

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin pesatnya perkembangan industri kreatif yang bergerak dibidang teknologi komputer atau digital, memberikan dampak positif dalam perkembangan teknik pembuatan film animasi komputer atau *2D Digital animation*.

Film animasi diharapkan lebih mengangkat tema tentang nilai luhur kebudayaan dan tema kehidupan sehari-hari. Karena dengan film animasi menyampaikan informasi dan pesan-pesan moral dapat dipahami dan dicerna dengan mudah oleh masyarakat.

2D Digital Animation salah satunya adalah teknik *ClayMation*. Teknik *ClayMation*, merupakan pengembangan teknik *Stop Motion* yang menggunakan *Clay* sebagai bahannya. Dalam proses penganimasiannya menggunakan prinsip *frame to frame*. Prinsip yang sama juga diterapkan pada teknik *Motion Graphic*. *Motion Graphic* sendiri merupakan gabungan dari potongan-potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan film dengan desain grafis dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti objek 2 dimensi atau 3 dimensi, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music (Motion by Design, 2010: 7).

Sementara visual efek memberikan kesan keindahan pada suatu karya dalam hal ini film animasi. Proses dengan visual efek ini biasanya meliputi

penambahan pencahayaan, bayangan dan menghidupkan suasana pada animasi yang terkait dengan visual (tampilan). Dari ketiganya memiliki kesamaan yaitu perlu ketlatenan dan kesabaran yang ekstra untuk membuatnya.

Oleh karena itu penulis membuat film animasi pendek yang menerapkan ketiga kombinasi teknik tersebut, maka dalam skripsi ini penulis mengambil judul "Pembuatan Film Animasi Pendek "Pindy The Little Panda" Menggunakan Kombinasi Teknik Animasi ClayMation, Motion Graphic dan Visual Efek ". Film animasi ini termasuk dalam jenis hiburan.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah pada skripsi ini yaitu :

Bagaimana membuat Film animasi pendek "Pindy The Little Panda" dengan menggunakan kombinasi teknik animasi ClayMation, Motion Graphic dan Visual Efek?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film pendek animasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah Pembuatan Film Animasi Pendek "Pindy The Little Panda" menggunakan kombinasi teknik animasi ClayMation, Motion Graphic dan Visual Efek adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan film menggunakan teknik Claymation.
2. Bentuk dan karakter yang ditampilkan berbentuk binatang panda.

3. Motion Graphic dan visual efek diterapkan pada intro dan dalam cerita.
4. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
5. Film animasi ini termasuk film pendek atau *Short Film*.
6. Pembahasan pada film ini di fokuskan pada tahapan Produksi.
7. Perangkat lunak yang digunakan Adobe after effects CS6, Adobe premiere CS 6 dan Adobe Photoshop CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan laporan skripsi ini adalah untuk :

1. Dapat membantu mempermudah menyampaikan pengetahuan, khususnya dalam bidang multimedia dalam pembuatan film pendek animasi dengan teknik Claymation, Motion Graphic dan Visual Efek.
2. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer.
3. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

- a. Melatih penulis untuk membuat suatu karya nyata yang berguna bagi suatu instansi atau perusahaan tertentu dalam bidang multimedia.
- b. Mengetahui proses dan cara dalam pembuatan film animasi pendek.

2. Bagi Masyarakat Umum

- a. Menjadi salah satu media hiburan yang menarik sekaligus dapat mengedukasi.
- b. Menjadi pengetahuan baru dalam suguhan animasi.

3. Bagi Animator

- a. Dengan adanya film pendek, maka animator dapat menambah referensi dalam membuat suatu karya film animasi pendek.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan film pendek ini perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa metode dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut :

1. Metode Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan film animasi, referensi buku diperoleh dari dosen pembimbing serta pemikiran individu dan mengumpulkan data dari skripsi-skripsi yang berada dipergustakaan.

2. Metode Pengamatan/Observasi

Yaitu mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang sedang populer, mencoba tutorial atau panduan dalam rancangan film animasi yang diperoleh dari berbagai sumber.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisikan tinjauan pustaka serta tinjauan umum yang menguraikan teori-teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools / software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan film animasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini berisi perancangan dan pembuatan film animasi pendek yang akan dibuat dimulai dari perhitungan berdasarkan metode yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan film animasi dengan menggunakan kombinasi teknik *claymation, motion graphic* dan *visual efek*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Film Animasi Pendek “Pindy the Little Panda” menggunakan kombinasi teknik *claymation, motion graphic dan visual efek*.

BAB V PENUTUP

Bab penutupan berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, permohonan kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

