

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak positif dalam pemanfaatannya di berbagai 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 dan teknik yang digunakan dalam produksinya. Film animasi merupakan film yang masih banyak diproduksi hingga saat ini.

Animasi memiliki berbagai teknik dalam pengembangannya, salah satu perkembangan teknik animasi adalah teknik animasi *Stop Motion*, yaitu teknik animasi dengan cara menggabungkan beberapa potongan gambar menjadi saling berhubungan sehingga menciptakan suatu gerakan atau menciptakan sebuah cerita. Tetapi animasi dengan teknik ini gerakan yang dihasilkan terkesan patah-patah dan kurang halus karena dalam pengambilan gambar diperlukan pergerakan objek yang dilakukan secara manual.

Objek atau karakter dalam animasi *stop motion* ini dapat berupa boneka yang dibentuk menggunakan bahan *clay* atau disebut teknik animasi *Claymation*. Teknik animasi *stop motion claymation* ini memang teknik animasi yang tergolong kuno dan memiliki berbagai kekurangan salah satunya seperti yang telah disebutkan tetapi jika dikerjakan dengan teliti dan menggunakan berbagai teknik yang kreatif akan mampu menghasilkan animasi yang menarik.

Teknik animasi ini banyak menggunakan teknik manipulasi pada proses produksi seperti manipulasi gerak atau pengaturan set yang menggunakan *virtual set*. Selain itu dalam proses pembuatannya dibutuhkan dukungan *property* yang memadai, agar animasi dapat berjalan dengan sempurna. Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pembuatan Film Pendek Animasi *Stop Motion* “*Battle of Piggy*” dengan teknik *Claymation*” yang akan berfokus pada proses produksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana proses pembuatan film animasi dengan menggunakan teknik *stop motion Claymation* sehingga dapat diperoleh gerak animasi yang sempurna?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam pembuatan film pendek animasi ini adalah:

1. Karakter dalam film dibentuk menggunakan *clay* dari bahan plastisin.
2. Pembahasan film ini difokuskan pada proses produksi.
3. Software editing yang digunakan adalah *premiere pro* dan *after effect*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Memproduksi film animasi *stop motion* dengan menerapkan teknik-teknik yang dapat mendukung sempurna gerak animasi.

2. Menerapkan teknik *Stop Motion* dengan media clay dalam pembuatan film pendek.
3. Penelitian ditujukan sebagai referensi untuk para kreator film pendek animasi *stop motion*.
4. Hasil produksi film sebagai media hiburan untuk untuk semua kalangan pecinta film.
5. Sebagai syarat kelulusan dalam menempuh pendidikan sarjana teknik informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode dalam mengumpulkan data dan informasi yang digunakan dalam penelitian diantaranya menggunakan beberapa metode pendekatan yaitu:

1. Metode *Observasi*

Metode *observasi* merupakan metode pengamatan langsung yaitu mengamati secara langsung tentang penelitian yang akan dilakukan.

2. Studi Pustaka

Metode melakukan tinjauan terhadap buku, jurnal, referensi yang mendukung dalam penyusunan skripsi.

1.5.2 Metode Perancangan

Sebelum memulai pembuatan film pendek dilakukan perancangan terlebih dahulu. Metode perancangan dilakukan untuk mempermudah proses produksi dan merupakan tahapan yang harus dilakukan sebelum memproduksi sebuah film.

Perancangan yang dilakukan meliputi perancangan konsep, perancangan isi, perancangan karakter dan pembuatan *storyboard*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi disusun dengan sistematika penulisan laporan penelitian ilmiah, yang dibagi menjadi lima bab, berikut adalah susunan bab dan keterangan singkatnya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama pendahuluan berisi pengantar pokok yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisi tinjauan pustaka yaitu referensi tulisan ilmiah yang serupa dengan penelitian yang dilakukan, dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan juga metode yang digunakan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang perancangan film sebelum proses produksi dilakukan, yaitu tahapan pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang pembahasan proses produksi film dan juga hasil dari produksi yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari keseluruhan proses produksi dan juga saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan aplikasi.

