

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pesat teknologi pada dunia perfileman saat ini telah menyentuh banyak teknik. Dalam implementasinya teknik pada dunia perfileman khususnya animasi digunakan sebagai media yang menghasilkan visual gerak dari penggabungan beberapa gambar, bahkan untuk saat ini teknologi animasi sudah menjadi salah satu kebutuhan primer dalam dunia perfileman khususnya film animasi. Persaingan telah memacu perkembangan teknik dalam pembuatan animasi pada film kartun sehingga menghasilkan komposisi yang pas, sehingga muncul begitu banyak inovasi yang dilakukan untuk dapat tetap bersaing dengan kebutuhan pasar, salah satunya teknik *Stop Motion* sebagai salah satu teknologi yang paling menarik perhatian dalam menghasilkan suatu karya animasi.

Stop Motion merupakan salah satu teknik dalam pembuatan sebuah karya animasi. Walaupun teknik ini tergolong sudah kuno dan memerlukan proses yang lama dan selain butuh ketelitian tinggi dan sulit dalam pembuatannya, tetapi kreasi yang dihasilkan masih dapat memukau para penikmat film animasi dari berbagai kalangan saat ini. Kelebihan teknik *stop motion* adalah penggabungan antara teknik fotografi dengan teknik pengaturan pencahayaan sehingga akan menimbulkan kesan motion yang sangat nyata.

Salah satu pembahasan dalam teknik *Stop Motion* adalah mengenai bagaimana menghasilkan suatu animasi dari penggabungan beberapa gambar dari

bahan kertas (paper) dengan teknik stop motion dalam film animasi. Dengan adanya teknologi *Stop Motion* ini, akan sangat bermanfaat dimana perusahaan film animasi dapat menghasilkan karya yang menarik dan membuat para penikmat film animasi lebih mengerti adanya teknik *Stop Motion*.

Saat ini telah banyak bahan yang digunakan untuk membuat teknik *Stop Motion*, seperti menggunakan media Clay (semacam lempung) atau tanah liat seperti film : *Shaun The Sheep*. Perangkat keras kamera atau yang digunakan untuk menangkap gambar, dan kemudian gambar akan disatukan antara frame satu dengan frame lainnya, sehingga akan menampilkan video movie beserta objek dari gambar yang telah disatukan antar frame sebelumnya dan menghasilkan objek nyata dalam tampilan akhir pada film animasi.

Adapun penggalan cerita film kami membuat cerita adanya superhero Indonesia yang terdampar di Negara asing dan merasa aneh dengan situasi negara tersebut, sampai terjadi beberapa kejadian yang menyangkut hal-hal sosial, budaya. Dan bagaimana cara superhero Indonesia hingga bisa kembali ke Indonesia?

Melihat hal tersebut, guna mendukung tugas akhir sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penggabungan *Stop Motion*/animasi dengan objek nyata dapat memiliki peran dalam penyampaian karya, maka judul tugas akhir ini adalah ***"PEMBUATAN FILM ANIMASI BERJUDUL "THE REAL HERO OF INDONESIA" MENGGUNAKAN KOMBINASI STOP MOTION DAN TEKNIK FOTOGRAFI "***

1.2 Rumusan masalah

Bagaimana membuat film animasi dengan menggunakan teknik *stopmotion* yang dikombinasikan dengan teknik photography, pada media kertas serta penataan tempat yang menarik, sehingga dapat membuat film pendek beranimasikan motion grafik yang baik.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang di tulis dalam tugas akhir ini tidak terlalu luas dan menyimpang dari topik yang ada maka penulis perlu membatasi permasalahan dalam pembuatan film pendek sebagai berikut :

1. Tokoh Utama

Dalam film ini tokoh hero yang di jadikan objek adalah "Wiro Sableng"

2. Teknik 2D

Dalam pembuatan film ini kami menggunakan tekni 2D dalam keseluruhan cerita

3. Sistem operasi

Sistem operasi yang digunakan adalah Microsoft Windows XP SP2.

4. Teknik Stopmotion

Dalam pembuatan film *Stop Motion* ini kami menggunakan media kertas dalam pembuatan karakter dalam film, tidak menggunakan media tanah liat/clay

5. Hardware

Hardware yang digunakan adalah sebuah kamera DSLR sebagai media pengambil gambar, Tree port sebagai media penyeimbang kamera dan lampu duduk sebagai penunjang lighting dalam pembuatan film ini

6. Software

Penulis menggunakan software Corel Draw X4 dalam proses pembuatan karakter dalam film ini dan menggunakan software Adobe Premiere dalam proses pengeditan film ini

1.4 Tujuan Pembuatan film

Dengan didapatkannya pembahasan judul "**Pembuatan Film Animasi Berjudul "The Real Hero Of Indonesia" Menggunakan Kombinasi Stop Motion Dan Teknik Fotografi**" terdapat beberapa tujuan pembuatan yaitu:

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan dalam meraih gelar Ahlimadya jurusan Teknik Informasi.
2. Membuat animasi berbasis 2D pada media kertas dengan menggunakan teknik stop motion.
3. Memperkenalkan sosok super hero lokal yang semakin tersingkir oleh super hero- super hero luar negeri agar bias lebih dikenal lagi di saat sekarang.

1.5 Manfaat Pembuatan film

1. Untuk memperkenalkan teknik *Stop Motton* dalam dunia animasi.
2. Sebagai Sarana memperkenalkan budaya-budaya indonesia.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah awal dalam pembuatan film dengan teknik stop motion adalah pengumpulan dan penganalisaan bahan. Metode pembuatan film yang dipergunakan adalah:

1. Pembuatan Storyboard.

Langkah awal dalam pembuatan film adalah pembuatan cerita. Sebuah karya film kartun tidak akan terlihat bagus jika cerita yang disuguhkan dalam film tersebut juga tidak bagus. Untuk membuat cerita yang bagus sangat diperlukan alur cerita yang menarik dan mudah di pahami oleh penonton.

2. Perancangan bentuk karakter.

Langkah selanjutnya setelah pembuatan cerita adalah rancangan karakter/tokoh yang biasa kita buat menggunakan media kertas sebelum dituangkan di media komputer

3. Pembuatan gambar karakter.

Langkah selanjutnya setelah Perancangan bentuk karakter adalah perancangan karakter/tokoh yang bias kita buat menggunakan aplikasi design seperti : corel draw, paint, adobe photoshop.dll

4. Pembuatan background.

Background merupakan lokasi dan setting di mana animasi itu berada.

Background yang baik harus detail, termasuk prespektif dan lighting yang disesuaikan dengan situasi pada adegan film terutama untuk film layer lebar.

5. Pewarnaan digital.

Pewarnaan atau coloring secara digital adalah pewarnaan yang dilakukan dengan menggunakan software design.

6. Pencarian data suara

Setelah proses pembuatan karakter dan pewarnaan karakter selesai, tinggal proses pemilihan dan pengeditan suara yang akan digunakan dalam film.

7. Sinkronisasi animasi.

Bagian ini merupakan bagian penggabungan semua hasil baik yang berupa gambar maupun suara sehingga akan menjadi film animasi.

8. Konversi ke VCD.

Proses terakhir dalam pembuatan film, yaitu penyimpanan film kedalam media penyimpanan yaitu VCD.