

Analisis Karya Norman McLaren: Pioneer Animasi Eksperimental

Mohamad Roy Tanjung^{*)}, Wiki Lofandri

Animasi, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang

* e-mail: roytanjung245@gmail.com

Abstract

*Norman McLaren (1914-1987) merupakan salah satu tokoh paling berpengaruh dalam sejarah animasi eksperimental. Penelitian ini menganalisis kontribusi McLaren terhadap perkembangan animasi eksperimental melalui pendekatan teknis dan estetis pada karya-karyanya yang inovatif. Metode penelitian menggunakan analisis konten kualitatif terhadap film-film utama McLaren, termasuk *Dots* (1940), *Begone Dull Care* (1949), *Neighbours* (1952), dan *Pas de Deux* (1968). Hasil penelitian menunjukkan bahwa McLaren mengembangkan berbagai teknik revolusioner seperti *direct animation* (*cameraless animation*), *pixilation*, dan *optical printing* yang memberikan pengaruh signifikan terhadap evolusi bahasa visual animasi modern. Kontribusi McLaren tidak hanya terbatas pada inovasi teknis, tetapi juga dalam mengeksplorasi sinkronisasi audio-visual dan narasi abstrak yang memperluas definisi animasi sebagai medium seni. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan eksperimental McLaren membuka paradigma baru dalam pemahaman animasi sebagai bentuk ekspresi artistik yang independen dan multidimensional.*

Keywords: Norman McLaren, Animasi Eksperimental, Direct Animation.

Article History: Received on 12/01/2025; Revised on 16/01/2026; Accepted on 7/01/2026; Published Online: 8/02/2026



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

PENDAHULUAN

Animasi sebagai medium seni visual telah mengalami evolusi signifikan sejak kemunculan pertama kali pada akhir abad ke-19. Dalam perkembangannya, animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan massa melalui produksi studio besar seperti Disney atau Warner Bros, tetapi juga berkembang sebagai medium eksperimen artistik yang mempertanyakan batas-batas konvensional sinema dan seni rupa (Wells, 1998). Animasi eksperimental muncul sebagai respons terhadap dominasi animasi naratif mainstream, menawarkan pendekatan alternatif yang lebih menekankan pada eksplorasi bentuk, gerakan, warna, dan suara (Russett & Starr, 1976).

Norman McLaren, animator asal Skotlandia yang sebagian besar karirnya dihabiskan di National Film Board of Canada (NFB), merupakan salah satu pionir terpenting dalam tradisi animasi eksperimental. Karya-karya McLaren yang diproduksi antara tahun 1930-an hingga 1980-an menunjukkan komitmen konsisten terhadap inovasi teknis dan eksplorasi estetis yang radikal (Dobson, 2006). McLaren tidak hanya menggunakan teknik animasi konvensional, tetapi juga mengembangkan metode-metode baru yang menantang pemahaman tradisional tentang apa yang dapat dikategorikan sebagai animasi.

Pentingnya Norman McLaren dalam sejarah animasi dapat dilihat dari pengakuan internasional yang diterimanya, termasuk Oscar untuk *Neighbours* (1952) dan berbagai penghargaan di festival film internasional (McWilliams, 1991). Lebih dari sekadar pencapaian individual, karya McLaren memberikan kontribusi fundamental terhadap pengembangan bahasa visual animasi dan memperluas kemungkinan artistik medium ini.

Animasi eksperimental merupakan kategori luas yang mencakup karya-karya yang menolak konvensi animasi mainstream dan mengeksplorasi kemungkinan alternatif medium ini. Menurut Wells (1998), animasi eksperimental dapat didefinisikan sebagai praktik animasi yang memprioritaskan eksplorasi formal, teknis, dan konseptual di atas narasi linear atau tujuan komersial. Furniss (2008) menambahkan bahwa animasi eksperimental sering kali menantang batasan antara animasi, film eksperimental, dan seni visual kontemporer.

Karakteristik utama animasi eksperimental meliputi: (1) penolakan terhadap struktur naratif konvensional, (2) eksplorasi materiality medium animasi itu sendiri, (3) integrasi dengan praktik seni rupa dan musik avant-garde, dan (4) fokus pada aspek visual dan auditif sebagai elemen ekspresif independen (Buchan, 2013). Animasi eksperimental juga sering kali diproduksi secara independen dengan budget terbatas, memungkinkan kebebasan artistik yang lebih besar dibandingkan produksi studio komersial.

Beberapa penelitian akademis telah mengkaji kontribusi Norman McLaren terhadap animasi. Russett dan Starr (1976) dalam *Experimental Animation* memberikan analisis komprehensif awal tentang teknik-teknik McLaren, khususnya *direct animation* dan sinkronisasi audio-visual. McWilliams (1991) dalam biografinya yang definitif tentang McLaren memberikan dokumentasi lengkap tentang kehidupan dan karya animator ini, meskipun dengan fokus lebih pada aspek biografis daripada analisis estetis mendalam.

Dobson (2006) dalam artikel "Towards a Poetics of Norman McLaren" mengembangkan kerangka teoretis untuk memahami dimensi puitis dalam karya McLaren, menganalisis bagaimana animator ini menggunakan abstraksi visual untuk menciptakan pengalaman emosional. Buchan (2013) menempatkan McLaren dalam konteks lebih luas animasi avant-garde, menunjukkan bagaimana karyanya berdialog dengan gerakan seni modern seperti *Constructivism* dan *Bauhaus*.

Penelitian ini berbeda dari studi sebelumnya dengan mengintegrasikan analisis teknis dan estetis dalam kerangka yang lebih komprehensif, serta menekankan relevansi pendekatan McLaren terhadap praktik animasi kontemporer.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten (*content analysis*) untuk mengkaji karya-karya film animasi Norman McLaren. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap makna, struktur visual, serta strategi teknis dan estetis yang terkandung dalam karya animasi eksperimental. Analisis konten kualitatif memungkinkan peneliti untuk menafsirkan pola visual, relasi audio-visual, serta keputusan artistik yang tidak dapat diukur secara kuantitatif, namun memiliki signifikansi konseptual dan historis yang kuat. Metode ini sejalan dengan pandangan Krippendorff (2018) yang menekankan bahwa analisis konten tidak hanya berfungsi untuk mengidentifikasi elemen yang tampak secara eksplisit, tetapi juga untuk mengungkap makna laten dan konteks produksi di balik sebuah teks visual. Dengan demikian, pendekatan ini relevan untuk mengkaji animasi eksperimental yang sarat dengan eksplorasi bentuk dan medium. Sasaran penelitian ini adalah sumber data pustaka yang berkaitan dengan topik penelitian, bukan populasi atau sampel secara kuantitatif. Media animasi, perilaku konsumen, metode AISAS, komunikasi pemasaran digital, dan buku teks adalah sumber data. Relevansi, kredibilitas, dan keterkinian publikasi diutamakan saat memilih sumber data.

Objek penelitian dalam studi ini adalah karya-karya utama Norman McLaren yang dipilih secara purposif berdasarkan representasi teknik animasi, fase perkembangan artistik, serta kontribusinya terhadap sejarah animasi eksperimental. Film *Dots* (1940) dianalisis sebagai representasi awal teknik *direct animation* yang menandai eksplorasi McLaren terhadap hubungan antara gerak dan ritme visual. Karya *Begone Dull Care* (1949) dipilih karena menampilkan eksplorasi sinkronisasi kompleks antara musik jazz dan bentuk visual abstrak, yang memperlihatkan integrasi audio-visual sebagai struktur utama animasi. Film *Neighbours* (1952) menjadi objek kajian karena inovasinya dalam teknik *pixilation* serta penggunaan narasi alegoris sebagai kritik sosial. Selanjutnya, *Blinkity Blank* (1955) dianalisis untuk mengkaji teknik *scratching on film* dan pendekatan visual yang menekankan spontanitas serta abstraksi. Terakhir, *Pas de Deux* (1968) dipilih sebagai representasi fase matang karya McLaren, yang memanfaatkan teknik *optical printing* untuk mengeksplorasi gerakan tubuh manusia secara puitis dan simbolik. Pemilihan objek ini memungkinkan analisis komprehensif terhadap evolusi estetika dan teknis McLaren dari periode awal hingga akhir kariernya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik yang saling melengkapi untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap objek kajian. Data utama diperoleh melalui observasi dan analisis visual secara langsung terhadap film-film animasi karya Norman McLaren, dengan menelaah struktur visual, pola gerak, serta relasi antara visual dan audio. Selain itu, data sekunder dikumpulkan melalui studi literatur yang mencakup sumber-sumber akademis, buku teori animasi, artikel jurnal, biografi Norman McLaren, serta arsip resmi

National Film Board of Canada (NFB) yang mendokumentasikan proses kreatif dan teknis produksinya. Analisis dokumentasi teknis, seperti catatan produksi dan wawancara, digunakan untuk memperkaya pemahaman mengenai metode kerja McLaren dan konteks penciptaan karya, sehingga interpretasi visual dapat didukung oleh data historis dan faktual.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara bertahap menggunakan pendekatan analisis multidimensi yang mencakup aspek formal, teknis, estetis, dan kontekstual. Analisis formal dilakukan dengan mengidentifikasi dan menguraikan elemen visual utama seperti garis, bentuk, warna, komposisi, dan gerakan, serta bagaimana elemen-elemen tersebut membangun struktur visual animasi. Analisis teknis difokuskan pada pengkajian metode produksi yang digunakan McLaren, termasuk teknik *direct animation*, *pixilation*, *scratching on film*, dan *optical printing*, untuk memahami hubungan antara teknologi dan ekspresi visual. Selanjutnya, analisis estetis digunakan untuk mengevaluasi pendekatan artistik McLaren, khususnya dalam menciptakan pengalaman visual dan emosional yang bersifat eksperimental dan non-naratif. Terakhir, analisis kontekstual menempatkan karya-karya tersebut dalam konteks sejarah animasi, perkembangan seni modern, serta wacana animasi eksperimental, sehingga temuan penelitian tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga kritis dan reflektif terhadap posisi karya McLaren dalam sejarah seni animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian Inovasi teknik merupakan fondasi utama kontribusi Norman McLaren dalam perkembangan animasi eksperimental, terutama melalui pengembangan dan pematangan teknik *direct animation* atau *cameraless animation*. Dengan menggambar, menggores, dan mengaplikasikan material langsung pada pita film, McLaren mengeliminasi ketergantungan pada kamera serta representasi figuratif tradisional, sehingga animasi diperlakukan sebagai ritme visual murni. Karya awal seperti *Dots* (1940) menunjukkan bagaimana titik-titik warna sederhana dapat berfungsi sebagai struktur visual yang sepenuhnya merespons musik, menciptakan pengalaman sinestetik antara gerak dan bunyi. Perkembangan teknik ini mencapai tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dalam *Begone Dull Care* (1949), di mana spontanitas gestural visual berjalan paralel dengan improvisasi musik jazz. Pendekatan ini menegaskan bahwa *direct animation* bukan sekadar eksperimen teknis, melainkan pernyataan estetis yang mengekspos materialitas film dan membuka kemungkinan sinkronisasi audio-visual yang organik dan presisi.

Selain *direct animation*, McLaren memberikan kontribusi signifikan melalui pematangan teknik *pixilation*, khususnya dalam film *Neighbours* (1952). Dengan menganimasikan aktor manusia secara *frame-by-frame*, McLaren menciptakan gerakan yang terdistorsi, tidak natural, dan bersifat surreal, sehingga menghasilkan efek alienasi yang kuat. Distorsi gerak ini tidak hanya berfungsi secara visual, tetapi juga memperkuat narasi alegoris anti-kekerasan yang menjadi inti

film tersebut. Inovasi teknis pixilation yang dikembangkan McLaren memungkinkan animasi eksperimental memuat pesan sosial dan politik yang tajam tanpa kehilangan kualitas artistiknya. Pengakuan internasional terhadap *Neighbours*, termasuk perolehan Academy Award, menandai momen penting dalam legitimasi animasi eksperimental sebagai medium yang mampu beroperasi dalam wacana sinema arus utama.

Pada fase selanjutnya, eksplorasi McLaren terhadap optical printing memperlihatkan kedewasaan artistik dan konseptual yang signifikan, terutama melalui karya *Pas de Deux* (1968). Dengan memanfaatkan multiple exposure dan efek penundaan waktu, McLaren menciptakan visualisasi gerakan yang melampaui representasi realistik tubuh manusia. Gerak tari tidak lagi dipahami sebagai rangkaian aksi linear, melainkan sebagai jejak temporal yang tumpang tindih dan membentuk komposisi visual puitis. Pendekatan ini menjadikan waktu sebagai elemen visual yang dapat dimanipulasi secara ekspresif, sekaligus menunjukkan bagaimana teknologi sinematik digunakan McLaren bukan hanya sebagai alat teknis, tetapi sebagai medium konseptual untuk mengeksplorasi persepsi, memori, dan kontinuitas gerak.

Aspek estetis yang konsisten dalam seluruh karya McLaren adalah eksplorasi mendalam terhadap sinkronisasi audio-visual. McLaren tidak memosisikan musik sebagai elemen pendukung, melainkan sebagai struktur yang setara dengan visual. Melalui eksperimen *synthetic sound*—menggambar langsung pada optical soundtrack—McLaren menyatukan proses penciptaan gambar dan suara dalam satu gestur kreatif. Pendekatan ini menghapus hierarki tradisional antara audio dan visual dalam sinema, menghasilkan kesatuan estetis yang bersifat organik. Konsep *visual music* yang tampak dalam karya seperti *Begone Dull Care* dan *Synchromy* (1971) menunjukkan bahwa animasi, sebagaimana musik, merupakan seni temporal yang dibangun melalui ritme, tempo, dan variasi, sehingga struktur musikal menjadi kerangka komposisi visual itu sendiri.

Secara konseptual, McLaren memandang animasi sebagai bentuk *pure cinema*, yakni seni gerak yang menekankan abstraksi, materialitas, dan reflektivitas medium. Banyak karyanya menolak narasi linear dan representasi figuratif, sebagaimana terlihat dalam *Blinkity Blank* (1955), untuk menghadirkan pengalaman visual yang bersifat sensorik dan langsung. Dengan menyingkap proses produksi dan materialitas film, McLaren menciptakan karya yang reflektif tanpa mereduksi daya estetikanya. Warisan McLaren tidak hanya terletak pada teknik, tetapi juga pada filosofi animasi sebagai bentuk seni otonom yang setara dengan praktik seni modern lainnya. Pengaruh ini terus terasa dalam animasi eksperimental dan seni kontemporer, menjadikan McLaren sebagai figur sentral dalam sejarah animasi sebagai medium artistik dan konseptual

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa kontribusi Norman McLaren terhadap animasi eksperimental sangat signifikan, terutama melalui inovasi teknis, pendekatan estetis audio-visual, dan konseptualisasi animasi sebagai pure cinema. Melalui pengembangan teknik direct animation, pixilation, dan optical printing, McLaren secara konsisten memperluas batasan medium animasi, tidak hanya dari sisi teknis tetapi juga secara estetis dan konseptual. Inovasi-inovasi tersebut membentuk fondasi penting bagi perkembangan animasi sebagai seni temporal yang menekankan kontrol gerak, waktu, dan materialitas film.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa pendekatan McLaren terhadap relasi suara dan gambar merepresentasikan terobosan konseptual dalam sejarah animasi. Dengan mengembangkan synthetic sound dan konsep visual music, McLaren menempatkan audio dan visual sebagai elemen yang diciptakan secara terpadu dalam satu proses artistik. Pendekatan ini menantang praktik sinema konvensional yang memosisikan musik sebagai elemen pendukung, serta memperkuat gagasan animasi sebagai bentuk ekspresi artistik yang otonom, abstrak, dan berorientasi pada ritme serta pengalaman sensorik.

Selain aspek artistik, signifikansi McLaren juga tidak terlepas dari konteks institusional National Film Board of Canada yang memungkinkan eksplorasi eksperimental di luar kepentingan komersial. Meskipun penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama dalam cakupan karya dan akses arsip, temuan yang diperoleh menunjukkan bahwa pemikiran dan praktik McLaren tetap relevan bagi animasi kontemporer, termasuk dalam era digital. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji pengaruh McLaren secara komparatif dan empiris, guna memperdalam pemahaman tentang warisannya dalam kajian animasi dan budaya visual modern.

Simpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Bissonnette, S. (2019). *Affect and embodied meaning in animation: Becoming-animated*. Routledge.
- Bobrowska, O. (2023). *Chinese animated film and ideology, 1940s–1970s: Fighting puppets*. CRC Press.
- Bobrowska, O. (2024). *Chinese animated film and ideology: Tradition, innovation and interculturality*. CRC Press.
- Buchan, S. (2013). *Pervasive animation*. Routledge.

- Christophini, M. (2020). Book review: Norman McLaren: Between the frames. *Animation: An Inter disciplinary Journal*, 15(2), 186–189.
- Cowen, E. (2020). *Animation behind the iron curtain*. Indiana University Press.
- Dalton, D. S. (2025). *Animation in Mexico, 2006 to 2022: Box office, web shorts and streaming*. State University of New York Press.
- Dobson, T. (2006). Towards a poetics of Norman McLaren. *Animation Studies Online Journal*, 1, 28–43.
- Ellis, J. C. (1989). *John Grierson: Life, contributions, influence*. Southern Illinois University Press.
- Fernández, E. (2021). *To embody the marvelous: Animation, transnationalism, and the Caribbean avant-garde*. Indiana University Press.
- Fischer, L. (2022). *Emotion pictures: The women who made the movies*. University of Illinois Press.
- Furniss, M. (2008). *Art in motion: Animation aesthetics (Rev. ed.)*. John Libbey Publishing.
- Giesen, R. (2022). *Animation in Europe: Cultural diversity and transnational influences*. Indiana University Press.
- Harris, M., Husbands, L., & Taberham, P. (Eds.). (2020). *Experimental animation: From analogue to digital*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429398421>
- Hodge, J. J. (2019). *Sensations of history: Animation and new media art*. University of Minnesota Press.
- Jernigan, D. K. (2020). Defining experimental animation: A follow-up. *Animation Practice, Process & Production*, 9(2), 143–162. https://doi.org/10.1386/ap3_00002_1
- Jones, C. D. (2012). *The National Film Board of Canada: A history*. McGill-Queen's University Press.
- Katsaridou, M. (2023). *Sylvain Chomet's distinctive animation: From The Triplets of Belleville to The Illusionist*. Bloomsbury Academic.
- Knowles, K. (2025). The aesthetic of contact in contemporary photochemical film practice. In E. Della Noce & L. Murari (Eds.), *Expanded nature: Ecologies of experimental cinema* (pp. 71–82). Springer Nature Switzerland.
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology (4th ed.)*. SAGE Publications.
- McWilliams, D. (1991). *Norman McLaren: His career and techniques*. National Film Board of Canada.

- Mollaghan, A. (2020). A consideration of the absolute in visual music animation. In M. Harris, L. Husbands, & P. Taberham (Eds.), *Experimental animation: From analogue to digital* (pp. 37–50). Routledge.
- Obad, V. (2020). Abstract film: Discursive and sensory characteristics. *Filozofska Istrazivanja*, 40(3), 543–568. <https://doi.org/10.5840/fi2020403/425>
- Pontieri, L. (2023). *Fëdor Khitruk: A Soviet master animator*. Indiana University Press.
- Roe, A. H. (2020). *Aardman animations*. Bloomsbury Academic.
- Russett, R., & Starr, C. (1976). *Experimental animation: An illustrated anthology*. Van Nostrand Reinhold.
- Stewart, J. (2021). *The story of British animation*. Bloomsbury Academic.
- Wang, E. Y., & Du, D. Y. (Eds.). (2025). *Chinese animation: Junctures, gender, identities, digitality, and practices*. Routledge.
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.