

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi multimedia dan animasi telah memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan dunia pertelevisian dan perfilman. Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien. Selain itu juga berkaitan dengan banyaknya acara di televisi yang sangat membutuhkan animasi untuk penyajian informasinya agar lebih mudah diterima masyarakat awam serta agar lebih indah dilihat. Trend animasi dapat kita lihat sekarang ini semakin bertambah. Dari animasi untuk dunia periklanan, entertainment, hingga ke animasi film layar lebar maupun televisi. Dengan adanya animasi, segala informasi dan sesuatu dapat menjadi terkesan lebih hidup. Pertumbuhan industri broadcast di Indonesia menuntut pemenuhan kebutuhan animasi yang semakin tinggi, baik dalam bentuk film serial, layar lebar maupun iklan.

Industri animasi yang ada di Indonesia belum terstruktur termasuk sistem ketenagakerjaan dibidangnya. Secara sporadis animator Indonesia, yang semakin sedikit jumlahnya, bekerja dibidangnya menurut kebutuhan sesaat, parsial, dalam arti hanya mengerjakan bagian-bagian produksi tertentu tetapi belum sebagai animator senior, masih dalam tahap teknisi animasi.

Kekayaan ragam budaya dan kemampuan artistik sejak dahulu merupakan aset yang dapat dikembangkan terus menerus, kreatifitas yang dimiliki sumber daya manusia

Indonesia justru merupakan potensi yang tidak dapat dibatasi. Aset budaya Indonesia demikian kaya untuk dikemas menjadi konten animasi berbagai produk.

Penulis mengambil PT.Mataram Surya Visi Animation sebagai tempat untuk melakukan penelitian Skripsi karena sesuai dengan tema yang akan diangkat sebagai laporan Skripsi. PT.Mataram Surya Visi Animation bergerak dalam bidang animasi. Adapun faktor-faktor yang perlu diperhatikan adalah bahwa PT.Mataram Surya Visi Animation sebagai salah satu studio animasi yang ada di Yogyakarta pada khususnya dan di Indonesia pada umumnya.

1.2. Rumusan Masalah

Karena dirasa banyaknya permasalahan yang ada khususnya tentang penyampaian informasi tentang bagaimana cara membuat animasi diantara masyarakat umum, maka dengan ini penulis mencoba membuat satu rumusan masalah yang diharapkan setidaknya dapat membantu keingintahuan masyarakat tentang animasi. Adapun rumusan masalah yang diambil penulis adalah “Bagaimana proses produksi sebuah film animasi dalam sebuah rumah produksi?”

1.3. Batasan Masalah

Dalam menyampaikan informasi tentang rumah produksi PT.Mataram Surya Visi Animation, penulis membatasi informasi PT.Mataram Surya Visi secara umum dan lebih menonjolkan PT.Mataram Surya Visi Animation (sebagai rumah produksi animasi) secara khusus. Demikian agar tidak menjadikannya melenceng hingga ke PT.Mataram Surya Visi Outdoor.

1.4. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan yang hendak dicapai dan diperoleh dalam penyusunan Laporan Skripsi ini adalah:

1. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta dengan konsentrasi film kartun.
2. Media pemanfaatan belajar yang telah disediakan oleh pihak lembaga STMIK Amikom Yogyakarta dengan adanya Lab Multimedia yang telah tersedia sebagai ajang pengembangan dan penerapan ilmu serta uji coba kerja sebelum terjun ke dunia kerja yang mempunyai daya persaingan yang ketat.
3. Mengetahui tahapan proses dalam memproduksi suatu film animasi yang nantinya akan menjadi konsumsi masyarakat.
4. Agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara memproduksi dan membuat sebuah film animasi dengan menggunakan peralatan animasi yang telah ada secara maksimal.
5. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata-1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5. Metode 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 penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini yaitu:

1.5.1 Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dan melalui kerja praktek yang telah dilakukan selama sebulan dilapangan dengan cara langsung kerja di perusahaan terkait.

1.5.2 Metode Interview

Merupakan metode pengumpulan data dan informasi dengan melakukan tanya jawab atau wawancara dengan staf ataupun pihak terkait/bersangkutan untuk memperoleh data yang akurat.

1.5.3 Kepustakaan

Adalah suatu metode untuk memperoleh data yang akurat dengan cara mengacu pada literatur-literatur, buku, majalah dan semua media yang berisi informasi tentang animasi dan kesemuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam laporan Skripsi ini yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian,

manfaat penelitian, sistematika penulisan serta jadwal rencana pelaksanaan kegiatan yang disajikan secara terstruktur.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang sejarah animasi secara umum, asal mula serta perkembangannya.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum dari perusahaan PT.Mataram Surya Visi Animation, misi, visi, motto, tujuan, nilai-nilai budaya dasar, fasilitas, kepegawaian, struktur organisasi dan sistem yang sedang berjalan serta segala bentuk kegiatan produksi yang sedang ditangani hingga sekarang.

BAB IV. PEMBAHASAN

Merupakan bab yang akan membahas proses produksi sebuah film animasi dari mulai drawing (menggambar) secara sistematis, coloring (pewarnaan), hingga proses akhir berupa proses editing efek, sound serta final editing hingga akhirnya terbentuklah satu film animasi secara lengkap, yang rencana akan ditayangkan dalam format televisi dengan PT.Mataram Surya Visi sebagai sebuah rumah produksi.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan Skripsi ini yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

1.7. Rencana Penelitian dan Praktek Kerja Lapangan

Untuk memperlancar kegiatan penelitian dan sekaligus praktek kerja, maka peneliti membuat suatu rencana atau jadwal kegiatan agar mencapai target yang ditentukan. Dalam penelitian ini, peneliti akan membagi 7 tahapan kerja yang saling berkaitan dan saling mendukung seluruh pelaksanaan penelitian yang membutuhkan waktu selama 7 bulan (rencana). Adapun rencana jadwal kegiatan akan diuraikan sebagai berikut:



