

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Stop Motion terdiri dari dua kata *stop* : yang berarti berhenti dan *motion* yang berarti bergerak/gerakan. Stop Motion adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Objek tersebut digerakan sedikit demi sedikit di setiap frame yang akan difoto,menciptakan ilusi pergerakan saat serangkaian frame tersebut dimainkan secara berurutan berkelanjutan [1].

Dalam cerita yang penulis buat akan menceritakan seekor katak yang malang. Pada siang hari yang panas,terdapat katak malang yang kehausan. Katak yang haus ini sedang menjelajahi hutan untuk mencari kolam air. Hingga pada akhirnya katak menemukan kolam. Namun kolam yang dia temukan kering tidak ada airnya. Katak pun sedih dan hanya bisa duduk di bebatuan pinggir kolam. Seolah belum lengkap nasib malangnya,si katak terjatuh ke kolam kering yang dalam itu, melengkapi kesialannya pada hari itu. Katak mencoba melompat setinggi tinggi nya untuk keluar dari kolam namun tetap saja tidak bisa,karena kolam terlalu dalam. Putus asa tanpa harapan,si katak hanya bisa terdiam sedih pasrah akan nasibnya. Tidak kuat menahan sedihnya,si katak menangis dengan pelan dan semakin lama semakin keras. Mendengar tangisan si katak yg keras, katak katak sekitar kolam pun menyauti tangisan si katak yang terjatuh ke kolam,tangisan banyak katak tidak terbendung lagi kerasnya. Namun secara ajaib,

cuaca yang begitu terik panas keringnya, tiba tiba berubah menjadi mendung dan hingga akhirnya turun hujan yang deras. Air hujan yang jatuh deras membasahi tanah, mengisi kolam kolam yang kering. Dan akhirnya si katak yang terjatuh pun bisa keluar dari kolam tersebut berkat kolam yang dipenuhi air. Tangisan katak katak pun berubah menjadi nyanyian yang bahagia. Pesan moral yang ingin penulis sampaikan adalah "Jangan Menyerah".

Berdasarkan konsep cerita di atas penulis ingin memvisualisasikan cerita, setting tempat dan momen si katak ini dalam menjalani harinya yang penuh kemalangan. Penulis tidak menggunakan teknik live shoot namun menggunakan teknik stop motion dikarenakan akan banyak adegan animasi seperti katak melompat dan katak menangis. Dan tidak menggunakan animasi frame by frame dikarenakan hasil dari teknik stop motion memiliki tekstur dan warna lebih alami. Keunggulan dari konsep cerita penulis terletak pada karakter dan setting tempat yang indah dan warna yang alami. Jika dengan teknik animasi yang lain, warna dan teksturnya tidak menonjol, dengan stop motion tekstur dan warna dari karakter dan setting tempat lebih alami dan mengilap, yang tidak didapat dengan teknik animasi lain. Dengan teknik stop motion kita dapat merasakan dan menghidupkan karakter dan objek secara handmade. Seperti ekspresi wajah, gigi, bibir, mata dibuat hidup, termasuk karakter ,air, pohon dan kolam yang menjadi setting utamanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah “Bagaimana merancang Animasi 2D “*Memories*” dengan teknik *stop motion*?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam perancangan animasi 2D berjudul “*Memories*” yaitu :

1. Perancangan film animasi 2D ini menggunakan teknik *stop motion*.
2. Perancangan film animasi 2D ini berdurasi kurang dari 3 menit.
3. Pengujian kualitas visual dan story telling pada animasi 2D.
4. Hasil film animasi 2D akan ditayangkan di youtube.com.
5. Akan diuji dengan kuisioner dengan responden masyarakat umum.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi yang berjudul “Perancangan Animasi 2D “*Memories*” Menggunakan Animasi *Stop Motion*”, adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan program studi Strata Satu (S1) Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Memvisualkan naskah cerita kedalam bentuk animasi 2D.

1.5 Metode Penelitian

Penggunaan metode penelitian dalam perancangan animasi 2D ini diharapkan agar penyusunan skripsi dapat berjalan dengan baik maka penyusun menerapkan metode penelitian dengan urutan sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Mengumpulkan sample video animasi yang berkaitan dengan *stop motion* dengan tujuan memperoleh referensi yang akan bermanfaat dalam penelitian.

2. Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis seperti pengkajian dengan buku – buku yang relevan.

3. Metode Study Literatur

Metode ini dilakukan menggunakan fasilitas yang ada seperti Internet dan file Jurnal publikasi untuk mendapatkan Informasi yang berkaitan dengan animasi.

1.5.2 Perancangan Anlmasi

Setelah melakukan metode-metode diatas, selanjutnya metode perancangan animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan model pra produksi

yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi seperti menentukan ide cerita, menentukan tema, synopsis, perancangan karakter, serta membuat storyboard dan evaluasi.

1.5.3 Evaluasi

Proses evaluasi bersifat adil, objektif dan praktis. Untuk memenuhi standar dan persyaratan yang ada, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran bagi penulis. Hasil evaluasi ini akan menunjukkan tentang keunggulan dan kelemahan kualitas animasi yang di rancang penulis.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika disini adalah gambaran umum dari seluruh pembahasan. Berikut adalah sistematika penulisan yang digunakan :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan tentang permasalahan apa yang diangkat dalam pembuatan skripsi ini, yang memuat : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Perancangan Animasi, Evaluasi, Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang apa itu animasi dan teori – teori lain yang mendukung penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai penentuan ide cerita, tema, dan perancangan animasi stop motion.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan bagaimana langkah pembuatan animasi 2D dan langkah pasca produksi pada pembuatan animasi 2D yang telah dibuat

BAB V PENUTUP

Bab penutup merupakan bagian akhir penulisan skripsi berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan ini laporan.