

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dari jaman ke jaman film animasi sangat populer di semua kalangan, apalagi anak-anak dan remaja. Karena Film sebagai sarana hiburan yang sangat menghibur dan menyenangkan bagi masyarakat. Film animasi juga sebagai media mendapatkan ilmu dan wawasan serta menjadi sarana yang bagus untuk proses pembelajaran. Dan juga harus didukung dengan Dialog, musik dan *background* agar terlihat nyata.

Salah satu teknik animasi yang masih populer ialah *Stopmotion*, Teknik ini mengatur gerak menggunakan frame potongan gambar pergambar sampai menjadi saling berhubungan satu dengan yang lain sehingga membentuk suatu gerakan yang baru seperti video. Teknik animasi *Stopmotion* digunakan pertama kali oleh **Albert E Smith dan J Stuart Blackton** untuk pertunjukan *The Humpty Dumpty Circus* pada tahun 1898. Pada dasarnya Animasi *Stopmotion* menggunakan tanah liat atau biasanya disebut *claymation* sebagai pembuatan model karakter utamanya, karena mudah digunakan dan lentur.

Untuk animasi dunia menggunakan *armature* sebagai dasarnya, *Armature* adalah kerangkadasar patung yang akan bangun. Kerangka mempunyai cara kerja menciptakan struktur dan stabilitas, terutama ketika menggunakan bahan seperti tanah liat yang digunakan sebagai media utama. Ketika membangun patung sosok manusia atau hewan,

kerangkasingeribuatberat seperti menggunakan besi, tapibisa ditekukdandipelintirmenjadi bentuktanpa banyak kesulitan.Cara kerjanya kerangka besi dilapisi dengan tanah liat, sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti membuat film animasi berjudul: **Pembuatan Film Pendek Anlmasi "Blue" Dengan Penerapan ClayMation**. Nama *Blue* diambil dari singkatan *blur emotion*, karena wajah karakternya tidak mempunyai ekspresi.

### 1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih jelas dan terarah pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini yaitu bagaimana membuat film animasi *claymation* berbahan kawat dengan teknik *stopmotion*.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas penulis membatasi pada pembuatan Film pendek Animasi *claymation* berjudul "Blue" dengan teknik *stopmotion*, yang melalui beberapa tahapan proses yaitu :

1. Pembuatan film menggunakan *Claymation* denganteknik *stopmotion*.
2. Menggunakan kawat untuk pembentukan karakter *Clay*.
3. Perangkat lunak yang akan digunakan Adobe Premiere Pro CC 2018.
4. Pengambilan gambar menggunakan kamera Sony ILCE-6000.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian Skripsi ini adalah :

1. Dapat membantu mempermudah menyampaikan pengetahuan khususnya dalam bidang animasi claymation dengan teknik stopmotion.
2. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Memenuhi syarat kelulusan Strata 1 dari Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Metode Penelitian

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

###### a. Metode Studi Pustaka

Adapun metode yang dilakukan dalam pengumpulan data yaitu artikel internet, buku, dan referensi yang bersangkutan dengan *Stopmotion* dan *claymation*.

##### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan peneliti yaitu membandingkan 2 animasi yang pertama *Shaun the sheep* dan kedua *Paranorman*. Analisis dilakukan ke dua film tersebut agar bisa mengambil sample yang akan dibutuhkan dan bisa diterapkan dalam skripsi ini.

### 1.5.3 Metode Perancangan

#### a. Pra-Produksi

Pada tahap bagian ini video animasi belum dibuat sepenuhnya, untuk persiapan yang dibutuhkan di mulai dari ide cerita, tema, concept, script/skenario, dan storyboard.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

#### a. Produksi

Pada tahap proses bagian ini, pembuatan merancang desain tokoh, desain standar properti dan vegetasi

#### b. Pasca Produksi

Pada tahap ini mulai mengkomposisikan dan *editing*.

### 1.5.5 Metode Testing

Metode yang digunakan yaitu mentesting kerangka kawat dengan yang ahli dalam animasi rigging.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk cara penulisan skripsi ini diuraikan menjadi 5 Bab, yaitu :

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini mengisikan tentang tinjauan pustaka, menguraikan teori yang membantu menguatkan judul skripsi ini, uraian tentang film animasi *claymation* serta kerangka *armature*.

## BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai alat dan bahan pembuatan serta alur penelitian perancangan film animasi.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil pembuatan Pembuatan Film "Blue"

## BAB V PENUTUP

Bab penutup ini berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada Bab I sampai bab IV yang sebelumnya, dan juga berisikan saran.