

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Film kartun dewasa ini banyak disenangi oleh pemirsa televisi, tidak hanya oleh kalangan anak-anak, tetapi juga oleh orang dewasa. Hal ini dikarenakan film kartun dapat menampung segala daya imajinasi manusia didalamnya. Manusia selalu ingin bebas berekspresi dan tidak mau dibatasi oleh apapun seperti halnya yang banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Industri film di Indonesia pada saat ini masih jauh dari yang diharapkan. Sebagian besar film kartun di televisi Indonesia masih mengimpor dari negara lain, khususnya Jepang dan Amerika. Hal ini berkaitan erat dengan besarnya investasi dan Sumber Daya Manusia yang ada.

Para animator lokal beranggapan bahwa industri film kartun membutuhkan peralatan yang canggih serta Sumber Daya Manusia yang benar-benar menguasai dan memahami teknik-teknik pembuatan kartun yang sering dianggap rumit. Banyak pula yang beranggapan bahwa industri film kartun tidak memiliki prospek yang menjanjikan.

Seiring perkembangan dunia televisi, film-film kartun mulai banyak dibuat dan teknik pembuatan animasi kartun mengalami perkembangan yang sangat pesat sejak bangkit dan maraknya penggunaan komputer, apalagi didukung oleh Sumber Daya Manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas, sehingga film kartun dapat diproduksi dengan mudah dan cepat.

## 1.2 Perumusan Masalah

Masalah utama industri film kartun di Indonesia adalah karena keterbatasan kemampuan dalam penggunaan berbagai macam perangkat lunak (*software*) serta kurangnya ketertarikan pada seni perancangan dan pembuatan film kartun.

Oleh karena itu penulis merumuskan permasalahan *bagaimana membuat film kartun dengan mengandalkan kemampuan gambar secara manual disertai penggunaan teknologi digital*.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu:

- a. Proses Perancangan film kartun yang meliputi pencarian ide, pembuatan sinopsis, membuat desain karakter, pembuatan naskah dan pembuatan *storyboard*.
- b. Proses produksi (*production*) secara manual yang meliputi proses *drawing* (gambar *key and inbetweening*), membuat *background and foreground*.
- c. Proses post produksi (*post production*) secara digital.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud diadakannya penulisan penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta. Selain itu juga mempunyai tujuan:

## 1. Bagi Penulis

- a. Penulis dapat merancang sebuah film kartun yang meliputi pembuatan cerita, naskah film dan memvisualisasikan imajinasi kadalam bentuk film berkualitas.
- b. Mampu memproduksi sebuah film kartun sesuai dengan imajinasi dan keinginan penulis.
- c. Lebih memperdalam kemampuan dalam penggunaan berbagai perangkat lunak yang digunakan untuk proses pembuatan film kartun.

## 2. Bagi Pembaca

- a. Pembaca dapat mengetahui proses pembuatan film kartun dari proses perancangan, produksi secara manual sampai proses produksi secara digital.
- b. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas dan semangat animator lokal, terutama untuk pemula supaya industri film kartun di Indonesia dapat berkembang.
- c. Untuk lebih memperkenalkan teknologi yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan oleh penulis dalam pengumpulan data melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Metode Wawancara (*interview*)

Dengan metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan film kartun.

2. Metode kepustakaan (*library*)

Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh konsep-konsep secara teoritis menggunakan buku-buku panduan sebagai bahan referensi dalam mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan

3. Metode Study Literatur.

Pengambilan data menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan animasi kartun.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing bab sendiri akan menjelaskan masalahnya masing-masing sesuai dengan takaran penulisan skripsi. Bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut:

## 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penyusunan laporan penelitian.

## 2. BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori animasi kartun yang mendasari penyusunan laporan, serta perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

## 3. BAB III PERANCANGAN FILM KARTUN

Bab ini berisi tentang pemikiran ide, tema, penulisan logline, sinopsis, diagram scene, dan character development.

## 4. BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang proses produksi hingga proses post produksi film kartun.

## 5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penjelasan yang berisi tentang kesimpulan yang diperoleh oleh penulis serta kritik dan saran baik bagi pembaca maupun penulis.