

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini semakin mudah dan menyenangkan. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan yaitu teknologi dibidang multimedia khususnya dalam pembuatan film. Industri film saat ini sangat berkembang dan modern. Ada beberapa jenis film yang diproduksi, mulai dari film yang diproduksi menggunakan tokoh yang diperankan manusia hingga film yang menggunakan karakter animasi yang dibuat sedemikian rupa sehingga mirip dengan karakter manusia asli.

Film animasi merupakan salah satu jenis film yang diproduksi untuk menghibur atau menyampaikan pesan-pesan moral ke masyarakat. Film animasi yang awalnya dibuat secara manual yaitu dengan menggambar diatas kertas *frame by frame*, namun saat ini dengan perkembangan dan kemajuan teknologi film animasi diproduksi secara digital.

Banyak teknik yang digunakan untuk membuat Film Animasi, salah satunya dengan teknik *Stop Motion*. *Stop Motion* merupakan salah satu teknik pembuatan film secara digital dan *Craft* merupakan salah satu teknik pembuatan karakter animasi. *Craft* tersebut dibentuk dan diatur sedemikian rupa dalam

posisi yang berbeda-beda kemudian di foto disetiap perubahan gerakan layaknya Film *Stop Motion*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan yang ada dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu Bagaimana cara merancang film pendek dengan teknik *Stop Motion* dan *Craft* untuk proses animasinya.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah bermaksud untuk memberikan batasan dan arahan yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut maka penulis memberikan batasan dalam perancangan film pendek "ASSASSIN CRAFT" yaitu sebagai berikut :

1. Jenis Film yang akan dibuat adalah Film pendek dengan durasi 4 menit 14 detik dengan format MPEG2.
2. Film animasi yang dibuat menggunakan teknik *Stop Motion*.
3. Pembuatan film pendek menggunakan *Craft* untuk proses animasinya.
4. Software yang digunakan untuk pembuatan film pendek ini diantaranya Adobe After Effects, Adobe Premiere, dan Adobe Photoshop

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan Pendidikan Setara I Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk merancang film pendek dengan judul "Assassin Craft"
3. Mengimplementasikan kemampuan dari ilmu yang diserap selama kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penyusunan skripsi ini diantaranya adalah :

1. Bagi Penulis  
Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan dari ilmu yang telah di dapat selama kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bagi Animator  
Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan mengenai pembuatan film animasi pendek dengan *Craft* yang teksturnya tidak lentur dan teknik *Stop Motion* yang gerakan animasinya lebih halus.
3. Bagi masyarakat

Diharapkan dapat menjadi hiburan yang menarik untuk ditonton sebagai Film *Stop Motion* karya mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka penulis melakukan beberapa metode untuk mengumpulkan informasi. Ada pun langkah-langkahnya sebagai berikut:

### 1. Pengumpulan data

#### a. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data-data dengan cara pengamatan langsung dari film-film animasi yang sudah ada guna menambah wawasan dan ide-ide dalam pembuatan film pendek ini. Pengamatan dilakukan secara menyeluruhan, namun ada beberapa yang paling penting adalah ide cerita, karakter animasi dan efek animasi.

#### b. Metode Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data-data dengan menggunakan literatur yang bisa digunakan dalam pembuatan Film Pendek, seperti dengan memanfaatkan situs-situs Website yang berhubungan dengan multimedia, animasi dan *Stop Motion*.

#### c. Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data-data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi penyusunan skripsi dan pembuatan film

pendek. Buku-buku yang digunakan sebagai referensi adalah buku-buku yang berkaitan dengan multimedia sebagai sumber informasi yang dibutuhkan.

d. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung. Metode ini akan melibatkan animator-animator yang berpengalaman tentang film *Stop Motion*.

**2. Analisis data**

Menguraikan semua masalah yang berhubungan dengan objek penelitian dan membuat sebuah solusi.

**3. Perancangan**

1. Pra produksi

- a. Menganalisis kebutuhan Hardware dan Software yang dibutuhkan dalam penelitian perancangan film pendek.
- b. Membuat Ide cerita dan penentuan tema.
- c. Perancangan sketsa karakter animasi.
- d. Membuat diagram *Scene*.
- e. Membuat naskah.
- f. Membuat tabel *Storyboard*.

2. Produksi

- a. Pembuatan animasi
- b. Menentukan tempat atau *Background*.
- c. Pengambilan gambar disetiap adegan.

d. Seleksi dan *editing* gambar.

e. *Animating*.

3. Pasca Produksi

a. Menambahkan efek animasi, *Sound effect* dan *Backsound*.

4. *Rendering*.

**4. Implementasi**

Yaitu mengimplementasikan hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

**5. Uji coba**

Melakukan uji coba film yang telah dibuat sesuai dengan perancangannya.

**1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan digunakan untuk mempermudah dalam penyajian laporan agar mudah dimengerti dan mudah dipahami serta terstruktur dengan baik dan benar. Sistematika penulisan akan dibagi kedalam lima Bab. Berikut uraian dari masing-masing bab :

**BAB I      Pendahuluan**

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

**BAB II     Landasan Teori**



Pada bab ini akan dijelaskan tentang landasan teori dari penyusunan laporan mengenai dasar-dasar dan hal-hal yang berhubungan dan juga mendukung dalam perancangan pembuatan laporan ini. Ada pun yang terdapat pada bab ini yaitu mengenai pengertian multimedia, pengertian animasi, pengertian film, jenis dan teknik animasi, *Craft animation*, dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk menunjang penelitian.

### **BAB III Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini akan menjelaskan secara umum tentang analisis dan perancangan proyek. Pembahasan dalam bab ini tentang analisis kebutuhan sistem, analisis pembuatan film pendek, perancangan *storyboard* dan karakter animasi yang akan digunakan dalam pembuatan film pendek.

### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang proses pembuatan film pendek animasi dari rancangan yang telah dibuat dari tahapan penelitian, tahap analisis, dan implementasi desain. Penjelasmannya mulai dari pembuatan karakter, pembuatan background, penganimasian, editing video dan audio serta proses finishing.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari analisis implementasi proyek dan bab-bab sebelumnya, serta berisi tentang saran-saran untuk menjadi tolok ukur langkah-langkah selanjutnya untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.