

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang ada saat ini mendukung untuk menciptakan teknik-teknik dalam pembuatan suatu video. Teknik *stop motion* merupakan penggunaan animasi *frame by frame*. Sedangkan *live shoot* merupakan pengambilan gambar secara langsung dengan kamera perekam gambar.

Penelitian yang dilakukan Paliama (2012) mengenai pembuatan video klip *voc band* dengan menggabungkan *live shoot* dan *stop motion*, tidak menggunakan miniatur atau media replika, melainkan pada proses *stop motion* dilakukan dengan mengambil gambar dari setiap pergerakan yang hasil foto-foto tersebut digabungkan dengan *live shoot*. Sedangkan pada penelitian Krisdanto (2011) mengenai *stop motion* dalam pembuatan film animasi *the last one*, pada proses *stop motion* hanya dibuat dengan bahan dasar kertas yang dibuat buat pola lalu di potong-potong dan kemudian diambil gambar dari setiap pergerakan dan tidak digabungkan dengan hasil *live shot*. Sedangkan pada penelitian ini menerapkan teknik *stop motion paper craft* yang diberikan sedikit unsur tiga dimensi dan *live shoot* dalam pembuatan film pendek "mita". Dimana pada proses *stop motion* menggunakan media *paper craft* yang dibuat dari kertas karton yang dirangkai menjadi miniatur manusia dan properti lainnya serta *enviromental*-nya dibuat untuk mendukung karakter cerita. Dan kemudian *paper craft* yang dibuat tersebut difoto *frame by frame* lalu digabungkan dengan *live shoot* dan menjadi satu rangkai cerita.

Dengan penerapan teknik *stop motion paper craft* 3D dan *live shoot* dalam pembuatan film pendek “mita” ini diharapkan masyarakat umum khususnya para pemula pembuat film mengetahui mengenai teknik *stop motion paper craft* 3D dan *live shoot* dalam proses pembuatan sebuah film pendek.

1.2. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut, yaitu :

1. Bagaimana membuat film pendek berjudul “mita” dengan penerapan teknik *stop motion paper craft* 3D dan *live shoot*?
2. Bagaimana menggabungkan teknik *stop motion paper craft* 3D dan *live shoot*?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya, yaitu :

1. Membuat dan menggabungkan film pendek “mita” dengan penerapan teknik *stop motion paper craft* 3D dan *live shoot*.
2. Memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk proses *editing* dan perangkat keras berupa kamera DSLR dalam pengambilan gambar *live shoot* maupun untuk *stop motion paper craft* 3D.
3. Menggunakan perangkat lunak multimedia yaitu adobe premiere pro dan adobe photoshop.

1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat dari penyusunan laporan ini, yaitu :

1.4.1 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan dan sebagai persyaratan kelulusan jenjang diploma tiga di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Untuk membuat film pendek "mita" dengan penerapan teknik *stop motion paper craft 3D* dan *live shoot*.
- 3) Untuk memberikan gambaran kepada masyarakat khususnya para pemula pembuat film mengenai penerapan teknik *stop motion paper craft 3D* dan *live shoot*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

- 1) Mendapatkan gelar ahli madya komputer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Dengan terbuatnya film pendek ini memberikan gambaran kepada masyarakat umum dalam berkarya di perfilman.
- 3) Dengan terbuatnya film pendek ini memberikan gambaran dan pengetahuan kepada masyarakat khususnya para pemula pembuat film mengenai penerapan teknik *stop motion paper craft 3D* dan *live shoot*.

1.5. Metode Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam penelitian dalam penyusunan laporan ini sebagai berikut :

1.5.1 Metode Survey

Metode pengumpulan data dengan meninjau terlebih dahulu lokasi yang akan digunakan dalam pengambilan gambar *live shot*.

1.5.2 Metode Observasi

Metode pengumpulan data langsung pada lokasi yang akan digunakan dalam pengambilan gambar *live shot*.

1.5.3 Metode Literatur

Metode penelitian dengan mencari referensi film dari berbagai jenis-jenis film dan mengenai animasi *stop motion paper craft 3D*.

1.5.4 Metode Studi Pustaka

Metode penelitian dengan mencari konsep teori dari buku atau referensi tentang pembuatan film pendek dan teknik *live shoot* dan *stop motion paper craft 3D* serta membantu memecahkan permasalahan yang mungkin belum ditemukan.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan mengetahui keseluruhan isi laporan ini maka di kemukakan sistematika penulisan laporan yang berisikan tiap-tiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi mengenai film, jenis film, peralatan dasar dalam pembuatan film, komponen dalam film, tahapan dalam pembuatan film, sejarah dan

pengertian animasi, jenis animasi, dasar *live shoot*, dasar *stop motion*, dasar *enviromental*, dasar *paper craft*, dasar pencahayaan, kebutuhan sumber daya manusia, dan perangkat lunak multimedia yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi mengenai analisis sistem, analisis swot, dan tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai referensi, baik buku maupun sumber internet yang digunakan dalam penelitian.

LAMPIRAN

Lampiran yang berisi mengenai print screen hasil pembuatan film pendek "mita" dan foto dokumentasi proses pembuatan *stop motion paper craft* 3D.