

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Animasi merupakan seni menciptakan kehidupan bagi karakter dalam sebuah dunia fiksi. Proses ini mencakup Pembangunan lingkungan, emosi, dan Gerakan yang menggambarkan realitas, sehingga memberikan kedalaman pada cerita. Animasi telah berkembang melalui berbagai medium, mulai dari animasi 2D, stop-motion, hingga animasi 3D. Meski medium yang digunakan berbeda, prinsip dasar animasi tetap sama, yaitu pemahaman mendalam tentang gerakan, emosi, dan hukum fisika seperti gravitasi dan gaya. Di Eropa dan Asia, tradisi mendongeng dan seni pertunjukan boneka menjadi fondasi perkembangan animasi model, terutama dalam teknik stop-motion. Sementara di Amerika, animasi 2D mendominasi karena kebutuhan komersial yang masif. Animasi 3D juga mengalami perkembangan signifikan dengan adaptasi prinsip-prinsip tradisional animasi 2D dan stop-motion. Hingga kini, animasi terus berkembang dengan berbagai pendekatan kreatif. Namun inti dari seni ini tetaplah sama, yaitu kemampuan untuk memberikan ‘jiwa’ pada karakter dan menciptakan dunia yang hidup untuk mereka (Susannah, 2004).

Claymation sebagai salah satu teknik stop-motion yang cukup dikenal menggunakan tanah liat (clay) sebagai media utama untuk membuat karakter atau objek bergerak. Teknik ini pertama kali dikembangkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906 dan telah menjadi bagian penting dalam perkembangan awal animasi. Claymation memberikan fleksibilitas tinggi dalam menciptakan karakter yang dinamis dan penuh ekspresi. Proses pembentukan yang menggunakan plasticine, material elastis yang mudah dimanipulasi, memungkinkan animator menciptakan berbagai gerakan yang halus dengan detail artistik yang kuat (Cipta et al., 2024). Hal ini menjadikan Claymation tidak hanya sebagai teknik animasi tetapi juga

sebagai ruang ekspresi yang memungkinkan penciptanya untuk menuangkan kreativitas dalam berbagai bentuk visual.

Pengenalan teknik stop-motion dengan menggunakan boneka yang terbentuk dari clay akhirnya dipelajari pencipta saat fokus mengerjakan salah satu proyek kuliah di semester empat, tentu proses yang alami tidaklah sempurna dan masih terdapat beberapa kekeliruan yang dialami, terutama dalam mengenal dan mengolah clay sebagai material utama yang berperan penting dalam membentuk karakter animasi. Pengalaman ini menjadi titik awal bagi pencipta untuk mulai memahami peran material dalam pengembangan penciptaan figur boneka animasi stop-motion.

Pembelajaran mengenai material ini akhirnya menemukan pencipta dengan sebuah kesempatan dalam mengalami dan memahami lebih jauh terkait material dan praktik artistik lebih mendalam melalui kesempatan magang di sebuah rumah produksi prostetik, Rumah Palsu. Pencipta berkesempatan belajar langsung dari Dodi Setiadi yang merupakan pemilik sekaligus professional dibidang ini. Beliau memberikan kesempatan untuk pencipta dalam mempraktikkan kerja pembuatan dan pencetakan prostetik yang ternyata sangat memanfaatkan fungsi dari clay dan silikon. Pengalaman ini dialami selama setahun oleh pencipta sehingga menjadi keyakinan pencipta dalam mengembangkan proyek yang fokus pada material clay sebagai bahan penting dalam penciptaan sebuah karya animasi stop-motion dan dikembangkan melalui penciptaan prototipe figur boneka animasi stop motion.

Pada proses eksplorasi tersebut pencipta menghadapi kesulitan dalam menentukan jenis clay yang paling sesuai untuk kebutuhan teknis animasi stop-motion. Beberapa jenis clay yang dicoba memiliki kelebihan tertentu, namun seringkali disertai kekurangan yang cukup signifikan, seperti mudah retak, terlalu lunak untuk mempertahankan bentuk, atau terlalu kaku untuk menghasilkan gerakan yang halus.

Permasalahan ini tidak hanya dialami secara pribadi oleh pencipta, tetapi juga tercermin dalam kajian akademis. pada tesisnya, Eva B,

Smerekanych (2024) mengidentifikasi adanya tantangan dalam menggabungkan keunggulan dua jenis clay: plasticine clay yang fleksibel namun kurang mendetail, dan polymer clay yang detail namun tidak elastis. Smerekanych bahkan menyatakan bahwa tantangan utama dalam penciptaannya adalah: *“How can we create a moveable clay figure with the functionality of a plasticine stop-motion figure but the intricate detail work of a polymer clay sculpture?”*. (Smerekanych, 2024). Kutipan tersebut menunjukkan bahwa hingga saat ini belum terdapat pendekatan yang benar-benar ideal dalam pemilihan dan mengolah clay sebagai bahan utama boneka animasi stop-motion. Karena itu, dibutuhkan upaya eksploratif untuk menguji, membandingkan, dan menganalisis karakteristik beberapa jenis clay secara langsung.

Hingga saat ini, kajian mengenai material clay dalam animasi stop-motion masih terbatas, khususnya di Indonesia. Sebagian besar penelitian dan praktik lebih menyoroti aspek teknik animasi, sinematografi, atau estetika visual, sementara pembahasan mengenai durabilitas dan fleksibilitas material clay dalam konteks produksi animasi masih jarang dilakukan. Celah penelitian ini menunjukkan bahwa diperlukan eksplorasi mendalam untuk memahami bagaimana berbagai jenis clay dapat berfungsi secara optimal sebagai material figur boneka animasi stop-motion.

Melihat celah tersebut, penelitian ini berangkat dari keyakinan bahwa clay memiliki potensi besar sebagai material utama dalam pembuatan boneka animasi stop-motion. Clay tidak hanya menjadi bahan mentah, tetapi juga dapat berfungsi sebagai medium ekspresi yang mampu menyampaikan cerita dan emosi melalui bentuk serta gerakan. Fleksibilitas yang dimilikinya memberikan peluang bagi animator untuk mengekspresikan detail yang sulit dicapai oleh material lain, sekaligus menciptakan keterhubungan emosional antara karya dan penontonnya.

Penelitian dan eksplorasi ini menjadi langkah penting dalam memahami peran material artistik terhadap keberhasilan visual sebuah karya animasi. Pengembangan prototipe boneka stop-motion berbasis clay

diharapkan tidak hanya memberi kontribusi pada ranah animasi, tetapi juga memperluas ruang kreatif bagi animator dalam menghasilkan karya yang unik, ekspresif, dan bernilai estetika tinggi. Berdasarkan uraian di atas, pencipta akan melakukan **Eksperimen Material Clay dalam Penciptaan Figur Boneka Animasi Stop-Motion**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penciptaan ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana Analisis jenis-jenis material clay dalam penciptaan figur boneka animasi *stop motion*?
- 1.2.2 Bagaimana pengaplikasian material clay pada armature dalam penciptaan prototipe figur boneka animasi *stop motion*?
- 1.2.3 Bagaimana bentuk implementasi material clay dalam penciptaan prototipe figur boneka animasi *stop motion*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penciptaan ini adalah:

- 1.3.1 Membandingkan karakteristik berbagai material clay dalam penciptaan prototipe figur boneka animasi *stop motion*.
- 1.3.2 Menerapkan teknik pengaplikasian material clay pada armature dalam figur boneka animasi *stop motion*
- 1.3.3 Mengidentifikasi bentuk implementasi material clay dalam penciptaan prototipe figur boneka animasi *stop motion*

1.4 Manfaat Penelitian

Penciptaan ini bermanfaat bagi:

- 1.4.1 Manfaat bagi Program Studi
 - a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu dan praktik animasi stop-motion, khususnya di bidang tata artistik dan pembuatan boneka berbasis clay. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi akademik yang relevan untuk program studi film dan televisi dalam mengembangkan kurikulum yang mendalam terkait

teknik animasi stop-motion dan eksplorasi material artistik.

- b) Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pembelajaran praktik animasi dengan menambahkan focus pada material clay sebagai media utama.

1.4.2 Manfaat bsgi Teoretis (Kajian seni)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian seni, khususnya dalam bidang animasi stop-motion. Eksplorasi material clay dan armature yang dilakukan dapat memperkaya khazanah teori mengenai teknik penciptaan figur animasi, baik dari segi artistik maupun teknis.

1.4.3 Manfaat bagi Praktis (produksi)

penelitian ini memberikan panduan bagi proses produksi animasi stop-motion, terutama dalam tahap perancangan dan pembuatan figur boneka. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam memilih material clay yang tepat, merancang armature yang sesuai, serta mengaplikasikan teknik pelapisan yang efektif.

1.4.4 Manfaat bagi Industri

Penelitian ini juga diharapkan memberikan dampak positif bagi perkembangan industri kreatif, khususnya bidang animasi di Indonesia. Penciptaan figur animasi berbasis eksplorasi material lokal dan teknik manual dapat membuka peluang inovasi serta menginspirasi praktisi muda untuk mengembangkan karya animasi dengan pendekatan yang unik.

1.4.5 Manfaat bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat membuka peluang bagi Masyarakat untuk melihat potensi penggunaan material clay dalam seni kreatif lainnya, sehingga dapat menginspirasi lebih banyak inovasi di berbagai bidang.

1.4.6 Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya

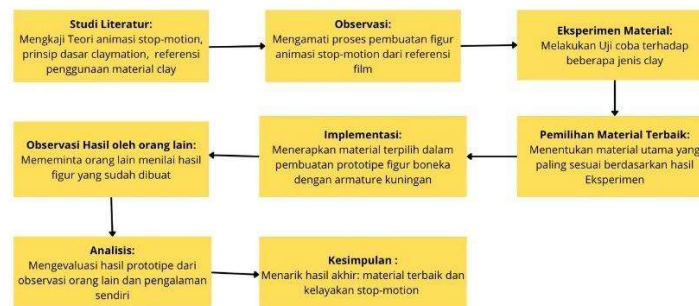
Penelitian ini dapat menjadi landasan bagi peneliti berikutnya yang ingin mengeksplorasi teknik animasi stop-motion atau material clay

lebih lanjut. Data dan temuan yang diperoleh dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan teknik baru, memperluas penggunaan material, atau bahkan menciptakan inovasi dalam dunia animasi dan seni visual.

1.4.7 Manfaat bagi Pencipta

- a) Penelitian ini memberikan kesempatan untuk mendalami pemahaman tentang material clay sebagai medium artistik sekaligus teknik animasi stop-motion.
- b) Proses penelitian ini juga membantu pencipta mengasah kemampuan dalam merancang, membuat, dan memanipulasi boneka berbasis clay, sehingga meningkatkan kompetensi dalam bidang animasi dan seni visual.

1.5 Bagan dan Alur Proses Kreasi



Bagan 1. 1 : Alur Penciptaan
(Bagan oleh: Pencipta., 2025)

1.6 Time Schedule

Kegiatan	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
Studi Literatur								
Observasi								
Eksperimen material								
Pemilihan material yang baik								

Implementasi								
Analisis								
kesimpulan								

Tabel 1. 1 Timeline Produksi
(Tabel oleh: Pencipta., 2025)

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan uraian sistematika Penciptaan prototipe figur boneka animasi stop motion, diantaranya meliputi:

JUDUL

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

Memuat Latar Belakang, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penciptaan.

BAB II LANDASAN KARYA DAN PENCIPTAAN

Deskripsi Teori, tinjauan sumber, proses keputusan informasi, penciptaan yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penciptaan.

BAB III PROSES BERKARYA

Langkah-langkah penciptaan, instrument penciptaan, dan teknik pengumpulan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Penjabaran analisis berdasarkan data, dan analisis secara deskripsi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pencipta membuat kesimpulan dan mengajukan saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya.