

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi multimedia sudah semakin berkembang dengan pesat. Ini merupakan salah satu peradaban dan pemikiran manusia, guna mencapai kehidupan yang lebih baik, maka teknologi muncul dan berkembang begitu pesat.

Salah satu teknologi multimedia adalah film animasi kartun. Film animasi kartun dikenal sejak maraknya media televisi yang dapat menampilkan gambar-gambar bergerak hasil dari rekaman kegiatan makhluk hidup. Awalnya film animasi kartun hanya berfungsi sebagai hiburan dan di tujukan bagi anak-anak saja. Tapi lambat laun film animasi tidak hanya di peruntukkan bagi anak-anak saja tetapi bagi remaja dan orang dewasa, seperti film animasi *Detective Conan*, *Higurashi* dan film berbasis flash "*Happy Three Friends*".

Mengenai film animasi, di Indonesia sendiri masih jauh dari harapan. Film animasi yang saat ini beredar di stasiun televisi Indonesia masih mengimpor dari negara lain, khususnya Jepang. Hal ini di sebabkan dengan besarnya investasi dan rutinitas sumber daya manusia yang ada.

Kajian yang dikeluarkan di Thailand pada tahun 2004 lalu, yang bertajuk "*Thai Digital Content Cluster Bench Marking 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 game (2001), China US \$ 120 juta, India US \$ 200 juta (data Nasscom report 2002), Taiwan US \$ 40 juta, Filipina US \$ 40 juta, Singapura US \$ 4,7, Thailand US \$ 2,55 juta dan Jepang US \$ 30 miliar. Korea menampung tenaga kerja animasi 15 ribu orang, sedang angka tertinggi di duduki oleh Jepang dengan tenaga kerja lebih dari 20 ribu orang.

Bila di analisis, perbandingan peningkatan kehandalan industri animasi dan konten setiap negara, Jepang menempati skor tertinggi. Jepang memimpin di inovasi dan kreativitas untuk digital konten produk. Jepang juga *leading* berturut-turut di kemampuan animasi, *game, effect, quality of work force attitude*, teknik dan kualitas produksi, pemasaran global dan promosi, perlindungan hak cipta (*copy right*) dan bandwidth, akses internet. Peringkat berikutnya: Korea Selatan 8,5, Singapura 8,0, Hongkong 7,5, Malaysia 6,5, Thailand 5,0, India 4,5, China 4,0, Malaysia 3,5, Filipina 3,0. Indonesia sangat disayangkan sekali tidak termasuk dalam *list*. Tapi jika di kalkulasi dan ternaskan maka akan ada skor 2,0 untuk Vietnam dan 1,0 bagi Indonesia.

Mengapa Indonesia hanya 1,0 ? itu di sebabkan karena banyak orang beranggapan bahwa membuat film animasi itu sulit, rumit dan membutuhkan biaya yang banyak. Padahal jika kita tahu caranya, niscaya itu semua akan terasa sangat mudah. Orang menilai industri film animasi tidak menghasilkan keuntungan yang layak. Padahal Negara Jepang mendapat banyak keuntungan dari pembuatan film animasi ini. Dengan semakin majunya perkembangan teknologi multimedia, kita dapat memproduksi film animasi dengan murah dan cepat. Apalagi jika di dukung oleh sumber daya manusia yang produktif dan

keaktivitas yang tinggi sehingga dapat menghasilkan produk yang bernilai bagi animasi di Indonesia.

Meninjau dari permasalahan dan kekurangan yang ada. Maka penulis mencoba ikut andil dalam meningkatkan film animasi kartun di Indonesia yang dituangkan dalam penulisan skripsi dengan judul “ **Pembuatan Film Kartun Animasi “Mencari Tempat Terindah”**”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang ada, dapat disimpulkan bahwa masalah utama dari industri animasi Indonesia adalah keterbatasan sumber daya manusia yang ada pada saat ini.

Oleh karena itu penulis mencoba merancang dan membuat film animasi kartun untuk memotivasi pembaca bahwa membuat film animasi itu tidaklah sesulit dan serumit yang dibayangkan. Saat ini mulai banyak animator-animator lokal bermunculan untuk memproduksi kartun animasi baik berupa film, video klip maupun iklan pendek berdurasi belasan detik.

Sasaran produksi tidak hanya ditujukan kepada kelompok/golongan tertentu seperti umur, tingkat sosial, dan sebagainya. Hal ini dikarenakan film animasi adalah sebuah media hiburan yang global dan non rasial.

Rumusan masalah pada studi ini adalah *bagaimana cara memproduksi film kartun animasi, langkah dan tahapan apa saja yang harus dikerjakan, serta penguasaan berbagai software yang akan di gunakan ?*.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah di maksudkan untuk memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk menentukan metode / cara yang tepat dan cepat, serta tercapainya tujuan penelitian yang di lakukan. Prosesnya yaitu:

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

Sedang software yang akan di gunakan :

- Adobe Macromedia Flash 8.0
- Adobe Premiere Pro 1.5
- Adobe Audition 1.5

1.4 Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penulisan ini adalah

1.4.1 Bagi penulis

- Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan ke dalam bentuk film
- Mampu memproduksi film kartun secara personal dengan selera dan kemampuan sendiri dengan biaya relative ringan

- Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga bisa di terapkan di lapangan
- Dapat menambah wawasan dalam dunia kerja
- Sebagai pemenuhan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 pada STMIK Amikom Jogjakarta.

1.4.2 Bagi pembaca

- Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru
- Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas dan semangat animator
- Sosialisasi teknologi, khususnya di bidang multimedia dan film kartun yang ditujukan kepada dunia usaha
- Menambah pengetahuan tentang pembuatan film kartun

1.5 Metode Penelitian

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode

- A. Metode Observasi**, yaitu peninjauan dan pengamatan langsung ke lokasi pembuatan film kartun. Agar lebih jelas mengenai seluk beluknya, tidak hanya cukup dengan melakukan wawancara. Sudah seharusnya periset terjun langsung ke lapangan dan terlibat langsung dalam proses produksi.

- B. **Metode Pustaka**, pengumpulan data dengan cara referensi buku-buku ataupun dengan dokumen-dokumen yang relevan / yang masih terkait dengan obyek penelitian.
- C. **Metode Art Design**, pembuatan animasi yang dilakukan sendiri, dari proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir, penulis menggunakan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

Bab I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian serta sistematika cara penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Berisi tentang apa yang di maksud animasi film kartun, teori kartun animasi, sejarah dan perkembangan dunia animasi serta teknik-teknik pembuatan film kartun.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI

Menggambarkan tentang ide cerita, tema, desain karakter, penulisan naskah, *scriptwriting*, analisis kebutuhan system hingga pembuatan *storyboard*.

Bab IV PEMBAHASAN

Meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Bab V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dibahas dan saran-saran.