

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer demikian pesatnya, yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur. Hal ini banyak ditandai dengan banyak produk-produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satu dunia hiburan yang banyak diminati adalah film kartun.

Pembuatan film kartun di Indonesia 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.

Televisi sangat berperan penting dalam mempengaruhi anak-anak atas suguhan acara animasi disiarkannya. Kelakuan tokoh dalam serial kartun atau animasi mudah diikuti anak-anak yang dalam masa perkembangan selalu meniru apa yang ditontonnya. Kebanyakan film kartun yang ditayangkan di televisi berasal dari luar negeri. Maka tingkah laku para tokohnya seperti *Shincan*, memberi pengaruh yang buruk buat anak-anak Indonesia. Hal inilah yang dirisaukan oleh Ketua Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia (AINAKI).

Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia (AINAKI) mencontohkan munculnya serial animasi lokal khas Indonesia *Kabayan Liplap* di stasiun TV

swasta merupakan hal yang tepat karena pengambilan tokoh dan isi ceritanya sudah disesuaikan dengan ciri khas budaya Indonesia. Pihak stasiun TV swasta berharap sekali akan hadirnya program kartun Indonesia lainnya. Respon dari penonton cukup memuaskan, terlihat dari perolehan *rating* dan *share* pada awal penayangan *Kabayan Liplap*. Namun sejauh ini baru mendapatkan sedikit sekali kartun yang memiliki kisah *action* atau komedi yang kental, yang biasanya ada pada serial kartun buatan luar negeri, seperti *Naruto* atau *Spongebob*.

Oleh karena itu skripsi ini penulis mengambil judul “Pembuatan Film Kartun Sayembara Menggunakan Adobe Flash CS4” yang dimana di dalam judul sayembara ini kita bisa melihat isi dari kisah komedi tentang orang miskin yang ingin mengikuti sayembara dan orang kaya yang sedang mengadakan sayembara.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan penulis, berikut ini adalah rumusan masalah dari Pembuatan Film Kartun “Sayembara” Menggunakan Adobe Flash CS4: Bagaimana membuat film kartun yang sederhana dengan menggunakan metode Inverse Kinematic pada software Adobe Flash CS4.

1.3 Batasan Masalah

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

- a. Perancangan film animasi kartun ini direncanakan dan dibangun menggunakan software Adobe Flash CS4 sebagai program utama, Adobe Photoshop CS3, Adobe After Effects dan Adobe Audition.
- b. Proses pembangunan dan pra produksi yang meliputi pencarian ide, tema, penulisan logline, sinopsis, diagram scene, pengembangan karakter, sketsa lingkungan, skenario dan *storyboard*.
- c. Proses produksi dan post produksi secara manual dan 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 Komputer "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 kedalam 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 serta 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 *Art Design*

Adalah metode dengan melakukan pembuatan film animasi itu sendiri.

2. Metode kepastakaan (*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 film kartun yang mendasari penyusunan laporan, serta perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

3. BAB III : PENGEMBANGAN DAN PRA PRODUKSI

Bab ini berisi tentang pemikiran ide, tema, penulisan logline, sinopsis, diagram scene, pengembangan karakter, sketsa lingkungan, skenario dan storyboard.

4. BAB IV : PRODUKSI DAN PASCA PRODUKSI

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 dan saran.

