

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semakin pesatnya perkembangan film pendek animasi di era modern telah banyak memberikan dampak perubahan terhadap teknik pembuatan film animasi yang awalnya masih dikerjakan secara manual dengan tangan manusia kemudian beralih dengan menggunakan bantuan komputer atau lebih dikenal dengan digital animation. Hal ini nampaknya telah mendorong industri animasi tanah air untuk bangkit kembali setelah mengalami pasang surut.

Sudah selayaknya film pendek animasi karya anak bangsa juga ikut mendapatkan perhatian dan tempat di hati masyarakat khususnya penikmat hiburan film animasi. Diharapkan untuk lebih banyak mengangkat tema tentang nilai – nilai kebudayaan, maupun kisah kehidupan sehari-hari. Karena selain sebagai sebuah hiburan, film animasi juga diharapkan untuk dapat berperan sebagai media edukasi masyarakat melalui penyampaian pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya.

Seiring dengan perkembangannya dan dengan munculnya berbagai teknologi dan *software - software* pembuat animasi, semua proses untuk pembuatan animasi 2 dimensi dapat dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer. Teknik yang seperti itu disebut teknik *2D Digital Animation* atau biasa disebut Animasi Komputer. Didalam teknik *2D Digital* tersebut masih terdapat beberapa teknik yang dapat dilakukan untuk membuat animasi 2 dimensi, salah satunya adalah teknik *ClayMation*. Teknik *ClayMation* merupakan teknik yang

mirip dengan stop motion tapi ini bahannya menggunakan Clay. Claymation ini walaupun namanya clay (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai plasticin, bahan lentur seperti permen karet yang dalam animasi Clay dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan plasticin sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh-tokohnya siap, kemudian difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film Animasi.

Oleh karena itu, penulis ingin membuat sebuah Film pendek animasi dengan menggunakan teknik *ClayMation*. maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul “ Penerapan Teknik ClayMation Dalam Pembuatan Film Pendek Animasi "Miki Dan Bloby" .Film pendek animasi ini tergolong dalam jenis hiburan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah pada skripsi ini yaitu :

Bagaimana pembuatan Film Pendek Animasi “Miki dan Bloby” menggunakan Teknik Claymation.?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film pendek animasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah *Pembuatan Film Pendek Animasi "Miki Dan Bloby"* menggunakan teknik ClayMation ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan film menggunakan teknik Claymation
2. Bentuk dan karakter yang di tampilkan berbentuk emoticon
3. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
4. Perangkat lunak yang di gunakan Adobe after effects CS3 dan adobe premiere pro CS3.
5. Bahasa yang digunakan adalah bahasa indonesia.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penyusunan laporan skripsi ini adalah untuk:

1. Dapat membantu mempermudah menyampaikan pengetahuan, khususnya dalam bidang multimedia dalam pembuatan film pendek animasi dengan teknik claymation.
2. Menerapkan serta mempraktekan ilmu yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer
4. Memenuhi syarat kelulusan Strata 1 dari STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan menyelesaikan skripsi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Melatih mahasiswa untuk membuat suatu karya nyata yang berguna bagi suatu instansi atau perusahaan tertentu dalam bidang multimedia.
2. Diharapkan dapat menjadi salah satu media hiburan yang menarik dan dapat mendidik para penonton.
3. Memperbanyak koleksi skripsi diperpustakaan Amikom, tentang pembuatan sebuah *film pendek* dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Untuk mendapat hasil yang di harapkan dan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan *film pendek* ini perlu data yang benar, akurat dan lengkap, metode pengumpulan data yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait. Dengan rancangan film pendek, referensi buku diperoleh dari dosen pembimbing serta pemikiran individu dan mengumpulkan data informasi dari skripsi-skripsi yang berada diperpustakaan serta situs-situs yang obyektif.

2. Metode pengamatan

Yaitu mengamati dan mencoba tutorial atau panduan dalam rancangan aplikasi yang tersedia atau diperoleh dari berbagai sumber

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah di mengerti dan terseruktur, sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing - masing bab adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang materi yang berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematik penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan, landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang di teliti pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini analisis dan perancangan sistem berisi perancangan dan pembuatan film pendek yang akan dibuat dimulai dari perhitungan berdasarkan metode yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan film pendek dengan menggunakan teknik *claymation*.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang perwujudan atau implementasi program. Evaluasi dan hasil uji coba dari perwujudan program yang telah dibuat tersebut.

## BAB V PENUTUP

Bab penutupan berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, permohonan kritik dan saran, daftar pustaka.

