

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring dengan perkembangan televisi sekarang ini, film kartun juga mulai mengalami perkembangan signifikan. Film kartun menjadi salah satu acara televisi paling digemari dimanapun karena penikmatnya mendapatkan keasyikan yang berbeda dengan program lainnya. Banyak orang mengatakan bahwa anak-anaklah sasaran yang dituju oleh programmer, padahal penontonnya hampir semua kelompok usia. Baik remaja, pemuda, orangtua, sampai kakek-nenek. Kalau diperhatikan dari semua anggota kelompok usia yang menonton program kartun maka anak-anak hampir tak bergeming ketika menontonnya. Padahal hampir tak mungkin menyuruh anak untuk tenang sedikit saja. Hanya film-TV kartun yang mampu membuat mereka tenang. Bahkan bagai dihipnotis. Terutama jika yang sedang diputar itu tokoh kesayangan mereka. Bahkan beberapa tokoh dalam film kartun mampu menjadi tokoh idola bagi anak-anak.

Namun industri film kartun di Indonesia sendiri saat ini masih jauh dari yang diharapkan. Sebagian besar film kartun di stasiun televisi Indonesia masih mengimpor dari negara lain, khususnya Jepang dan Amerika Serikat. Hal ini berkaitan dengan besarnya investasi dan rutinitas sumber daya manusia yang ada.

Kajian yang baru dikeluarkan di Thailand pada Mei 2004 lalu, bertajuk '*Thai Digital Content Cluster Benchmarking 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), Cina US \$ 120 juta, India US \$ 200 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 miliar. Korea menampung tenaga kerja animasi 15 ribu orang. Angka tertinggi diduduki Jepang dengan lebih dari 20 ribu orang.

Dalam telaah yang dituliskan tadi, ada pula analisa perbandingan pemeringkatan kehandalan industri animasi dan konten setiap negara. Jepang menempati skor 9, tertinggi. Ia memimpin di inovasi, kreativitas untuk digital content produk. Ia juga leading berturut-turut di skill animasi, games, 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 berturut-turut: Korea Selatan 8,5, Singapura 8,0, Hongkong 7,5, Taiwan 6,5, Thailand 5,0, India 4,5, China, 4,0, Malaysia 3,5, Filipina 3,0. Akan tetapi Indonesia tak tertulis di dalam list. Cuma bila kalkulasi diteruskan, maka akan ada skor 2,0 adalah Vietnam dan 1,0 bagi Indonesia¹.

Para animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri film kartun membutuhkan biaya yang besar serta sumber daya manusia yang benar-benar menguasai dan memahami seluk beluk pembuatan kartun yang dinilai rumit. Mereka juga menilai industri film kartun ini memiliki prospek kedepan yang kurang menjanjikan, padahal negara Jepang sendiri mendapatkan keuntungan yang besar dari mengekspor film kartun animasi buatan mereka.

¹ <http://www.ainaki.org/industri/detail.php?no=24&kategori=industri>

Sebenarnya kemampuan teknikal orang Indonesia tidaklah kalah bagus dengan orang luar negeri. Ini terbukti seringnya proyek-proyek animasi kartun dari luar negeri dikerjakan oleh orang-orang Indonesia untuk kemudian dijual ke pasar global. Bahkan produk industri animasi dalam negeri yang lumayan diminati pihak asing. Ratusan serial film animasi anak produksi perusahaan animasi lokal Castle Production, telah diserap pasar Eropa 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.

Dengan sistem komputerisasi sekarang ini, teknik pembuatan film kartun menjadi semakin murah dan cepat. Kita dapat memproduksi film kartun animasi secara personal, apalagi jika didukung oleh sumber daya manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas tinggi sehingga mampu menghasilkan produk yang bernilai positif bagi perkembangan dunia kartun dan animasi di Indonesia.

1.2 RUMUSAN MASALAH

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

Oleh karena itu, disini penulis bermaksud memotivasi pembaca bahwa semua itu tidak sesulit apa yang dibayangkan. Saat ini mulai banyak animator-animator lokal bermunculan memproduksi kartun animasi, baik berupa film, video klip, maupun iklan pendek berdurasi belasan detik.

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

Rumusan masalah pada studi ini adalah *bagaimana cara memproduksi film kartun animasi berbasis sel secara modern, langkah dan tahapan apa saja yang harus dikerjakan, serta penguasaan berbagai software yang akan digunakan?*

1.3 BATASAN MASALAH

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arahan yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat, serta tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi.

Adapun untuk mewujudkan apa yang dijelaskan diatas penulis memberikan batasan pada pembuatan film kartun animasi dua dimensi berbasis sel dengan menggunakan software utama Macromedia Flash MX dan beberapa software pendukung seperti Adobe Photoshop C2, Adobe Audition 1.0, Adobe After Effect 6.0, Adobe Premier 6.0.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penulisan ini adalah:

Bagi Penulis:

- Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film berkualitas terdiri dari video maupun audionya.
- Mampu memproduksi film kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang dikuasai.
- Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga bisa diterapkan dilapangan.
- Sebagai pemenuhan bobot 6 SKS guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Bagi Pembaca

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

1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam teknik pengumpulan data yang kami gunakan untuk menghasilkan informasi yang baik, akurat dan lengkap, maka kami memilih beberapa metode-metode pengumpulan data antara lain :

1. Metode wawancara (*interview*)

Yaitu penulis bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang telah lama terlibat dalam industri film kartun.

2. Metode pengamatan langsung (*Observasi*)

Yaitu peninjauan dan pengamatan langsung ke lokasi pembuatan film kartun. Agar lebih jelas mengenai seluk beluknya, tidak cukup hanya dengan melakukan wawancara, sudah seharusnya riset terjun ke lapangan dan terlibat langsung dalam proses produksi.

3. Metode studi kepustakaan

Yaitu proses pengumpulan data yang mengacu pada buku-buku pedoman yang ada, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi maupun dari file-file di internet.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan skripsi pada dasarnya untuk memudahkan pengertian tentang isi skripsi secara garis besar. Adapun sistematika penulisan tersebut dibagi dalam beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika cara penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Menguraikan masalah mulai dari pengertian animasi, konsep dasar animasi, sejarah animasi, teknik produksi animasi 2D , perkembangan film kartun sampai prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN FILM KARTUN

Meliputi pengamatan sistem secara umum, yaitu sistem perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, serta analisis biaya dan manfaat..

BAB IV PEMBAHASAN

Membahas masalah mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi pembuatan film kartun animasi 'Kaldera'.

BAB V PENUTUP

Meliputi tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan Skripsi ini.