

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri perfilman di dunia saat ini sudah sangat maju tidak terkecuali dalam industri Film Animasi Stop Motion yang setiap hari tayang di stasiun Televisi dan saat ini banyak disukai oleh pemirsa tidak hanya anak-anak tetapi juga orang dewasa. Ini di karena Film Animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya, misalnya apa yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata tetapi di Film Animasi dapat dilakukan. Manusia ingin selalu bebas mengekspresikan diri dan tidak mau di batasi oleh sebuah kotak seperti yang di temui pada kehidupan sehari-harinya.

Industri Film Animasi di Indonesia saat ini masih lumayan jauh dari harapan kita karena sebagian Film Animasi di Stasiun televisi Indonesia masih diimport dari Negara lain khususnya jepang dan Amerika Serikat. Hal ini berkaitan dengan besarnya biaya dalam pembuatan dan kapasitas Sumber Daya Manusia yang ada.

Para Animator lokal umumnya berfikiran bahwa industri Film Animasi membutuhkan biaya yang besar serta sumber daya manusia yang benar-benar menguasai dan memahami seluk beluk pembuatan Animasi yang bisa di katakan rumit. Mereka juga menilai industri Film Animasi ini memiliki prospek ke depan yang kurang menjanjikan.

Namun dengan sistem informasi dan komputerisasi sekarang ini, kita dapat memproduksi Film Animasi Stop Motion dengan murah dan cepat cukup menyediakan kamera yang mempunyai spesifikasi standard serta pemahaman

dasar editing dengan software-software terkait, apalagi jika di dukung oleh Sumber Daya Manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas tinggi sehingga mampu menghasilkan produk yang bernilai positif bagi perkembangan dunia Film Animasi di Indonesia sehingga kita tidak perlu lagi mengimport film-film animasi dari luar.

1.2.Rumusan Masalah

Dari pembahasan di atas kita dapat menentukan sebuah rumusan masalah yaitu *bagaimana memproduksi Film Animasi 2D Dengan Teknik Stop Motion Paper Craft Dengan Cara Yang Sederhana?*

1.3.BatasanMasalah

Dalam pembuatan Film Animasi 'The Savior' ini, penulis memberi batasan dengan jelas pada tiap prosesnya, yaitu:

1. Dalam pembuatan Film Animasi The Savior hanya sebatas trailer.
2. Musik yang digunakan mengambil dari situs yang menyediakan musik free royalty.

Sedangkan Software yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

1. Adobe photoshop CS6
2. CorelDraw X4
3. Adobe Premier Pro CS6

1.4.Maksud Dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penulisan Skripsi ini adalah:

Bagi penulis :

- a. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk Film berkualitas terdiri dari video.
- b. Mampu memproduksi Film Animasi secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- c. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
- d. Menerapkan disiplin ilmu yang di dapat dari bangku kuliah.
- e. Memberikan media referensi gratis kepada para pemula yang ingin belajar membuat animasi jenis Stop Motion.
- f. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Bagi pembaca :

- a. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- b. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator lokal.
- c. Sosialisasi Teknologi, khususnya di bidang Multimedia dan Film Animasi yang di tujuakan kepada Dunia Usaha.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yaitu:

- a. **Metode Wawancara**, Penulis bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang telah lama menggeluti pembuatan Film Animasi.

- b. **Metode Observasi**, yaitu peninjauan dan pengamatan langsung dengan orang-orang yang benar-benar sudah berpengalaman dalam pembuatan film Animasi.
- c. **Metode Kepustakaan**, yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari Internet.

1.6. Sistematika Penulisan

Di sini penulis akan membagi menjadi beberapa Bab dengan pokok permasalahan masing-masing.

- a. **Bab I** : Menguraikan latar belakan masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika cara penulisan.
- b. **Bab II** : Dalam bab ini akan di uraikan teori Animasi Stop Motion, masalah pengamatan sistem secara umum, yaitu sistem perangkat keras dan sistem perangkat lunak yang di gunakan.
- c. **Bab III** : Pra Produksi, di sini membahas masalah mulai dari pencarian ide, desain karakter, naskah dan pembuatan storyboard Film Kartun "The Saviour",
- d. **Bab IV** : Produksi, meliputi drawing, scan, coloring, perancangan background, pengaturan ukuran cetak, cutting karakter, serta pengambilan gambar dengan kamera DSLR.

Pasca produksi, meliputi penyusunan foto menjadi gambar bergerak, pemberian backsound, sinkronisasi antara gerakan dan visual dengan audio, hingga finishing berupa rendering dan konversi ke VCD.

e. **Bab V** : Berisikan kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

1.7.Rencana Kegiatan

Penulis akan membagi rencana kegiatan sebagai berikut:

No.	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni	
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II
1	Penyusunan ide cerita														
2	Pembuatan karakter														
3	Pembuatan storyboard														
4	BAB I														
5	BAB II														
6	BAB III														
7	BAB IV														
8	BAB V														
9	Pembuatan film animasi														
10	Penulisan akhir laporan														