

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan kemajuan teknologi sekarang ini, maka dalam proses masuknya suatu teknologi baru khususnya ke negara-negara berkembang seperti Indonesia sangat mudah dan cepat. Berbagai kemajuan teknologi yang ada dimanfaatkan pula dalam sebuah industri kreatif untuk menghasilkan karya-karya yang memiliki nilai bisnis. Salah satu yang dilirik dan memiliki banyak peminat yaitu perfilman animasi entah itu dari penggemar film animasi sendiri maupun orang-orang yang tertarik masuk ke bidang animasi untuk menjadikannya sebagai ladang bisnis. Animasi pun telah mengimbangi kemajuan teknologi yang ada, dari animasi 2D yang sering kita sebut kartun sudah berkembang menjadi animasi 3D. Bagaimanapun juga entah 2D maupun 3D pada dasarnya animasi memiliki pengertian yang sama yaitu beberapa buah gambar diam (*none motion*) yang disatukan kemudian dibuat seolah-olah dapat bergerak (*motion*).

Di Indonesia sendiri pun banyak yang mencari peluang dalam bidang industri perfilman animasi, seperti perusahaan Kinema, Juwita Indah, Timeline studio, dan lain-lain. Namun kebanyakan dari perusahaan tersebut hanya menggarap beberapa tahap film buatan luar negeri, bukan memproduksi sendiri film animasi untuk secara khusus ditayangkan di Indonesia. Walaupun ada beberapa studio yang menghasilkan karya film kartun yang juga pernah tayang di televisi lokal Indonesia seperti “*Dongeng Untuk Aku dan Kau*” yang diproduksi oleh studio

Red Rocket, "*Vatalla*" sebenarnya film ini memiliki cukup banyak peminat yang diproduksi oleh campur tangan studio-studio animasi di Indonesia dan seniman-seniman Indonesia tetapi tetap masih kalah dengan minat masyarakat terhadap film animasi luar. Bahkan kini di negara sendiri film animasi Indonesia semakin tenggelam yang terbukti dengan pemutaran film animasi di stasiun-stasiun televisi Indonesia sekarang ini adalah film-film yang merupakan karya dari negara lain. Menurut observasi yang telah dilakukan terhadap 13 stasiun televisi lokal "*RCTI*", "*SCTV*", "*Indosiar*", "*Global TV*", "*ANTV*", "*Trans TV*", "*Trans7*", "*MNC TV*", "*TV One*", "*Metro TV*", "*Kompas TV*", "*Jogja TV*", dan "*TVRI*" terhitung per tanggal 4 Februari -10 Februari 2013, dengan total keseluruhan penayangan 91jam yang terdiri dari 88 jam 30 menit (97,25%) merupakan total penayangan dari stasiun televisi yang menayangkan animasi luar negeri, sedangkan 2 jam 30 menit (2,75%) adalah total penayangan dari stasiun televisi yang menayangkan acara dengan animasi buatan dalam negeri (jadwal dan perhitungan terlampir).

Dari waktu ke waktu film animasi tidak hanya marak dikembangkan untuk film layar lebar tetapi kini banyak juga dikembangkan film-film pendek animasi untuk pemutaran di stasiun-stasiun televisi seperti serial animasi "*Larva*", "*Owl*", "*Mr.Bean*", "*Charlie Chaplin*" dan masih banyak lagi. Atau beberapa serial film pendek kartun lainnya yang tidak ditayangkan di stasiun televisi Indonesia namun memiliki banyak penggemar seperti "*Happy Tree Friends*". Untuk jenis film serial kartun pendek seperti ini belum ada buatan Indonesia yang tayang di stasiun

televisi lokal. Padahal jenis film pendek bergenre komedi seperti itu sedang banyak digemari oleh masyarakat.

Dari uraian diatas, penulis ingin melakukan penelitian tentang pembuatan sebuah film kartun pendek berupa serial animasi untuk memotivasi orang lain untuk ikut serta dalam menghasilkan karya untuk Indonesia dalam meningkatkan minat pada film animasi buatan dalam negeri. Dalam proses pembuatan film animasi memiliki beberapa teknik yang dapat digunakan salah satunya adalah teknik digital dimana pembuatannya keseluruhan dilakukan secara komputerisasi. Dalam pembuatan sebuah film animasi ada prinsip-prinsip yang merupakan landasan dari animasi yang disebutkan dalam 12 prinsip animasi. Membuat sebuah film kartun sebenarnya tidak begitu sulit seperti yang orang bayangkan. Dengan peralatan yang sederhana pun kita dapat memproduksi film kartun sendiri. Semakin banyak karya yang bisa dibuat oleh anak bangsa, diharapkan dapat pula menarik minat penonton pada karya anak bangsa. Maka, penulis mengangkat judul "Pembuatan Film Kartun Pendek "Loon" dengan Penerapan Prinsip-prinsip Animasi 2D".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari penelitian yang berjudul "Pembuatan Film Kartun Pendek "Loon" Dengan Penerapan Prinsip-prinsip Animasi 2D" penulis merumuskan masalah yang didapat meliputi:

1. Bagaimana cara membuat sebuah film kartun sebagai media hiburan yang layak dan berkualitas untuk memotivasi anak bangsa dalam menghasilkan

karya film animasi kartun sehingga diharapkan dapat menambah peminat pada film kartun buatan dalam negeri.

2. Bagaimana tahapan proses membuat sebuah film kartun dengan menggunakan teknik digital dan penerapan prinsip-prinsip animasi ke dalam sebuah film kartun.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengarahkan dan memusatkan pembahasan, maka penulis menentukan batasan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Proses pembuatan film kartun yang berkualitas dari tahap pengembangan hingga pasca produksi dimana tiap tahapannya dibatasi, meliputi:
 - Pengembangan : Menentukan ide cerita dan dikembangkan dalam bentuk sinopsis
 - Pra produksi : Pengembangan sinopsis menjadi *script*, perancangan karakter, dan pembuatan *story board*.
 - Produksi : pengembangan karakter, pembuatan foreground dan background, dan proses animasi.
 - Pasca Produksi: perekaman suara (*dubbing*), pemberian sound effect dan finishing yaitu penggabungan animasi dengan *dubbing* dan sound effect serta musik.
2. Pembuatan film kartun menggunakan software Adobe Flash CS5 sebagai software utama dan software pendukung meliputi Adobe Photoshop CS5, Adobe After Effect CS4, Adobe Premiere CS4, dan Fruity Loops 10

1.4 Tujuan Penelitian

1. Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai syarat untuk kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat sebuah karya yang dapat menginspirasi dan memotivasi anak bangsa dalam membuat karya film kartun untuk memajukan animasi di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari adanya penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis:
 - Mendapat pengalaman dan dapat mengembangkan kreatifitas dalam membuat sebuah film kartun yang baik dengan penerapan prinsip-prinsip animasi.
 - Menerapkan ilmu yang didapatkan dari perkuliahan selama ini.
2. Bagi Pembaca:
 - Mendapat wawasan dan menjadi wacana yang baik tentang bagaimana pembuatan film kartun dari pra produksi hingga pasca produksi.
 - Dapat dijadikan sebagai referensi apabila akan membuat penelitian tentang pembuatan film pendek kartun.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Metode kepustakaan

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan

ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap objek-objek penelitian yang bersangkutan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

3. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I Pendahuluan

Mengulas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Penulisan.

2. BAB II Dasar Teori

Menjelaskan teori-teori tentang pengertian animasi, perkembangan animasi, macam-macam teknik animasi, prinsip-prinsip animasi, sumber daya manusia, dan tahapan pembuatan film animasi.

3. BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini membahas tentang analisis kebutuhan, analisis kualitas film, dan tahap pengembangan serta tahap pra produksi (menentukan ide cerita dan tema, logline, pembuatan sinopsis, membuat *script*, perancangan karakter, dan pembuatan story board.)

4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan proses produksi hingga pasca produksi (pengembangan karakter, pembuatan foreground dan background, animasi, *dubbing*, pemberian sound effect, dan finishing).

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian dan saran tentang hasil pembuatan film kartun tersebut.