

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Animasi diambil dari kata ANIMATION, dan apabila kita terjemahkan lewat kamus bahasa Inggris memiliki arti kurang lebih menghidupkan, yang dimaksud disini adalah menggerakkan segala benda baik itu benda mati atau hidup sehingga seolah-olah terlihat hidup. Hingga saat ini pengertian animasi semakin meluas sehingga memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak itu disebut animasi.

Perkembangan dari tahun ke tahun membuat dunia animasi mencapai jayanya saat film animasi tingkat tinggi yang spektakuler menembus Hollywood semacam Shrek, Toy Story, Shark Tale, dan lain-lain membuktikan bahwa sekarang animasi sudah bukan hanya menjadi konsumsi anak-anak, bahkan penggarapan game pun semuanya sudah menggunakan animasi 3D.

Saat ini animasi bukan hanya digunakan sebagai media hiburan untuk anak-anak semata, tapi semakin menjamur dan menjadi salah satu elemen penting bagi media penyampaian informasi berbasis multimedia, sebagai contoh untuk iklan, intro suatu industri dan juga game.

Industri Film Animasi di Indonesia sendiri saat ini masih jauh dari yang diharapkan. Sebagian Film Animasi di Stasiun televisi Indonesia masih mengimpor dari Negara lain, khususnya Jepang dan Amerika Serikat. Hal ini

berkaitan dengan besarnya investasi dan rutinitas Sumber Daya Manusia yang ada.

Kajian yang dikeluarkan di Thailand pada bulan Mei tahun 2004 lalu, bertajuk 'Thai Digital Content Cluster Benchmarking Study', memaparkan angka-angka signifikan tentang ekspor negara-negara Asia dari sektor animasi dan konten games: Korea Selatan meraih US \$ 290 juta dari animasi dan US \$ 87,7 dari konten games (2001), Cina US \$ 120 juta, India US \$ 200 juta (data Nasscom report 2002), Taiwan US \$ 40 juta, Filipina US \$ 40 juta, Singapura US \$ 4,7 juta, Thailand US \$ 2,55 juta, dan Jepang mengekspor US \$ 30 miliar. Korea menampung tenaga animasi 15 ribu orang, angka tertinggi di duduki Jepang dengan lebih dari 20 ribu orang.

Dalam telaah yang dituliskan tadi, ada pula analisa perbandingan pemeringkatan Industri kehandalan animasi dan konten setiap Negara. Jepang menempati skor 9, tertinggi. Jepang memimpin di inovasi, kreatifitas untuk digital Content Product. Jepang juga leading berturut-turut di skill animasi, game, effect, quality of work force attitude, teknik dan kualitas produksi pemasaran global dan promosi, perlindungan hak cipta (copy right) dan bandwidth, akses internet⁴.

Para animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri Film animasi membutuhkan biaya yang besar serta sumber daya manusia yang benar-benar menguasai dan memahami seluk beluk pembuatan Film Animasi yang di nilai rumit. Mereka juga menilai industri Film Animasi ini memiliki prospek ke depan

⁴ <http://www.ainaki.org/>

yang kurang menjanjikan, padahal Negara Jepang sendiri mendapatkan keuntungan yang besar dari mengekspor Film Animasi buatan mereka.

Namun dengan sistem komputerisasi sekarang ini, kita dapat membuat Film Animasi dengan mudah dan cepat, apalagi jika di dukung oleh Sumber Daya Manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas tinggi sehingga mampu menghasilkan produk yang bernilai positif bagi perkembangan dunia Animasi di Indonesia.

B. Perumusan masalah

Memperhatikan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan bahwa masalah utama Industri Film Animasi di Indonesia adalah karena adanya keterbatasan biaya dan kemampuan dalam penggunaan berbagai software animasi yang ada. Di tambah lagi kurangnya ketertarikan pada seni perancangan dan pembuatan Film Animasi pada masing – masing personal tidak sama.

Dalam pembuatan sebuah animasi yang harus diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi si animator itu sendiri, adapun software hanyalah alat untuk membantu memvisualisasikan, dan menyampaikan pikiran/imajinasi sang animator kepada penonton.

Oleh karena itu, di sini penulis bermaksud memotivasi pembaca bahwa semua itu tidak sesulit apa yang di bayangkan. Saat ini mulai banyak animator-animator lokal bermunculan memproduksi animasi, baik berupa Film, Video Clip, maupun iklan pendek berdurasi belasan detik.

Sasaran produksi tidak hanya ditujukan pada kelompok/ golongan tertentu, seperti batasan umur, tingkat sosial, hobi dan sebagainya. Hal ini dikarenakan Film Animasi adalah sebuah media hiburan yang bersifat global dan non rasial.

Rumusan masalah pada studi ini adalah *bagaimana cara memproduksi Film Animasi yang efektif.*

C. Batasan masalah

Batasan masalah pada studi ini hanya mencakup pada proses pembuatan pada film "The Adventure of By_loeng".

Sebagai software pendukung dalam perancangan animasi ini menggunakan 3D studio max, photoshop, after effect, Adobe Audition , dan Particle illusion, Adobe premiere.

D. Tujuan dan manfaat

Adapun maksud dan tujuan membuat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Internal
 - a. Merancang dan membuat animasi 3 D "The Adventure of By_loeng".
 - b. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat oleh penulis selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - c. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.

- d. Sebagai syarat meraih gelar Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

2. Eksternal

Bagi masyarakat pada umumnya tentang dibuatnya bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- a. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- b. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator lokal.
- c. Sosialisasi Teknologi, khususnya di bidang Multimedia dan Film Animasi yang ditujukan kepada Dunia Usaha.

Manfaat yang dapat dicapai oleh penulis adalah :

1. Mengetahui bagaimana proses produksi suatu film animasi, dan kelak dapat diterapkan dalam bekerja nantinya.
2. Manfaat bagi penulis itu sendiri adalah sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat diperkuliahan dapat diterapkan kedalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.

E. Metode penelitian

Terciptanya suatu bahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari animasi ini, sumber – sumber pelengkap untuk mendukung keakurat informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Mengamati dan mengikuti perkembangan film animasi sebagai referensi. Selain itu melakukan kunjungan ke studio animasi “Kasat Mata” sebagai studi banding dalam memperoleh keterangan dan proses produksi.

2. Metode wawancara

Pada penggunaan metode ini, peneliti mengadakan wawancara langsung dengan instansi yang terkait, dalam kasus ini adalah dengan studio animasi “Kasat Mata”. Berfungsi untuk mengetahui proses dan informasi lainnya yang mendukung dalam penelitian ini.

3. Metode Kepustakaan

Mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi baik dari perpustakaan maupun web yang disesuaikan dengan

obyek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjelaskan sistematika pembahasan. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Laporan disusun secara sistematis ke dalam V bab. Dimana masing – masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan – permasalahan sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Dasar Teori

Dalam bab ini akan di uraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan Film Animasi yang di buat. Pemaparan teori meliputi pengertian multimedia dan animasi, konsep dasar animasi, perangkat yang di gunakan dalam membuat film animasi, tahapan dalam memproduksi animasi, kebutuhan sumber daya manusia.

Bab III : Perancangan Film Animasi

Dalam bab ini akan membahas mulai dari pencarian idea, tema, menulis logline, diagram scene, serta character development.

Bab IV : Pembahasan

Pembahasan, meliputi identifikasi masalah, Analisis PIECES, Studi Kelayakan, merancang konsep, merancang isi dan proses pengorganisasian pada tahap penembangan.

Bab V : Penutup

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

