

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi *stop motion* adalah bentuk animasi dari objek nyata yang diciptakan dengan teknik pemotretan *frame by frame* menggunakan teknik fotografi [1]. Animasi *stop motion* merupakan bentuk dasar animasi yang biasanya digunakan untuk membuat objek fisik biasa tampak hidup dan mampu bergerak sendiri [2]. Dalam pembuatan animasi *stop motion*, awalnya objek difoto, lalu bentuk atau posisi objek diubah, atau objek itu diambil dan kemudian difoto kembali. Setelah melakukan proses tersebut berulang kali, foto-foto tersebut disusun secara berurutan untuk diputar sehingga membentuk animasi yang padu. Karena objek tersebut memiliki material dan tekstur yang realistis, hal ini memberikan nilai artistik yang khas dan membedakan dari animasi yang digambar secara manual maupun animasi digital. Animasi *stop motion* dicetuskan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Terdapat beberapa jenis *stop motion* yang biasa digunakan, seperti *claymation*, *object motion*, *pixilation*, *cut out animation*, dan *puppet animation*. Animasi *stop motion* digunakan dalam beberapa animasi seperti *Shaun the Sheep* yang menggunakan jenis *stop motion* berupa *claymation*.

Salah satu genre animasi *stop motion* adalah *claymation*. *Claymation* adalah teknik animasi yang menggunakan *clay* (tanah liat) atau bahan serupa sebagai objek yang bergerak. Dengan bantuan fotografi, gambar-gambar yang *frame by frame* kemudian disusun dan dipindahkan menjadi satu adegan [3]. Film animasi yang menggunakan teknik ini misalnya *Chicken Run*, *Nightmare Before Christmas*, *Shaun The Sheep*, dan film horor anak terbaru *ParaNorman* karya Chris Butler. *Claymation* memiliki daya tarik khusus karena proses produksinya yang unik, yaitu kerajinan tangan, berbeda dengan teknik animasi berbasis komputer yang mengandalkan teknologi perangkat lunak. Diperlukan kreativitas, kemampuan estetika, dan ketekunan dalam proses produksi, terutama dalam pemodelan *clay* untuk membuat figur, objek pendukung, hingga *environment*. Namun demikian,

hasil akhir dari teknik animasi *clay* dapat disejajarkan dengan animasi pada umumnya bahkan lebih artistik dari produksi animasi berbasis teknologi perangkat lunak.

Dalam pembuatan animasi *stop motion*, teknik *compositing* merupakan bagian tak terpisahkan yang cukup penting. *Compositing* (komposisi) adalah proses yang berhubungan dengan mengintegrasikan gambar dari berbagai sumber menjadi satu kesatuan yang utuh [4]. *Compositing* biasanya dilakukan secara digital, sehingga *digital compositing* dapat diartikan sebagai kombinasi yang dimanipulasi secara digital dari setidaknya dua sumber gambar untuk memproduksi hasil yang terintegrasi. Bagian paling sulit dari *digital compositing* tentu saja adalah memproduksi hasil yang terintegrasi, yakni sebuah gambar yang tidak menunjukkan bahwa penciptaannya berasal dari beberapa elemen sumber [4]. Namun, dengan menggunakan teknik *compositing* tersebut, para pembuat film dapat menekan biaya produksi karena tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar untuk membuat *environment* atau objek lain yang memerlukan biaya yang sangat besar karena hal tersebut dapat dilakukan secara digital. Dampaknya, pembuatan film akan memakan waktu yang relatif lebih singkat. Teknik *compositing* biasanya memerlukan alat bantu berupa *software*. *Software* yang biasa digunakan oleh pemula antara lain Adobe Premiere dan Adobe After Effects yang memiliki beberapa *tools* dan efek yang mendukung proses *compositing*.

Penggunaan animasi *stop motion* dalam konteks edukasi saat ini telah banyak digunakan. Namun, belum banyak animasi *stop motion* yang digunakan dalam edukasi di bidang kesehatan mental. dilansir dari data statistik pada situs dataindonesia.id, data tersebut mencakup survei persentase kondisi kesehatan buruk di dunia pada tiap generasi dengan persentase kesehatan mental Generasi Z atau biasa disebut "Gen Z" sebesar 18% dibanding generasi lainnya, hal ini menyimpulkan bahwa kesehatan mental gen z mendapat nilai yang buruk. Kesehatan mental gen Z yang buruk terjadi di karenakan bimbingan orang tua yang cenderung tidak mengikuti perkembangan zaman dikala itu, selain itu era perkembangan digital juga mempengaruhi perkembangan kondisi mental pada

generasi Z. Pengaruh bimbingan orang tua dan juga perkembangan teknologi yang pesat menimbulkan masalah masalah mental yang dihadapi oleh gen z saat ini. Salah satu permasalahan mental yang dialami gen z saat ini salah satunya adalah Inner child.

Inner child merujuk pada konsep psikologis yang menggambarkan bagian dari diri seseorang yang mempertahankan sifat dan perasaan seperti ketika masih anak-anak [5]. Menurut artikel berjudul "Mengenal Apa Itu *Inner Child* dan Cara Menyembuhkannya" yang ditulis oleh Tim Medis Siloam Hospitals [6], pengalaman masa kecil yang negatif sering kali menyebabkan orang memiliki *inner child* yang terluka dan tidak disadari sehingga akhirnya membekas dalam diri seseorang. Hal ini menyebabkan rasa sakit terpendam yang pada akhirnya dapat mempengaruhi perilaku dan tindakan seseorang saat dewasa. Dalam ilmu psikologi, *inner child* adalah komponen yang sewajarnya ada dalam setiap individu, dan penting bagi seseorang untuk memahami hal tersebut.

Setiap individu mengalami perjalanan hidup yang unik, dimana beberapa di antaranya mungkin melibatkan pengalaman-pengalaman yang menimbulkan luka dan tantangan. Luka-luka dari masa kecil ini dapat memiliki dampak negatif pada pembentukan karakter di masa dewasa, mempengaruhi cara pengambilan keputusan dan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk mengenali, menerima, dan berinteraksi dengan *inner child* mereka untuk memahami bagaimana pengalaman masa kecil mempengaruhi kehidupan mereka sebagai orang dewasa. *Inner child* dapat terluka karena pengalaman traumatis di masa lalu, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada perkembangan karakter seseorang. Proses penyembuhan *inner child* yang terluka membutuhkan waktu. Orang yang masih merasa terluka oleh pengalaman atau trauma masa kecil dapat melakukan beberapa cara penyembuhan *inner child* mereka, seperti memahami trauma masa kecil, menerima *inner child* mereka, merawat dan memberikan perhatian kepada diri sendiri, dan mengingat kenangan-kenangan bahagia.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka memahami *inner child* dalam diri menjadi penting karena membawa dampak positif dalam perkembangan pribadi dan kesejahteraan mental. Penggunaan animasi *stop motion* dalam konteks edukasi tentang *inner child* dapat menjadi alternatif alat untuk membantu individu memahami dan menjelajahi sisi emosional dan psikologis dari diri mereka sendiri, sehingga perlu dibuat sebuah film animasi singkat tentang *inner child* yang diharapkan dapat membantu seseorang memahami apa itu *inner child*. Animasi ini akan berisi contoh tentang seorang pria dewasa yang memiliki trauma masa kecil. Dalam sebuah kondisi di mana ia sedang beristirahat karena lelah dan penuh emosi, sekejap ia teringat akan kenangan masa kecilnya yang terluka. *Scene* ini melibatkan sebuah aksi di mana pria tersebut seakan terjatuh dan berputar dari ketinggian saat membayangkan kenangan traumatis tersebut. Untuk menambah kesan traumatis, terdapat sebuah figur tambahan berupa tangan raksasa yang seolah-olah merenggut jiwa pria tersebut. Secara teknis, adegan-adegan tersebut memungkinkan untuk dibuat apabila film ini diproduksi dalam bentuk animasi *stop motion*.

Selain faktor teknis di atas, animasi *stop motion* berbasis *claymation* dipilih karena memiliki daya tarik visual yang tinggi, serta menawarkan sentuhan personal dan kehangatan. Dibandingkan teknik animasi lainnya, animasi *claymation* lebih memungkinkan animator untuk mengatur setiap *frame* dengan presisi, sehingga menghasilkan animasi yang mulus dan akurat. Teknik *claymation* juga memberikan fleksibilitas kepada animator untuk melakukan perubahan atau penyesuaian pada setiap tahap produksi dengan relatif mudah. Dalam konteks edukasi tentang *inner child*, *claymation* memberikan tampilan yang lebih taktil dan alami karena karakter dibuat dari bahan fisik seperti tanah liat. Hal ini dapat memberikan kedalaman emosional yang lebih besar kepada penonton, membantu mereka lebih terhubung dengan pesan yang disampaikan. Selain itu, meskipun proses pembuatan animasi *claymation* membutuhkan waktu dan kesabaran yang cukup tinggi, teknik ini dapat menjadi lebih efisien dalam hal biaya dan waktu produksi daripada animasi komputerisasi yang memerlukan perangkat lunak yang kompleks.

Dalam produksi animasi *claymation* "Innerchild" nantinya, teknik *compositing* akan memegang peranan penting. Saat ini telah banyak film animasi yang memanfaatkan teknik *compositing*, namun masih banyak juga pembuat film khususnya animasi *stop motion* berbasis *claymation* yang belum menggunakan teknik ini secara optimal karena tidak mempertimbangkan aspek penting dalam komposisi, seperti *keying*, *masking*, *sound effect*, dan *character effect*. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka secara teknis penggunaan teknik *compositing* pada produksi animasi *claymation* menjadi hal yang penting untuk diteliti. Penelitian ini akan membahas penggunaan teknik *compositing* pada produksi animasi *claymation*, dengan studi kasus pada animasi "Innerchild".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana pembahasan *compositing* pada pembuatan film animasi *claymation* "Innerchild".

1.3 Batasan Masalah

Sesuai permasalahan telah ditetapkan, maka selanjutnya ditetapkan batasan masalah untuk membatasi agar penelitian tidak terlalu luas yang dapat mengakibatkan penelitian menjadi tidak fokus. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan penelitian ini terbatas pada proses pembuatan animasi dan teknik komposisi pada video animasi *claymation* "Innerchild".
2. Pengujian terhadap video animasi *claymation* "Innerchild" terbatas pada kelayakan sebagai media edukasi tentang *inner child*, meliputi aspek fungsi dan manfaat, aspek kebenaran, keluasaan, dan kedalaman materi, aspek visual, aspek audio, aspek tipografi, serta aspek bahasa.
3. Pengujian kelayakan video animasi *claymation* "Innerchild" dilakukan oleh responden yang terdiri dari penikmat dan pembuat animasi serta masyarakat umum.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan dan mendokumentasikan proses pembuatan animasi *claymation* "Innerchild".
2. Membahas berbagai teknik dasar komposisi yang diterapkan pada animasi *claymation* "Innerchild".
3. Menilai manfaat edukasi dari hasil produksi animasi *claymation* "Innerchild".

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

1.5.1.1 Manfaat Bagi Mahasiswa Jurusan Animasi

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai sebuah referensi bagi para mahasiswa khususnya di jurusan animasi maupun jurusan yang terkait dengan kebutuhan akan referensi mengenai penelitian serupa tentang teknik dalam membuat animasi *stop motion* berbasis *clay* khususnya pada teknik komposisi dalam membuat objek maupun karakter, serta sebagai literatur untuk menambah ilmu pengetahuan.

1.5.1.2 Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai acuan referensi dan pembahasan mengenai topik yang terkait dengan teknik komposisi pada animasi *stop motion* berbasis *clay*.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Manfaat Bagi Animator

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi animator, khususnya bagi para animator pemula yang mungkin kurang memiliki kemampuan menggambar maupun melakukan pemodelan tiga dimensi

dengan berbasis perangkat lunak, namun memiliki sisi kreatif dalam penciptaan objek seni secara konvensional.

1.5.2.2' Manfaat Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan manfaat praktis bagi masyarakat umum, dimana animasi ini dapat menjadi alternatif alat untuk membantu individu memahami apa itu *inner child*, sehingga pada akhirnya dapat memahami dan menjelajahi sisi emosional dan psikologis dari diri mereka sendiri.

1.6 Sistematika Penulisan

Guna mempermudah pihak yang ingin mengetahui secara garis besar penelitian ini, maka dibuat sistematika penulisan yang merupakan ringkasan dari keseluruhan isi penelitian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang yang menyajikan konteks dan hal-hal yang mendasari penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan terkait penelitian tentang analisis teknik komposisi pada tahap produksi animasi *claymation "Innerchild"*.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang digunakan sebagai landasan dalam menyusun penelitian. Teori yang dimaksud meliputi teori tentang animasi, *stop motion*, konsep dasar komposisi, green screen/plate, keying, dan lain-lain.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang desain dan metode yang digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian, serta tahapan penelitian secara rinci, ringkas, dan jelas.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan animasi, hasil, dan analisis terhadap proses pembuatan animasi tersebut, mulai dari tahap produksi sampai pasca produksi.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, serta saran yang dapat dipertimbangkan bagi penelitian selanjutnya.