

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin maju memberikan dampak positif dalam pemanfaatannya diberbagai bidang dalam kehidupan. Diantaranya adalah perkembangan video animasi yang digunakan sebagai media dalam penyampaian informasi, seperti media promosi, media sosialisasi, atau hanya sekedar sebagai media hiburan. Perkembangan animasi dalam pembuatan film pun semakin pesat dan semakin beragam jenis teknik yang digunakan dalam produksinya. Salah satunya adalah teknik *stop motion*, yaitu teknik yang menangkap satu frame pada satu waktu, dengan objek fisik yang berpindah antar frame. Karena prinsipnya adalah frame to frame, sehingga ketika serangkaian frame ini dimainkan secara berurutan dan berulang dengan cepat, objek tersebut akan terlihat seakan sedang bergerak.

Kemajuan teknologi juga membuat animasi *stop motion* mengalami perkembangan, mulai dari proses pembuatan hingga bahan dan jenis objek yang digunakan. Salah satu jenisnya adalah *claymation*, merupakan jenis animasi *stop motion* yang menggunakan bahan – bahan elastis dan lentur seperti tanah liat, plastisin, atau tepung yang sudah dibentuk seperti adonan.

Perkembangan animasi *stop motion* terus berjalan seiring dengan kecanggihan teknologi dan computer animasi. Terbukti, sejak diperkenalkan teknik baru, CGI (Computer Generated Imagery) di dunia animasi, tak lantas membuat Stop Motion dijauhi dari peminatnya. *stop motion* kini semakin berkembang dengan kemudahan teknologi digital dan CGI. Animasi *stop motion* yang sangat populer dan banyak dikenal orang dari kalangan anak – anak hingga dewasa adalah animasi *shaun the sheep* yaitu animasi dari inggris yang rilis pada tahun 2015 dibuat oleh *Nick Park*.

Dari pengamatan diatas maka peneliti mengambil judul pembuatan animasi pendek yang berjudul “Ulat Yang Rakus” menggunakan teknik

claymation, Objek atau karakter dalam animasi ini dapat berupa boneka yang dibentuk menggunakan bahan clay atau disebut teknik *claymation*. Teknik *claymation* yang akan dipakai dalam animasi ini menggunakan bahan plastisin untuk pembentukan karakter yaitu ulat 1, ulat 2 sebuah apel dan sebuah pohon. karakter akan digerakkan secara manual dan dilakukan pengambilan gambar satu persatu dari gerakan pergerakan sehingga nanti setelah semua potongan gambar terpenuhi maka akan dilakukan penggabungan gambar menjadi saling berhubungan, pada teknik inilah disebut Teknik *stop motion*. Lalu background pada animasi menggunakan greenscreen sehingga nanti akan dilakukan editing pada software *Adobe Premiere Pro*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Menyampaikan pesan dari animasi pendek “Ulat Yang Rakus”?
2. Bagaimana hasil dari analisa yang didapatkan dari teknik *claymation* yang akan diterapkan pada animasi “Ulat Yang Rakus”?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi ini agar dapat mengenai sasaran juga tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Animasi pendek ini bercerita tentang seekor ulat serakah yang tidak mau berbagi.
2. Durasi pada animasi pendek ini adalah ± 1 menit.
3. Penggunaan teknik *claymation* dalam pembuatan animasi pendek “Ulat Yang Rakus”.
4. Pembahasan dalam penelitian ini adalah pembuatan animasi yang bercerita tentang setiap perbuatan baik atau buruk kita pasti ada balasannya.
5. Hasil akhir yang diuji berupa informasi yang disampaikan dalam animasi sudah sesuai dengan judul penelitian yaitu “Ulat Yang Rakus”.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Membuat animasi pendek “Ulat Yang Rakus” menggunakan teknik *claymation*.
2. Menyampaikan pesan dari animasi pendek “Ulat Yang Rakus”.
3. Implementasi teknik animasi yang diterapkan pada animasi pendek “Ulat Yang Rakus”.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis menambah wawasan tentang teknik – teknik dalam animasi khususnya teknik *claymation* yang digunakan pada pembuatan animasi ini.
2. Sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan membuat animasi pendek dengan teknik *stop motion*.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan tujuan agar animasi yang dibuat mencapai hasil yang maksimal. Dimana metode ini dilakukan dengan cara mengamati dan memperhatikan animasi yang dibuat dengan menggunakan teknik *Claymation*.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari jurnal-jurnal, buku tentang animasi teknik *Claymation* yang akan digunakan pada penelitian ini.

3. Internet

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang terkait dengan menggunakan penelusuran online di internet.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan adalah mengidentifikasi masalah, menganalisa informasi yang terkait tentang Animasi, *Claymation*, teknik yang akan digunakan pada pembuatan film yaitu teknik *Claymation* serta menganalisa cara pembuatannya.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pra-produksi: Menyusun skenario, storyboard, konsep.
2. Produksi: membuat karakter
3. Post produksi: Menentukan urutan proses editing, editing, rendering.

1.6.4 Evaluasi

Melakukan pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *Claymation*, visual effect pada animasi pendek yang akan dibuat. Pengujian ini akan melibatkan objek dibidang multimedia, orang-orang yang sudah berpengalaman dibidang yang terkait. Hasil dari penelitian ini akan diuji dengan menggunakan kuesioner dan hasil pembahasan dari penelitian mengenai teknik *Claymation* dalam pembuatan animasi pendek "Ulat Yang Rakus".

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini ada beberapa bab rincian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Di bab I terdapat beberapa poin yang akan dibahas, di antaranya berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, mafaat penelitian dan metode penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tinjauan pustaka, teori tentang animasi, teknik *Claymation* yang akan digunakan dalam penelitian sehingga membantu proses penulisan penelitian ini.

BAB III : ANALISA PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum, analisa kebutuhan visual effect, backsound, kebutuhan Hardware dan Software, dan proses perancangan dalam pembuatan animasi pendek dengan menggunakan teknik *Stop Motion Claymation*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang langkah-langkah dalam penerapan dan perancangan serta menjelaskan hasil dari proses pembuatan animasi pendek “Ulat Yang Rakus” ini dengan teknik *Claymation*. Dengan melakukan produksi dan pasca produksi dan tahap evaluasi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini adalah bab akhir dari penyusunan penelitian ini dimana terdapat kesimpulan dan saran tentang perancangan animasi pendek dengan teknik *Claymation*.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian ini serta mendukung dalam menyelesaikan Tugas akhir penulis