

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi memang mampu memberikan nilai keindahan serta keunikan yang lebih dibandingkan dengan non animasi lainnya, penyampaian informasi atau pesan kepada masyarakat melalui media animasi akan terlihat lebih menarik dan interaktif, karena di dalam animasi memiliki beberapa unsur antara lain image, grafik, teks, audio, spesial effect, dan sound effect yang menjadi satu kesatuan penyajian sehingga dapat mengakomodasi respon pengguna. Dari berbagai jenis karya animasi, salah satu yang populer juga adalah animasi *stop motion*. Kepopuleran animasi *stop motion* terlihat dari lahirnya beberapa film-film *stop motion* terkenal seperti *Shaun the Sheep*, *The Nightmare Before Christmas*, dan lain-lain.

Dilansir dari www.ilmugrafi.com animasi stop-motion sering disebut dengan clay mation disebabkan karena dalam perkembangan animasi ini sering menggunakan clay (plastisin/tanah liat). Beberapa film animasi stop-motion yang lainnya adalah: *Wallace and Gromit*(1989), *Chicken Run* (2000), *The Nightmare before Christmas* (1993), *Corpse Bride* (2005).

Dari semua film animasi stop-motion tersebut umumnya menggunakan bahan dari clay. Akan tetapi, peneliti belum menemukan film animasi stop-motion yang menggunakan kain flanel. Dikutip dari www.anneahira.com flanel sendiri merupakan kain ringan lembut yang terbuat dari wol, dan juga kadang dikombinasikan dengan katun atau serat sintetis. Selain menggunakan bahan dari

clay ada beberapa juga yang telah menggunakan bahan yang berbeda seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Mita Permata, 2012 dengan judul "Pembuatan Film Animasi Stop Motion Illegal Logging Menggunakan Papercraft". Dimana, penelitian tersebut berisi tentang pembuatan sebuah film animasi stop-motion mengenai illegal logging dengan objek yang digunakan terbuat dari bahan papercraft. Dalam pengerjaan membuat animasi stop-motion ini, peneliti akan membuat objeknya dengan menggunakan kain flanel serta *frame* yang digunakan setidaknya 24 *frame* per detik seperti halnya pembuatan film kartun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas dalam hal ini dengan judul "Pembuatan Film Animasi Legenda Putri Mandalika dengan teknik Stop Motion Menggunakan Flanel". Maka dapat diambil rumusan masalah adalah: **Bagaimana membuat film animasi dengan teknik stop motion menggunakan media kain flanel ?**

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film Animasi stop motion ini, penulis memberi batasan masalah yaitu;

1. Film ini berupa animasi stop motion berdurasi 2 menit.
2. Pembuatan objek dan properti menggunakan bahan dasar kain flanel.
3. Menggunakan teknik stop motion dalam proses pembuatan film.
4. Pengambilan gambar menggunakan kamera DSLR Cannon EOS 550d.

5. Software yang digunakan adalah Adobe After Effects CS3 dan Adobe Premier Pro CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mampu memproduksi Film Animasi secara personal sesuai dengan kemampuan sendiri.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Mengenalkan kepada masyarakat tentang legenda Putri Mandalika.
2. Memberikan tambahan referensi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian selanjutnya dalam membuat film animasi khususnya Stop Motion.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data-data dan informasi yang didapatkan agar menjadi lebih akurat dalam pembuatan laporan mengenai pembuatan Film Animasi stop motion ini, adalah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara, penulis bertanya dan berkonsultasi dengan orang-orang yang memiliki wawasan dalam bidang multimedia khususnya film animasi.

2. Metode Studi Kepustakaan, yaitu pengumpulan data melalui referensi buku-buku, skripsi, tutorial-tutorial, dan semua materi sebagai bahan informasi yang berkaitan dengan proses produksi yang dilakukan.
3. Metode Observasi, yaitu melakukan pengamatan langsung dengan orang-orang yang memiliki pengetahuan dalam bidang film animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Disini penulis mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari apa yang akan penulis lakukan dari tahap awal yaitu melakukan pengumpulan dokumen hingga penulisan laporan.

1. BAB I :Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

2. BAB II: Landasan Teori

Bab ini akan membahas dasar teori tentang definisi film animasi, perangkat lunak yang digunakan ,serta bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembuatan film animasi tersebut.

3. BAB III: Analisis dan Perancangan

Pada bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan ,mulai dari masalah pencarian ide, tema, logline, sinopsis, pembuatan karakter, desain properti, dan pembuatan *storyboard*.

4. BAB IV: Implementasi dan Pembahasan

Memberikan penjelasan mengenai proses pembuatan film animasi tersebut meliputi produksi dan pasca produksi seperti; pengambilan gambar dengan menggunakan kamera DSLR, kemudian penyusunan foto-foto menjadi gambar bergerak, pemberian *sound effect, composition*, hingga *finishing* berupa *rendering*.

5. BAB V: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan tugas akhir yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan film animasi ini.

6. Daftar Pustaka

Berisi mengenai referensi-referensi yang digunakan dalam proses pembuatan film animasi.

