

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi informasi telah mempengaruhi kehidupan setiap insan yang ada. Baik yang bergerak dalam bidang teknologi ataupun orang awam yang kesemuanya memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari.

Teknologi informasi yang semakin maju ini dimanfaatkan dengan baik bagi orang-orang yang berkecimpung dalam dunia teknologi. Animasi termasuk dalam bidang yang memanfaatkan teknologi. Animasi telah memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia pertelevisian dan perfilman. Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien. Belakangan ini trend animasi dapat dilihat langsung pada dunia pertelevisian, demikian juga dengan dunia iklan. Team *creative marketing* perlu lebih tahu jenis animasi apa saja yang bisa mereka gunakan dalam iklan mereka. Animasi membuat sesuatu terkesan lebih hidup.

Film animasi saat ini telah bertumbuh kembang dengan cepat. Di Indonesia ditandai dengan bermunculannya komunitas-komunitas animasi. Seperti AF (Animasi Forum), ataupun lembaga yang mendukung dunia animasi seperti FFAI (Festival Film Animasi Indonesia), ASIFA (Asosiasi Film Animasi Dunia) Indonesia terdaftar sebagai anggota ASIFA sejak berusaha bergabung dengan

ASIFA pada tahun 1994, baru tahun 2005 secara resmi terdaftar. FFAI diperlukan untuk menjadi ajang kompetisi yang dapat menjadi barometer dan sebagai sarana pemacu perkembangan kreativitas para animator muda Indonesia. Mengenai dunia animasi Indonesia, kata Gotot (ketua FFAI 2005) merasa optimis perkembangannya akan semakin pesat. Namun harus diakui, animasi dalam bentuk film maupun komik belum mendapat perhatian serius. Produsen komik lokal masih tertinggal, sementara kalangan sineasnya juga belum menaruh minat. Padahal, di negara lain, seperti Jepang, film dan komik justru berada dalam posisi seimbang.

Hanya dua hal yang harus dipikirkan dalam membuat karya animasi : cerita dan character design, teknologi hanyalah salah satu sarana untuk mendukung ide cerita yang ingin kita tampilkan (pendapat Deswara Aulia pendiri Animator Forum). Film *Sinchan* gambarnya biasa-biasa saja tetapi karakternya terasa sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. *Sinchan* sendiri adalah jenis komik yang dikenal sebagai "Komik Kantor" di Jepang yaitu komik yang dibuat oleh kantor yang sebenarnya tidak bisa menggambar, tetapi ingin menuangkan karyanya di sela waktu kerjanya. Inilah mengapa sebabnya gambar *Sinchan* seadanya. Tetapi gambar seperti ini justru cocok dengan type cerita yang jahil dan (agak) kurang ajar. Di sisi sebaliknya cerita *Final Fantasy the Movie* sulit sekali dicerna oleh kebanyakan penonton sehingga tidak mendapatkan respon yang bagus dari pasar walaupun dari sisi pencapaian teknis luar biasa hebat.

Tetapi pemanfaatan software animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternative dalam pembuatan sebuah film kartun, untuk dapat mempermudah

dalam pembuatannya. Pembuatan animasi film kartun ini jika ditekuni akan dapat menciptakan peluang kerja di Indonesia. Oleh karenanya dalam skripsi ini penulis mengambil judul “Pembuatan Film Kartun Monster Of GI Menggunakan Macromedia Flash ”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pengamatan penulis, berikut ini adalah rumusan masalah dari Pembuatan Film Kartun “Monster Of Gi” Menggunakan Macromedia Flash :
Bagaimana membuat film kartun dengan menggunakan teknik 2 hybrid animation menggunakan software Macromedia Flash MX 2004.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam pembuatan film kartun animasi “Monster Of GI” penulis memberi batasan yang sangat jelas pada tiap prosesnya:

1. Pra Produksi, meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan sinopsis, pembuatan skenario, dan pembuatan storyboard.
2. Produksi, yang meliputi proses drawing, pembuatan key animation, inbetween animation, perancangan background, pewarnaan digital dan penganimasian.
3. Pasca Produksi meliputi pengisian dubbing voice, pemberian suara efek, backsound, penggabungan animasi, hingga rendering dan konversi kebentuk VCD.

Adapun software yang penulis gunakan adalah : Macromedia Flash MX 2004, Adobe Audition 1.0, Adobe Photoshop CS2, dan Adobe Premier Pro 2.0.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menjelaskan pembuatan film kartun “Monster Of GI” adapun tujuan yang lainnya adalah:

1. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STIMIK AMIKOM dengan konsentrasi film kartun
2. Mengetahui proses dalam memproduksi suatu film animasi
3. Dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara memproduksi dan membuat sebuah film animasi dengan menggunakan peralatan yang ada secara maksimal
4. Untuk memenuhi salah satu persyaratan formal mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan studi Strata 1 pada Sekolah Tinggi STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Sebagai usaha untuk mendapatkan data yang benar dan relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

1. Metode Art Design

Adalah metode dengan melakukan pembuatan film animasi itu sendiri

2. Metode Studi Pustaka

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

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menyajikan data dengan uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang teori yang mendasari sejarah animasi, pengertian animasi, perkembangan dunia animasi, perkembangan animasi di Indonesia, macam-macam bentuk animasi, teknik produksi animasi 2D, proses pembuatan animasi serta langkah-langkah dalam pembuatan film kartun seperti proses pra produksi, produksi dan pasca produksi dan menguraikan tinjauan singkat sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III PRA PRODUKSI

Pada bab III ini penulis menguraikan tentang unsur membangun cerita, meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan sinopsis, pembuatan skenario, dan pembuatan storyboard.

BAB IV PRODUKSI DAN PASCA PRODUKSI

Pada bab VI ini penulis menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, seperti proses drawing, coloring hingga proses pengisian suara beserta proses renderingnya dan perekaman dari frame ke CD dan menguraikan tentang hasil rendering.

BAB V PENUTUP

Bab V ini penulis menguraikan tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil program dan semua kegiatan-kegiatan dalam pembuatan film kartun.

