

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia film animasi mengalami perkembangan yang sangat pesat, ini dibuktikan dengan semakin banyaknya inovasi atau terobosan baru dalam penggunaan teknik maupun penggunaan visual objek karakter dan properti. Misalnya pada film animasi populer “Shaun The Sheep” produksi Aardman Animations di Inggris yang perdana tayang di Indonesia pada tanggal 11 Maret 2011 di MNCTV menggunakan visual objek boneka yang terbuat dari bahan semacam *plasticine* atau silikon. Ricard Haynes sang animator mengatakan, *“The process of physically posing the puppets and everything else that moves, and taking a picture or frame. There are 24 or 25 frames in each second”*¹, bahwa teknik animasi yang digunakan dalam film animasi ini adalah dengan cara menata atau menggerakkan boneka dan segala propertinya satu per satu kemudian mengambil gambarnya (*frame*), rata-rata satu detik dibutuhkan 24-25 *frame*. Lebih lanjut lagi di tuliskan pada blog resmi CBBC saluran TV di Inggris yang menayangkan film animasi ini, *“Because the sheep don't talk, their expressions are used to tell story”*².

¹ Haynes, Ricard. 2012. “Shaun The Sheep Animation”, <http://www.shaunthesheep.com/forum/read/49664/1>, diakses pada tanggal 9 November 2013.

² Anonim. “In Picture : Behind The Scene Shaun The Sheep”, http://www.news.bbc.co.uk/cbbcnews/hi/newsid_6410000/newsid_6419300/6419303.stm, diakses pada tanggal 9 November 2013.

Kurang lebih artinya karakter dari film “Shaun The Sheep” ini tidak berbicara, tetapi ekspresi wajah merekalah yang bercerita. Adanya perubahan ekspresi inilah karakter akan terkesan lebih hidup.

Menilik dari konsep pembuatan film animasi di atas, peneliti menentukan sumber masalah penelitian berdasarkan dari latar belakang fenomena (*phenomenon*), seperti yang di sebutkan Romi Satrio Wahono dalam artikelnya, terdapat tiga sumber latar belakang masalah penelitian³ :

1. Masalah manusia (*People and problem*), adalah masalah sekitar manusia dan lingkungan.
2. Masalah teknik dan struktur kerja (*Program*), masalah yang pendekatannya ke arah pembuatan sebuah aplikasi atau sebuah sistem.
3. Fenomena yang terjadi (*Phenomenon*), sebuah kejadian baru, luar biasa atau *trend* yang dapat di ukur secara ilmiah.

Latar belakang fenomena yang dapat peneliti simpulkan dari uraian tentang film “Shaun The Sheep” di atas adalah film tersebut menggunakan objek sebuah benda mati atau boneka silicon sebagai karakter dalam sebuah film animasi, dengan konsep latar belakang fenomena tersebut peneliti mencoba menggunakan sebuah boneka papercraft untuk menggantikan objek boneka silicon yang terdapat dalam film animasi “Shaun The Sheep” untuk di teliti dalam pembuatan sebuah film animasi dalam bentuk 2D.

Papercraft merupakan pengembangan dari seni melipat kertas Origami yang pada umumnya papercraft adalah benda yang statis, benda yang hanya

³ Wahono, Romi Satria. *Teknik Identifikasi Masalah dan Penelitian*. http://www.ubb.ac.id/menulengkap.php?judul=Teknik+Identifikasi+Masalah+dalam+Penelitian&nomorurut_artikel=200. diakses pada tanggal 15 November 2013.

dijadikan pajangan dirumah. Dari bentuknya yang unik meniru dari sebuah objek atau karakter dapat di kembangkan menjadi sebuah objek animasi atau di hidupkan, dengan mengembangkan teknik pembuatan animasinya yaitu menggunakan teknik *green screen* dan *stop motion* atau animasi *frame* dalam pengambilan gerak animasi pada objeknya. Maka dari itu penelitian ini membahas bagaimana sebuah papercraft divisualkan ke dalam bentuk film animasi 2D.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni, Bagaimana membuat film animasi 2D menggunakan visual objek papercraft?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi menggunakan visual objek papercraft ini, penulis memberi batasan dengan jelas, yaitu :

1. Menggunakan proses pembuatan film animasi yaitu : tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap terakhir yaitu pasca produksi dimana hasil film di pindah ke media rekam atau penyimpanan.
2. Tidak membahas bagaimana cara membuat papercraft dari tahap awal atau tahap desain. Papercraft yang digunakan yaitu desain danbo karya Azuma Kiyohiko.

3. Dalam pembuatan film animasi 2D menggunakan visual objek papercraft ini aplikasi yang digunakan adalah Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Adobe Audition, Particle Illusion dan Aiseesoft Total Video Converter.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat memvisualkan objek papercraft ke dalam bentuk film animasi 2D.
2. Sebagai syarat memenuhi kelulusan jenjang pendidikan S1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat

Manfaat pembuatan skripsi ini adalah :

Bagi penulis :

1. Menerapkan ilmu, teori-teori dan praktikumselama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia film kartun sehingga nantinya dapat bersaing di era global.

Bagi pembaca :

1. Diharapkan pembaca dapat mengamati proses dalam pembuatan film animasi 2D.

2. Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi pembaca untuk melakukan penelitian selanjutnya.
3. Penulis memotivasi pembaca agar dapat menciptakan buah karya yang berkualitas dibidang film kartun 2D.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang penulis gunakan dalam pembuatan film animasi 2D menggunakan visual objek papercraft adalah, sebagai berikut:

1. Metode Studi Literatur

Pada tahap ini, dilakukan pencarian dan pengumpulan data atau referensi yang terkait, dengan cara :

a. Studi Kepustakaan

Merupakan metode pencarian data melalui buku-buku, modul, tutorial, memanfaatkan fasilitas internet dengan menjelajahi situs-situs yang berkaitan dengan film animasi dan segala macam materi yang berkaitan dengan proses pembuatan film animasi.

b. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode dengan cara pengamatan, disini peneliti mengamati dan mengambil data dari mengamati film-film animasi populer dan video-video yang berkaitan atau dibutuhkan sebagai bahan untuk menganalisis.

2. Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal untuk mengetahui hambatan atau apa saja yang dibutuhkan sebelum menuju pada tahap pembuatan film dilakukan. Dalam pembuatan film animasi ini peneliti menggunakan 2 metode analisis, yaitu :

a. Analisis Karakter

Dalam tahap analisis karakter ini, karakter dianalisis berdasarkan bentuk dan gerak karakter. Sehingga dapat diterapkan pada tahap perancangan dan di implementasikan pada animasinya.

b. Analisis Kebutuhan

Dalam perancangan dan pembuatan film perlu adanya analisis kebutuhan, baik berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) dan kebutuhan sumber daya manusia (*brainware*) yang digunakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apa saja kebutuhan dalam pembuatan film animasi.

3. Perancangan

Perancangan pada pembuatan film animasi berjudul A Man ini masuk dalam tahap pembuatan film, yaitu tahap pra produksi yang berisi pembuatan tema, *logline*, sinopsis, berisi naskah cerita, perancangan karakter, *storyboard*, dan *sound*.

4. Implementasi

Tahap implementasi dalam pembuatan film A Man akan berjalan pada tahap produksi yang berisi pembuatan *background*, karakter, menganimasikan dan *dubbing*. Sedangkan tahap akhir yaitu tahap pasca produksi berisi *composite* dan *effect*, *final editing* dan *final output to tape*.

5. Pembahasan

Tahap pembahasan dalam pembuatan film animasi 2D akan berjalan pada siklus Uji atau pengetesan. Dalam Pembahasan ini membahas tentang uji hasil pembuatan film terhadap penerapan prinsip-prinsip Animasi, *storyboard* dan analisis karakter.

6. Menyusun Laporan

Peneliti membuat atau menyusun laporan dari tahap awal hingga tahap akhir dalam penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini menjelaskan pengertian animasi, perkembangan dunia animasi, jenis animasi, prinsip animasi, kebutuhan sumber daya manusia, pengertian papercraft, teknik *green screen*, standar video, format file video, siklus metode pengembangan, tahapan proses pembuatan film animasi, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III: Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan isi tentang tahap analisis dan tahap perancangan film animasi.

BAB IV : Implementasi dan Pembuatan

Bab ini menguraikan isi dari tahap implementasi, dan uji dari hasil implementasi pembuatan film.

BAB V : Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran.

DAFTAR PUSTAKA