

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Stop motion* atau animasi *frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada *frame* secara berurutan. [1] Film animasi *stop motion* sendiri memiliki banyak jenis diantaranya animasi cut out, animasi clay, animasi puppet, animasi pixilation, animasi grafis, animasi objek, dan animasi siluet. Dari semua jenis animasi *stop motion* tersebut yang paling sering kita jumpai adalah animasi clay dan puppet. Dari berbagai macam animasi yang ada, salah satu jenis animasi yang populer adalah animasi *stop motion*. Ada banyak contoh animasi *stop motion* yang populer seperti *Corpse Bride*, *Shaun the Sheep*, *Wallace and Gromit*, *Boxtrools*, dan *Frankenweenie*. Kebanyakan film animasi *stop motion* yang sering kita lihat banyak yang menggunakan bahan clay. *Papercraft* berasal dari bahasa Jepang merupakan kerajinan tangan yang menggunakan kertas sebagai bahan utamanya berbentuk replika tiga dimensi. Banyak sekali kerajinan tangan yang menggunakan kertas sebagai bahan bakunya, tetapi *Paper Craft* berbeda dengan kerajinan kertas yang lain, hasilnya benar-benar serupa dengan obyek yang diinginkan. [2]

Peneliti akan membuat sebuah animasi yang menceritakan sebuah cerita dengan tema *adventure* (petualangan). Petualangan disini bukan berarti pergi bertualang menuju tempat yang jauh tetapi menceritakan tentang peristiwa yang

mampu mengubah sesuatu, baik itu dari diri sendiri maupun orang lain. Menceritakan sebuah cerita berdasarkan sudut pandang mainan yang terbuat dari kertas bernama Vans yang mana dia adalah koleksi pemiliknya. Vans ini memiliki sifat serba ingin tahu. Pada suatu hari pemilik Vans sedang kebingungan untuk menulis surat kepada seorang perempuan. Disaat yang bersamaan perempuan itu juga ingin memberikan surat kepada pemilik Vans tetapi surat itu tidak tersampaikan. Vans yang melihat kejadian itu ingin membantu pemiliknya untuk mengantarkan surat yang tidak tersampaikan itu. Tetapi Vans melakukannya diam-diam karena tidak ingin pemiliknya tahu bahwa Vans itu mainan yang hidup dan bisa bergerak. Dalam perjalanannya Vans menghadapi hambatan dan dia berusaha keras untuk kembali.

Dalam cerita tersebut konsep karakter dibuat menggunakan kertas. Maka dari itu penulis mencoba menggunakan media kertas dalam menjadikannya animasi sementara itu kertas tersebut harus memiliki volume sehingga memiliki kepadatan ataupun bentuk yang solid. Maka dari itu penulis menggunakan teknik Papercraft dalam pembuatan karakter dalam cerita tersebut. Selain itu untuk dapat menggerakkan sebuah objek nyata menjadi animasi maka dibutuhkan teknik frame by frame dengan menggunakan foto. Karena itulah penulis menggunakan Stop Motion.

Maka dari latar belakang masalah di atas, peneliti akhirnya membuat sebuah Film Animasi "Dunia Kertas" dengan teknik *stop motion* dengan menggunakan Papercraft.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka peneliti rumuskan suatu masalah sebagai berikut :

*“ Bagaimana membuat film animasi stop motion dengan menggunakan media papercraft sebagai objeknya? ”*

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan film animasi ini adalah sebagai berikut :

1. Cerita yang dibuat bertema *adventure* (petualangan).
2. Target tayang di media online youtube.
3. Durasi film yang dibuat kurang dari 5 menit.
4. Hal yang diuji adalah penyampaian jalan cerita apakah dapat tersampaikan dengan baik atau tidak.
5. Penelitian akan dilakukan menggunakan metode observasi objek film animasi *stop motion* sejenis.
6. Yang menguji adalah viewer serta komunitas animasi.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat film animasi dengan menerapkan teknik *stop motion* dalam proses pembuatannya.
2. Mengetahui keunikan dari teknik *stop motion*.
3. Mengetahui apakah film animasi *stop motion* diminati dikalangan masyarakat.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjadi referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian lanjutan terkait dengan tema penelitian yang sama.
2. Menambah pengetahuan tentang teknik *stop motion* dan dalam penerapannya pada pembuatan film animasi.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Untuk metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini peneliti menggunakan kuisioner.

### 1.6.2 Analisa

Metode analisa data yang peneliti gunakan adalah metode analisis data secara kualitatif. Dalam penelitian kualitatif ini dilakukan kegiatan berupa mengumpulkan dan mencatat data secara terperinci dari berbagai masalah yang berhubungan dengan obyek penelitian.

### 1.6.3 Produksi

Tahap yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari tahap pra produksi meliputi pembuatan ide, tema, logline, sinopsis, naskah, karakter, dan storyboard. Tahap produksi meliputi pembuatan karakter, pembuatan animasi, *background*, dan *music*. Tahap pasca produksi meliputi kegiatan *compositing* dan *effect*, *editing*, dan *rendering*.

#### 1.6.4 Evaluasi

Untuk proses evaluasi peneliti akan melakukan testing pada animasi yang telah dibuat kemudian melakukan pengecekan apakah hasilnya sudah mencapai target yang diinginkan atau tidak.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika sebagai berikut :

1. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah pembuatan film ini, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan dari pembuatan film animasi “Dunia Kertas” dengan teknik *stop motion* dengan menggunakan papercraft, metodologi, dan juga sistematika penulisan.

2. Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini akan menjelaskan landasan-landasan teori yang nantinya akan mendukung penelitian ini.

3. Bab 3 Metode Penelitian

Pada bab ini akan menjelaskan secara rinci mengenai penelitian yang telah dilakukan.

4. Bab 4 Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai proses perancangan, proses pembuatan film animasi, alur produksi, perangkat-perangkat yang digunakan, serta hasil akhir dan pembahasan.

5. Bab 5 Penutup

Bab ini akan memuat tentang kesimpulan akhir dari rumusan masalah yang dijelaskan sebagai hasil dari keseluruhan pembahasan mulai dari BAB I, II, III dan IV yang berupa kesimpulan serta saran sebagai jawaban dan bahan penyempurnaan penelitian.

