

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Didalam teknik 2D Digital tersebut masih terdapat beberapa teknik yang dapat dilakukan untuk membuat animasi 2 dimensi, salah satunya adalah teknik Stopmotion. Teknik Stopmotion ini adalah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (*frame individual*), di dalam teknik Stopmotion terdapat bentuk animasi boneka (*puppet*) animasi ini melibatkan tokoh boneka seperti wayang atau boneka berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan yang dibentuk. [1]

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh NS Pane Mahasiswa dari Universitas Sumatra Utara industri perfilman di Indonesia masih dikuasai oleh film-film yang diproduksi secara live shoot seperti film drama tentang kehidupan suatu keluarga, dan komisi penyiaran (KPI) diketahui bahwa 70% yang menyatakan untuk tayangan televisi lebih banyak menampilkan unsur hiburan daripada pendidikan dan informasi dan untuk menunjang rating televisi terdapat film animasi yang lebih banyak disukai anak-anak. [2]

Menurut Samuel sebagai peneliti yang telah melakukan penelitian terhadap film animasi dan dampak terhadap pola pikir anak yaitu banyak anak kecil di Indonesia yang menonton film animasi yang tidak disaring yang berasal dari luar dan animasi tersebut memiliki unsur unsur yang tidak diinginkan diantaranya

komersialisme, kekerasan, sikap anti-sosial , dan lainya serta saat menonton animasi tersebut tanpa pendampingan orang tua. Sehingga banyak anak yang secara langsung atau tidak langsung terpengaruh cara berpikir mereka dengan film animasi yang sudah mereka lihat. [3]

Dalam penentuan ide cerita, mengangkat tema *entertainment edukatif* yang menjadikan karakter beruang sebagai karakter utama, dipilihnya karakter tersebut karena karakter beruang sangat fleksibel untuk siapa saja dan untuk membuat pola karakter beruang tidak terlalu banyak pola atau gimik. Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin menampilkan sebuah cerita yang bisa bergerak yang diangkat pada judul Perancangan Animasi Menggunakan Teknik Stop Motion “Mimpi Seekor Beruang”. Diharapkan animasi ini bisa menyampaikan nilai pesan moral yang dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang telah dijelaskan diatas maka dapat dirumuskan masalah “Bagaimana membuat animasi stop motion mimpi seekor beruang?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar animasi stop motion ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Merancang dan membangun animasi Stop motion berupa *short movie*.
2. Karakter animasi yang di tampilkan adalah seekor beruang.

3. *Software* yang penulis gunakan diantaranya Adobe Soundbooth CS3, Adobe After Effect CS3, dan Adobe Premier Pro CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penyampaian media informasi yang mendidik sehingga anak mendapatkan karakter pada dirinya.
2. Dapat memberikan gambaran bagi pemula mengenai teknik dan pembuatan animasi stop motion.
3. Sebagai media penerapan ilmu, khususnya di bidang multimedia dan animasi kartun yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Sebagai bagian dari persiapan di dunia kerja
2. Menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memaksimalkan penggunaan teknik stop motion sebagai media pembuatan animasi.

1.5.2 Bagi Orang Lain

1. Membantu proses pembuatan animasi *stop motion* untuk pemula.

2. Dapat menjadi referensi dan inspirasi untuk mahasiswa di kemudian hari.

1.6 Metode Penelitian

Untuk dapat memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Metode Observasi/ Survey

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi stop motion yang sudah populer.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis menggunakan buku – buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Quisioner

Metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek yang representative, untuk mengetahui respon penonton terhadap animasi yang dibuat.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Setelah apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan maka dibuat perancangan untuk animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan model pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi seperti pencarian ide, penentuan tema, pembuatan *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, dan membuat *storyboard*.

1.6.4 Metode Produksi

Metode produksi dilanjutkan seperti mengatur detail pergerakan, mengatur pencahayaan, dan arah pengambilan gambar. Tahap berikutnya adalah mengevaluasi hasil sementara dan melakukan penyimpanan data sesuai dengan *scene*. data yang disimpan akan dilakukan editing, penggabungan, penambahan effect, transisi, audio, dan yang terakhir rendering. *Rendering* akan dilakukan setelah hasil dari *editing* sudah di rasa cukup.

1.6.5 Metode Testing

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana system dapat dipahami oleh para penonton dari umur 10 tahun, dari situ dapat disimpulkan

apakah kisah dari animasi seekor burung dapat dipahami atau tidak, sesuai dengan kriteria prinsip animasi.

1.7 Sistematika Kepenulisan

Sistematika kepenulisan skripsi terbagi dalam lima BAB yang secara singkat akan dijabarkan sebagai berikut.

BAB I: PENDAHULUAN

Pada BAB I akan membahas mengenai latar belakang masalah dari skripsi, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada BAB II ini akan membahas tentang dasar teori yang menunjang dalam perancangan dan pembuatan animasi stop motion.

BAB III: PERANCANGAN

Pada BAB III ini membahas mengenai analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, detail dari perancangan animasi yang di buat mulai dari ide cerita, penentuan tema, pembuatan *logline/ plot cerita*, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, dan *storyboard*.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV akan menjelaskan bagaimana perancangan yang telah dirancang pada BAB III diimplementasikan, serta pembahasan dari pengujian yang telah dilakukan.

BAB V: PENUTUP

Pada BAB V ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari analisis dan pembuatan animasi stop motion.

DAFTAR PUSTAKA

