiri dari Iwerks, Rudolf Ising, Hugh dan Walker Harman, Carmen "Max" Maxwell dan Red Lyon. Tapi sayangnya lelucon dari Laugh-O-Grams tidak lagi terjual. Pada tahun 1923 Disney membuat film animasi yang digabung dengan dunia nyata, film ini berjudul *Alice's Wonderland*, Alice adalah seorang bintang cilik bernama Virginia Davis. Hasil dari film ini sangat baik tapi ini menguras semua kekayaan Disney sehingga ia harus menutup studionya dan pindah ke Los Angeles dengan membawa *Alice's Wonderland* sebagai sampelnya.

*Six were made, and the four that survive provide evidence that at age twenty Walt Disney was already the equal of most other animation producers of the period.*³⁵

Pada 16 oktober 1923 ia menandatangani kontrak dengan New York sebagai distributornya untuk seri *Alice Comedies*. Setelah 60 episode ia meraih sukses, ia akhirnya memutuskan untuk menikah dengan karyawan barunya bernama Lillian Bounds.

*On October 16, 1923, he signed a contract with New York-based distributor Margaret J. Winkler for a proposed series of "Alice comedies".*³⁶

Pada tahun 1927 ia memutuskan untuk mengganti *Alice Comedies* dengan karya dari Iwerks yang dinamakan *Oswald the Lucky Rabbit*. Oswald adalah tokoh kecil yang sangat energik dan menggambarkan karakter dari Walt Disney.

By 1927 it became evident that Disney would have to find a replacement for the Alice comedies, which, after sixty episodes, had run their course...Iwerks-designed character named "Oswald the lucky

³⁵ *Ibid.*

³⁶ *Ibid*, Hal 15

Rabbit”, Oswald was a likable little character, all soft curves and energy. With him, Disney equaled.³⁷

Lalu ia menandatangani kontrak dengan *Universal Pictures*. Tapi ia telah di tipu karena beberapa karyanya termasuk Oswald menjadi milik perusahaan tersebut, Walt sangat terpukul dan terkejut lalu mereka kembali ke California.

There was just one snag. Margaret Winkler had married a man named Charles Mintz, who had a deal with Universal Pictures, and Disney had signed a one-year deal with Mintz... he had decided to repossess Oswald. The rabbit's name belonged to Mintz... Disney was shocked and crushed.³⁸

Dalam perjalanan di kereta ternyata Walt Disney menggambar sebuah tokoh kecil yang pada mulanya bernama Mortimer lalu istrinya merubah nama tersebut menjadi Mickey Mouse.

B. Lahirnya Mickey Mouse

Mickey Mouse adalah nama yang dikelilingi legenda. Walt membuat karakter kecil ini dalam perjalanan pulang di sebuah kereta dan nama pertama dari Mickey Mouse adalah Mortimer, tetapi nama ini dirubah akhirnya oleh Lillian Disney, istri dari Walt sendiri.

It seems appropriate that the birth of Mickey Mouse- a creature of Mythic stature- should be shrouded in legend. Walt Disney said to have conceived Mickey on the train, returning to Hollywood... to tame a mouse in his old Kansas City Studio, a mouse he called “Moretimer”. ... but it was soon switched to Mickey, supposedly because Lillian Disney thought Moretimer too pompous for a cartoon animal.³⁹

³⁷ *Ibid*, Hal 17

³⁸ *Ibid*, Hal 18

³⁹ *Ibid*, Hal 20

Struktur tubuh Mickey Mouse akhirnya diperhalus oleh Iwerks. Iwerks bertanggung jawab besar atas struktur detail dari karakter ini. Mickey Mouse disusun dari dua lingkaran besar, lingkaran pertama untuk pinggulnya dan yang satunya untuk bentuk dari kepalanya, dan dua lingkaran kecil untuk telinganya dan sebuah lingkaran yang lebih kecil untuk bentuk dari hidungnya. Mickey Mouse lebih banyak terdiri dari lingkaran-lingkaran.

Easily the best animator of the day, Iwerks was largely responsible for defining Mickey's physical characteristics, although doubtless Disney had considerable input into the process.⁴⁰

Personalitas Mickey Mouse diambil dari sang penciptanya yaitu Walt Disney sendiri, karena memang karakter Walt periang, senang bekerja dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.

Mickey was provided with something that was new to the medium: a real personality. The gift of personality was Walt Disney's most lasting contribution to Mickey's success.⁴¹

Penampilan pertama Mickey Mouse di New York pada tahun 1928, dan ini adalah hasil dari kolaborasi antara dua pembuat animasi terbaik pada saat itu, yaitu antara Walt Disney dan Ub Iwerks.

What we can be reasonably sure of is that the Mickey Mouse who made his debut in New York City in 1928 resulted from a collaborative effort between Walt Disney and Ub Iwerks.⁴²

⁴⁰ *Ibid*

⁴¹ *Ibid*

⁴² *Ibid*

C. Karya-karya besar Walt Disney

Pada bagian ini penulis akan memaparkan beberapa karya besar ciptaan Walt Disney, seperti pada tahun 1928 film kartun pertama yang berisi musik atau *soundtrack*, film ini berjudul *Steamboat Willie* dimana Mickey dan Minnie merubah ruang barang atau ruang kargo dari kapal tersebut menjadi suatu alat-alat orkestra dan memainkan lagu.

*In "steamboat Willie", 1928. The first cartoon to feature a fully synchronized sound track, Mickey and Minnie transform the cargo of a riverboat-including livestock-into an orchestra.*⁴³

Dan pada tahun 1929, Disney meluncurkan seri kartun yang bernama *Silly Symphonies*. dan seri pertama yang diluncurkan berjudul *The skeleton dance*.

*In 1929, Disney launched a new series of cartoon which he called "Silly Symphonies". The first of these to appear was "The Skeleton Dance".*⁴⁴

Pada tahun 1932, level pada perfilman kartun di Amerika naik dikarenakan pada tahun tersebut Disney mengeluarkan film baru berjudul "*Flowers and Trees*", film ini juga merupakan film pertama yang berwarna, ini merupakan film terpenting dalam sejarah perfilman animasi di Amerika.

*"Flowers and Trees", 1932, has a special place in the history of animation as the first cartoon to be made in full color. From this point on, all silly symphonies were produced in the Technicolor process.*⁴⁵

Disney mengeluarkan film yang menurut beberapa orang adalah film yang berisi komentar dari Disney tentang *Depression Era* tetapi Disney membuatnya

⁴³ *Ibid*, Hal 23

⁴⁴ *Ibid*, Hal 27

⁴⁵ *Ibid*, Hal 29

dalam bentuk mitos kartun. Film ini berjudul *Three Little Pigs* dikeluarkan pada tahun 1933.

In 1933, Walt Disney produced "Three little pigs"- a cartoon which had an extraordinary impact on the American public. Its hit tune, "who's afraid of the big bad wolf?" swept the nation. Many people saw this film as Disney's comment in fable form on the depression era.⁴⁶

The Wise Little Hen pada tahun 1934, memperkenalkan talenta baru dalam bidang suara dan juga sebuah karakter baru dalam Disney, karakter baru ini dinamakan Donald Duck yang suaranya sangat unik dan memiliki karakter yang unik juga, suara Donald Duck diisi oleh Clarence "Ducky" Nash.

"The Wise Little Hen" introduced a new voice talent and a new character... this character was Donald Duck. and the man who provided him with a voice was Clarence "Ducky" Nash.⁴⁷

Sementara itu karakter-karakter baru terus lahir dan beberapa yang sedang naik daun adalah Pluto dan Goofy, Pluto sangat berhutang sekali pada pembuatnya yaitu Norm Ferguson, sedangkan Art Babbitt mengambil karakter minor bernama Dippy Dawg yang selalu berurusan dengan piano, tetapi ia dirubah menjadi karakter Goofy dikarenakan karakternya yang sama yaitu sangat periang.

Meanwhile, other characters such as Pluto dan Goofy began to reach for stardom. Pluto owed much of his success to animator Norm Ferguson,... animator Art Babbitt took a minor character named Dippy Dawg and devised some business with a piano that transformed him into Goofy.⁴⁸

⁴⁶ *Ibid*, Hal 30

⁴⁷ *Ibid*.

⁴⁸ *Ibid*, hal 31

D. Era Walt Disney

Dalam dunia animasi kita dapat membagi masa-masa di mana atau kapan perubahan-perubahan yang terjadi dalam dunia animasi dalam beberapa era, dimulai dari era dimana baru ditemukannya alat-alat untuk membuat animasi dan apa yang disebut animasi, lalu bergerak pada *silent era*, era dimana film-film animasi pertama di ciptakan dan pembuatannya yang masih sangat kasar dan dalam level yang masih dasar, dalam era ini juga para pembuat animasi baru bermunculan seperti *Walt Disney*, *Winsor McCay*, *Sidney Smith*, dll. Era ini dimulai pada tahun 1914 sampai 1928 dimana film animasi sudah mulai membaik dalam level pembuatan, tetapi pembuatannya masih dalam hitam putih dan tidak bersuara, oleh karena itu dinamakan *Silent era*. Ketika *Silent era* berakhir dunia animasi memasuki era baru yaitu era yang disebut *Disney era*, kenapa dapat disebut *Disney era*, karena di era inilah karya-karya *Walt Disney* dan *Mickey Mouse* bangkit, sepanjang era inilah *Walt Disney* dapat meraih sukses dan memiliki nama yang terkenal di segala penjuru, era ini dimulai pada tahun 1928 sampai 1941, dalam era inilah *Walt Disney* membawa animasi kedalam level pembuatan dan penyajian yang baru, karena dalam era ini juga dapat dikenal *Golden Age* dari dunia animasi.

*The years 1928-1941 are often referred to as the "Golden Age of Animation" ...*⁴⁹

Dalam era ini juga lima film animasi terbesar buatan *Walt Disney* diciptakan dan menjadi terkenal, lima film tersebut yang dibahas di sub bab sebelumnya. Era selanjutnya dapat dikenal sebagai *The Studio Cartoon era*, era dimana baru bermunculannya studio-studio baru untuk pembuatan film animasi atau cartoon, dalam era ini juga kita dapat melihat bagaimana besarnya pengaruh dari *Walt Disney* dan gaya perfilmannya yang telah ia buat dalam era sebelumnya, era ini

⁴⁹ Charles Solomon, *Enchanted Drawings The History of Animation* (New York: Alfred A. Knopf, Inc, 1989), Hal 44.

dimulai pada tahun 1928 sampai 1941, era ini berlangsung bersamaan dengan *Walt Disney era* karena disini juga kita dapat melihat besarnya pengaruh dari *Walt Disney*.

Setelah melewati masa-masa atau era tersebut di atas, pembuatan animasi tidak berhenti begitu saja, ini juga di sebabkan karena pada masa itu atau pada tahun-tahun tersebut dimulainya perang dunia kedua, tetapi animasi tidak berhenti begitu saja, oleh karena itu era ini disebut *Animation goes to war*, era ini dimulai pada tahun 1941 sampai 1945 diman perang pada tahun tersebut telah berhenti. Film animasi pada era ini bergerak juga dalam iklan seperti untuk perekrutan sukarelawan untuk ikut perang, tetapi pembuatan film terus berlanjut, bahkan para pembuat animasi mendapatkan banyak sekali ide-ide baru dalam penampilan karakter-karakternya.

Pada tahun 1946 sampai 1960 film animasi memasuki era baru yang dinamakan *Wabbit Twacks is The Sands of Time*, era ini dikuasai oleh sebuah perusahaan pembuat animasi yang saat ini juga sangat terkenal, perusahaan tersebut bernama *Warner Bros*, era dimana sebuah karakter terkenal didunia tercipta hasil karya dari *Warner*, karakter tersebut bernama *Bugs Bunny* dan seri filmnya yang terkenal bernama *Looney Tunes*. Tetapi pada tahun tersebut juga terbentuk suatu era baru juga pada tahun yang sama yaitu *Disney: The silver Age*, karena pada tahun tersebut juga *Walt Disney* membuktikan bahwa ia selalu satu langkah di depan para saingannya dalam pembuatan film animasi, ketika semua studio kartun atau animasi sedang mendapatkan nama dan bersaing dalam pembuatan film animasi *Walt Disney* sedang berkonsentrasi dalam pembuatan film animasi yang digabung dalam aksi nyata atau dunia nyata.

*The postwar era was a time of change at the Disney studio; the production of cartoon shorts was gradually phased out, and the focus of Walt's attention slowly shifted from animation to life-action filmmaking, television production and amusement parks.*⁵⁰

Setelah itu animasi mengalami masa-masa sulit lagi yang dikarenakan mulai hilangnya para pembuat animasi-animasi dan kurang berkembangnya tingkat

⁵⁰ *Ibid*, Hal 183

atau level pembuatan film animasi, sampai pada akhirnya memasuki era baru dimana para pembuat animasi muda atau para pembuat animasi baru mulai menunjukkan bakat dan keahliannya dalam menciptakan hasil animasi yang baru, era ini dinamakan *The Captain and The Kings Depart*.

Pada sub bab ini penulis memang sedikit membahas tentang *Walt Disney Era* karena itu sudah dijabarkan pada sub bab sebelumnya, penulis hanya memberikan gambaran bagaimana perjalanan dan perkembangan film animasi dari era ke era secara singkat.

Disney era dimulai pada akhir 1929 dan awal tahun 1930, dimana Walt Disney mulai mendapat keuntungan yang sangat besar dari hasil penjualan film-filmnya yang paling terkenal adalah Mickey Mouse dan Silly Simphoniesnya, tetapi tidak hanya dari penjualan film saja, sebuah karakter Mickey Mouse yang juga menjadi simbol dari Walt Disney berhasil menjual berbagai kenang-kenangan atau benda-benda hiasan lainnya seperti boneka, dan dari sabun sampai Ice-cream cones, sampai penjualan jam dan majalah. Hasil penjualan barang-barang tersebut sampai tahun 1934 mencapai 600,000 dolar amerika.

... Disney annual profits on films and merchandise topped \$600,000 by 1934⁵¹.

Hal yang paling menakjubkan dari ide seorang Walt Disney ialah bagaimana ia dapat menggunakan hasil dari kesuksesannya bersama dengan Roy. Mereka membeli sebuah tanah yang terletak di Burbank seluas 51 hektar seharga 100,000 dollar dan mulai membangun sebuah studio impian.

With this plan in mind, Walt dan Roy bought a fifty-one-acre tract of land in Burbank for \$100,000 and began building a large modern studio that was intended to be both a showplace and an animator's paradise.⁵²

⁵¹ *Ibid*, Hal 45

⁵² *Ibid*, Hal 62.

Setelah studio dan istananya itu berjalan, tidak heran Walt Disney menjadi bangga dengan istana yang dibangunnya Ia menghabiskan 4 juta dolar untuk membangun istana tersebut.

*Not surprisingly, Disney was proud of his new studio, which cost nearly \$4 million.*⁵³

Setelah Walt Disney berhasil membuat beberapa film yang menjadi sukses besar, kali ini giliran film animasi berjudul *Pinocchio* yang berhasil mendapatkan atau menghasilkan 26 juta dolar di Amerika.

*History has justified Disney's faith in "Pinocchio". In its 1984 re-release, "Pinocchio" earned \$26 million in the United States.*⁵⁴

E. Rangkuman

Bab ini sengaja penulis buat hanya terdiri dari awal mula atau asal usul kelahiran Walt Disney, perjalanan hidupnya, lahirnya Mickey Mouse, karya-karya terbesar Walt Disney, dan bagaimana era perkembangan Walt Disney.

Walt Disney seorang seniman atau pembuat animasi yang mempunyai keinginan tinggi dan mempunyai imajinasi yang sangat luas. Ia memiliki impian untuk membuat istananya sendiri dan ia berhasil, dan itu bukan merupakan usaha yang mudah. Lima karya terbesar yang ia ciptakan akhirnya menjadikan dirinya terkenal dan berhasil meraih impian-impianya.

⁵³ *Ibid.*

⁵⁴ *Ibid.*, Hal 66.

BAB IV

MOTIVASI WALT DISNEY DALAM PROSES PENCIPTAAN ANIMASI SERTA PENGARUHNYA DI BEBERAPA FILM ANIMASI DI AMERIKA

Pada bab 4 ini penulis akan menganalisis bagaimana motivasi seorang Walt Disney dalam proses penciptaan animasinya, dan bagaimana motivasi pencipta animasi lain serta pengaruh dari Walt Disney dalam proses penciptaan animasinya. Penulis akan menganalisis melalui langkah-langkah sebagai berikut:

A. HISTORIS-BIOGRAFIS

1. Sejarah singkat perkembangan animasi awal di Amerika.

Penulis akan menganalisis bagaimana perkembangan animasi pada awalnya dengan menggunakan konsep historis-biografis. konsep ini dipakai jika kita ingin menganalisis melalui faktor sejarah dan bagaimana kehidupan tokoh tersebut pada zamannya.

Animasi pada awalnya sudah di kenal pada jaman prasejarah, tetapi seseorang baru memperkenalkannya pada tahun 1962 pada sebuah festival yang di buat untuk para peneliti di perancis, orang yang memperkenalkan animasi pertama pada dunia adalah *Madame Prudhommeau*, ia mempertunjukan salah satu film yang sangat menarik yang pernah dibuat, dimana pada satu adegan yang menunjukkan film yang terbuat dari potongan-potongan foto tentang bison yang diambil di gua dan di kumpulkan menjadi satu potongan film.

Baru pada tahun 1645 di Roma sebuah buku yang diterbitkan oleh Athanasius Kircher yang diberi nama "*Ars Magna Lucis et Umbrae*" yang memiliki arti *The Great Art of Light and Shadow*, pada bab terakhirnya ia membahas tentang penemuan terbarunya yang dinamakan "*the magic lantern*" sebuah alat sederhana berbentuk kotak dan terdiri dari lampu atau lilin dan sebuah kaca yang melengkung.

The beginnings of animation go back to prehistoric times. At the 1962 Annecy Festival a French research worker, Madame Prudhommeau, showed

*one of the least polished yet one of the most interesting films ever made: one sequence, for instance, was build up from photographs of separate cave drawings of a bison taken on the spot and subsequently put together on a strip of film.*⁵⁵

*Inventor Athanasius Kircher published his "Ars Magna Lucis et Umbrae" (The Great Art of Light and Shadow) in rome in 1645. in the last chapter, he describe a new invention- the magic lantern, a simple device that consist of a box containing a light source (either a candle or a lamp) and a curve mirror.*⁵⁶

Alat di atas menjadi alat pertama yang digunakan untuk membuat animasi. Beberapa tahun kemudian para ilmuwan mengeluarkan penemuan-penemuan terbaru mereka. Hal ini dapat dilihat di bab dua, dan film animasi pertama pun tercipta.

Sebuah percobaan pertama untuk membuat film Animasi yang berjudul *Humorous Phases of Funny Faces* oleh J. Stuart Blackton pada tahun 1906. Level pembuatannya masih sangat kasar tetapi itu membuktikan bahwa gambar foto dapat dibuat agar tampak bergerak, dan ini menjadi inspirasi bagi penemu lainnya. Yang terbaik adalah karya Winsor McCay, pada tahun 1908 ia memasukan karakter komiknya *Little Nemo* kedalam film animasinya.

It was not until 1906 that the first animated film was attempted, when J.Stuart Blackton conceived a little entertainment called "Humorous Phases of Funny Faces". The level of animation was rudimentary but it did demonstrate that it was possible to photograph drawings and make them appear to move, and this inspired other innovators. The greatest by far was Winsor McCay, who in

⁵⁵ Ralph Stephenson, *the Animated Film* (New York: The International Film Guide Series The Tantivy Press, London A. S. Barnes & CO, 1973) Hal 24.

⁵⁶ Charles Solomon, *Enchanted Drawings The History of Animation* (New York: Alfred A. Knopf, Inc, 1989) Hal 1.

*1908 put his comic strip character Little Nimo into an animated film.*⁵⁷

Pada awalnya perkembangan film animasi di Amerika digerakkan oleh J. Stuart Blackton, lalu di ikuti oleh dua kartunis lainnya Emil Cohl dari Perancis dan Winsor McCay, seorang kartunis untuk media massa di Amerika. Ketika film dari ketiga orang tersebut menentukan untuk perkembangan kartun industri, McCay telah melakukan lebih untuk seni animasi dibanding pendahulunya. Ia menciptakan apa yang dianggap banyak sejarawan menjadi bintang kartun orang Amerika pertama dalam *Gertie the Dinosaur* pada tahun 1914.

*While the films of all three men were important to the growth of the cartoon industry, McCay may have done more for the art of animation than his predecessors when he created what many historians consider to be the first genuine American cartoon star in *Gertie the Dinosaur* (1914).*⁵⁸

Berkat inspirasi yang diberikan oleh pencipta-pencipta animasi di atas banyak film-film animasi yang diciptakan pada tahun-tahun berikutnya, dan semakin banyaknya pencipta animasi baru yang bermunculan. Pada waktu yang bersamaan, beberapa animator membuat standar baru untuk industri ini melalui gaya penceritaan mereka yang unik. Mereka adalah Max dan Dave Fleischer, Walt Disney, dan Walter Lantz. Ke empat orang tersebut melesatkan jejak baru dalam animasi dan mendapatkan kesuksesan yang sangat besar melalui insting dan imajinasi, sebagai bukti dari kerja mereka.

There were at this same time, however, several animators who set new standards for the industry through their unique storytelling ability. Among them were Max and Dave Fleischer, Walt Disney, dan Walter Lantz. All four men blazed new trails in

⁵⁷ Christopher Finch, *the Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdom* (New York: Harry N. Abrams, Inc., 1999), Hal 13.

⁵⁸ Jeff Lenburg, *the Encyclopedia of Animated Cartoons* (New York: An Imprint of Facts On File, Inc., 1999), Hal 2.

*animation and achieved great success through instinct and imagination, as evidenced their work.*⁵⁹

2. Sejarah singkat perkembangan animasi modern di Amerika.

Setelah bermunculannya pencipta-pencipta animasi baru seperti ke empat orang di atas, perkembangan animasi berubah. Pada awalnya animasi berada dalam *silent era* atau masa di mana animasi belum memiliki suara atau musik. Perkembangan animasi di masa modern ini di tandai oleh banyaknya teknik-teknik baru dalam pembuatan film animasi seperti penambahan suara, warna, teknik penggabungan antara manusia dan karakter animasi dan teknik penceritaan.

Perkembangan proses suara yang sangat cepat merubah semua metode dari pembuatan kartun animasi dan jika segala sesuatu dapat membuat industri ini berkembang dalam waktu yang singkat ketika industri film animasi tanpa suara tidak dapat berkembang. Selama tahun 1930an, ketika pencipta animasi menjelajahi kegunaan dari suara, banyak karakter-karakter baru muncul di layar dalam produksi dengan diikuti sertakannya musik populer terbaru.

*The ardent process of sound changed the whole method of making animated cartoons and, if anything, enabled the industry to prosper at a time when the silent film industry was stagnating.*⁶⁰

*During the 1930s, as animators explored the virtues of sound, many new characters burst onto the screen in productions featuring popular musical tunes of the day.*⁶¹

Fleischers mengeluarkan seri ciptaannya yang berjudul *Out of the Inkwell* pada tahun 1916, yang menggabungkan aksi manusia dan animasi dan juga bersama si antik *Koko the Clown* yang kemudian di kenal sebagai *Ko-Ko*. Film seri ini memiliki teknik yang sangat mengagumkan, penggabungan antara animasi dan manusia dan sang pencipta animasi Max yang membuat *Ko-Ko* hidup serta keseluruhan dari cerita dalam papan gambarnya.

⁵⁹ Jeff Lenburg, *the Encyclopedia of Animated Cartoons* (New York: An Imprint of Facts On File, Inc., 1999), Hal 3.

⁶⁰ *Ibid*, Hal 4

⁶¹ *Ibid*, Hal 5.

The Fleischers turned heads with their inventive series, out of the inkwell (1916), which combined live action and animation and featured the antics of Koko the clown (later hyphenated as Ko-Ko). The films are technical marvels- beautifully blending animation and live scenes of the animator (max) bringing Koko to life as well as the entire story on the drawing board at the animator's table.⁶²

Transisi dari formula kartun yang berhasil seperti aksi dan suara semakin di tingkatkan pada tahun 1932 ketika Walt Disney menciptakan pertama kalinya kartun dengan teknik pewarnaan, *a silly symphony* lebih tepatnya diberi judul *Flowers and Trees*. Pengenalan warna yang diberikan Disney kepada kartun animasi membawa sebuah dimensi baru ke layar yang belum pernah terpikirkan. Itu adalah taruhan yang layak tidak hanya untuk studionya; tetapi juga industri kartun di bawa ke dalam sebuah era baru pembuatan film.

The successful cartoon formula of transition, action and sound was further improved in 1932 when Walt Disney produced the first true Technicolor cartoon, a silly symphony short called "Flowers and Tress"⁶³

Disney's introduction of color to animated cartoons brought a whole new dimension to the screen that had never before been realized. It was a gamble that paid off not only for his studio; it took the cartoon industry into a whole new era of filmmaking.⁶⁴

⁶² *Ibid*, Hal 3.

⁶³ *Ibid*, Hal 5

⁶⁴ *Ibid*, Hal 6.

B. Motif dan Motivasi

1. Motivasi Walt Disney dan pencipta animasi lain dalam proses penciptaan animasi.

Penulis akan menganalisis bagaimana motif dan motivasi yang dimiliki oleh beberapa animator sukses dan seorang animator besar yang sukses, Walt Disney, atas karya-karyanya yang ia ciptakan dan menjadi acuan atau inspirasi bagi animator besar lainnya.

Dalam menganalisis motif dan motivasi ini penulis menggunakan pendekatan teori psikologi sosial, Sebelum penulis menganalisis lebih jauh penulis akan membahas secara singkat mengenai teori psikologi dan psikologi sosial.

Psikologi berarti ilmu jiwa atau ilmu yang menyelidiki dan mempelajari tingkah laku manusia. Arti kata kedua istilah tersebut berdasarkan isinya sebenarnya sama karena kata psikologi mengandung kata *psyche* yang dalam bahasa Yunani berarti jiwa dan kata *logos* yang dapat diterjemahkan dengan kata ilmu. Dengan demikian, istilah *ilmu jiwa* merupakan terjemahan harfiah dari istilah psikologi⁶⁵.

Di antara beberapa cabang psikologi khusus terdapat psikologi sosial yang menguraikan dan menerangkan kegiatan-kegiatan manusia dan khususnya kegiatan-kegiatannya dalam hubungannya dengan situasi-situasi sosial. Situasi sosial itu sendiri adalah situasi di mana terdapat interaksi (hubungan timbal-balik) antarmanusia maupun antara manusia dan hasil kebudayaannya.⁶⁶

Dalam konsep psikologi sosial ini penulis menggunakan teori motivasi, memandang *motive* atau motivasi sebagai suatu disposisi latent yang berusaha kuat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sepanjang disposisi tersebut belum terpenuhi maka ia selalu berusaha muncul ke permukaan. Bahkan latenitas tersebut berpotensi untuk berlingkungan di bawah sadar, yang kemudian oleh Freud dimungkinkan akan muncul dalam bentuk mimpi. Adapun motivasi

⁶⁵Dr. W.A. Gerungan. Dipl. Psych. *Psikologi Sosial*, (Bandung: PT Refika Aditama) hal 1.

⁶⁶*Ibid*, Hal 31.

dipandanginya sebagai keadaan individu yang terangsang oleh hubungan antara *motive* dan harapan⁶⁷.

Motif, menurut Dr. W.A. Gerungan dalam bukunya psikologi sosial, motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu.⁶⁸

Timbulnya perilaku dipengaruhi oleh motif yang mempunyai intensitas atau kekuatan terbesar, hal ini secara tidak langsung berarti bahwa motif tersebut telah teraktifkan, yang disebut oleh para ahli sebagai motivasi. Karena itu berdasarkan teori motivasi sosial yang dikembangkan oleh McClelland ada tiga macam motivasi yang mendorong perilaku manusia yaitu:

1. Motivasi berprestasi (*Need for Achievement*)
2. Motivasi berafiliasi (*Need for Affiliation*)
3. Motivasi berkuasa. (*Need for Power*)⁶⁹

Dalam mempelajari tingkah laku manusia pada umumnya, seharusnya kita mengetahui apa yang dilakukannya, bagaimana ia melakukannya, dan mengapa ia melakukannya; dengan kata lain kita sebaiknya *know what*, *know how*, dan *know why* dari tingkah lakunya⁷⁰.

a. Motivasi Berprestasi (*Need for Achievement*)

Menurut McClelland dan burnham, motif berprestasi adalah dorongan untuk mengerjakan sesuatu untuk menjadi lebih baik atau lebih efisien dari pada sebelumnya. Motif berprestasi berhubungan dengan kemampuan untuk mengatasi rintangan dan memelihara semangat kerja yang tinggi, bersaing (melalui usaha keras), untuk mengungguli orang lain⁷¹.

Melalui teori diatas, penulis akan menganalisis bagaimana motivasi berprestasi dari Walt Disney dan animator lainnya.

Walt Disney sangat menyukai menggambar dan segala sesuatu yang bersangkutan dengan teater atau drama.

⁶⁷ Asnawi, Sahlan, *Teori Motivasi*, (Jakarta: studia prees, 2002) hal 17

⁶⁸ Dr. W.A. Gerungan. Dipl. Psych. *Psikologi Sosial*, (Bandund: PT Refika Aditama) hal 151.

⁶⁹ Asnawi, Sahlan, *Teori Motivasi*, (Jakarta: studia prees, 2002) hal 86.

⁷⁰ Dr. W.A. Gerungan. Dipl. Psych. *Psikologi Sosial*, (Bandund: PT Refika Aditama) hal 152.

⁷¹ Asnawi, Sahlan, *Teori Motivasi*, (Jakarta: studia prees, 2002) hal 86.

Walt's interest in drawing continued...he also developed an interest in the theater...⁷²

Ayah Walt Disney, Elias Disney, tidak setuju dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan teater, sehingga Walt Disney harus mengendap-endap keluar melalui jendela ketika dia ingin melihat sebuah pertunjukan. Walt Disney sangat mengagumi pelawak terbaik dan terkadang ia menirukan Charlie Chaplin di panggung.

Recalled that Elias disapproved strongly of anything theatrical so Walt would have to sneak out of the window when he had a performance. Walt was fascinated by the great silent movie comedians and would sometimes impersonate Charlie Chaplin on stage.⁷³

Ketika itu Walt Disney masih berumur delapan belas tahun dan hanya dibekali dengan kemampuan dasar. Kemudian ia meminjam sebuah kamera dan mencoba membuat animasinya sendiri dengan lebih berambisi. Dengan hasil sebuah lelucon kecil tentang isu yang hangat, tetapi ia berhasil menjualnya kepada bioskop Newman.

Nonetheless, it provided Disney (still just eighteen years old) with his basic training. Soon he borrowed a camera and tried some more ambitious animation on his own. The result was a little reel gags, which he managed to sell to Newman Theater.⁷⁴

Penulis melihat motivasi Walt Disney dalam kerja kerasnya menghadapi rintangan-rintangan yang ada seperti larangan ayahnya. Rintangan terbesar Walt Disney adalah ketika ia telah menandatangani kontrak dengan Charles Mintz yang

⁷² Christopher Finch, *the Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdom* (New York: Harry N. Abrams, Inc., 1999), Hal 10.

⁷³ *Ibid*, Hal 12.

⁷⁴ *Ibid*, Hal 14.

mempunyai persetujuan dengan *Universal Pictures*. Disney menandatangani kontrak itu selama setahun. Ketika pada akhir tahun, Walt dan Lillian berangkat ke *New York* dengan harapan untuk menegosiasikan kontraknya dengan Mintz, dengan harapan mendapatkan kenaikan gaji. Bukannya tawaran peningkatan kontrak, Mintz justru mengusulkan bahwa studio memerlukan pengurangan pendapatan. Tentu saja Disney tidak dapat menerima persetujuan seperti itu. Ia memutuskan untuk mengambil alih karya Walt Disney, Oswald. Nama kelinci tersebut menjadi milik Mintz, bukan Disney, dan beberapa animator besar Disney telah setuju untuk mengambil alih dan bekerja dengan bayaran yang rendah.

Tetapi motivasi seorang Walt Disney baru terlihat jelas setelah kejadian tersebut. Kerja kerasnya dan keyakinan dalam diri seorang Walt Disney tergambar dalam kutipan di bawah ini.

...Charles Mintz, who had a deal with Universal Pictures, and Disney had signed a one-year deal with Mintz. At year's end, Walt and Lillian Disney embarked for New York expecting to renegotiate Disney's contract with Mintz, with provisions for a modest increase in income. Instead of offering an improved contract, Mintz actually proposed one that would entail a reduction of income for the studio. Obviously Disney could not accept such a deal, which was what Mintz was counting on. He had decided to repossess Oswald. The rabbit's name belonged to Mintz, not Disney, and several top Disney animators had agreed to take over the series, working for less money⁷⁵.

Disney was shocked and crushed. It is not difficult to imagine the thoughts that must have gone through his head as he and Lillian return to California. His team was depleted but it still included his two most important early associates, his brother Roy and Ub Iwerks, who was given a partnership in the company. More important, Walt Disney had Faith in his own abilities. He had reached the age of twenty-six after touching many of bases of hardship that had come to seem

⁷⁵ *Ibid*, Hal 18.

*paradigmatic of America in the first quarter of this century. His personal creed must have included the belief that success does not come easily.*⁷⁶

Dengan berbagai masalah yang telah dihadapi Walt Disney, ia tetap berusaha untuk menjalani cita-citanya dan tetap membuat animasi. Penulis dapat melihat motivasi Walt Disney melalui apa yang dilakukan Walt Disney, kenapa ia melakukannya, dan bagaimana ia melakukannya. Walt Disney menyukai menggambar animasi dan ia memutuskan untuk tidak berhenti, ia akan melakukan apa saja untuk bias maju dalam bidangnya, menggambar animasi, ia masuk sekolah seni dan melanggar perintah ayahnya dan tetap berusaha. Tidak hanya itu meskipun temannya mengkhianati, semua tim kerjanya hilang, ia tetap berusaha mencari jalan keluar.

Bahkan dalam perjalanan pulang setelah menghadapi masalah berat dengan Mintz di kereta Walt Disney masih dapat berkarya, dalam perjalanan pulang Disney menciptakan sebuah karakter kartun Mickey Mouse yang sampai saat ini menjadi simbol dari Walt Disney.

*Walt Disney is said to have conceived Mickey on the train, returning to Hollywood after his angry encounter with Mintz.*⁷⁷

b. Motivasi Berafiliasi (*Need for Affiliation*)

Motif berafiliasi erat hubungannya dengan kehidupan sosial seseorang yaitu merupakan keinginan untuk menyenangkan dan mendapat afeksi dari orang lain, serta memelihara sikap setia terhadap teman dan keluarga. Menurut Atkinson, Atkinson et. Al, Herbert, serta McClelland dan Burnham, motif berafiliasi adalah dorongan untuk membentuk, memelihara atau mempertahankan dan memperbaiki hubungan afeksi yang positif, serta untuk disukai dan diterima orang lain⁷⁸.

⁷⁶ *Ibid.*

⁷⁷ Christopher Finch, *the Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdom* (New York: Harry N. Abrams, Inc., 1999), Hal 20

⁷⁸ Asnawi, Sahlan, *Teori Motivasi*, (Jakarta: studia prees, 2002) hal 87.

Selanjutnya dapat kita rumuskan bahwa motivasi berafiliasi adalah sebagai dorongan yang timbul dalam diri individu sehubungan dengan adanya pengharapan bahwa tindakan yang dilakukan merupakan alat untuk membentuk, memelihara, diterima serta bekerjasama dengan orang lain.⁷⁹

Penulis akan menggambarkan bagaimana motivasi seorang Walt Disney dalam usahanya untuk menjadi terkenal dan disayangi oleh para penggemarnya.

Seperti yang kita ketahui, pada tahun 1930an, Walt Disney adalah kesayangan dari artis dan intelektual, dari penulis seperti H.G.Wells dan Thornton Wilder, sampai pembuat film seperti Rene Clair dan Sergei Eisenstein, sampai musisi-musisi yang berbeda seperti Arturo Toscanini dan Jerome Kern.

In the 1930s, Walt Disney was the darling of artists and intellectuals, from writers such as H.G.Wells and Thornton Wilder, to filmmakers like Rene Clair and Sergei Eisenstein, to musicians as different as Arturo Toscanini and Jerome Kern.⁸⁰

Penulis mendapatkan gambaran bagaimana motivasi Walt Disney untuk dapat maju bersama tim atau rekan-rekan kerjanya, Walt Disney menyadari bahwa ia memerlukan rekan-rekan kerjanya untuk memberikan ide dan keahlian mereka dalam menggambar. Karena pada tahun 1930, krisis dalam rekan kerjanya terjadi lagi di dalam studionya karena Ub Iwerks dan Carl Stalling keluar dari organisasi Disney. Ketika kontrak Disney dengan Pat Powers memerlukan pembaharuan. Seperti ketika Charles Mintz sebelumnya, Powers menganggap remeh kepentingan Disney dalam kesuksesan perusahaannya. Powers berfikir bahwa Iwerks paling tidak setara dengan Disney dalam kemampuannya, dan, dibelakang Disney, ia menawarkan Iwerks sebuah film seri miliknya sendiri. Stalling keluar dalam waktu yang bersamaan karena ia berhasil diyakinkan bahwa tanpa Iwerks balon Disney akan hancur.

⁷⁹ *Ibid.*

⁸⁰ Christopher Finch, *the Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdom* (New York: Harry N. Abrams, Inc., 1999), Hal 36.

Walt Disney telah menjadi “*Public Figure*” dan telah belajar menjawab pertanyaan yang datang dengan ketenarannya. Dia selalu terlihat rendah hati. “saya tidak menggambar, menulis musik, atau memberikan banyak lelucon dan ide yang kita lihat di gambar hari ini” ia mengatakan kepada *New York Times*. “Kerjaan saya lebih banyak mengawasi, memilih, membentuk bahan, untuk menunjukkan dan mengarahkan kemajuan dari pegawai kami.” Dan pada tahun 1931, Disney memutuskan untuk mengirim seniman-senimannya untuk mengambil latihan lebih lanjut untuk kepentingan mereka, dan ia mengatur agar beberapa dari mereka untuk mengambil kelas sore dalam *Chouinard Art School*, sebuah sekolah seni. Kelas ini dipimpin oleh anak muda bernama Don Graham, yang kemudian mempunyai peran penting dalam organisasi Disney.

In 1930, another personnel crisis hit the studio as Ub Iwerks and Carl Stalling quit the Disney operation. Iwerks's departure occurred when Disney's contract with Pat Powers came due for renewal. Like Charles Mintz before him, Powers underestimated Disney's importance to the company success. Powers thought that Iwerks was at least his equal in talent, and, behind Disney's back, he offered the animator a series of his own....⁸¹

Stalling left about the same time, apparently because he was convinced that without Iwerks the Disney bubble would burst.⁸²

*Walt Disney had become a public figure and was learning to field the questions that come with fame. Always he seemed suitably modest. “I do not draw, write music, or contribute most of the gags and ideas seen in our pictures today.” He told *The New York Times*. “My work is largely to supervise, to select and shape material, to direct and coordinate the efforts of our staff.”⁸³*

As early as 1931, Disney had decided that his artist would benefit from further training, and he

⁸¹ *Ibid*, Hal 26

⁸² *Ibid*, Hal 27

⁸³ *Ibid*, Hal 39

*arranged for some of them to take an evening class at Chouinard Art School. This class was conducted by a young man called Don Graham, who was soon to have an important role in the Disney organization*⁸⁴.

Setelah ia mengalami masalah dengan kehilangan rekan-rekan kerjanya. Walt menyadari ia memerlukan orang lain dalam pembuatan animasi. Walt berusaha agar dapat memajukan organisasinya melalui rekan-rekan kerjanya, oleh karena itu ia memasukkan rekan kerjanya kesekolah seni untuk memperdalam kemampuan mereka, Disney juga bersifat rendah diri dan lebih menjunjung tinggi rekan kerjanya atas karya yang mereka hasilkan.

c. Motivasi Berkuasa. (*Need for Power*)

Seseorang yang selalu berfikir dan memikirkan bagaimana mempengaruhi dan mengendalikan orang lain agar ia senantiasa mematuhi atau menuruti apa yang diinginkannya, dalam hal ini dapat dikategorikan mempunyai motif berkuasa yang tinggi. Menurut McClelland dan Burnham serta Atkinson, motif berkuasa merupakan kebutuhan untuk menguasai orang lain.⁸⁵

Dari pendapat-pendapat tersebut diatas dapat kita ambil rumusan bahwa yang dimaksudkan dengan motivasi berkuasa adalah dorongan yang timbul dalam diri individu sehubungan dengan adanya pengharapan bahwa tindakan yang dilakukan merupakan alat untuk mempengaruhi, menguasai, mengendalikan serta memanipulasi perilaku orang lain.⁸⁶

Penulis akan membahas bagaimana tindakan-tindakan Walt Disney dalam mempengaruhi atau mengendalikan rekan-rekan kerjanya agar dapat bekerja dengan optimal. Karena di Amerika industri Perfilman kartunpun menjadi arena untuk berkompetisi.

Ketika gambar-hidup pertama yang dapat berbicara, film musical Al Jolson *The Jazz Singer* (1927), menolong mempopulerkan penggunaan suara dalam industri film dan menginspirasi layar besar untuk menggunakan cara tersebut.

⁸⁴ *Ibid*, Hal 40

⁸⁵ Asnawi, Sahlan, *Teori Motivasi*, (Jakarta: studia prees, 2002) hal 88

⁸⁶ *Ibid*

Dan ketika industri film terlempar dalam kekacauan oleh kesuksesan dari *The Jazz Singer*, yang berhasil menarik imajenasi publik. Walt Disney dengan cepat melihat bahwa masa depannya tergantung dari penggabungan antara suara dan medium kartun. Untuk melakukan ini dengan sebaik-baiknya, Walt menyadari ia harus menyampingkan kedua proyeknya sekarang dan berfokus dalam pembuatan Mickey Mouse kartun baru dengan fokus suara.

The first "talking" motion picture, Al Jolson's musical feature The Jazz Singer (1927), helped popularize the use of sound in the film industry and inspired theaters to accommodate this innovation⁸⁷.

When the movie industry was thrown into chaos by the runaway success of The Jazz Singer, the first talking picture to catch the imagination of the public. Walt Disney was quick to see that his future would depend upon wedding sound to the cartoon medium. To do this properly, he realized, would demand care and imagination. Putting the two existing projects aside, he began planning a new Mickey cartoon specifically for sound.⁸⁸

Dari kutipan di atas kita dapat melihat bahwa dalam industri perfilman kartun khususnya, terjadi persaingan untuk menjadi perusahaan terhebat. Dalam hal ini motivasi seorang Walt Disney sangat terlihat, ia selalu melihat kesempatan dengan sangat cepat dan langsung mengambil langkah di depan yang lain.

Dalam menguasai orang lain, Walt menggunakan langkah lebih cerdas, ia menguasai dunia animasi melalui karya-karyanya dan penemuan-penemuannya. Walt membuat standar pembuatan animasi melalui gaya-gaya perfilman yang ia miliki. Dengan cara itu, semua pencipta animasi akan berjalan di belakang Walt.

⁸⁷ Jeff Lenburg, *the Encyclopedia of Animated Cartoons* (New York: An Imprint of Facts On File, Inc., 1999), Hal 4

⁸⁸ Christopher Finch, *the Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdom* (New York: Harry N. Abrams, Inc., 1999), Hal 21

2. Pengaruh gaya perfilman Walt Disney

Penulis telah menganalisis melalui langkah sejarah perkembangan animasi pada awalnya dan modern, dan bagaimana motivasi seorang Walt Disney. Sekarang penulis akan menganalisis bagaimana pengaruh gaya perfilman Walt Disney dan melalui apa pengaruh gaya tersebut. Pengaruh gaya perfilman Walt Disney dapat dilihat melalui:

a. Suara dan Musik (*Sound and Music*)

Suara adalah fenomena fisik yang merangsang sensor pendengaran. Pada manusia, pendengaran sanggup mencapai 15 dan 20,000 hertz pada telinga bagian dalam.

Sedangkan musik adalah pergerakan suara yang teratur melalui ruang waktu. Musik memiliki peran penting dalam kehidupan social, dan musik memiliki banyak gaya, dan karakteristik dalam setiap bagian dunia atau masa.

Sound, physical phenomenon that stimulates the sense of hearing. In humans, hearing takes place whenever vibrations of frequencies between about 15 and 20,000 hertz reach the inner ear.⁸⁹

Music, the organized movement of sounds through a continuum of time. Music plays a role in all societies, and it exists in a large number of styles, each characteristic of a geographical region or a historical era.⁹⁰

Suara pada dunia animasi sangat penting, karena pada awalnya dunia animasi tidak memiliki suara atau bisa dikatakan animasi pada masa diam atau *Silent era*. Kartun pertama yang diciptakan menggunakan suara dikeluarkan pada tahun 1924 oleh Fleichers. Berjudul *Song Car-Tunes*, sebuah seri dari *bouncing ball*

⁸⁹"Sound." *Microsoft® Encarta® 97 Encyclopedia*. © 1993-1996 Microsoft Corporation. All rights reserve

⁹⁰"Music." *Microsoft® Encarta® 97 Encyclopedia*. © 1993-1996 Microsoft Corporation. All rights reserved.

singalongs, yang di sinkronisasikan dengan musik terkenal oleh sistem *DeForest Phonofilm* yang revolusioner. Banyak bioskop yang tidak dapat memutar film ini sebab mereka tidak memiliki alat untuk memutar lagunya, film ini diiringi oleh 18 orkestra.

Film musical Al Jolson *The Jazz Singer* (1927) menolong mempopulerkan penggunaan suara dalam industri film dan menginspirasi layar besar untuk menggunakan cara tersebut.

Walt Disney memperkenalkan kartun dengan suara yang disinkronisasikan dengan distribusi terbesar pada tahun 1928, *Mickey Mouse's Steamboat Willie*. Dengan ciptaannya ini dimulailah bab baru dalam sejarah animasi. Suara memberikan kartun sebuah dimensi yang dahulu tidak memungkinkan dalam bentuk *silent* atau diam. Ini memungkinkan animator untuk menciptakan cerita yang lebih baik, karakter yang lebih hidup dan animasi yang lebih penuh.

The first sound cartoons were produced in 1924 by the Fleischers. Song Car-Tunes, a series of "bouncing ball singalongs," were synchronized to popular music by a revolutionary DeForest Phonofilm system. One major disadvantage prevented the concept from flourishing: many of the theaters were "unwired" and thus were unable to project the film accompanied by 18-piece orchestrations.⁹¹

The first "talking" motion picture, Al Jolson's musical feature The Jazz Singer (1927), helped popularize the use of sound in the film industry and inspired theaters to accommodate this innovation.⁹²

Walt Disney introduced the first widely distributed synchronized sound cartoon in 1928, Mickey Mouse's Steamboat Willie. With this creation began another chapter in animation history. Sound gave cartoons a dimension that was not possible in silent form. It enabled animators to create better stories, more lifelike characters and fuller animation.⁹³

⁹¹ Jeff Lenburg, *the Encyclopedia of Animated Cartoons* (New York: An Imprint of Facts On File, Inc., 1999), Hal 4.

⁹² *Ibid.*

⁹³ *Ibid.*

Sementara, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) menambah kartun musical mereka, *Happy Harmonies*, yang diarahkan oleh Herman dan Ising, yang keluar dari *Warners* untuk membuka departemen kartun *Metro*. Walt Disney kembali membuat kemenangan *Oscar* melalui seri *Silly Symphony* (1928), pelopor konsep kartun musical, ketika Ub Iwerks, bekas anak didik Disney, membuat perusahaan untuk membuat seri musikalnya *Flip the Frog* menanjak. Studio Van Beuren juga ikut dalam kompetisi dengan seri terkenal mereka *Aesop's Fables*, yang diluncurkan oleh Pathe dan lalu *RKO Radio Picture*.

Meanwhile, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) contributed its own series of musical cartoons, Happy Harmonies, directed by Herman and Ising, who left Warners to open the Metro's cartoon department. Walt Disney continued making his Oscar-winning Silly Symphony (1928) series. The forerunner to the musical cartoon concept, while Ub Iwerks, Disney's former protégé, set up shop to produce his musically inclined Flip the Frog (1931) series. Van Beuren studios also joined the competition with his popular Aesop's Fables (1928) series, initially released by Pathe and then RKO Radio Picture.⁹⁴

Walt Disney memang bukan orang pertama yang menciptakan kartun dengan suara, tetapi ia adalah orang pertama yang mengsinkronisasikan atau yang menggabungkan suara dan film animasi menjadi satu dengan teknik baru yang tidak terfikirkan oleh animator lain.

b. Tokoh atau Karakter

Penggunaan istilah karakter (*character*) sendiri dalam berbagai literatur bahasa Inggris menyaran pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-

⁹⁴ *Ibid*, Hal 5

tokoh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut⁹⁵

Dalam dunia animasi penggunaan karakter sangatlah penting, untuk mendapatkan cerita yang lebih baik. Pimpinan Warner Bros. Chuck Jones memuji Walt Disney karena telah membentuk konsep dari “kepribadian” karakter kartun dan menginspirasi seluruh industri untuk mengekspresikan dan membuat karakter unik mereka. Seperti yang Jones jelaskan: “setiap orang yang tahu tentang animasi tahu apa yang terjadi dalam studio Disney adalah tulang punggung dari semua. Disney menciptakan suasana yang memungkinkan kita semua untuk ada. Semua orang di animasi menganggap diri mereka di belakang Disney. Kita semua, Anehnya: itu merupakan hal yang sehat untuk semua. Mungkin sumbangan terbesar Disney adalah ia menetapkan ide dari karakter individual.

Film *Talk-in-kid* penulis angkat karena terpengaruh melalui segi pemilihan karakter, film ini memiliki karakter bernama *Bosko* dan *Brunc*, karakter ini diciptakan oleh Harman dan Ising yang dulunya bekerja untuk Walt Disney lalu mereka membawanya ke Warner Bros, dan hal ini juga yang melahirkan *Looney Tunes*.

More than any individual, Warner Bros. director Chuck Jones credits Walt Disney for establishing the concept of cartoon “personalities” and inspiring the rest of the industry to developed their own unique characters. As Jones explained: “anybody who knows anything about animation knows that the things that happen at Disney Studio were the backbone that upheld everything else. Disney created a climate that enabled us all to exist. Everyone in animation considered themselves behind Disney. We all did. Strange thing: that was probably healthy for us all. Perhaps the biggest thing Disney contributed was that he established the idea of individual personality.”⁹⁶

⁹⁵ Burhan Nurguyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press., 1994), Hal 165.

⁹⁶ Jeff Lenburg, *the Encyclopedia of Animated Cartoons* (New York: An Imprint of Facts On File, Inc., 1999), Hal 5.

Herman and Ising's answer to Mickey Mouse and Pluto were Bosko and his dog Bruno. Ex-Disney animators Hugh Harman and Rudolph Ising brought their character Bosko, the "Talk-Ink Kid," to Warner Bros.-and the Looney Tunes were born⁹⁷

Betty-Boop and Bimbo karya dari *The Fleischer Films*, penulis mengangkat film *Betty-Boop and Bimbo* karena karakter pada film ini yang bernama Bimbo yang berupa seperti anjing tetapi ia memiliki bentuk dan warna yang menyerupai Mickey karya dari Walt Disney, kita dapat melihat gambarannya dari kutipan berikut ini:

Bimbo was sometimes drawn as a white character with a black outline (which made him look like a modified version of Ko-Ko's old companion, Fitz), sometimes as solid black. His final design was a compromise: black with a white face and stomach, which only emphasized the resemblance to Mickey.⁹⁸

Penulis melihat pengaruh yang besar dari Disney dalam hal karakteristik, Disney telah membuat sebuah ide di mana ia menaruh karakter individu ke dalam animasi yang ia ciptakan agar animasi itu lebih hidup dan memiliki karakter yang sama dengan pembuatnya. Hal inilah yang di ikuti oleh pencipta-pencipta animasi lainnya di dunia.

c. Warna (*color*)

Warna, adalah fenomena fisikal dari cahaya atau persepsi penglihatan yang tercampur dengan panjang gelombang dengan ukuran yang dapat dilihat dari spektrum elektromagnetik.

Color, physical phenomenon of light or visual perception associated with the various wavelengths

⁹⁷ Jerry Beck, *Looney Tunes The Ultimate Visual Guide* (New York: Warner Bros. Entertainment Inc, 2003) Hal 106.

⁹⁸ Charles Solomon, *Enchanted Drawings The History of Animation* (New York: Alfred A. Knopf, Inc, 1989), Hal 74

*in the visible portion of the electromagnetic spectrum*⁹⁹

Transisi dari formula kartun yang berhasil seperti aksi dan suara semakin di tingkatkan pada tahun 1932 ketika Walt Disney menciptakan pertama kalinya kartun dengan teknik pewarnaan, *A Silly Symphony* lebih tepatnya diberi judul *Flowers and Trees*. Pengenalan warna yang diberikan Disney kepada kartun animasi membawa sebuah dimensi baru ke layar yang belum pernah terpikirkan. Itu adalah taruhan yang layak tidak hanya untuk studionya; tetapi juga industri kartun di bawa ke dalam sebuah era baru pembuatan film

Percobaan Max Fleischer untuk bersaing dengan Walt Disney dengan membuat cerita panjangnya yang diakhiri dengan cerita "*Mister Bug goes to town*" (1940).

*The successful cartoon formula of transition, action and sound was further improved in 1932 when Walt Disney produced the first true Technicolor cartoon, a silly symphony short called "Flowers and Trees"*¹⁰⁰

*Disney's introduction of color to animated cartoons brought a whole new dimension to the screen that had never before been realized. It was a gamble that paid off not only for his studio; it took the cartoon industry into a whole new era of filmmaking.*¹⁰¹

*Max Fleischer's attempt to compete with Walt Disney by producing full-length features ended with the release of his second feature Mister Bug Goes to Town*¹⁰².

Penulis melihat bahwa persaingan yang terjadi di dunia animasi dimotori oleh Walt Disney. Setiap penemuan terbaru yang ia ciptakan mendorong para animator

⁹⁹"Color." Microsoft® Encarta® 97 Encyclopedia. © 1993-1996 Microsoft Corporation. All rights reserved.

¹⁰⁰ *Ibid*, Hal 5

¹⁰¹ *Ibid*, Hal 6.

¹⁰² *Ibid*

lain berlomba-lomba untuk melebihi Walt Disney. Teknik penggunaan warna pertama yang sempurna memang dimiliki oleh Walt melalui filmnya *Flowers and Trees*, dan film ini yang menjadi acuan dan inspirasi bagi animator lain.

**d. Fable dan Teknik penggabungan antara karakter animasi dan manusia.
(story-fable and Combine live action-animation)**

Fable, komposisi kesusasteraan pendek dalam prosa atau sajak, yang menyampaikan perhatian pada kebenaran moral. Pesan moral biasanya disimpulkan pada akhir cerita, yang biasanya menceritakan tentang konflik di antara binatang dan memberi pelajaran kepada manusia.

*Fable, short literary composition in prose or verse, conveying a universal cautionary or moral truth. The moral is usually summed up at the end of the story, which generally tells of conflict among animals that are given the attributes of human beings*¹⁰³

Disney menguasai seni ini dengan dongeng kartun serinya, *Alice Comedies* (1924), dibuat di Los Angeles dengan banyak variasi lokasi diluar ruangan. Film ini dibintangi oleh anak gadis kecil, Virginia Davis, yang bergabung dengan karakter animasi di setiap ceritanya. Film ini sangat terkenal, begitu pula dengan karya Lantz's *Dinky Doodle* (1924), yang ia tulis dan diarahkan untuk Bray.

*Disney mastered the art with his series of cartoon fables, Alice comedies (1924), shot in Los Angeles at various outdoor locations. The films starred a young girl-played mostly by Billboard star-turned-child actor Virginia Davis- who was joined by animated characters in telling each story. The films were extremely popular vehicles, as was Lantz's Dinky Doodle (1924), which he wrote and direct for Bray*¹⁰⁴.

¹⁰³"Fable," *Microsoft® Encarta® 97 Encyclopedia*. © 1993-1996 Microsoft Corporation. All rights reserved.

¹⁰⁴Jeff Lenburg, *the Encyclopedia of Animated Cartoons* (New York: An Imprint of Facts On File, Inc., 1999), Hal 3

C. Rangkuman

Pada bab IV ini penulis melakukan analisis melalui data-data yang telah penulis dapatkan dengan teori-teori yang penulis telah pelajari. Penulis melakukan analisis ini untuk membuktikan asumsi penulis, tentang bagaimana motivasi Walt Disney dalam proses pembuatan animasinya dan bagaimana pengaruh gaya perfilman Walt Disney terhadap perindustrian kartun animasi di Amerika.

Dalam melakukan analisis penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: penulis menganalisis melalui sejarah perkembangan animasi di Amerika dari awal sampai modern, lalu penulis menganalisis melalui motivasi yang dimiliki Walt Disney dan bagaimana pengaruh gaya perfilman Walt Disney terhadap industri film kartun di Amerika.

Penulis menyimpulkan bahwa, melalui sejarah perkembangan animasi di Amerika Walt Disney memiliki peran yang sangat besar melalui karya-karyanya. Lalu melalui segi motivasi yang dimiliki Walt Disney, Walt Disney adalah orang yang memiliki motivasi yang sangat kuat dalam mencapai cita-citanya, ia melalui banyak sekali masalah dari sejak ia kecil sampai ia menuju kesuksesannya. Melalui segi pengaruh gaya perfilman yang Walt Disney tampilkan penulis mendapatkan besarnya pengaruh Walt Terhadap kemajuan industri film kartun di Amerika.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Skripsi penulis yang berjudul “MOTIVASI WALT DISNEY DALAM PROSES PENCIPTAAN ANIMASI SERTA PENGARUHNYA DI BEBERAPA FILM ANIMASI DI AMERIKA” untuk membuktikan asumsi penulis apakah benar motivasi Walt Disney sangat berpengaruh pada karya yang ia buat, dan bagaimana pengaruh dari Walt Disney dalam industri perfilman kartun di Amerika.

Penulis menyimpulkan bahwa semua asumsi penulis benar dan dapat dibuktikan, Walt Disney mempunyai motivasi yang kuat dalam mengejar impiannya dan motivasi itu juga yang berhasil menciptakan Mickey Mouse yang menjadi simbol dari Walt Disney. Penulis juga menemukan bahwa Walt Disney dalam pembuatan karya-karyanya memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kemajuan industri film kartun di Amerika. Dari film Walt Disney yang memakai suara, karakter, warna, dan teknik penggabungan animasi dengan manusia. Semua itu membuat Walt selalu berada di depan animator yang lain, dan Walt Disney selalu menjadi acuan dalam perkembangan animasi di Amerika.

Penulis menganalisis skripsi ini menggunakan teori psikologi social melalui tecri motivasi yang di keluarkan oleh McClelland. Ia membagi motivasi menjadi 3 bagian, motivasi berprestasi, motivasi berafiliasi, dan motivasi berkuasa. Dari hasil analisis yang penulis dapatkan adalah Walt Disney memiliki motivasi untuk bisa mengejar impiannya atau bisa berprestasi, Walt Disney juga memiliki motivasi untuk memiliki tim yang dapat diandalkan dalam membuat animasi, dan Walt Disney juga memiliki motivasi yang kuat untuk dapat berada di depan animator lainnya di Amerika dengan kata lain ia ingin menguasai dunia animasi di Amerika.

Penulis juga menganalisis melalui sejarah perkembangan animasi di amerika, nama Walt Disney sangat sering muncul ketika animasi mengalami perubahan era atau jaman. Walt Disney telah membuat trobosan baru dalam bidang teknik pembuatan animasi dan penciptaan lainnya.

B. Summary of Thesis

The title of this thesis is "The motivation of Walt Disney and other animators in creating animation and the effect in some of the cartoon films in America". Writer make this thesis to prove the writer's assumption that Walt Disney has a strong heart or motivation and what is the effect of Disney creation in animation world? In searching the answer of writer's assumption, the writer use some of the theories that writer had learned. Writer use social psychology theory and history analysis.

This thesis consist of 5 chapters

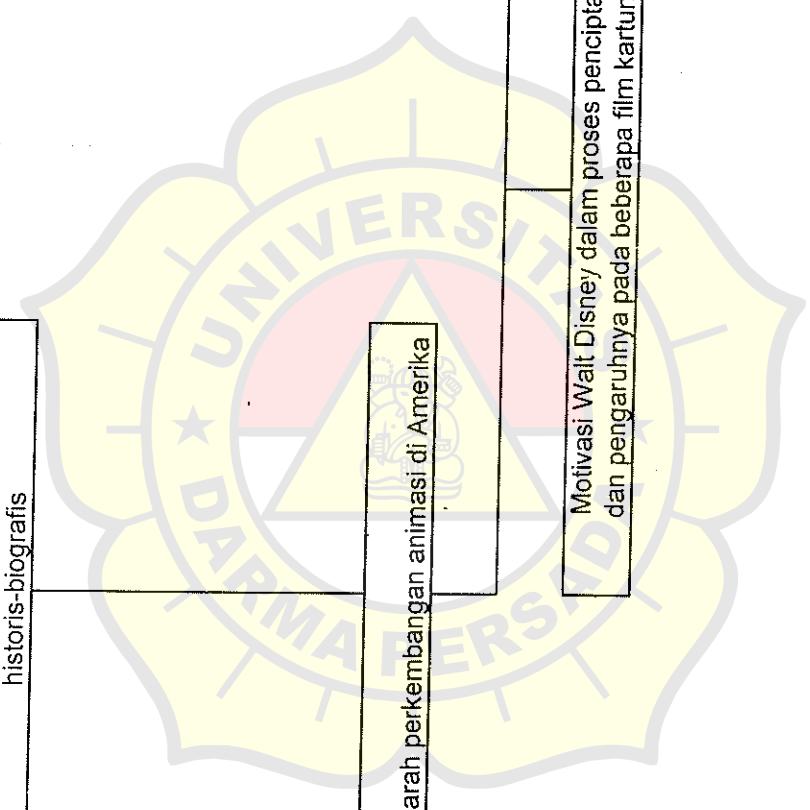
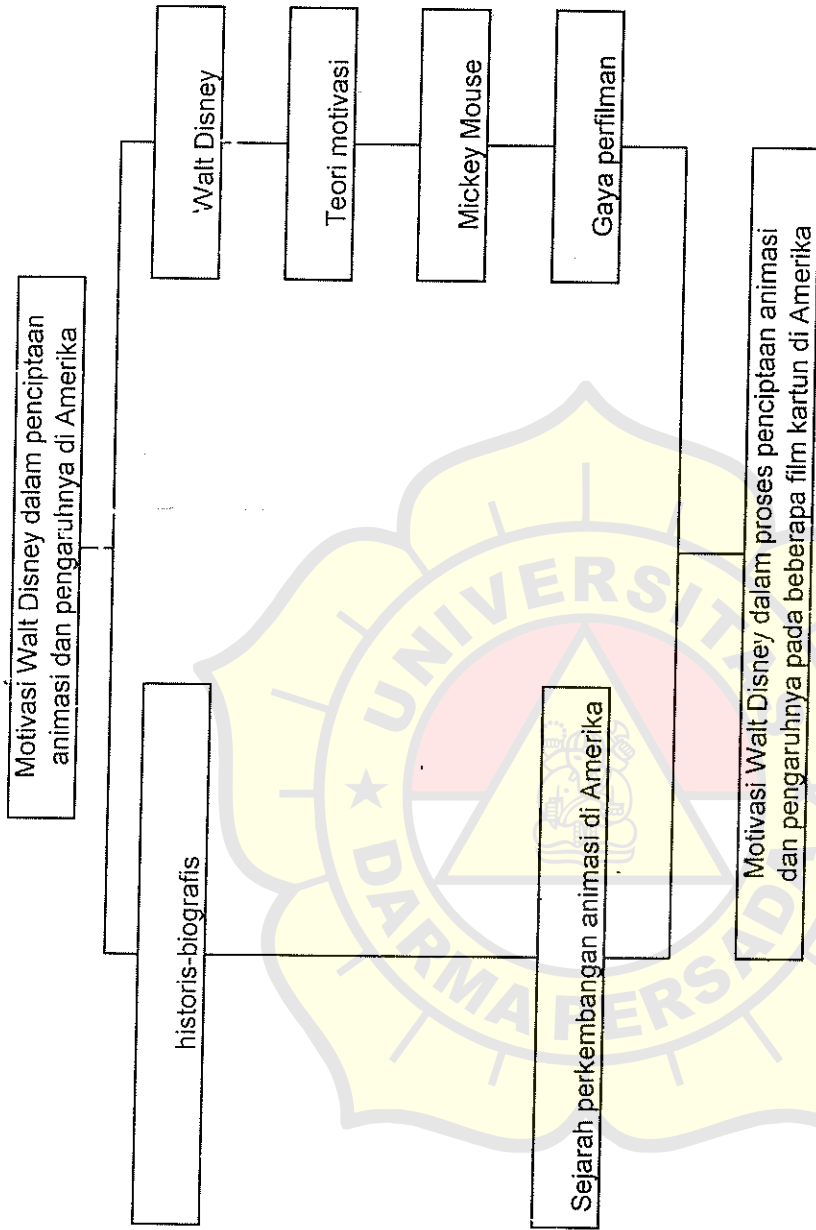
The first chapter contains the background, identification of the problem, limitation of problem, formulation of the problem, objectives of the research, theoretical framework, method of the research, benefits of the research, and systematic presentation of the thesis.

Chapter two contains the history of animated film in America, the beginning of animation era, the tools to make the animation, people who made the animated film, and the summary of second chapter.

Chapter three contains the history of Walt Disney, the Birth of Walt Disney, Mickey Mouse and the others Disney's film, and the summary of third chapter.

Chapter four contains the analysis, analysis about the history, analysis about the social psychology using the motive and motivation theory, the effect of Walt Disney in animated film in America, and the summary of fourth chapter.

Chapter five contains of the closing and the summary of the thesis.



DAFTAR PUSTAKA

- Asnawi, Sahlan, 2002. *Teori Motivasi*, Jakarta: Studia Press.
- Beck, Jerry. 2003. *Looney Tunes the ultimate Visual Guide*, New York: Dorling Kindersley.
- Finch, Christopher. 1999. *The Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdom*, New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Dr. Gerungan. W.A. Dipl. Psych. 2004. *Psikologi Sosial*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Lenburg, Jeff. 1999. *The Encyclopedia of Animated Cartoons*, New York: Checkmark Books An Imprint of Facts on File, Inc.
- Sobur, Alex, 2003. *Psikologi Umum*, Bandung: Pustaka Setia.
- Solomon, Charles. 1989. *Enchanted Drawings the history of Animation*, New York: Alfred A. Knopf.
- Stephenson, Ralph. 1973. *The Animated Film*, New York: Tantivy Press.
- Burhan Nurguyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press., 1994.
- Dr. Albertine Minderop, MA. *Metode Penelitian Sastra*, Jakarta: Unsada, 2000

ABSTRAK

- (A) Ardman Yusak Mowoka
- (B) “Motivasi Walt Disney Dalam Proses Penciptaan Animasi Serta Pengaruhnya Di Beberapa Film Animasi Di Amerika”
- (C) V+52
- (D) Kata kunci Psikologi Motivasi, Walt Disney, Film Animasi, Sejarah, Amerika.
- (E) Skripsi ini membahas psikologi seorang Walt Disney, seorang animator besar di dunia. Dalam melakukan analisis penulis menggunakan unsur-unsur ekstrinsik yaitu teori psikologi sosial melalui teori motivasi dan historis-biografis. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah adanya motivasi yang besar dalam diri Walt Disney dalam proses penciptaan animasinya, serta pengaruh yang besar dalam perkembangan film animasi di Amerika.
- (F) Daftar Acuan: 8 buah (tahun 1973 sampai dengan tahun 2004)
- (G) Dr. Albertine Minderop, MA
- (H) Dra. Karina Adinda, MA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Ardman Yusak Mowoka

Jenis kelamin : laki-laki

Tempat / Tanggal lahir : Jakarta, 13 April 1984

Agama : Kristen Protestan

Alamat lengkap : Jl. Jaya Wijaya VIII Blok B no 512
RT 009 RW 012 Harapan Jaya
Bekasi Utara

Telepon : 021 8849403

Pendidikan Formal : Katolik Flora (1990-1996)
SLTP Mogallana (1996-1999)
SMU Negeri 4 Bekasi (1999-2002)

Pendidikan Non Formal : BBC English Training Specialist
(1999 – 2002)

