

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Film animasi dewasa ini banyak diminati oleh berbagai kalangan, terutama remaja dan anak-anak. Salah satu contoh diantara banyak film animasi adalah *Doraemon: Stand By Me*. Menurut apa yang diberitakan laman [viva.co.id](http://viva.co.id) (2014), dalam empat hari penayangannya di Indonesia, film tersebut sudah menarik 300.000 penonton; anak-anak bahkan sampai orang tua yang ketika masa remajanya sudah akrab dengan karakter *Doraemon*. Film animasi ini mengalahkan film-film *box office* non-animasi yang tayang pada waktu yang sama.

Selain menjadi hiburan, cerita dalam film animasi menyuguhkan banyak informasi yang bisa dengan mudah sampai kepada apresiatornya. Hal ini dikarenakan ilustrasi cerita pada film animasi memiliki unsur audio dan visual yang menarik sehingga membuat apresiator enggan melewatkan adegan-adegan yang terdapat dalam film tersebut.

Seiring dengan berjalannya waktu, film animasi mengalami perkembangan yang berbanding lurus dengan perkembangan teknologi. Secara teknis, dengan bantuan komputer film-film animasi saat ini dapat menampilkan audio serta visual yang mampu menyerupai kenyataan dan terasa lebih hidup. Meskipun begitu, masih banyak animasi yang dibuat dengan menggunakan cara tradisional seperti *Stop Motion*. Film animasi yang dibuat dengan teknik ini tidak kalah menariknya dengan film-film animasi yang dibuat dengan komputer. Objek-objek yang ada dalam film animasi dengan teknik ini lebih nyata karena benar-benar dibuat dan digerakkan secara manual oleh manusia.

Film animasi dengan teknik *Stop Motion* ini tidak kalah sukses dari film animasi yang dibuat dengan bantuan komputer. *The Boxtroll* (2014), *Paranorman* (2012), dan *Coraline* (2009) karya dari studio Laika merupakan salah satu contoh film animasi dengan teknik *Stop Motion* yang sukses menarik banyak perhatian dari penikmat *cinema*. Jauh sebelumnya, Tim Burton lebih dahulu

sukses dengan film animasinya *The Nightmare Before Christmas* (1993) dan *Corpse Bride* (2005) yang juga dibuat dengan teknik *Stop Motion*.

Di Departemen Pendidikan Seni Rupa sendiri, teknik *Stop Motion* dalam pembuatan video sudah pernah diterapkan dalam beberapa tugas akhir, diantaranya Video Seni Metamorfosis Manusia dan Lingkungan (2010) oleh Nala Nandana Udiana mahasiswa angkatan 2004, dan Video Pembelajaran Cara Membuat Batik Tulis (2013) oleh Rezar Wicaksono Prandiga mahasiswa angkatan 2007.

Animasi yang dibuat dengan cara tradisional memiliki keunikan dari segi visual. Film animasi terasa lebih nyata karena proses pembuatannya yang hampir sama dengan film *live-action*. Teknik ini pada dasarnya termasuk teknik yang relatif mudah dan dapat dilakukan oleh semua orang. Kelebihan dan kekurangannya tergantung dari kreativitas orang yang membuatnya.

Film animasi dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran, salah satunya sebagai media penyampai informasi/materi kepada peserta didik. Dengan menggunakan film animasi sebagai media penyampai informasi dalam pembelajaran diharapkan akan menarik minat peserta didik dan mempermudah mereka dalam menyerap semua informasi yang disampaikan dalam film tersebut.

Sebagai mahasiswa yang pernah menjalani praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) dan sebagai calon guru bidang studi Seni Budaya (Seni Rupa), penulis paham betul pentingnya media dalam proses transfer ilmu. Bidang studi Seni Rupa merupakan sub mata pelajaran Seni Budaya dengan jam pelajaran yang tidak banyak. Pada proses pembelajaran yang singkat tersebut guru harus dapat memberikan semua materi dan membawa siswanya mencapai kompetensi yang sudah ditentukan. Selain itu, bukanlah hal yang mudah membuat siswa merasa tertarik untuk mendengarkan dan mengikuti pelajaran sampai akhir apalagi sampai mengerti satu teori dalam waktu yang tidak begitu banyak. Hal ini berdampak pada hasil pembelajaran.

Salah satu kasus yang terjadi karena keterbatasan waktu ini adalah kekeliruan konsepsi terhadap materi yang telah diberikan. Contoh yang sudah terjadi adalah kekeliruan siswa dalam praktik menggambar model, objek yang

siswa gambar bukan merupakan objek dari gambar model yang seharusnya, melainkan objek dari gambar bentuk. Selain karena waktu yang terbatas, kekeliruan ini juga diakibatkan oleh kesalahan redaksi materi menggambar model dalam buku teks yang digunakan di sekolah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya perbaikan dalam penyampaian materi menggambar model kepada siswa. Selain itu diperlukan pula media yang dapat menarik minat siswa dalam menyimak materi yang diajarkan sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, penulis merasa tertarik untuk membuat Skripsi dengan judul : Film Animasi 3D dengan Teknik *Stop Motion* sebagai Media Pembelajaran Gambar Model Untuk Siswa Kelas VIII SMP.

## **B. Pembatasan dan Perumusan Penciptaan**

Batasan masalah pada pembuatan film animasi *Stop Motion* sebagai media pembelajaran gambar model ini adalah :

1. Materi dalam film animasi merupakan pembelajaran gambar model untuk siswa kelas VIII SMP.
2. Teknik pembuatan film animasi menggunakan teknik *Stop Motion*.
3. Konsep film animasi media pembelajaran menggambar model dengan teknik *Stop Motion* 3D.

Rumusan masalah pada pembuatan film *Stop Motion* sebagai media pembelajaran gambar model ini adalah :

1. Bagaimana konsep animasi *Stop Motion* 3D sebagai media pembelajaran gambar model untuk siswa kelas VIII SMP ?
2. Bagaimana bentuk animasi *Stop Motion* 3D sebagai media pembelajaran gambar model untuk siswa kelas VIII SMP ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Menyusun dan mendeskripsikan konsep pembuatan film animasi *Stop Motion* 3D sebagai media pembelajaran menggambar model untuk siswa kelas VIII SMP.
2. Membuat dan mendeskripsikan analisis film animasi *Stop Motion* 3D sebagai media pembelajaran menggambar model untuk siswa kelas VIII SMP.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Masyarakat
  - a. Dapat memberikan solusi dalam meningkatkan minat belajar pada peserta didik terutama dalam mata pelajaran Seni Rupa.
  - b. Dengan aplikasi multimedia ini diharapkan menambah wawasan masyarakat tentang langkah dan cara untuk menemukan ide serta gagasan dalam memecahkan masalah.
2. Bagi Mahasiswa
  - a. Mengembangkan pemahaman tentang teori maupun praktik dalam pembuatan karya animasi dengan teknik *Stop Motion*.
  - b. Memperluas wawasan dalam mencari ide dan gagasan dalam menyelesaikan sebuah permasalahan.
3. Bagi Dunia Pendidikan Seni Rupa
  - a. Penelitian ini diharapkan memberikan rangsangan kepada lembaga dalam menciptakan media yang dapat membantu proses pembelajaran Seni Rupa.
  - b. Hasil penelitian dapat menjadi arsip lembaga dan dapat disebarkan kepada para pendidik mata pelajaran Seni Rupa di jenjang Sekolah Menengah Pertama untuk membantu mempermudah proses pembelajaran.

#### **E. Sistematika Penulisan**

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab Ini meliputi latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, proses penciptaan, dan sistematika penulisan

- a) Latar Belakang
- b) Rumusan Masalah
- c) Tujuan Penciptaan
- d) Manfaat Penciptaan
- e) Metode Penciptaan

## BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

- a) Kajian pustaka mengenai animasi, animasi *Stop Motion*, media pembelajaran, ilustrasi
- b) Kajian empiris mengenai sasaran karya
- c) Konsep Penciptaan

## BAB III IMPLEMENTASI METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

- A. Ide Berkarya
- B. Kontemplasi
- C. Stimulasi
- D. Referensi
- E. Proses Pembuatan Film Animasi “Ensil dan Apus : Menggambar Model”
  - 1. Tahapan Pembuatan Garis Besar Program Media
  - 2. Persiapam Alat dan Bahan
  - 3. Tahap Pembuatan Naskah *Storyline* dan *Storyboard*
  - 4. Tahap Pembuatan Karakter
  - 5. Tahap Pembuatan Boneka Animasi
  - 6. Tahap Pengambilan Gambar
  - 7. Tahap *Editing*

## BAB IV ANALISIS PEMBAHASAN KARYA

Bab ini menjelaskan, menggambarkan, dan menganalisis hasil karya yang dikaitkan dengan gagasan awal

- 1. Deskripsi Karya

2. Desain Poster dan *Cover CD*

3. Desain *Guide Book*

## BAB V SIMPULAN

Bab ini berisi tentang simpulan jawaban terhadap tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

a) Simpulan

b) Saran