

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi multimedia semakin hari semakin berkembang pesat. Salah satu hasilnya yang sangat fenomenal adalah film kartun. Film kartun yang ditayangkan setiap hari di stasiun televisi banyak disenangi oleh para pemirsa baik anak-anak maupun orang dewasa, ini dikarenakan film kartun dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya. Manusia selalu ingin bebas berekspresi dan tidak mau dibatasi oleh apapun seperti pada kehidupan sehari-hari.

Industri film kartun di Indonesia saat ini masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini terjadi karena kurangnya minat generasi muda di Indonesia untuk membuat film animasi kartun. Selain itu para generasi muda masih memiliki budaya konsumtif dan menganggap bahwa membuat film animasi kartun sangat rumit serta tidak menguntungkan. Sebagian besar film kartun di stasiun televisi Indonesia masih mengimpor dari negara lain, seperti Jepang dan Amerika Serikat. Hal ini berkaitan dengan besarnya investasi sumber daya manusia yang ada.

Dalam tela'ah di atas, ada analisa perbandingan tingkat kehandalan industri animasi dan konten setiap negara. Negara Jepang merupakan negara yang menempati skor 9 tertinggi, karena mempunyai inovasi, kreatifitas untuk digital content produk. Selain itu Jepang unggul dalam bidang skill animasi, games, effect, quality of work attitude, teknik dan kualitas produksi, pemasaran global dan promosi pelindung hak cipta (copy right), dan bandwidth akses internet.

Awalnya film animasi kartun hanya berfungsi sebagai hiburan khusus untuk anak-anak. Namun pada perkembangannya film animasi kartun tidak lagi sebagai konsumsi anak-anak saja tetapi juga orang dewasa. Para animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri film kartun membutuhkan biaya yang besar dan sumber daya manusia yang benar-benar menguasai dan memahami seluk beluk pembuatan film kartun yang dinilai rumit. Mereka menilai industri film kartun memiliki prospek ke depan yang kurang menjanjikan. Padahal negara Jepang mendapatkan keuntungan yang besar dari mengekspor film kartun animasi.

Namun dengan sistem komputerisasi sekarang ini, kita dapat memproduksi film kartun animasi dengan murah dan cepat, apabila didukung oleh sumber daya manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas tinggi mampu menghasilkan produk yang produktif dan bernilai positif bagi perkembangan dunia kartun dan animasi di Indonesia.

Saat ini sudah mulai berkembang jenis film animasi kartun yang dikhususkan untuk remaja dan orang dewasa seperti film animasi *Mulan*, *Kungfu Panda*. Selain itu, fungsinya juga bervariasi seperti untuk pendidikan, kelestarian lingkungan, dan lain sebagainya. Di Jepang, film animasi kartun lebih dikenal dengan nama *anime*, yang memiliki struktur gambar yang sangat berbeda dengan gaya animasi Amerika.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam merancang pembuatan film kartun, banyak alternatif yang dapat dilakukan, tergantung dari situasi yang sedang berkembang dan peluang-peluang yang ada. Dengan berkembangnya teknologi animasi yang sangat pesat, ada beberapa teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan perkembangan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diambil rumusan masalah adalah bagaimana langkah-langkah cara merancang film kartun dengan menggunakan aplikasi *software* Macromedia Flash?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan film animasi Sebuah Peradaban Baru Wayang Kulit Menjelma (Hanoman) ini adalah sebagai berikut :

- Pra Produksi, meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan naskah, skenario, dan pembuatan *storyboard*.
- Produksi, meliputi pembuatan *key*, animasi *between*, perancangan *background* dan *foreground*, pewarnaan digital, *editing*, dan pemberian efek-efek visual.
- Pasca Produksi, berupa *dubbing voice*, pemberian *sound* efek, *background*, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, hingga *finishing* berupa *rendering* dan konversi ke vcd.

Sedangkan *software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi Sebuah Peradaban Baru Wayang Kulit Menjelma (Hanoman) adalah sebagai berikut :

- Adobe Photoshop Cs2, digunakan untuk menscan dari gambar animasi, memberi warna, dan mengedit gambar *background*. Gambar yang dihasilkan berupa obyek *bitmap* dengan keadaan warna yang kompleks, oleh karena itu hasilnya akan lebih nyata. Adobe Photoshop juga dapat berfungsi dalam pewarnaan yang tidak terbatas hanya pada sebuah gambar yang sudah discan dan masalah pewarnaannya. *Software* ini memang diciptakan sebagai pengolah gambar atau grafis yang akan diedit.
- Macromedia Flash MX, dipakai untuk memberi sentuhan warna pada tahap *colouring*, berbeda dengan Adobe Photoshop Cs2, Macromedia Flash MX ini digunakan untuk mewarnai tokoh atau karakter dikarenakan gambar yang dihasilkan berupa obyek vektor yang halus, sehingga tidak akan pecah dan kabur pada saat di-*zoom*. Kelebihan Macromedia Flash MX 2004 bila dibandingkan dengan versi yang sebelumnya terletak pada produktivitas, *rich media support*, dan *publishing*.
Macromedia Flash MX 2004 memiliki produktivitas yang tinggi pada *time line*, karena tidak disertai dengan efek seperti *copy to grid*, yang dapat mengkopy *image* lebih dari satu. *Rich media support* digunakan untuk melakukan persentasi multimedia. *Feature* yang baru pada *publishing* memberikan kemudahan untuk mendeteksi versi Macromedia Flash MX 2004 dan penempatan file pada beberapa direktori yang berbeda pada setiap yang di-*publish*.

- Adobe Audition 1.5 berguna untuk *dubbing* (pengisian suara karakter). *Software* ini dapat merekam suara dengan bersih tanpa *noise* dan berkualitas layaknya studio. Selain itu, Adobe Audition 1.5 juga menyediakan berbagai macam suara yang lain yang dapat digunakan, dapat mengkonvres suara yang telah direkam, dan mempunyai berbagai macam ekstensi penyimpanan yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan.
- Adobe After Effect, berguna untuk mengepak seluruh proses dari pembuatan film yang nantinya akan dilakukan dalam proses *rendering* untuk tahap proses penyelesaian dari sebuah pembuatan film animasi.

1.4. Tujuan Penulisan

Tujuan penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1.4.1. Bagi Penulis

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi S1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Mampu membuat film animasi berbasis 2 Dimensi (2D).
- c. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK Amikom, yaitu mata kuliah komputer grafis, multimedia, multimedia lanjut, dan perancangan film kartun.
- d. Mampu mengembangkan pengetahuan dengan teknik yang mudah diterapkan.

- e. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan.
- f. Dapat menambah wawasan dalam dunia kerja.

1.4.2. Bagi Para Animator

- a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan film animasi kartun.
- b. Dapat menikmati animasi kartun yang telah penulis rancang.
- c. Memacu para animator dalam negeri untuk membuat karya animasi kartun sendiri.
- d. Sebagai referensi dalam bidang film animasi kartun 2 Dimensi (2D).

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data yang diinginkan, benar, dan akurat adalah sebagai berikut :

1.5.1. Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur seperti dengan mengunjungi situs-situs web yang ada di internet yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

1.5.2. Metode Kepustakaan (*Library*)

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

1.5.3. Metode Observasi

Pengumpulan data melalui metode observasi merupakan metode penggalan data dengan cara pengamatan secara langsung terhadap film animasi yang populer.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab. Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan penelitian.

Bab II Dasar Teori

Pada bab ini diuraikan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan pengertian multimedia, teori kartun animasi, pewarnaan gambar, pengenalan sistem *standard broadcast* serta sistem perangkat lunak yang digunakan.

Bab III Pra Produksi

Pada bab ini diuraikan tentang pencarian ide, penulisan naskah, *scriptwriting*, pembahasan *storyboard*, dan analisis biaya manfaat.

Bab IV Produksi

Pada bab ini akan diuraikan tentang proses produksi, meliputi proses *drawing* (penentuan *key* dan *inbetweening*), *scan*, *colouring*, *editing*, dan sentuhan efek visual.

Bab V Pasca Produksi

Pada bab ini diuraikan mengenai proses pasca produksi. Pasca produksi meliputi pengisian suara (*dubbing voice*), pemberian *sound* efek, *background* musik, *editing* (sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio) hingga *finishing* berupa *compositing*, *rendering*, dan konversi ke *ved* atau *dvd*.

Bab VI Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

