

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Selama ini banyak anggapan bahwa film kartun adalah konsumsi untuk anak – anak, khususnya di Indonesia. Padahal banyak film kartun yang diperuntukkan bagi remaja maupun orang dewasa. Mungkin karena hal inilah perkembangan film animasi di Indonesia sangatlah lambat. Meskipun tidak sedikit orang yang tertarik menjadi animator yang telah berkarya dengan film kartunnya. Tetapi hal ini tidak diimbangi dengan industri film kartun di Indonesia yang masih jauh dari harapan. Padahal film kartun dapat menampung berbagai imajinasi manusia yang tidak dapat diwujudkan dengan akal sehat manusia.

Dewasa ini, anggapan – anggapan seperti itu sudah mulai berkurang, mungkin sedikit orang yang masih beranggapan seperti itu. Hal ini ditandai dengan gencarnya beberapa stasiun televisi yang secara rutin menayangkan film animasi untuk remaja meskipun bukan buatan sendiri. Film – film tersebut merupakan film yang diimport dari negara – negara yang perkembangan animasinya telah maju, seperti Jepang dan Amerika. Hal ini berkaitan dengan besarnya investasi dan rutinitas sumber daya manusia yang ada.

Film animasi saat ini boleh dibilang menjadi salah satu tambang emas di dunia hiburan. Film jenis ini selalu mampu meraih jumlah penonton yang besar sekaligus menyedot keuntungan yang tidak sedikit.

Dalam perkembangan selanjutnya, Amerika dan Jepang banyak bersaing dalam pembuatan film animasi. Amerika dikenal dengan animasinya yang menggunakan teknologi canggih dan kadang simpel. Sedangkan animasi Jepang mempunyai jalan cerita yang menarik dan gaya yang khas. Sedangkan 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 di nilai rumit. Mereka juga menilai bahwa industri film kartun memiliki prospek ke depan yang kurang menjanjikan, padahal Jepang mendapatkan keuntungan yang besar dari mengimpor film kartun animasi buatan mereka.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada studi ini adalah apa keunggulan animasi dan bagaimana membuat film animasi “Semut dan Belalang” yang efektif?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun animasi “Semut dan Belalang” penulis memberikan batasan, antara lain :

1. Membatasi pada pembuatan film animasi 2D.
2. Software yang digunakan dalam pembuatan film kartun adalah :
 - a. Macromedia Flash 8
 - b. Adobe Photoshop CS2
 - c. Adobe Premier Pro 1.5
 - d. Adobe Audition 1.5

1.4. Tujuan Masalah

Adapun tujuan dalam pembuatan skripsi ini, baik untuk penulis maupun pembaca, yaitu :

1. Mampu membuat cerita dan mewujudkan imajinasi dalam bentuk film kartun.
2. Mampu memproduksi film kartun sesuai keinginan dan kemampuan yang dimiliki.
3. Menambah wawasan pengetahuan sesuai bidang yang dikuasai.
4. Penerapan ilmu yang telah didapat selama kuliah di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
5. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang S1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
6. Pembaca dapat menambah wawasan dengan mengamati proses pembuatan film kartun.
7. Memotivasi pembaca untuk memproduksi film kartun.
8. Sosialisasi teknologi dalam bidang multimedia dan film kartun.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode yaitu :

1. Observasi

Dalam metode ini penulis langsung mendatangi divisi pembuat film kartun, sehingga penulis dapat langsung mengamati proses pembuatan film kartun dan lebih mudah memahami proses pembuatan selanjutnya.

2. Wawancara (*Interview*)

Dengan metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan film kartun.

3. Kepustakaan (*Library*)

Metode ini untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis menggunakan buku – buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

4. Study Literator

Dengan metode ini penulis dapat mengambil data dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs – situs Web yang berhubungan dengan animasi film 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 setiap bab 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, Tujuan dari pembuatan film kartun, Metode pengumpulan data, Sistematika Penulisan, serta jadwal pelaksanaan kegiatan.

Bab II : Dasar Teori

Bab ini akan membahas hal – hal yang mendukung dan berhubungan dengan perancangan dan pembuatan film karun, yaitu, pengertian multimedia, konsep dasar animasi, software – software yang digunakan, peralatan yang dibutuhkan dalam pembuatan film kartun serta sumber daya manusia yang dibutuhkan.

Bab III : Proses Pembuatan Film Kartun

Bab ini akan membahas proses pembuatan film kartun dimulai dari praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Naman pada bab ini hanya akan dijelaskan apa saja tahap – tahap atau gambaran tentang proses – proses pembuatannya.

Bab IV : Pembahasan

Pembahasan meliputi Pendefinisian Masalah, Analisis PIECEA, Study Kelayakan, Merancang Konsep, Merancang isi dan proses pengorganisasian pada tahap pengembangan.

Bab V : Penutup

Pada bab ini akan membahas kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan film kartun ini serta beberapa saran dan kritik yang membangun baik untuk pembaca maupun penulis.

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 sebagai berikut :

RENCANA KEGIATAN	BULAN I				BULAN II				BULAN III				BULAN IV			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan	■	■	■	■												
Pengumpulan data			■	■	■	■	■	■								
Petancangan							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Penyusunan laporan									■	■	■	■	■	■	■	■

Tabel Rencana kegiatan