

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Industri film animasi di Indonesia saat ini masih kurang dirasakan oleh masyarakat khususnya para penggemar animasi, baik dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa. Wajah pertelevisi-an di Indonesia lebih banyak di dominasi oleh film-film animasi buatan luar negeri, baik dari barat atau asia. Film-film tersebut justru menjadi salah satu komoditas yang digemari oleh masyarakat Indonesia saat ini.

Masyarakat Indonesia yang gemar dengan film animasi merupakan sebuah aset dan peluang bagi para animator lokal dalam membuat sebuah karya animasi dalam bentuk film. Yang menjadi pertanyaan bagi penulis adalah, kenapa justru film animasi buatan dalam negeri masih kurang bergaung di kancah perfilm-an Indonesia? Kemanakah para animator-animator Indonesia?

Dengan banyaknya Perguruan Tinggi di Indonesia yang menyelenggarakan pendidikan Multimedia, seharusnya dapat menciptakan animator-animator yang handal dalam pembuatan film animasi dan dapat menciptakan sebuah karya yang membangkitkan dunia perfilman animasi Indonesia.

Pada tahun 2004 untuk pertama kalinya di layar lebar Indonesia ditayangkan film animasi 3 Dimensi buatan Indonesia dengan durasi yang cukup panjang berjudul Homeland. Kini di Tahun 2009 muncul kembali karya anak

bangsa sebuah film 3 Dimensi dengan judul Meraih Mimpi. Kedua film tersebut dapat dijadikan sebagai tanda bangkitnya perfilm-an animasi di Indonesia, meskipun ketenarannya masih belum dapat mengalahkan film-film animasi 3 Dimensi dan 2 Dimensi buatan luar negeri seperti *Rapunsel*, *Shrek*, *Kungfu Panda*, *The simpson*, *Justice League*, *Ben Ten*, *Spongebob square pant*, *Naruto*, *Doraemon*, *Sinchan*, *Dragon Ball*, dan masih banyak film-film animasi yang lain.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diidentifikasi oleh penulis dengan melihat perkembangan Industri film animasi di Indonesia adalah sebagai berikut :

- Bagaimana membuat animasi 2 Dimensi dengan teknik *Rotoscoping* yang efektif?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan karya tulis ini, penulis membatasi pembahasannya dalam lingkup yang lebih kecil, yaitu :

- a. Perancangan film animasi dari proses perencanaan sampai dengan pasca produksi.
- b. Menggunakan teknik *Rotoscoping* dalam pembuatan animasi kartun 2 Dimensi dengan peralatan yang sederhana.

1.4. Maksud dan Tujuan

Penulisan karya tulis ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan sarjana program Strata 1 jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Disamping maksud yang telah di sampaikan di atas, Penulis juga memiliki tujuan sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

1. Penulis dapat membuat film animasi dari proses perencanaan sampai dengan film jadi.
2. Sebuah eksperimen yang baru dilakukan penulis dalam pembuatan animasi 2 Dimensi dengan teknik *Rotoscoping* dengan peralatan yang sederhana.
3. Mengembangkan kemampuan dalam membuat animasi khususnya animasi 2 Dimensi.

b. Bagi Pembaca

1. Sebuah referensi dalam pembuatan film animasi dari proses perencanaan hingga film jadi.
2. Menawarkan teknik pembuatan animasi kartun 2 Dimensi dengan cara yang lebih mudah dan peralatan yang sederhana kepada pembaca.
3. Dapat memberikan ilmu tambahan tentang teknik pembuatan animasi 2 Dimensi dengan peralatan sederhana.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dapat dilakukan penulis dalam pembuatan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Metode Pustaka

Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh konsep-konsep secara teoritis menggunakan buku-buku panduan sebagai bahan referensi dalam mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan.

2. Studi Literatur

Pengambilan data menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan animasi kartun.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing bab berisi tentang penjelasan sesuai dengan kapasitasnya. Bab-bab tersebut di susun dengan sistematika sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, serta sistematika penyusunan laporan skripsi

2. BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang teori yang mendasari penyusunan laporan, serta perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

3. **BAB III PERANCANGAN FILM KARTUN**

Bab ini berisi tentang pemikiran ide, tema, penulisan *logline*, *synopsis*, *diagram scene*, dan *character development*, *storyboard*. Berisi juga tentang Analisis Kebutuhan Sistem dan Analisis Biaya dan Manfaat.

4. **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini memberikan penjelasan tentang proses produksi hingga proses post produksi film kartun.

5. **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan yang diperoleh penulis serta saran bagi pembaca dan penulis.

