

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Imajinasi dan daya khayal manusia tidak terbatas. Animasi kartun mampu mewujudkan hal-hal yang tidak masuk akal tersebut ke dalam bentuk visual yang unik dan lucu. Animasi banyak disukai oleh semua kalangan karena daya imajinasi manusia dapat ditampung didalamnya. Tidak jarang ceritanya melampaui alam pikiran manusia biasa.

Semakin maraknya teknologi di bidang komputer grafis memberikan dampak yang luas dan mempermudah dalam pembuatan film animasi. Dunia kartun dan animasi sudah tidak dapat lagi dipisahkan dengan komputer. Jika dulu pembuatan film kartun sepenuhnya mengandalkan kertas-kertas yang digambar secara manual, sekarang kertas tersebut menjadi layer-layer virtual juga di gambar dengan menggunakan kuas-kuas virtual. Perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya.

Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (tidak bergerak) maka secara umum animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan emosi. Maka biasanya animasi diberi tambahan kata film animasi. Film animasi

bisa menjadi tontonan paling menghibur, yang diminati oleh banyak kalangan. Selain itu, dari film animasi ada banyak nilai yang bisa disosialisasikan. Yang lebih menarik lagi, film animasi merupakan tontonan dengan sedikit nilai destruktivitas riil-nya.

Salah satu dari teknik animasi adalah animasi boneka (*puppet animation*). Seni boneka yang paling menonjol dikenal hidup di Perancis, Afrika Selatan serta beberapa negara Eropa. Film animasi boneka dapat bertujuan untuk membangun perspektif budaya Indonesia di tengah desakan film kartun import yang semakin gencar. Fenomena yang paling mendasar adalah miskinnya daya eksplorasi dalam membongkar nilai-nilai yang bisa dikemas dalam animasi (boneka atau media lain). Dalam banyak hal, seni boneka bukan hanya tontonan anak kecil yang lugu dan mudah terasimilasi oleh daya tarik tampilan obyek. Tetapi, seni boneka adalah medium untuk transformasi nilai-nilai sosial dalam masyarakat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penyusun merumuskan permasalahan :
Bagaimana proses produksi pembuatan Film animasi boneka “Dunia Tiko” yang efektif?.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi perfilman saat ini sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup yang

lebih sempit, yaitu bagaimana cara untuk memproduksi sebuah film animasi boneka.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta menambah wawasan bagi segenap civitas akademika STMIK AMIKOM terutama yang berkaitan dengan bidang film animasi.
2. Menganalisis proses produksi pembuatan film animasi boneka “Dunia Tiko”.
3. Agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara memproduksi dan membuat sebuah film animasi boneka serta penggunaan alat yang ada secara maksimal.
4. Mengetahui tahapan-tahapan dalam memproduksi sebuah film serta mendapatkan pengalaman dalam memproduksi film animasi boneka.
5. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan, dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penyusun

mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu :

1. Studi literatur

Yaitu dengan cara pengumpulan data dari artikel-artikel di internet, buku-buku tentang film animasi. Metode ini sangat berguna dalam mendukung dasar teori penelitian.

2. Dokumentasi

Yaitu mengumpulkan data dengan merujuk pada buku-buku atau literatur, media cetak dan elektronik yang berkaitan dengan masalah-masalah penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan

tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini membahas dasar teori tentang film animasi, definisi animasi, sistem perangkat lunak yang digunakan sesuai dengan standar minimal perangkat yang digunakan untuk proses produksi pembuatan film animasi boneka.

BAB III ANALISIS PRA PRODUKSI

Pada bab ini akan diuraikan tentang pencarian ide, penulisan naskah, script writing, pembuatan story board, dan analisis biaya manfaat.

BAB IV PEMBAHASAN PROSES PRODUKSI

Bab ini membahas tentang perlengkapan produksi, pengelolaan produksi, manajemen produksi, job description, rundown produksi, white book production, teknik bidikan kamera, cara capture hasil shooting, dubbing suara, pemberian sound effect, background musik, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, pemberian efek video, hingga finishing berupa rendering dan konversi hasil film ke format VCD/DVD.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, dan saran dari hasil analisis dan perancangan film animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan film animasi kartun.

LAMPIRAN

