

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang berjalan demikian pesatnya, merupakan fenomena yang tidak asing lagi kita jumpai di zaman modern sekarang ini, terutama teknologi komputer. Di dalam perkembangannya, teknologi ini banyak dimanfaatkan hampir di seluruh aspek kehidupan manusia, mulai dari kepentingan pribadi maupun untuk kepentingan umum. Misalnya, pada keperluan rumah tangga, keperluan dalam sebuah usaha, untuk pelayanan masyarakat, pelayanan pemerintahan, maupun untuk keperluan pendidikan. Belum lagi perkembangan teknologi informasi di bidang multimedia yang telah dimanfaatkan untuk pembuatan sebuah film.

Film dianggap sebagai salah satu jenis hiburan yang banyak disenangi oleh semua kalangan karena semua daya imajinasi manusia dapat ditampung di dalamnya. Dengan adanya minat tersebut, banyak orang ingin selalu bebas berekspresi dan berkreatifitas untuk melakukan produksi berbagai film. Perkembangan film mulai pesat sejak komputer mulai berubah fungsi dari sekedar alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai sarana penghibur.

Di dalam dunia hiburan saat ini, banyak sekali produk-produk yang berbasis komputer yang digunakan untuk menangani pembuatan film. Misalnya, penggunaan komputer untuk pembuatan film animasi kartun oleh

Studio Walt Disney di Hollywood Amerika Serikat yang dikenal sebagai produsen terbesar di dunia. Film kartun yang dihasilkan, diperankan dengan gambar diam yang dibuat pada lembaran kertas dengan posisi berbeda dan kertas tersebut digerakkan pada satu waktu yang diolah dengan menggunakan komputer. Sehingga seolah-olah gambar tersebut bergerak, interaktif dan menarik.

Di Indonesia, hampir setiap hari kita melihat film animasi kartun yang sering ditayangkan di televisi swasta. Misalnya, Naruto, Crayon Sinchan, Doraemon, dll. Namun, setelah kita telusuri ternyata film yang ditayangkan adalah film impor dari buatan luar negeri. Sebenarnya, dengan tersedianya sumber daya manusia yang kreatif dan berjiwa seni di Indonesia, kita dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia. Kita juga dapat membuat film-film kartun seperti buatan dari luar negeri. Kalau kita perhatikan, teknologi informasi yang berkembang di Indonesia sendiri saat ini sudah mampu bersaing untuk mengikuti perkembangan. Hal ini, kita buktikan dengan adanya perhatian sebagian orang dari luar negeri yang telah mengamati perkembangan teknologi informasi di Indonesia. Salah satunya, adanya kunjungan dari beberapa duta besar dari Singapura, yaitu SCCC (Singapore Chinese Chamber of Commerce and Industry) yang pernah mengadakan kunjungan ke Jakarta, Jawa Tengah dan Yogyakarta sejak tanggal 21 s/d 26 April 2008 kemarin. Mereka berkunjung untuk melihat pertumbuhan usaha di masing-masing daerah di kawasan tersebut sebagai tempat-tempat tujuan investasi.

Pada hari jumat 25 April 2008, beberapa Duta Besar dari Singapura juga berkunjung pada salah satu perguruan tinggi di Yogyakarta, yaitu pada kampus STMIK Amikom. Menurut Drs. M. Suyanto, MM sebagai ketua pada perguruan tinggi tersebut yang telah menyambut kedatangan mereka, mengatakan bahwa : “Pihak Singapura akan mempertimbangkan untuk mengadakan kerjasama untuk pembuatan film kartun di STMIK Amikom.” Menurut Dody Wisnu Wardhani, sebagai salah satu mantan animator Hollywood yang pernah memberikan pengarahan dan berbagi ilmu di kampus STMIK Amikom Yogyakarta, juga mengatakan bahwa : “STMIK Amikom Yogyakarta mampu membuat film kartun kelas dunia dan mampu mendatangkan devisa yang besar bagi negara.”

Sebagai mahasiswa, fenomena seperti ini sudah barang tentu merupakan hal yang sangat menguntungkan dan harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya guna memanfaatkan segala ilmu yang diperoleh dalam program studi teknologi informasi. Dengan perkembangan teknologi informasi yang demikian pesatnya, sehingga memungkinkan kita untuk dapat bekerja secara cepat dan akurat. Contoh nyata dari pemanfaatan perkembangan teknologi informasi adalah pembuatan film animasi kartun menggunakan program aplikasi *Macromedia Flash*.

Program *Macromedia Flash* memiliki kemampuan untuk mengolah pembuatan film animasi kartun agar berkesan menarik, dan hingga sekarang banyak digunakan oleh berbagai kalangan. Walaupun demikian, untuk penggunaan di kalangan umum yang menyenangi dunia film animasi kartun,

masih menjadi sebuah pertanyaan tentang hal-hal apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi kartun tersebut. Dari adanya latar belakang masalah diatas, sehingga mendorong penulis untuk mengambil penelitian skripsi dengan judul "**Pembuatan Film Animasi Kartun Petualangan Sien**".

### **B. Rumusan Masalah**

Dalam pembuatan film animasi kartun dua dimensi, kita membutuhkan pengetahuan tentang prosedur pembuatannya serta suatu tahapan-tahapan yang menjadi tolak ukur terciptanya sebuah film kartun yang menarik. Maka, yang menjadi pokok rumusan masalah adalah : "*Bagaimanakah cara atau tahapan-tahapan pembuatan film animasi kartun ?*"

### **C. Batasan Masalah**

Pembahasan masalah dimaksudkan untuk memberikan informasi tentang pembuatan film animasi kartun 2 dimensi dengan cara yang mudah untuk dikerjakan. Dalam hal ini, penulis membatasi penelitian pada :

- Pembuatan Karakter,-
- Pengisian Sound,-
- Pemberian Efek,-
- Pemberian Warna,-
- Editing Video.

Adapun yang menjadi batasan secara keseluruhannya yaitu, proses pembuatan film kartun 2 dimensi dengan beberapa program aplikasi animasi yang digunakan mulai dari awal teknik pembuatan film hingga proses akhir, yaitu : Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop 7, Adobe Audition 1.5, Adobe After Effects 6,5 dan Ulead Video Studio 10.

#### **D. Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

##### **1. Bagi Mahasiswa**

- a. Dapat menerapkan pengetahuan di dalam bidang perancangan film kartun yang telah didapat di bangku perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menambah pengetahuan secara langsung pada penelitian yang dilakukan dan mengukur kemampuan mahasiswa dalam menghadapi permasalahan dalam dunia kerja.
- c. Mencari inovasi-inovasi baru dalam pemecahan masalah yang sering dialami dalam perancangan dan pembuatan film kartun.
- d. Menambah pengetahuan dasar tentang perancangan dan pembuatan film animasi kartun 2 dimensi dengan cara yang mudah dikerjakan.
- e. Mengembangkan minat dan pengetahuan bagi seorang pemula yang ingin memproduksi pembuatan film kartun.

- f. Membantu menerapkan teknik baru yang lebih efektif dan efisien untuk dapat meningkatkan kinerja para mahasiswa serta memberikan gambaran dalam pembuatan dan perancangan film animasi kartun.
- g. Menambah kreatifitas mahasiswa.

## 2. Bagi Perguruan Tinggi

- a. Menerapkan ilmu teoritis yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan realisasi yang ada selama penelitian.
- b. Sebagai materi evaluasi di bidang akademik untuk pengembangan peningkatan mutu pendidikan dan yang dibutuhkan di lapangan kerja.
- c. Memberikan sumbangan pemikiran untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang perancangan dan pembuatan film animasi kartun.

## E. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan. Untuk mendapatkan data tersebut, penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

### 1. Metode Wawancara (*Interview*)

Dengan metode ini penulis lakukan untuk memperoleh penjelasan dan pengarahannya secara langsung dari narasumber yang berpengalaman di dalam bidang pembuatan film kartun, penulis melakukan wawancara untuk mengetahui dan memahami semua metode dan tahapan-tahapan yang selama ini digunakan.

## **2. Metode Pengamatan ( *Observation* )**

Dengan metode ini penulis bermaksud melakukan pengamatan secara langsung mempelajari mekanisme proses produksi dan mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan secara obyektif. Sehingga, dari hasil pengamatan penulis mendapatkan gambaran untuk melakukan pengerjaan proyek pembuatan film kartun.

## **3. Metode Kepustakaan ( *Library* )**

Dengan metode ini penulis bermaksud memperoleh tentang apa-apa yang dibutuhkan untuk mendukung kedua metode di atas untuk mendapatkan landasan teori atau pengetahuan secara teoritis tentang masalah yang dibahas, yaitu dengan cara membaca, memahami, menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi serta memanfaatkan fasilitas Internet dengan mengunjungi beberapa situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film animasi kartun.

## **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan penulis memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi per bab, diantaranya :

**Bab I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

**Bab II : DASAR TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan tentang pengertian animasi, pengertian multimedia, kebutuhan sumber daya manusia, peralatan dasar pembuatan film kartun, metode pembuatan gambar untuk animasi, perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film animasi kartun serta sistem-sistem televisi dunia.

**Bab III : PRA PRODUKSI**

Dalam bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang disiapkan untuk membuat film kartun. Diantaranya merancang ide, tema, logline, sinopsis, diagram scene, character development dan pembuatan storyboard yang disiapkan untuk proses pembuatan film kartun.

**Bab IV : PRODUKSI DAN POST PRODUKSI**

Dalam bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan film animasi kartun mulai dari proses produksi hingga post produksi. Selain itu, disertakan pula gambaran analisis biaya dan manfaat.

**Bab IV : PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari penelitian.