

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan akan seni animasi bagi kehidupan sosial saat ini cukup tinggi. Mulai dari sektor hiburan, perfilman, periklanan serta beberapa aspek kehidupan lainnya. Dari tahun ketahun kebutuhan pasar akan animasi pun juga semakin meningkat karena mampu memberikan nilai keunikan dan keindahan yang lebih dibanding dengan media non animasi visual lainnya.

Berbicara tentang konsep animasi, ada 2 hal yang mendasar yaitu, masalah teknik animasi dan masalah mengkomunikasikannya. Dengan demikian, pembuatan produk seni animasi dianggap cukup rumit bagi sebagian orang, khususnya jika menyangkut teknik produksi seni animasi. Terlebih beberapa dekade lalu sebelum kinerja komputer bisa diterapkan di segala bidang. Apalagi sebagian orang berpikir bahwa seni animasi dianggap bukanlah bisnis yang menjajikan terlebih di Indonesia. Namun pada kenyataannya saat ini, seiring berjalannya waktu, cukup banyak film, media iklan dan promosi baik komersil maupun iklan layanan masyarakat menggunakan media animasi 2D atau 3D. Hal ini dikarenakan penggunaan animasi 2D atau 3D lebih menarik, informatif, serta pesan yang disampaikan lebih cepat diserap dan diterima oleh masyarakat luas.

Oleh karena itu disamping dibutuhkan kreativitas, penguasaan teknik juga menjadi pondasi yang kuat untuk mewujudkan itu. Cukup banyak teknik animasi yang bisa digunakan dalam pembuatan film animasi, salah satunya adalah teknik

stop motion. Teknik *stop motion* adalah teknik di mana sebuah obyek berupa boneka, model, atau gambar yang digerakkan oleh tangan animator dengan memindahkan posisi secara perlahan-lahan. Disetiap gerakan direkam dengan kamera foto ataupun kamera *shooting*. Dan hasil rekaman tersebut disusun berurutan, maka yang tercipta adalah kesan seolah-olah obyek tersebut bergerak dan hidup.

Perkembangan *stop motion* di Indonesia masih jarang yang menggunakannya, karena teknik animasi *stop motion* termasuk teknik lama serta memerlukan keahlian khusus dan kesabaran yang tinggi. Namun animasi teknik *stop motion* ini mempunyai ciri khas dan gerakan-gerakan yang dihasilkan memberikan sensasi animasi yang unik dan menarik.

Selain teknik *stop motion*, digunakan juga teknik fotografi dalam pembuatan film animasi ini. Teknik fotografi adalah teknik yang di gunakan dalam proses pengambilan gambar dengan menggunakan kamera. Ada beberapa macam teknik fotografi dasar, yaitu *Panning*, *Stop Action*, *Slow Motion*, Cahaya Samping, Cahaya Depan, Selektif fokus , dll. Penataan cahaya di dalam studio juga termasuk dalam teknik fotografi.

Tema yang diangkat dalam film animasi ini adalah kepedulian terhadap lingkungan karena semakin lama kepedulian masyarakat akan lingkungan semakin berkurang. Banyak dari mereka tidak sadar bahwa apa yang dilakukannya terkadang merusak lingkungan. Seperti menebang pohon tanpa menanam kembali, membuang sampah di sungai, pembuangan limbah pabrik sembarangan, pengalihan fungsi lahan untuk mendirikan gedung-gedung

bertingkat, dll. Jika hal tersebut dibiarkan, maka kerusakan alam di bumi semakin meningkat dan mengakibatkan sesuatu yang fatal bagi kehidupan manusia di bumi.

Dengan konsep utama yakni memadukan teknik *stop motion* dengan seni fotografi, diharapkan akan tercipta suatu karya film animasi yang *inovatif* dan memberikan warna dan nuansa berbeda dalam perkembangan perfilman animasi khususnya di Indonesia karena di dalam film animasi tersebut terkandung gambar-gambar dengan teknik fotografi di dalamnya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menghasilkan sebuah animasi 3D berjudul "The Last One" yang informatif mengenai kepedulian terhadap lingkungan dengan menggunakan teknik *stop motion* yang dipadukan dengan teknik fotografi.

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, dapat dibatasi dengan beberapa pendekatan-pendekatan agar pembahasan topik ini lebih spesifik, akurat, dan tidak menyimpang. Batasan-batasan tersebut adalah :

1. Film ini berupa animasi 3 Dimensi yang dibuat dari *papercraft* menggunakan Teknik *Stop Motion* yang dipadukan dengan Teknik Fotografi tentang kepedulian terhadap lingkungan.
2. Teknik fotografi yang dipakai dalam pembuatan film adalah tata lampu studio serta teknik pengambilan gambar *Dof Sempit* dan *Selective Focus*.

3. Penulis tidak membahas *software* lain selain EOS Utility dan Adobe After Effects walaupun dalam pembuatan film ini didukung dengan *software* lain
4. Alat yang digunakan untuk mengambil gambar dalam film ini adalah Canon DSLR 1000D
5. Film pendek ini berdurasi sekitar 8 menit

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu pra syarat kelulusan untuk Program Strata I dengan jurusan Teknik Informatika (TI) STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Semoga karya ini bisa menjadi suatu referensi bagi adik-adik di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, khususnya jurusan Teknik Informatika yang ingin menyusun suatu proyek TA / skripsi atau tujuan lainnya dengan tema dan kategori yang serupa.
3. Memberikan pengetahuan tentang pembuatan sebuah film dengan menggunakan perpaduan teknik *stop motion* dan teknik fotografi yang menarik dan berbeda.
4. Turut berupaya menyumbangkan suatu bentuk seni kreatifitas bagi negeri berupa seni animasi 3D dan film kartun.
5. Ikut serta dalam pengembangan seni animasi di Indonesia.

1.5. Metode Penelitian

Agar Implementasi dan analisis lebih teratur dalam penyusunannya maka sangat diperlukan pengumpulan data yang jelas dan lengkap dalam pembuatan skripsi ini. Adapun tahap-tahap untuk mendapatkan data yang dibutuhkan antara lain :

1. Metode Kepustakaan (Library)

Yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

2. Metode Literature

Yaitu suatu metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang bisa digunakan, seperti memanfaatkan internet dengan mengunjungi situs atau web yang berhubungan.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan dibahas dan disusun sistematis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan

Di dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II. Landasan Teori

Di dalam bab ini berisi tentang landasan teori dari proyek yang dibuat, sejarah animasi, sejarah animasi stop motion, sejarah fotografi, sejarah papercraft, jenis shoot dan gerakan kamera, serta aplikasi yang dipakai dalam membuat film.

BAB III. Analisis & Perancangan

Di dalam bab ini menguraikan secara umum tentang perancangan proyek. Dalam hal ini dengan pembahasan proses pra produksi.

BAB IV. Pembahasan

Di dalam bab ini akan membahas tentang cara atau teknik pembuatan film yang efektif dan efisien pada teknik *stop motion* yang dipadukan dengan teknik fotografi serta tata cara pembuatan mulai dari proses produksi hingga post produksi dan testing produk.

BAB V. Kesimpulan

Dalam bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN