

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Melihat perkembangan film animasi era modern saat ini, industri film animasi telah banyak menciptakan inovasi untuk memberikan sebuah tontonan yang atraktif. Selain menjadi hiburan, cerita dalam film animasi menyuguhkan banyak informasi yang bisa dengan mudah sampai kepada apresiatornya. Hal ini dikarenakan ilustrasi cerita pada film animasi memiliki unsur audio dan visual yang menarik sehingga membuat apresiator enggan melewatkan adegan-adegan yang terdapat dalam film tersebut.

Film animasi sebagai hiburan, banyak diminati oleh berbagai kalangan, terutama remaja dan anak-anak. Salah satu contoh diantara banyak film animasi adalah Doraemon: Stand By Me. Menurut apa yang diberitakan laman viva.co.id (2014), dalam empat hari penayangannya di Indonesia, film tersebut sudah menarik 300.000 penonton anak-anak bahkan sampai orang tua yang ketika masa remajanya sudah akrab dengan karakter Doraemon. Film animasi ini mampu mengalahkan film-film box office non-animasi yang tayang pada waktu yang sama. Film animasi dengan teknik Stop Motion pun tidak kalah sukses dari film animasi yang dibuat dengan bantuan komputer. The Boxtroll (2014), Paranorman (2012), dan Coraline (2009) karya dari studio Laika merupakan salah satu contoh film animasi dengan teknik Stop Motion yang sukses menarik banyak perhatian dari penikmat cinema.

Jauh sebelumnya, Tim Burton lebih dahulu sukses dengan film animasinya *The Nightmare Before Christmas* (1993) dan *Corpse Bride* (2005) yang juga dibuat dengan teknik stop motion. Meski begitu, masih banyak animasi stop motion yang dibuat dengan menggunakan cara tradisional. Animasi stop motion yang telah di produksi sekarang ini kebanyakan dibuat dengan menggunakan komposisi tata latar dan tempat dari benda nyata saja. Hal ini akan membuat animator tidak dapat mengembangkan jalan cerita sesuai dengan imajinasi dan animasi akan terkesan menjadi membosankan. Selain itu dalam proses produksi akan memakan biaya banyak karena memakai berbagai aksesoris pendukung latar tempat animasi.

Teknik matte painting merupakan salah satu teknik CGI (Computer Graphic Image) yaitu teknik melukis lanscape, set atau jauh yang memungkinkan pembuat film untuk menciptakan ilusi tempat yang tidak ada di lingkungan nyata sedangkan dengan visual effect memberikan sebuah kesan nyata yang atraktif pada film.

Bedasarkan permasalahan diatas, maka penulis akan memaparkan bagaimana cara untuk membuat film animasi stop motion berjudul *Disaster War* menjadi lebih imajinatif dan tidak membosankan dengan menggunakan matte painting dan visual effect. Dengan begitu penulis berharap dapat memberikan inspirasi bagi masyarakat yang ingin berkarya dibidang animasi stop motion,

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

Bagaimana cara pembuatan animasi *stop motion* berjudul *Disaster War* dengan menggunakan teknik *matte painting* dan visual efek?

1.3 Batasan Masalah

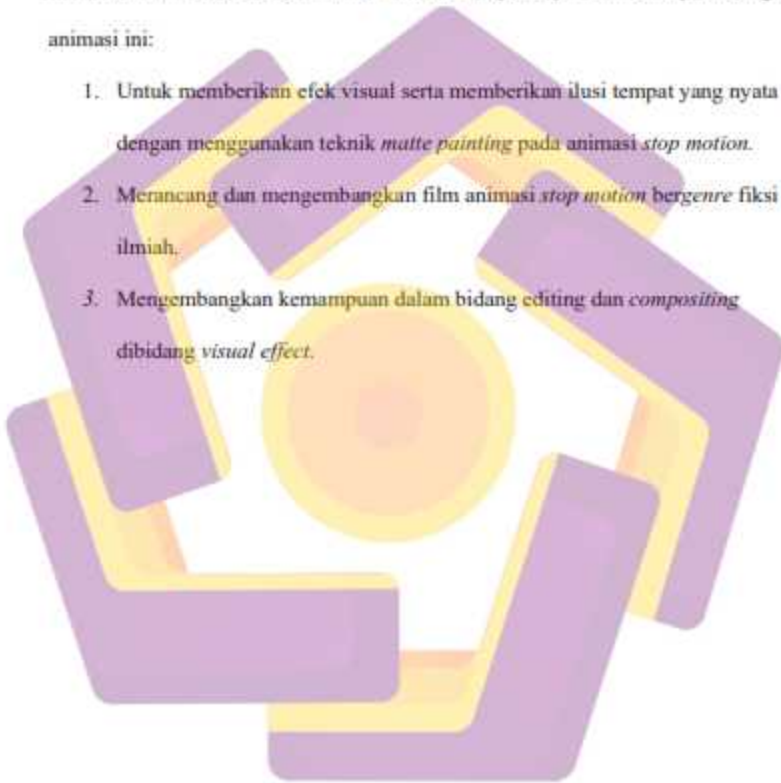
Perancangan dan pembuatan animasi *stop motion* "*Disaster Wars*" ini memiliki batasan masalah yaitu:

1. Animasi "*Disaster Wars*" adalah animasi *stop motion* bergenre *Sci-fi* atau fiksi ilmiah.
2. Film animasi "*Disaster War*" ini merupakan kategori film pendek karena berdurasi sekitar 3 sampai 6 menit.
3. Perancangan animasi *stop motion* ini menggunakan Adobe After Effect CC2018 untuk membuat animasi *stop motion* dan menggabungkannya dengan *matte painting*, kemudian menggunakan Adobe Photoshop CC2018 sebagai aplikasi desain *matte painting*.
4. Penelitian ini hanya meliputi proses pembuatan animasi *stop motion*, dan penerapan *matte painting* dan efek visual di film animasi "*Disaster War*".
5. Pembuatan obyek 3D (permodelan, *texturing*, dan animasi) bukan merupakan cangkupan penelitian ini.
6. Film animasi ini tidak cocok untuk anak-anak karena mengandung unsur kekerasan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Skripsi Perancangan dan Pembuatan Animasi *stop motion* “*Disaster Wars*” ini dibuat sebagai salah satu syarat mutlak yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan studi S1 Teknik Informatika. Adapun tujuan lain dari perancangan animasi ini:

1. Untuk memberikan efek visual serta memberikan ilusi tempat yang nyata dengan menggunakan teknik *matte painting* pada animasi *stop motion*.
2. Merancang dan mengembangkan film animasi *stop motion* bergenre fiksi ilmiah.
3. Mengembangkan kemampuan dalam bidang editing dan *compositing* dibidang *visual effect*.



1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan dan pembuatan film animasi *stop motion* “*Disaster Wars*” dengan menggunakan teknik *matte painting* dan *visual effect* adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan pendidikan S1 Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Untuk di jadikan portofolio.
4. Dengan perancangan dan pembuatan film animasi ini akan memberikan kontribusi pada industri film animasi di Indonesia yang sedang mulai mengalami peningkatan jumlah produksi.
5. Memberikan sebuah film animasi dengan konsep fiksi ilmiah, sebagai tontonan yang atraktif dan imajinatif.
6. Menjadikan teknik *matte painting* sebagai alternatif pembuatan film animasi dengan mengubah latar tempat yg lebih atraktif dan imajinatif tanpa menggunakan setting latar dari benda nyata yang tidak efisien.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai dalam perancangan dan pembuatan animasi *stop motion* “*Disaster Wars*”, yaitu:

1. Metode kepustakaan, dengan membaca buku-buku referensi yang berkaitan dengan penelitian.
2. Metode *study literature* yaitu, mengambil data dengan literatur seperti pemanfaatan internet untuk menjelajahi situs terpercaya yang berhubungan dengan film animasi *stop motion*, *matte painting* dan *visual effect*.
3. Metode observasi yaitu, suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti, dengan menonton film sebagai sumber referensi dan melihat sejarah, budaya serta unsur lain untuk dapat di kemas dalam film yang akan dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini tersusun secara sistematis menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengambilan data, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar multimedia, film, animasi, pengertian *matte painting* dan *visual effect*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ke-3 ini berisi tentang analisis kebutuhan, desain/*concept art*, *logline*, diagram *scene* dan *storyboard*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai perencanaan dan pembuatan film animasi *stop motion "Disaster War"*, implementasi teknik *matte painting* dan *visual effect* dalam film animasi tersebut.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN