

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan karya kreatif dan imajinatif dalam dunia teknologi semakin lama semakin pesat. Hal tersebut memberikan tanggapan yang positif dalam perkembangan teknik perfilman animasi khususnya pada film pendek animasi *Stop-Motion*.

Dengan hal semacam itu diharapkan film animasi dapat memberikan contoh positif bagi para penikmat dalam kehidupan sehari-hari. Karena dengan film animasi pesan yang tertuang didalamnya akan mudah dipahami khususnya untuk anak-anak.

Penelitian ini dilakukan untuk membuat sebuah film pendek animasi *Stop motion* dengan teknik *Cut to Cut*. Berdasarkan film animasi *Stop Motion* yang peneliti amati di Stasiun TV lokal kurang memperhatikan *timing*, sehingga karakter dalam sebuah film animasi *Stop Motion* akan terlihat patah-patah atau kasar. Hal itu disebabkan karena terlalu minimnya gambar/frame dalam setiap detikanya atau bisa disebut *frame per second (fps)*.

Oleh karena itu Teknik *Cut to Cut* dibutuhkan dalam pembuatan film animasi *Stop Motion* karena film animasi *Stop Motion* yang menggunakan Teknik *Cut to Cut* memiliki sebuah nilai plus tersendiri dari sudut pandang proses pembuatannya, sehingga karakter pada sebuah film animasi *Stop Motion* terkesan lebih hidup.

Karena adanya peluang untuk membuat sebuah film pendek animasi *Stop Motion* yang menggunakan Teknik *Cut to Cut* dan meningkatkan kreatifitas maka peneliti mendapatkan sebuah judul **“Perancangan Film Pendek Animasi Stop Motion “JENDUL” Menggunakan Teknik Cut to Cut”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, penulis dapat menarik rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana cara menggunakan Teknik *Cut to Cut* dalam film pendek animasi *Stop Motion* “JENDUL”?
2. Hal apa saja yang perlu dipahami dalam menggunakan Teknik *Cut to Cut*?
3. Apa kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan Teknik *Cut to Cut*?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Software* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Adobe After Effects CS6, Sony Vegas Pro 12.0, Freemake Video Converter.
2. Film pendek animasi *Stop Motion* ini menceritakan tentang nilai sosial yakni tentang berbagi terhadap sesama.
3. Film pendek animasi *Stop Motion* ini hanya menggunakan gambar *bitmap* untuk Teknik *Cut to Cut*.
4. *Modelling* dan *Texture* karakter tidak menjadi pembahasan dalam penelitian.
5. Hasil akhir penelitian hanya sebatas *testing* untuk teknik yang digunakan apakah sudah dilakukan dengan benar.
6. Film pendek yang dihasilkan bukan menjadi ukuran bagaimana memproduksi film pendek animasi *Stop Motion*.

1.4 Maksud Penelitian

Maksud dalam penelitian ini yakni diharapkan dapat membuat film animasi *stop motion* dengan menggunakan teknik *cut to cut* kemudian menjadi salah satu media hiburan yang menarik sekaligus dapat mengedukasi serta memberi pengetahuan baru dalam sajian animasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini agar mendapatkan hasil akhir yang baik, serta ada beberapa tujuan yang lain diantaranya :

1. Dapat menggunakan Teknik *Cut to Cut* dengan benar.
2. Mendapatkan pengetahuan yang luas tentang tahapan awal hingga akhir proses pembuatan film pendek animasi *Stop Motion*.
3. Meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan mengumpulkan sumber pustaka yang terkait dengan permasalahan yang dihadapi.

2. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mengumpulkan video atau film yang berhubungan dengan pembuatan animasi *Stop Motion*.

1.6.2. Metode Penelitian Eksperimen

Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimental yaitu dengan menganalisis data dan mengamati film pendek animasi *Stop Motion* dari aspek ekonomi atau kebutuhan, analisis kelayakan dan keterampilan serta kreatifitas sehingga dapat memaparkan hal – hal yang terkait dengan teknik yang digunakan.

1.6.3. Metode Perancangan

Pada tahap perancangan Pra-Produksi memiliki tahapan – tahapan yang dilakukan yaitu ; *Screen Writing, Concept Art, Storyboard, dan Log Line.*

1.6.4. Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan memiliki beberapa tahapan yang akan dilakukan yaitu;

1. Produksi

a. Modeling

Tahapan ini membuat model tiga dimensi yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi.

b. Texturing

Tahapan ini memberikan material ke objek tiga dimensi yang telah dibuat.

c. *Action* atau *Animation*

Tahapan ini melakukan pergerakan karakter dan properti agar sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.

d. *Lighting*

Tahapan ini menentukan pencahayaan terhadap area tempat yang digunakan sehingga karakter dan properti dapat lebih hidup dalam gerakannya.

e. *Camera Operating*

Tahapan ini menentukan posisi kamera dan pergerakan kamera sehingga gambar dari film animasi yang dihasilkan tidak tertuju pada satu objek.

f. *Rendering*

Tahapan akhir pada produksi film animasi. *Rendering* dilakukan untuk membuat animasi kedalam *movie* agar selanjutnya *file movie* tersebut dapat di edit dan diberi efek suara.

2. Pasca Produksi

a. *Compositing* dan *Effect*

Tahapan ini menggabungkan *file video* untuk di edit dan diberikan suara sehingga animasi dapat ditayangkan.

b. *Rendering*

Tahapan ini akhir dari pembuatan film animasi, *file video* yang telah di edit dan diberikan suara di *render* kembali untuk mendapatkan hasil sebuah film animasi.

1.6.5. Metode *Testing*

Metode *testing* yang digunakan adalah kuisioner yaitu dengan mengunggah film tersebut pada *youtube* dan meminta penilaian kepada masyarakat umum. Selain itu penulis juga meminta penilaian dari sejumlah pakar dan berpengalaman yakni beberapa dosen multimedia dan para *practician*. Dengan begitu penulis dapat mengetahui bagaimana tanggapan terhadap film animasi *stop motion* ini.

1.6.6. Metode Implementasi

Metode Implementasi yang digunakan adalah membuat film pendek animasi *Stop Motion* yang menggunakan Teknik *Cut to Cut* untuk melihat hasil dari teknik yang digunakan dengan benar.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka, konsep dasar animasi, prinsip animasi, jenis – jenis teknik film animasi, jenis animasi, proses produksi film animasi *stop motion* dengan teknik *cut to cut*.

Bab III : Perancangan

Pada bab ini berisi tentang analisis, perancangan film pendek animasi *Stop Motion*, alat dan bahan.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, tahapan pembuatan film animasi *Stop Motion* yang dibuat, serta proses *compositing*, *editing* dan *rendering* dan uji coba dari animasi.

Bab V : Penutup

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.