

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin pesatnya perkembangan film pendek animasi di era modern telah banyak memberikan dampak perubahan terhadap teknik pembuatan film animasi yang awalnya masih dikerjakan secara manual dengan tangan manusia kemudian beralih dengan menggunakan bantuan komputer atau lebih dikenal dengan *digital animation*. Hal ini nampaknya telah mendorong industri animasi tanah air untuk bangkit kembali setelah mengalami pasang surut.

Sudah selayaknya film pendek animasi karya anak bangsa juga ikut mendapatkan perhatian dan tempat di hati masyarakat khususnya penikmat hiburan film animasi. Diharapkan untuk lebih banyak mengangkat tema tentang nilai – nilai kebudayaan, maupun kisah kehidupan sehari-hari. Karena selain sebagai sebuah hiburan, film animasi juga diharapkan untuk dapat berperan sebagai media edukasi masyarakat melalui penyampaian pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya.

Seiring dengan perkembangannya dan dengan munculnya berbagai teknologi dan *software - software* pembuat animasi, semua proses untuk pembuatan animasi 2 dimensi dapat dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer. Teknik yang seperti itu disebut teknik 2D *Digital Animation* atau biasa disebut Animasi Komputer. Didalam teknik 2D *Digital* tersebut masih terdapat beberapa teknik yang dapat dilakukan untuk membuat animasi 2 dimensi, salah

satunya adalah teknik *Stopmotion*. Teknik *Stopmotion* ini adalah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (frame individual), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian *frame* dimainkan berurutan secara berkesinambungan, di dalam teknik *Stopmotion* terdapat bentuk *Claymation* yaitu Teknik *Stopmotion* yang dibuat dengan menggunakan bahan tanah liat (*clay*) walaupun namanya tanah liat, tetapi ini bukanlah sekedar tanah liat biasa. Animasi ini memakai *plasticine*, bahan lentur seperti permen karet yang dalam animasi *Clay* dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan *plasticine* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh-tokohnya siap, kemudian difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film Animasi.

Oleh karena itu, penulis ingin membuat sebuah Film pendek animasi dengan menggunakan teknik *stopmotion* dengan bentuk *ClayMation* maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul “ Pengimplementasian Teknik *Stopmotion* Dalam Pembuatan Film Pendek Kiki Dan Koko Dengan Bentuk *ClayMation*”. Film pendek ini tergolong 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 pembuatan Film Pendek Animasi “Kiki dan Koko” menggunakan Teknik *Stopmotion* dengan bentuk *Claymation*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film pendek animasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah *Pembuatan Film Pendek Animasi “Kiki dan Koko”* menggunakan teknik *Stopmotion* dalam bentuk *Claymation* adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan film menggunakan teknik *Stopmotion*
2. Menggunakan bentuk *Claymation*
3. Bentuk dan karakter yang di tampilkan berbentuk *emoticon*
4. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
5. Perangkat lunak yang di gunakan Adobe after effects CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penyusunan laporan skripsi ini adalah untuk:

1. Dapat membantu mempermudah menyampaikan pengetahuan, khususnya dalam bidang multimedia dalam pembuatan film pendek animasi dengan teknik *Stopmotion*.
2. Menerapkan serta mempraktekan ilmu yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer
4. Memenuhi syarat kelulusan Strata I dari STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan menyelesaikan skripsi.

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 cara pembuatan animasi film pendek

2. Bagi Masyarakat Umum

- a. Menjadi salah satu media hiburan yang menarik dan dapat mendidik.

3. Bagi Animator

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

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan film pendek ini perlu data yang benar, akurat dan lengkap, metode pengumpulan data yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait. Dengan rancangan film pendek, referensi buku diperoleh dari dosen pembimbing serta pemikiran individu dan mengumpulkan data

informasi dari skripsi-skripsi yang berada dipergustakaan serta situs-situs yang obyektif.

2. Metode Pengamatan / Observasi

Yaitu mengamati dan mencoba tutorial atau panduan dalam rancangan aplikasi yang tersedia atau diperoleh dari berbagai sumber.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih udah di mengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini tentang materi yang berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka 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 di teliti pada bab ini juga dituliskan tentang *tools / software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau keperluan penelitian.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang perancangan film pendek yang akan dibuat dimulai dari metode yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan film pendek dengan menggunakan teknik *Stopmotion* dengan bentuk *claymation*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang perwujudan atau implementasi teknik *Stopmotion* dalam bentuk *Claymation*, dan hasil film pendek yang telah dibuat.

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.

