

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film kartun merupakan salah satu media yang sangat populer sejak ditemukannya teknik animasi sederhana sekitar tahun 1800an. Film kartun semakin populer dan digunakan untuk berbagai macam keperluan yang berbeda, mulai dari visualisasi dongeng-dongeng klasik, sebagai sarana pembelajaran, serta membuat film yang unik dimana tokoh dalam film kartun bisa melakukan hal yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata.

Sampai saat ini, pemanfaatan film kartun pun mulai berkembang, banyak yang menggunakan film kartun sebagai media promosi seperti perusahaan yang ingin mengenalkan produknya kepada konsumen. Di sisi lain, film kartun mengalami perkembangan yang begitu pesat, film kartun memasuki era digital, dimana pembuatannya sudah bisa dilakukan di komputer desktop rumahan, bahkan laptop. Kondisi ini menyebabkan banyak kartunis atau animator membangun bisnis rumah produksi film kartun kecil-kecilan yang dimana bertujuan untuk memenuhi kebutuhan perusahaan maupun usaha perorangan yang menggunakan film kartun untuk media promosi mereka.

Namun, di Indonesia, pertumbuhan industri film kartun mengalami kendala. Kendalanya adalah masalah software asli yang cukup mahal. Ini terjadi pada studio Kasatmata dari Yogya, yang memproduksi film *Loud Me Loud*, pemenang festival film Konfiden yang juga menjadi juara di Festival Film

Animasi Indonesia 2003 kategori film animasi untuk VCD, yang dikenai penalti tidak boleh diedarkan di Singapura karena originalitas lisensi perangkat lunak atau softwarena.

Beberapa Software yang sering digunakan untuk produksi film kartun di Indonesia adalah Adobe Flash, Anime Studio, Animationish, Corel R.A.V.E, dan Swish Max. Diantara Software-software tersebut, software yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah Adobe Flash, namun untuk memproduksi kartun dari Flash, dibutuhkan software tambahan lainnya seperti After Effect. Hal ini tentu akan membebani biaya produksi yang pada akhirnya menyebabkan pembengkakan pada biaya produksi. Dan fitur-fitur yang ditawarkan pun tidak khusus diperuntukkan untuk memproduksi film kartun karena Flash awalnya dikembangkan untuk developer aplikasi Web.

Untuk itu, skripsi ini ingin memberikan solusi dalam pemanfaatan penuh sebuah software yang khusus digunakan untuk pembuatan film kartun 2D yang menawarkan beberapa fasilitas lebih, dibandingkan software lain. Fasilitas inilah yang akan kita manfaatkan secara optimal untuk proses produksi. Software tersebut bernama Toon Boom Animate 2.0 yang memberikan fasilitas lebih seperti *Inverse Kinematic*, *Lip-Sync*, *Camera View*, *Animation Peg*, dan lain-lain. Selain itu, ditawarkan juga solusi dalam mempercepat proses mendesain karakter dengan menggunakan tablet gambar Wacom Bamboo. Dengan alasan sebagian besar animator atau kartunis bisa menggambar dengan tehnik *hand drawing*. Dengan tablet gambar, animator bisa mempertahankan gaya menggambar pensilnya

sehingga mempercepat proses pendesainan karakter dan menggantikan fungsi kertas dan *Scanner* pada animasi Tradisional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dibuat suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pemanfaatan fitur-fitur yang ada pada Toon Boom Animate 2.0 termasuk menggunakan teknik *Inverse Kinematic*.
2. Bagaimana Wacom Bamboo dapat mempercepat proses perancangan karakter tanpa menggunakan kertas dan *Scanner* sehingga meningkatkan efisiensi waktu.
3. Bagaimana analisis efisiensi waktu dan biaya produksi dalam pemanfaatan software Toon Boom Animate 2.0

1.3 Batasan Masalah

Pada skripsi ini akan diambil beberapa permasalahan saja dari sekian banyak permasalahan yang ada, hal ini disebabkan karena keterbatasan dalam hal waktu, biaya, tenaga, serta kemampuan. Adapun permasalahan yang akan diteliti oleh penulis meliputi :

1. Perangkat lunak utama yang akan digunakan antara lain Toon Boom Animate 2.0
2. Perangkat lunak Perbandingan yang digunakan antara lain Adobe Flash

CS4, dan Adobe After Effect CS4.

3. Diasumsikan user adalah seorang animator yang bisa *Hand Drawing*.
4. Sistem Operasi menggunakan MAC-OSX 10.7.2.
5. Pembahasan hanya pada animasi 2D karena Toon Boom Animate 2.0 adalah software khusus animasi 2D.
6. Proses yang dibahas hanya pada tahap pembuatan film kartun.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menemukan solusi dari permasalahan dalam hal biaya proses produksi film kartun 2D.
2. Untuk mempelajari teknik modern seperti *Inverse Kinematic* dalam pembuatan animasi film kartun 2D yang lebih efisien terhadap waktu.
3. Dapat bekerja lebih efisien dengan menggunakan Wacom Bamboo.
4. Bisa memanfaatkan secara penuh tool-tool yang disediakan pada Toon Boom Animate 2.0.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Menambah Pengetahuan di bidang animasi, khususnya pada film kartun 2D.

3. Bisa membagi pengetahuan yang penulis miliki tentang Toon Boom Animate 2.0 lewat skripsi yang penulis buat.
4. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata I Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi berbasis animasi 2D.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.
3. Alternatif bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk menggunakan software Toon Boom Animate 2.0 pada lab Multimedia dan menggunakannya sebagai software utama pada mata kuliah Film Kartun.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum dan IT

1. Sebagai referensi bagi masyarakat umum atau pelajar yang ingin belajar menggunakan software Toon Boom Animate 2.0.
2. Pemicu semangat untuk mengembangkan industri animasi di Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Langkah - langkah yang digunakan untuk memperoleh data – data yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan buku – buku sebagai bahan referensi untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara dilaksanakan untuk menggali informasi pada pihak yang lebih ahli, sehingga didapat analisis yang lebih baik.

3. Metode Studi Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan Toon Boom Animate 2.0 dan Animasi 2D.

4. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung dan pencatatan terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh informasi.

1.6.2 Pra Produksi

Tahap Pra-Produksi atau pengembangan dapat diartikan sebagai tahap perencanaan suatu produksi film, dapat juga rencana film itu sendiri. Dalam hal pertama yang harus dilakukan adalah segala perencanaan dan persiapan sebelum suatu produksi dapat dilaksanakan.

1.6.3 Produksi

Yang dimaksud pekerjaan studio adalah pekerjaan yang dilakukan di dalam studio gambar. Pekerjaan ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan film animasi dan masuk dalam tahap produksi.

1.6.4 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, film kartun hasil rendering dilengkapi dengan musik dan efek suara serta efek animasi ditambah dengan efek visual. Akhirnya direkam dari frame digital ke film atau ke bentuk lain, misalnya VCD atau DVD.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang disusun kedalam masing-masing bab, dimana pada masing-masing bab akan diuraikan masalah-masalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan tentang : latar

belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan dan rencana kegiatan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menerangkan tentang pengertian kartun dan film kartun, sejarah film kartun, teknik-teknik pembuatan film kartun, prinsip-prinsip film kartun, tahap-tahap produksi film kartun, sumber daya manusia, tentang Wacom, dan pengenalan terhadap software Toon Boom Animate 2.0.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis biaya dan waktu dalam pembuatan film kartun, serta membahas tentang tahap perancangan film kartun atau pra-produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang pembuatan film kartun tahap produksi dan pasca produksi dengan Toon Boom serta perbandingan dengan software lain.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini meliputi kesimpulan yang didapat dari pembuatan film kartun 2D dengan menggunakan Toon Boom Animate 2.0 dan saran untuk menggunakan teknik yang lebih baik.

1.8 Laporan Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian

No	KEGIATAN	November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi literatur																
2	Pra-Produksi																
3	Produksi																
4	Pasca-Produksi																
5	Pembuatan Laporan																