

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Film kartun merupakan salah satu dari film animasi yaitu film yang dibuat dengan menggunakan gambar baik gambar tangan atau gambar dari komputer. Film kartun sendiri adalah film animasi dimana ilustrasi setiap karakter dibuat dengan melebih-lebihkan penampakannya yang bertujuan untuk membuat lucu atau karismatik.

Seiring dengan perkembangannya dan dengan munculnya berbagai teknologi dan *software-software* pembuat animasi, semua proses untuk membuat animasi 2 dimensi dapat dilakukan sepenuhnya dengan menggunakan komputer. Teknik yang seperti itu disebut teknik 2D Digital Animation atau bisa 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 di manipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut akan di foto (frame individual), sehingga menciptakan ilustrasi gerakan ketika serangkaian frame dimainkan berurutan secara berkesimbungan, di dalam teknik stopmotion terdapat bentuk karakter mainan lego. Animasi ini menggunakan

mainan karakter lego, hampir seperti action figure tetapi lebih kecil dan lebih mudah di gerakan setiap langkah.

Seiring dengan perkembangan film animasi khususnya stop motion ada berbagai macam cara atau teknik yang digunakan. Pada sebuah film stop motion ada adegan yang dimana objek itu terlihat terbang atau melompat jika difikir lagi memang sulit untuk animasi stop motion menggunakan objek atau karakter yang melompat atau terbang. Banyak orang yang belum sadar tentang adegan tersebut walaupun ada yang tahu belum tentu bisa menjelaskan bagaimana cara membuat adegan seperti terbang. Ditambah lagi sedikitnya pembahasan yang menjelaskan tentang teknik *flying objects* sehingga banyak orang yang tidak menggunakan adegan terbang pada animasi stop motion. Dengan permasalahan tersebut maka penulis akan membuat bagai mana cara teknik *flying objects* diterapkan pada film stop motion.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana cara membuat objek atau benda pada animasi stop motion terlihat terbang atau meloncat.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adanya batasan masalah di maksudkan untuk memberi kejelasan bagi penulis untuk menentukan metode yang tepat.

Dalam pembuatan film Miko and Nori love Story penulis memberi batasan yang jelas tiap prosesnya, agar pembahasan topik ini lebih spesifik, akurat dan tidak menyimpang. Batasan batasan tersebut yaitu :

1. Pra Produksi, meliputi tema, *logline*, *synopsis*, pemilihan object karakter di lego dan pembuatan *storyboard*
2. Menggunakan teknik *flying object*
3. Pasca Produksi, meliputi editing video, editing audio, finising film
4. Adapun software yang di butuhkan adalah : *Adobe Premier*, *Adobe After effect* dan *Adobe Photoshop*.
5. Hanya menggunakan efek-efek yang tersedia pada software yang di gunakan
6. Kualitas video yang di gunakan HD
7. Hasil akhir dari perancangan ini adalah film pendek

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut :

- Membuat film stopmotion dengan teknik *flying object*
- Dapat memberi pengetahuan yang baru untuk masyarakat awam tentang dunia animasi khususnya stop motion
- Sebagai referensi tambahan dan pengetahuan dengan teknik-teknik yang efisien bagi animator yang ingin menerapkan teknik *flying objects* pada stop motion

- Dapat menuangkan ide dan meningkatkan kreatifitas penulis kedalam pembuatan sebuah film stop motion dengan teknik-teknik terbaru

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang di gunakan adalah :

#### 1. Metode Observasi

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan dari beberapa contoh teknik stop motion

#### 2. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku,tentang animasi dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh dari perpustakaan

#### 3. Metode Studi Literatur

Penulis mengambil data dengan literature yang bisa digunakan seperti memanfaatkan fasilitas internet dengan menjelajahi situs-sius yang berkaitan dengan pembuatan film stop motion

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran secara umum mengenai isi dan skripsi ini, maka penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan

### BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori menjelaskan tentang teori-teori yang di gunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian dan sebagai gambaran umum objek penelitian. Di antaranya menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian tentang stop motion, pengertian animasi, teknik untuk animasi serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan film stop motion.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan animasi dan gambaran umum tentang film Miko and Nori Love Story. Dan menjelaskan proses pra produksi yang meliputi analisis penentuan ide, penentuan tema, sinopsis, *storyboard*, serta pembuatan karakter

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang proses produksi dan pasca produksi. Di dalamnya menjelaskan tentang langkah langkah dan pembuatan film pendek yang menarik dengan menggunakan teknik stop motion pasca produksi yang meliputi proses *editing*, *sound effect*, *backsound*, dan *rendering*

#### BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisis kesimpulan dan saran.

