

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan film sekarang jelas tampak dengan penggunaan teknologi, dulu film hanya berupa gambar hitam putih dan bisu, lambat laun film pun berkembang sesuai dengan penglihatan mata manusia, film yang dibuat dengan gambar berwarna, dengan efek, membuat film terlihat semakin nyata.

Film dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film digunakan untuk memenuhi suatu kebutuhan umum yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Keunikan dimensi dan sifat hiburan, maka film diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan paling digemari. Film dianggap sebagai media yang paling efektif dalam penyampaian berbagai pesan, informasi, dan hiburan.

Jenis film dalam dunia perfilman diantaranya film dokumenter, film pendek, film panjang, dan film animasi. Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali digunakan dalam dunia perfilman, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dalam suatu film maupun bersatu dalam *film live*. Animasi sendiri mempunyai beberapa jenis, salah satunya yaitu animasi *stop motion*. Teknik *stop motion* dalam perkembangannya sering pula disebut *claymation*, karena jenis animasi ini sering menggunakan *clay*

atau tanah liat sebagai objek yang digerakkan dan agar mudah untuk mereposisi.

Film animasi *stop motion* sebenarnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Berdasarkan hal-hal tersebut diatas, memunculkan gagasan bagi penulis untuk mencoba membuat film pengkombinasian teknik animasi *stop motion* dengan teknik fotografi yang berjudul “*Do Not Leave Us*”.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah film animasi yang menarik untuk semua kalangan dengan menggunakan kombinasi teknik *stop motion* dan fotografi?
2. Bagaimana mengimplementasikan film animasi yang menarik untuk semua kalangan dengan menggunakan kombinasi teknik *stop motion* dan fotografi?

C. Batasan Masalah

1. Adapun batasan-batasan pembuatan film animasi ini dibuat berdurasi minimal 7 menit, dengan penggabungan teknik *stop motion* dan fotografi.

2. Animasi ini menggunakan *software* Sony Vegas Pro 11.0 dan Adobe Photoshop CS5.
3. Format video yang nantinya akan dipakai pada hasil akhir berupa .WMV.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a) Merancang sebuah film animasi dengan kombinasi teknik *stop motion* dan fotografi yang menarik untuk semua kalangan.
- b) Mengimplementasikan film animasi yang menarik untuk semua kalangan dengan menggunakan kombinasi teknik *stop motion* dan fotografi.

2. Manfaat Penelitian

- a) Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi ke dalam bentuk film yang terdiri dari video maupun audionya, sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri, serta untuk membuat kumpulan gambar menjadi sebuah cerita yang lebih hidup.
- b) Menambah wawasan mengenai pembuatan film animasi dengan pengkombinasian teknik *stop motion* dan fotografi “Do Not Leave Us”, dan dapat menarapkan ilmu yang selama ini penulis terima dibangku perkuliahan.
- c) Skripsi ini dapat menambah koleksi jurnal ilmiah yang ada di perpustakaan Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Dan dapat digunakan sebagai acuan bagi mahasiswa yang sedang melakukan

penelitian dibidang *multimedia* khususnya dalam pembuatan film animasi menggunakan teknik *stop motion*.

E. Metode Pengumpulan Data Dan Penelitian

1. Metode Kepustakaan.

Proses pengumpulan data melalui jurnal-jurnal, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

2. Metode Observasi.

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan teknik pengambilan gambar, penggabungan *frame per second*, dan pengkarakteran terhadap film animasi yang populer.

3. Metode Study Literatur

Mengambil data dengan literatur yang bisa dipakai dengan menjelajahi jurnal dan artikel yang berhubungan dengan film animasi.

4. Perencanaan pembuatan film

Merencanakan pembuatan karakter, pembuatan animasi yang sesuai dengan *storyboard*, membuat audio sebagai penyelaras film agar lebih hidup.

5. Uji coba film

Untuk menguji sejauh mana film dapat berjalan sesuai dengan konsep atau perencanaan awal.

6. Demo film

Untuk menguji apakah film sudah layak dan menarik untuk dilihat oleh semua kalangan.

F. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi tentang landasan teori yang menunjang didalam penulisan skripsi ini antara lain mengenai pengertian film, sejarah multimedia, animasi, serta teknik *stop motion* dan fotografi.

BAB III METODE PENELITIAN ATAU PERANCANGAN

Pada bab ini diterangkan tentang penulisan naskah, perancangan karakter, scenario, dan *storyboard*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini pembahasan tentang proses editing dan paparan hasil pembuatan film tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan sarang-saran.