

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan dunia animasi saat ini, animasi telah mengalami perkembangan yang begitu pesat. Menurut David Bordwell dan Kristin Thompson 2001 dalam *Film Art An Introduction*, perkembangan tersebut dapat terlihat dari berbagai judul film animasi yang sukses di pasaran. Teknik animasi yang digunakan pun bermacam-macam. Kombinasi dari *live-action* film dengan komputer animasi telah menciptakan berbagai segar sinematik efek. Sedangkan Partono Soenyoto, animasi 3D merupakan puncak teknologi animasi. Terlebih hadirnya komputer animasi CGI (Computer Generated Imagery) hasil pengembangan 2D CGI dan menggabungkan komponen *live* dengan animasi. Sutradara muda film anime Makoto Shinai untuk lebih mengembangkan animasi 2D dengan penggarapan animasinya menggunakan pena digital yang memanfaatkan render CGI. Menurut Jean Ann Wright 2013 dengan buku *Animation Writing and Development*. Produksi CGI adalah penggabungan Animasi 2D dan *live-action*. Desain biasanya dibuat di 2D, disetujui, dan dikirim untuk pemodelan dalam bentuk 3D.

Produksi animasi claymotion rata-rata menggunakan clay seluruhnya dalam proses pembuatannya. Kebutuhan clay pun juga akan memakan biaya dan memperpanjang waktu produksi. Dengan sedikit mengkombinasikan animasi 3D dalam pembuatan animasi claymation, akan mempercepat proses produksi. Menurut Suyatman dkk 2014, Dimensi Vol.11 Desain Model Karakter Clay

Untuk Mendukung Promosi Animasi Stop Motion. Properti pada *claymation* sebagian besar tidak menggunakan benda-benda yang sesungguhnya, melainkan direka ulang dengan berbagai penyesuaian terhadap karakter dan *environment*. Proses ini seringkali memakan biaya produksi yang tidak sedikit, karena kategori pembuatan yang *customized* (dibuat khusus) dalam jumlah terbatas. Proses produksi properti juga kerap membutuhkan material dan bahan yang tidak mudah

didapat, proses pengolahan yang membutuhkan peralatan memadai, serta sumber daya manusia dengan ketrampilan khusus. Penggunaan seting latar secara virtual (*virtual set*) dengan metode *green screen* dapat diaplikasikan dalam produksi animasi *stop motion* dengan tujuan untuk membantu menyuguhkan gambar latar yang sulit dilakukan atau tidak bisa dibuat secara fisik. Penggunaan *virtual set* dalam produksi *claymation* sangat membantu dalam mengurangi biaya produksi.

Claymation berawal dari Stopmotion, karena animasi Stopmotion menggunakan media tanah liat dalam pembuatannya maka disebut Claymation. Sedangkan animasi 3D adalah animasi yang dibuat dengan bantuan komputer yang penampakannya terlihat nyata dan memiliki gambar yang bervolume. Secara keseluruhan animasi ini akan masuk pada jenis animasi kombinasi atau dapat juga masuk pada jenis animasi Stopmotion. Karena proses pembuatan animasi 3D hanya dikhususkan pada background atau benda-benda mati, sehingga perbedaan gambar tidak akan terlalu menonjol. Animasi 3D dapat dibuat sesuai dengan pembuatan karakter yang bertekstur clay yang kasar atau

lembut. Komponen yang dibutuhkan dalam proses editing yaitu melibatkan software aplikasi yang digunakan.

Penulis akan membuat film animasi pendek berdurasi sekitar 3 menit. Dengan menggunakan teknik animasi kombinasi Claymation 3D, maka penulis akan membuat alur cerita menarik, jelas namun tidak terkesan dipercepat. Dengan mengambil judul "Perancangan Dan Pembuatan Film Animasi Claymation Dengan Background 3D" perkembangan dalam pembuatan film animasi akan lebih berwarna dan dapat dinikmati oleh semua kalangan.

1.2 Rumusan Masalah

Agar mendapatkan hasil maksimal, maka berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas dapat diambil permasalahan pokok yang menjadikan rumusan masalah, yaitu Bagaimana cara mengkombinasikan animasi *Claymation* dan 3D ?

1.3 Batasan Masalah

Banyak permasalahan yang akan dihadapi penulis nanti kedepannya. Maka dari itu, penulis merangkum beberapa batasan masalah yang akan menyulitkan penulis dalam pembuatan skripsi ini :

1. Perbedaan tekstur pada karakter *Clay* dengan pembuatan *backgroundnya*.
2. Pembuatan animasi dengan teknik *Claymation*.
3. Film animasi ini berupa film pendek.
4. Mengutamakan pada proses perancangan dan proses produksi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari pembuatan film animasi ini untuk mengurangi biaya produksi film animasi claymation dengan menggunakan teknik kombinasi dengan memanfaatkan teknologi 3D. Sedangkan tujuan dari pembuatan film animasi kombinasi ini meliputi :

1. Mempercepat proses produksi animasi *Claymation*.
2. Mengurangi biaya kebutuhan *Clay*.
3. Agar film animasi lebih beragam.
4. Menciptakan produksi film animasi beragam.
5. Media hiburan.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian digunakan untuk mencari data-data yang berhubungan dengan judul skripsi agar hasil yang diperoleh sesuai harapan. Pada metode penelitian ini, penulis akan menjabarkan beberapa metode yang akan digunakan untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan judul skripsi ini.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode ini akan dijelaskan beberapa tahapan metode yang akan digunakan yaitu :

1. Metode Observasi

Mengumpulkan hasil observasi atau pengamatan melalui media online seperti di internet, untuk melihat potensi pembuatan film animasi

ini. Mencari tutorial yang berkaitan dengan animasi kombinasi atau melihat teknik pembuatan karakter *Claymation* dan 3D.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mencari informasi dan menyaring data dari dalam buku, jurnal, materi pembelajaran dari dosen, dan skripsi-skripsi sebelumnya.

3. Studi Literatur

Dalam studi literatur, data diperoleh dengan melihat referensi film animasi saat ini agar hasil akhirnya dapat menarik dari segi ide, cerita, maupun *storyboard*.

1.5.2 Analisis Data

Metode analisis yang digunakan adalah analisis kebutuhan. Dari analisis kebutuhan ini akan didapat kriteria sistem yang dibutuhkan dan kebutuhan pendukung apa saja yang harus dimiliki oleh film animasi ini.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini berisi perancangan pra produksi untuk mencapai hasil yang maksimal. Animasi *Claymation* dituntut dalam pembuatan konsep yang matang dan ketelitian dalam pembuatan sehingga memudahkan proses produksi nantinya ditambah dengan pembuatan animasi 3D yang harus mendetail.

1.5.4 Proses Produksi

Tahapan proses produksi berisi uraian proses-proses yang nantinya akan menampilkan hasil jadi dari produksi film animasi pendek ini.

1.5.5 Evaluasi

Pada bagian ini, evaluasi diperlukan untuk menilai kinerja yang telah dilakukan sebelumnya, terutama pada tahap produksi. Hasil yang kurang baik nantinya akan disaring dan diharapkan akan memberikan hasil yang lebih baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk membagi proses-proses yang diperlukan dalam pembuatan skripsi ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan yang berguna untuk membantu penulis memberikan konsep atau gambaran tentang hasil yang akan diperoleh.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang pembuatan, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisi tentang tinjauan pustaka atau kajian pustaka, pengertian dan teori yang digunakan untuk mendasari pembuatan judul skripsi ini serta penjelasan mengenai software aplikasi yang akan digunakan.

BAB III PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang proses perancangan yang akan menuju pada pembuatan pra produksi sampai produksi dengan memperhatikan metode-metode.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi pada tahapan produksi yang akan mengacu pada hasil akhir dan menguji kelayakan pada tahap pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh proses pembuatan skripsi dari latar belakang hingga pembahasan. Dan berisi kritik saran yang dibutuhkan penulis sebagai masukan agar film animasi ini dapat dijadikan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA