

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu dari lima elemen Multimedia, begitulah menurut James A. Senn tahun 1998 dalam salah satu buku Digital Multimedia (animasi, *sound editing*, & *video editing*) yang mengutipnya. Animasi terbagi kembali menjadi beberapa jenis yang salah satunya adalah *Stop-motion*, Teknik yang pada 1906 diperkenalkan oleh Stuart Blakton ini, berawal menggunakan tanah liat (*clay*) yang ditutup dengan plastisin.

Stop-motion berawal dari *clay animation/claymation* atau animasi menggunakan tanah liat merupakan suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi agar si objek tersebut terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (*frame individual*), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian *frame* dimainkan berurutan secara berkesinambungan. Pada umumnya animasi awalnya bukan *video*, melainkan kumpulan gambar yang berurutan sehingga akhirnya menjadi sebuah *video*. Begitu pun *stop-motion*, juga terdiri dari kumpulan gambar yang berurutan. Namun kumpulan gambar yang didapatkan dalam *stop-motion* tidak lah sehalus pengerjaan animasi dengan komputer. Karena pengambilan sebuah gambarnya memerlukan penggerakan objek secara manual dan objeknya bukanlah benda hidup.

Pesatnya perkembangan teknologi tentu memberi dampak baik negatif maupun positif bagi para penggunanya begitupun industri-industri film animasi top dunia. *Paranorman* (2012), *The lego movie* (2014), *Kubo and two strings* (2016), hingga *Shaun the sheep* (2015) yang saat ini masih cukup populer di layar kaca televisi dengan serialnya, adalah beberapa jenis animasi *stop-motion* karya industri film animasi top dunia yang telah sukses di buat.

Setelah penulis pelajari beberapa kutipan animasi *stop-motion* seperti diatas, muncul lah ide untuk membuat satu episode animasi *stop-motion* dengan menggunakan karakter mainan anak-anak *Lego*. Dan melalui skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan animasi *stop-motion* NOSY BOY “inilah ide itu di implementasikan.

1.2 Rumusan Masalah

Menimbang dari latar belakang diatas, penulis mulai merancang ide dan gagasan yang telah muncul berawal dari menonton berbagai animasi *stop-motion* yang telah mendunia. Bagaimana nanti memulai dengan jalan cerita, memilih karakter peran, *background*, hingga alat dan bahan yang dibutuhkan dalam merancang dan membuat film animasi *stop-motion* ini.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah perancangan dan pembuatan film animasi *stop motion* ini akan di uraikan sedemikian rupa tahapan demi tahapan. Agar tidak menyimpang maka penulis membatasi beberapa pokok inti bahasan yakni sebagai berikut:

1. Film animasi ini berjudul “NOSY BOY” dibuat dengan menggunakan salah satu teknik animasi yaitu *stop-motion*.
2. Film animasi ini berdurasi 4 menit 15 detik atau hanya satu episode.
3. Film animasi satu episode ini menggunakan media mainan anak-anak yaitu *Lego*, mulai dari properti hingga *background* lokasinya.
4. Film animasi satu episode ini dirancang dan dibuat dengan hanya menggunakan peralatan yang sederhana.
5. Film ini berformat video .mp4

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksud sebagai salah satu syarat kelulusan pada tingkat Strata 1 (S1) jurusan Teknik Informatika.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Tujuan Penulis

Penulis ingin meningkatkan citra dan membuka peluang ide animasi sesuai dengan paduan teknis pembuatan proposal dan laporan skripsi ver. 6.2, halaman 7, paragraph 1 latar belakang (non objek).

2. Tujuan untuk masyarakat umum

Dalam pembuatan animasi *stop-motion* ini penulis mengajak masyarakat umum untuk meningkatkan kreatifitas dengan memanfaatkan mainan anak-anak menjadi barang yang bermanfaat.

1.5 Metode Penelitian

Proses merancang dan membuat film animasi *stop-motion* ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian untuk menuai hasil yang maksimal beberapa metode tersebut diantaranya adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode yang penulis gunakan untuk melakukan pengamatan langsung terkait dengan film animasi *stop motion* yang penulis rancang ini yaitu dengan mengamati beberapa chanel youtube *lozaus 1*.

2. Uji coba/Eksperimen

Eksperimen dengan melakukan percobaan untuk mendapatkan data yang faktual. Disini penulis melakukan percobaan dengan membuat animasi *stop-motion* dengan berbagai cara dengan durasi tertentu.

3. Studi Pustaka

Metode dilakukan dengan mengumpulkan data-data melalui buku, website, atau bahan tambahan lain yang bersifat teoritis dan relevan yang dapat menunjang laporan yang berkaitan dengan topik bahasan, serta pemecahan yang ada.

1.6 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Analisis SWOT yaitu terdiri dari:

1. *Strength* (Kekuatan)
2. *Weakness* (Kelemahan)
3. *Opportunities* (Peluang)
4. *Threats* (Ancaman)

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini dibagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan perancangan animasi pada umumnya yaitu:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.8 Metode Pengembangan

Dari proses pasca produksi yaitu dengan melakukan persiapan, mengumpulkan bahan-bahan, mulai membuat *storyboard* dan alur ceritanya kemudian masuk ke tahapan produksi dengan memulai *shooting* (pengambilan gambar) melakukan *review* hasil apabila terjadi kekurangan maka dilakukan *Take* ulang serta mendokumentasikan proses produksi (*behind the scene*). Pada tahapan pasca produksi dilakukan proses *editing*, memeriksa hasil sementara setelah *editing*, kemudian dilakukan *rendering* apabila hasilnya sudah sesuai yang diharapkan untuk *packaging* dari sebuah format video dari film tersebut.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Disini peneliti akan mendeskripsikan(menggambarkan) tahapan bab yang akan disusun diantaranya yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan yang menjadi dasar dalam pembuatan skripsi ini yakni berisikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori ini berisikan tentang dasar-dasar teori yang digunakan, tinjauan pustaka yang digunakan sebagai dasar penelitian serta beberapa teori tahapan dalam perancangan film animasi stop-motion tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, bagaimana ide cerita itu muncul, naskah cerita, serta *storyboard* film yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis menjelaskan bagaimana ide yang ada, persiapan yang matang, mulai diimplementasikan dalam bentuk *shooting* kemudian *rendering* hasil akhir dari video untuk film tersebut.

BAB V PENUTUP

Setelah semua proses di lewati, maka langkah terakhir adalah menyimpulkan dan meminta saran dan pandangan yang membangun untuk pengembangan selanjutnya dari episode film tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pusaka berisi sumber alamat pada website, buku, dan media lain yang menjadi kutipan.