

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan film memiliki perjalanan cukup panjang hingga pada akhirnya menjadi seperti film di masa kini yang kaya dengan efek, dan sangat mudah didapatkan sebagai media hiburan. Sebagai salah satu media hiburan yang banyak digemari film mulai banyak perkembangan setiap zamannya, salah satunya adalah film animasi. Pembuatan animasi di zaman modern ini banyak yang menggunakan 3D, 2D dan ada juga teknik Stop Motion.

Dalam pengembangan penelitian ini, film BAHUREKSO dibuat dengan ranah 2D, yaitu menggambar manual pemodelan dan karakter di media papan tulis. Dan proses penganimasian menggunakan teknik stop motion. Tidak sama dengan film animasi stop motion lain yang menggunakan media clay/tanah liat sebagai obyek, akan tetapi menggambar obyek di media papan tulis. Menggunakan media papan tulis akan lebih menghemat biaya pembuatan.

Film animasi BAHUREKSO terdapat empat karakter dalam pembuatannya, yang menjadi obyek penelitiannya adalah penggabungan objek nyata dengan ilustrasi gambar yang disajikan dalam alur cerita film animasi.

Film Animasi BAHUREKSO mengusung genre *Action Comedy*. Dalam film ini nantinya akan ada pesan moral sehingga tidak hanya untuk sekedar tontonan tetapi juga menyampaikan maksud dari alur cerita. Oleh sebab itu penelitian ini mengangkat judul perancangan animasi film pendek 2D

BAHUREKSO dengan penggabungan obyek nyata dan ilustrasi gambar menggunakan teknik stop motion.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas beberapa masalah yang dihadapi dalam pembuatan film animasi BAHUREKSO adalah :

1. Bagaimana merancang animasi film pendek 2D BAHUREKSO dengan penggabungan obyek nyata dan ilustrasi gambar menggunakan teknik stop motion?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak meluas dan menyimpang dari permasalahan yang ada dan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis untuk meneleiti dan menentukan metode atau cara dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut maka penulis menentukan batasan masalah penelitian dalam pembuatan film pendek “ BAHUREKSO” yaitu sebagai berikut :

1. Pembuatan Film pendek ini menggunakan teknik stop motion dengan menggabungkan ilustrasi gambar dengan objek nyata.
2. Pra Produksi, meliputi tema, logline, sinopsis, desain karakter, dan pembuatan storyboard.
3. Proses Produksi, meliputi pengambilan gambar, perancangan background, karakter dan penganimasian.
4. Pasca Produksi, meliputi editing audio, video, finishing dan rendering.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelttian

1. Untuk merancang animasi film pendek 2D BAHUREKSO dengan penggabungan objek nyata dan ilustrasi gambar menggunakan teknik stop motion.

#### 1.5 Metode Penelttian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan :

- a. Metode Observasi (Penelitian langsung) yaitu mengamati film – film animasi guna mendapatkan ide cerita serta karakter dari setiap tokoh dari film pendek yang akan dibuat.
- b. Metode Studi Pustaka yaitu mengumpulkan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

##### 1.5.2 Metode Analisis

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan setelah mengumpulkan data melalui observasi dan studi pustaka, maka penulis dapat memaparkan hasil analisis dari pembuatan film animasi stop motion grapict melalui analis SWOT.

- a. Kelebihan
  - Tidak memerlukan begitu banyak peralatan dalam pembuatannya.
  - Pengerjaan film tidak terlalu sulit.

b. Kelemahan

- Proses pengerjaan lama.
- Konsep harus matang.
- Keterbatasan gerak obyek.

c. Peluang

- Karena tidak memerlukan peralatan yang begitu banyak maka dapat menghemat biaya dalam proses pengerjaanya.

d. Ancaman

- Kesalahan dalam pembuatan adegan dapat memakan waktu yang lebih lama karena harus mengulang proses menggambar dari awal lagi. Jadi butuh ketelitian ekstra dalam proses produksi.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan diperlukan dalam pembuatan film animasi. Penulis memaparkan rancangan penelitian melalui tahapan pra produksi sebagai berikut :

1. Pencarian ide cerita

Penulis melakukan pengamatan langsung melalui film-film animasi.

2. Penentuan tema

Menggunakan referensi melalui studi pustaka dan mengangkat tema sebagai sebuah pernyataan moral.

3. Logline/plot cerita

Setelah melakukan penentuan tema dan mengamati langsung dari beberapa film maka penulis mendapatkan inti cerita yaitu "Bagaimana

jika seorang pemuda yang dituntut menjadi seorang pahlawan dan kemudian harus menyelamatkan seorang wanita yang dihajiri oleh penjahat”.

#### 4. Pembuatan synopsis

Agar jalan cerita berjalan sesuai alur maka penulis menjawab 7 pertanyaan dasar pembuatan synopsis.

#### 5. Pembuatan storyboard

Penulis membuat scene adegan, dialog dan timing yang nantinya akan diperlukan dalam proses produksi.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan dilakukan langkah-langkah produksi yaitu meliputi pengambilan gambar, perancangan background, perancangan karakter dan penganimasian. Dan juga pasca produksi apabila sudah memenuhi semua proses, yaitu editing *audio*, *video*, *finishing* dan *rendering*.

#### 1.5.5 Metode Testing

Metode testing untuk pembuatan film animasi akan melalui dua tahap yaitu metode Alpha testing dan Beta testing dan untuk hasil film mengacu pada standart kompetisi Short Movie XXI 2015 yaitu film pendek animasi durasi minimal 1 menit 30 detik, dan durasi maksimal 15 menit, film pendek utuh dalam format file (\*.avi, \*.mov, \*.mp4).



## 1.6 Sistematika Penelitian

Agar penyajian Laporan dapat lebih mudah di mengerti dan terstruktur, maka sistematika penulisan akan disajikan dalam lima bab, uraian dari masing-masing bab adalah :

### **BAB I   Pendahuluan**

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

### **BAB II   Landasan Teort**

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai dasar-dasar serta hal-hal yang berhubungan dan juga mendukung dalam perancangan pembuatan laporan ini yaitu tinjauan pustaka, dasar-dasar teori seperti pengertian animasi, pengertian film, prinsip animasi, jenis animasi, teknik animasi, tahapan pembuatan film.

### **BAB III  Metode Penelitian**

Pada bab ini akan menjelaskan secara umum tentang alat dan bahan penelitian. Dalam hal ini adalah pembahasan metode analisis kebutuhan system, alur penelitian, analisis proses pembuatan film pendek, perancangan *storyboard* dan karakter.

### **BAB IV  Implementasi Dan Pembahasan**

Pada bab ini menjelaskan proses pembuatan film pendek animasi dari perancangan yang telah di buat, mulai dari pembuatan karakter,

pembuatan *set background*, pengambilan gambar, penganimasian, *editing video* dan *audio*, serta *finishing*.

## **BAB V Kesimpulan Dan Saran**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil analisis bab-bab sebelumnya serta saran menjadikan langkah untuk lebih baik dari sebelumnya.

### **Daftar Pustaka**

Bagian ini berisi semua referensi yang menjadi acuan dalam pembuatan skripsi.

