

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi atau yang biasa disingkat animasi saja awalnya dirancang secara manual menggunakan berlembar-lembar kertas yang digambar diatas celluloid sheets. Gambar yang dibuat harus sedikit berbeda dari gambar sebelumnya. Gambar tersebut kemudian di-“putar” sehingga muncul efek gambar bergerak, namun seiring perkembangan teknologi saat ini, film animasi banyak diproduksi secara digital.

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam perancangan film animasi, salah satunya adalah teknik Stop Motion. Stop Motion disebut juga frame-by-frame. Teknik animasi ini akan membuat objek yang berupa foto seakan bergerak. Objek bisa bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara berurutan.

Gundam adalah nama dari mecha (robot) dalam anime produksi studio Sunrise. Serial anime *Gundam* tercatat sebagai salah satu serial terpopuler dan terpanjang yang pernah diproduksi oleh Jepang dan pernah tayang di Indonesia selama beberapa waktu.

Kali ini, peneliti memiliki ide untuk membawa *Gundam* kedalam sebuah film animasi yang berbeda dari versi aslinya dengan menggunakan teknik Stop Motion dan *action figure Gundam* sebagai aktornya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, permasalahan yang akan diangkat adalah bagaimana merancang sebuah film animasi bertema pertempuran *Gundam* dengan menggunakan teknik *Stop Motion*.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Perancangan film animasi akan fokus pada penerapan teknik *Stop Motion* dan penerapan beberapa prinsip animasi yaitu *anticipation*, *timing*, *slow in – slow out*, *staging* dan *arcs*.
2. Film animasi yang akan dirancang adalah film pendek yang berdurasi tidak lebih dari 5 menit
3. Efek visual diberikan secukupnya untuk memperkuat alur cerita

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat kelulusan pada tingkat sarjana jurusan Teknik Informatika.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan perancangan film animasi *Gundam* menggunakan teknik *Stop Motion*.

1.5 Metode Penelitian

Langkah – langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Film Animasi “Gundam : The Kosan Battle” Menggunakan Teknik Stop Motion” adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode observasi

Metode ini adalah metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek.

2. Metode studi pustaka

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, mempelajari dan mencari referensi dari buku, jurnal, artikel ataupun referensi lainnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam penelitian ini.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis pada penelitian ini menggunakan metode analisis kebutuhan hardware dan software.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan metode pra produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi, seperti menentukan ide cerita, menentukan tema, menyusun *logline*, menentukan karakter, membuat *screenplay*, membuat *Storyboard*, menentukan lokasi

pengambilan gambar, perancangan penggunaan property pengambilan gambar, set desain property dan rencana jadwal pengambilan gambar.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan pada penelitian ini menggunakan metode Produksi yang didalamnya terdapat pengambilan gambar, Menentukan efek suara, Review hasil sementara, Take ulang gambar jika hasil belum seperti yang diharapkan. Setelah tahap ini selesai baru masuk tahap Pasca Produksi, didalamnya dilakukan editing, memeriksa hasil sementara setelah editing, serta rendering video dan audio dalam format yang diinginkan jika hasil sudah sesuai.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Sistematika penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori berupa tinjauan pustaka, dasar – dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tahapan analisis, yaitu peneliti menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang di teliti.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang testing dan implementasi dari sistem yang dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab kelima berisi semua kesimpulan, kritik dan saran dari semua pembahasan.

DAFTAR PUSTAKA