

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Gambar memiliki banyak arti dan makna, lewat gambar orang dapat menyampaikan banyak cerita dan orang dapat menyimpulkan gambar tersebut ke dalam berbagai macam makna yang diterima secara berbeda-beda tergantung dari sudut pandang orang tersebut. Bahkan anak – anak lebih mengerti dari melihat gambar daripada media lainnya. Begitupun pada animasi yang pada dasarnya merupakan suatu rangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk rangkaian gerak sektensial, dimana imajinasi penonton merupakan hal penting yang melengkapi pesan yang terkandung didalamnya. Jadi maknanyapun akan tergantung persepsi dari masing – masing orang yang melihatnya.

Seni menggambar sebenarnya sudah ada sejak zaman dahulu, seperti adanya ukiran – ukiran yang diciptakan manusia, seperti pada patung, kain batik, dan masih banyak lagi. Hal ini juga membuktikan bahwa karya seni sudah banyak disukai. Pada zaman sekarang ini dimana perkembangan teknologi sangat cepat termasuk teknologi komputer semakin canggih seni menggambar tidak hanya dapat dilakukan secara manual namun dapat dengan mudah dilakukan menggunakan komputer. Perkembangan teknologi computer ini akan membawa dampak positif terhadap kemajuan seni tersebut serta pemanfaatan aplikasinya apabila di kolaborasikan dengan sumber daya pengolahan dan kelengkapan yang berkualitas dan menunjang.

Dengan adanya perkembangan teknologi computer yang semakin cepat tersebut maka bermunculan software – software untuk pembuatan animasi. Software animasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternative perancangan dalam pembuatan film kartun sehingga lebih memudahkan dalam pembuatannya.

Film kartun yang ditayangkan setiap hari di stasiun televisi disenangi oleh banyak kalangan, tidak hanya oleh anak – anak, tetapi orang dewasa. Ini dikarenakan film kartun dapat menampung segala daya imajinasi di dalamnya.

Film kartun saat ini juga bukan hanya sebagai media hiburan saja tetapi juga media pembelajaran yang efektif dan menarik dari pada media pembelajaran yang sudah ada. Manusia ingin selalu bisa berekspresi dan tidak mau dibatasi oleh apapun seperti yang ditemui pada kehidupan sehari – harinya.

Dalam industri animasi sekarang ini, banyak terdapat film-film animasi yang meraup keuntungan yang melimpah. Apalagi dengan didukung oleh perkembangan teknologi komputer dan sistem digital yang membuat perkembangan animasi semakin meluas. Banyak produk animasi yang diproduksi oleh Hollywood maupun industri perfilman di negara lainnya dibuat berdasarkan aspek-aspek tersebut. Film animasi ini dibuat dengan perhitungan profit dan komersial, maka harus memiliki faktor hiburan yang nantinya akan menarik perhatian penonton. Lain halnya dengan animasi yang dibuat sebagai apresiasi seni, dimana umumnya animasi seni dibuat untuk mengeksplorasi seni atau mengeksplorasi teknik. Karena itu tujuan utamanya bukanlah keuntungan yang akan dihasilkan akan tetapi lebih kepada referensi dan pengetahuan mengenai bentuk penyampaian pesan bermuatan seni yang berbeda dari cara-cara yang telah ada sebelumnya. Animasi bersifat eksperimental ini bepeluang besar dalam menyampaikan gagasan kepada audiensnya bebas batasan dalam cara penyampaiannya.

Industri film kartun di Indonesia sendiri saat ini masih jauh dari yang diharapkan. Sebagian film kartun di stasiun televisi Indonesia masih mengimpor dari negara lain, khususnya Jepang dan Amerika Serikat. Hal ini berkaitan dengan besarnya investasi dan rutinitas yang ada. Masalah tersebut juga disebabkan belum banyak sumber daya manusia Indonesia yang tertarik secara serius untuk menekuni bidang pembuatan film kartun, karena kurangnya penguasaan terhadap software-software animasi yang ada. Untuk terjun di bidang ini, perlu fisik dan mental yang kuat. Tidak jarang para animator harus mengejar deadline yang diberikan oleh klien dan harus rela berhari-hari tidur di kantor.

Meskipun masih jauh dari yang diharapkan namun beberapa saat yang lalu ternyata menjadi berita yang menggembirakan bahwa animasi Indonesia banyak diminati oleh bangsa asing. Meskipun masih belum disukai di negeri sendiri.

Ratusan serial film animasi anak produksi perusahaan animasi lokal Castle Production, telah diserap pasar Eropa dan AS, namun belum satu pun yang diserap stasiun televisi dalam negeri. Castle Production menerima penghargaan MURI (Museum Rekor Indonesia) di Jakarta, Rabu 30 April 2008 sebagai produsen serial 3D pertama yang mengekspor produknya ke Eropa dan AS. Film-film serial televisi buatan Castle telah diekspor ke Swiss, Prancis, Spanyol, Jerman, Inggris, dan AS. Beberapa judul film yang dikerjakan Castle antara lain "The Adventure of Carlos Caterpillar" yang bercerita mengenai petualangan seekor ulat untuk televisi Spanyol, "The Story of Jim Elliot" tentang misionaris di Ekuador untuk televisi Inggris, dan cerita anak-anak "Cherub Wings" untuk televisi AS. Castle mengerjakan seluruh proses animasi, sedangkan cerita dan karakter sesuai pesanan.

Ekspor produk Castle telah dilakukan sejak tahun 2000 dan dari tahun ke tahun jumlah pesanan naik sekitar 20 persen. Dalam sebulan, rata-rata jumlah produksi film mencapai dua buah. Dari 170 karyawan, sekitar 80 persennya animator. Meskipun animasi buatan Castle masih kelas B, namun sudah sejajar dengan film-film animasi buatan Taiwan dan Korea. Kualitasnya masih kurang dari 25 frame per detik, tetapi di atas Doraemon yang hanya 12 frame perdetik. Menurutnya, televisi asing memilih Castle karena dari sisi kualitas tidak kalah namun dari sisi harga bisa lebih murah.¹

Kajian yang dikeluarkan di Taiwan 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: Korsel meraih US \$ 290 juta dari animasi dan US \$ 87,7 juta dari konten games (2001), Cina US \$ 120 juta, India US \$ 290 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 Milyar. Korea menampung tenaga animasi lima belas ribu orang. Angka tertinggi diduduki Jepang dengan lebih dari dua puluh ribu orang tenaga animasi.

¹ <http://www.kompas.com>

Bila melihat prospek bisnis ini yang sudah mulai disenangi dan didominasi oleh sebagian insan perfilman, tentunya makin besar pula peluang bisnis ini ke depannya. Untuk sebuah iklan animasi durasi 30 detik berkisar antara Rp80 juta sampai ratusan juta tergantung pada storyboard. Karena dari storyboard dapat ditentukan lama pekerjaan, jumlah animator yang dibutuhkan, bahkan musisi/sound designer yang hendak dilibatkan.

1.2 Rumusan Masalah

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

Oleh karena itu, disini penulis bermaksud memotivasi pembaca bahwa di dalam membuat film animasi terdapat teknik sederhana yang dapat digunakan. Saat ini mulai banyak animator – animator lokal bermunculan memproduksi kartun animasi, baik berupa film, video clip, maupun iklan pendek durasi belasan detik. Meskipun animasinya masih banyak berkiblat dengan bentuk animasi dari luar negeri.

Sasaran produksi tidak hanya ditujukan pada kelompok atau golongan tertentu, seperti batasan umur, tingkat sosial, hobi dan sebagainya. Hal ini dikarenakan film animasi adalah sebuah media hiburan sekaligus juga dapat menjadi media pembelajaran yang bersifat global dan non rasial.

Maka yang menjadi pokok permasalahan ini adalah bagaimana cara membuat film animasi dengan Macromedia Flash MX 2004 dengan rancangan yang sederhana namun menarik, efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi “In Your Eyes” ini, penulis memberi batasan dengan jelas pada tiap prosesnya, yaitu:

- Pra produksi, meliputi desai karakter, desain dasar properti dan vegetasi, merancang warna tokoh karakter, menyusun standar karakter, membuat log out, membuat storyboard dan analisis biaya manfaat,
- Produksi, meliputi pembuatan gambar key, gambar in between, inker, dan pembuatan background,
- Post produksi / Pasca produksi, meliputi pewarnaan, editing, dubbing, dan rendering

Software yang dipakai atau yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

- a. Macromedia Flash MX 2004
- b. Adobe Photoshop CS
- c. Adobe Audition 1.5
- d. Premiere pro 1.5

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan skripsi adalah :

Bagi penulis:

1. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film berkualitas terdiri dari gambar, video, dan audionya.
2. Mampu memproduksi fil kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan penulis sendiri.
3. Mengembangkan diri dan memuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang disukai.
4. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga dapat diterapkan di lapangan
5. Dapat menyajikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang perancangan sebuah film kartun.
6. sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Bagi Pembaca:

1. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru
2. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas dan semangat animator lokal
3. Sosialisasi teknologi, khususnya di bidang multimedia dan film kartun yang diajukan kepada dunia usaha.
4. Memberi pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan sebuah film kartun yang sederhana tapi menarik.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode yaitu:

- Metode wawancara (interview), Dengan metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan film kartun.
- Metode kepustakaan (library), metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis menggunakan buku – buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi – informasi yang dibutuhkan.
- Study literature, penggabungan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.
- Metode Observasi, mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film kartun yang populer.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam 5 bab. Pada tiap – tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab1 : Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, agar tidak menyimpang dari pokok bahasan, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan serta jadwal pelaksanaan kegiatan.

Bab2 : Dasar Teori

Dalam bab ini akan diuraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan film kartun yang dibuat, pemaparan teori meliputi pengertian multimedia dan animasi, konsep dasar animasi, peralatan dasar membuat film kartun, perangkat keras dan perangkat lunak dalam pembuatan film kartun, tahapan – tahapan dalam memproduksi animasi, kebutuhan SDM, sistem televisi dunia, sikap asas film animasi, penggunaan film animasi, perkembangan film animasi, perkembangan film animasi di Indonesia, teknik menggambar dan pewarnaan.

Bab3 : Perancangan Film Kartun

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

Bab 4 : Pembahasan

Dalam bab ini berisi pembahasan dan proses pembuatan film animasi dari proses produksi sampai pasca produksi.

Bab 5 : Penutup

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan film animasi kartun ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis, pembaca, maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.