

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1. 1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang ini banyak mempengaruhi perkembangan film kartun yang ditayangkan distasiun televisi. Film kartun yang disukai banyak pemirsa, tidak hanya untuk anak kecil saja, tetapi film kartun juga banyak disukai oleh orang dewasa dikarenakan film kartun juga dapat menampung segala daya imajinasi manusia didalamnya, dikarenakan manusia ingin selalu bebas berkreasi dan tidak mau dibatasi oleh apapun seperti yang ditemui pada kehidupan sehari-harinya.

Industri film kartun di Indonesia sendiri saat ini masih jauh dari apa yang diharapkan. Sebagian besar film kartun yang ditayangkan di Indonesia masih mengimpor dari negara lain seperti dari Jepang dan Amerika serikat, hal ini berkaitan dengan besarnya investasi dan rutinitas sumber daya manusia yang ada.

Film animasi saat ini boleh di bilang menjadi salah satu tambang emas di dunia hiburan karena film jenis ini selalu mampu meraih jumlah penonton yang besar sekaligus menyedot keuntungan yang tak sedikit, bahkan kini film animasi tidak lagi diproduksi hanya untuk anak-anak.

---

Teks: Bonny Dwifrianyah

Foto:

Toy story by: [moviesmedia.ign.com](http://moviesmedia.ign.com), The Simpson by: [www.tradebit.com](http://www.tradebit.com), Mickey Mouse by: [disney-lipart.com](http://disney-lipart.com)

Sudah ada film animasi untuk remaja bahkan orang dewasa, misalnya Film animasi *Idquo, The Simpson dan Rdquo* yang bisa dijadikan sebagai bukti, meskipun tokoh utamanya adalah anak-anak tetapi *Idquo, The Simpson dan Rdquo* bukan untuk tontonan anak-anak, film-film animasi yang dibahas di atas kebanyakan buatan Amerika, meski demikian, bukan berarti gangguan film animasi di Asia tidak membahana, Jepang misalnya sudah mengembangkan film animasi sejak tahun 1913. Dalam perkembangan selanjutnya, Amerika dan Jepang banyak bersaing dalam pembuatan film animasi, Amerika dikenal dengan animasinya yang menggunakan teknologi canggih dan kadang simple, sedangkan animasi Jepang mempunyai jalan cerita yang menarik dan gaya yang khas.

Para animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri film kartun membutuhkan biaya yang besar serta sumber daya manusia yang benar-benar menguasai dan memahami seluk beluk pembuatan film kartun yang dinilai rumit. Mereka juga menilai bahwa industri film kartun memiliki prospek ke depan yang kurang menjanjikan, padahal negara Jepang sendiri mendapatkan keuntungan yang besar dari mengimpor film kartun animasi buatan mereka. Dengan keadaan negara yang mempunyai sistem komputerisasi seperti sekarang ini seharusnya negara kita dapat memproduksi film kartun animasi dengan mudah dan cepat, apalagi dengan didukung oleh sumber daya manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas yang tinggi sehingga mampu menghasilkan produk bernilai

---

Teks: Bonny Dwifrianyah

Foto:

Toy story by: [moviesmedia.ign.com](http://moviesmedia.ign.com), The Simpson by: [www.tradebit.com](http://www.tradebit.com), Mickey Mouse by: [disney-lipart.com](http://disney-lipart.com)

Positif kreatifitas yang tinggi sehingga mampu menghasilkan produk bernilai positif bagi perkembangan dunia kartun dan animasi di Indonesia.

Memperhatikan latar belakang masalah di atas maka dapat di simpulkan bahwa masalah utama perindustrian film kartun di Indonesia karena kurangnya biaya dan ketertarikan dalam perancangan dan pembuatan film kartun yang di nilai rumit dan kurang menjanjikan.

### **1. 2. Rumusan Masalah**

Pembuatan film kartun yang dirasa rumit dan kurang menjanjikan bagi kebanyakan orang, dan seringkali orang menonton film hasil karya dari luar negeri dibanding dari dalam negeri, sehingga banyak orang lebih menyukai film dari luar negeri.

Oleh karena itu disini penulis bermaksud untuk memotivasi pembaca bahwa itu semua tidak sesulit apa yang dibayangkan, karena saat ini mulai banyak animator-animator lokal yang bermunculan untuk mulai memproduksi animasi, baik berupa film, video klip, maupun iklan pendek.

Adapun rumusan masalah pada studi ini adalah “ *Bagaimana caranya memproduksi animasi film kartun yang efektif?* ”

### **1. 3. Batasan Masalah**

Dalam pembuatan animasi film kartun 2D “Lala dan Lily” maka penlis memberikan batasan mengenai software yang digunakan yaitu sebagai berikut :

- a. Macromedia Flash MX 2004
- b. Adobe Phothoshop CS2
- c. Adobe After Effects 7.0
- d. Adobe Audition 1.0
- e. Adobe Premier Pro 2.0

#### **1. 4. Maksud Dan Tujuan Masalah**

Adapun maksud dan tujuan dalam pembuatan Skripsi ini adalah :

Bagi penulis :

1. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi ke dalam bentuk film kartun berkwalitas.
2. Mampu memproduksi film kartun secara personal sesuai selera dan kemampuan yang dimiliki.
3. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai bidang yang dikuasai.
4. Menambah ilmu dan wawasan dalam dunia kerja dan penerapan ilmu yang di dapat selama kuliah di STMIK " AMIKOM " Yogyakarta.
5. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang S1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

**Bagi pembaca :**

1. Sebagai sarana hiburan dan pembaca dapat mengamati dan mempelajari proses pembuatan serta sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
2. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas dan semangat animator lokal.
3. Sosialisasi teknologi, khususnya di bidang multimedia dan film kartun.

#### 1. 5. Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode yaitu :

1. **Observasi**, dengan metode ini penulis langsung mendatangi divisi pembuat film kartun di STMIK AMIKOM Yogyakarta, sehingga penulis langsung bisa mengamati proses pembuatan film kartun yang dibuat dan penulis lebih mudah memahami dalam proses pembuatan selanjutnya.
2. **Wawancara (Interview)**, dengan metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahannya dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan film kartun.
3. **Kepustakaan (Library)**, dengan metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.
4. **Study Literatur**, dengan metode ini penulis dapat mengambil data dengan menggunakan internet yang dapat dipakai seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang terhubung dengan dunia animasi kartun.

## 1. 6. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab pada tiap-tiap bab dapat dapat diuraikan sebagai berikut :

### **Bab I : Pendahuluan**

Dalam bab ini diuraikan tentang Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah agar tidak menyimpang dari pokok bahasan, Maksud dan tujuan, Metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan, serta Jadwal pelaksanaan kegiatan.

### **Bab II : Dasar Teori**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan film kartun yang di buat yaitu meliputi Pengertian multimedia dan animasi, Konsep dasar animasi, Cara memproduksi film kartun dan Peralatan dasar dalam pembuatan film kartun, Perangkat lunak dalam pembuatan film kartun, Tahapan dalam memproduksi animasi, Kebutuhan sumber daya manusia, Sistem Televisi dunia, Sikap asas film animasi, Penggunaan film animasi, Perkembangan film animasi, Perkemabangan film animasi di Indonesia, Teknik menggambar, Pewarnaan pada pembuatan animasi film kartun.

### **Bab III : Perancangan Film Kartun**

Dalam bab ini akan membahas mulai dari membuat Idea, Tema, Menulis logline, Sinopsis, Diagram scene, dan Character development.

### **Bab IV : Pembahasan**

Pembahasan, meliputi Identifikasi masalah, Analisis PIECES, Studi kelayakan, Perhitungan analisis biaya Manfaat, Merancang isi Konsep dan Proses pengorganisasian pada tahap pengembangan.

### **Bab V : Penutup**

Pada bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat di tarik dari pembuatan film animasi kartun ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis, pembaca, maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

#### **1. 7. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan**

Agar penyusun skripsi yang dibuat selesai dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Adapun daftar perencanaan kegiatan terdapat pada lampiran.