BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan akan seni animasi di kehidupan saat ini cukup tinggi. Mulai dari hiburan, perfilman, periklanan serta beberapa aspek kehidupan lainnya. Dari tahun ketahun kebutuhan pasar akan animasi pun juga semakin meningkat karena mampu memberikan kesan visual yang berbeda dibanding dengan media non animasi visual lainnya, salah satu contoh dari segi gerakan objek yang patah-patah menjadi cirri khas dari *stop motion*. Produksi animasi menggunakan *stop motion* di Indonesia masih jarang yang menggunakannya, karena teknik animasi *stop motion* termasuk teknik lama serta memerlukan keahlian khusus dan kesabaran yang tinggi. Namun animasi teknik *stop motion* ini mempunyai ciri khas dari model yang digunakan untuk membuat animasi dan memberikan kepuasan tersendiri bagi animator.

Teknik-teknik untuk membuat animasi hingga saat ini terus menerus dikembangkan, mulai teknik manual hingga menjadi digital seperti sekarang ini. Animasi telah berkembang dan tumbuh menjadi industri hiburan yang besar. Animasi berdasarkan tekniknya terdapat animasi 2D, *stop motion* yang biasa dikenal dengan animasi *clay*, dan animasi 3D yang pembuatannya mengandalkan komputer.

Teknik *stop motion* memang jarang sekali dipakai karena membutuhkan waktu lama untuk pengerjaannya, tetapi di balik pengerjaannya yang lama dan membutuhkan keuletan, para animator menemukan kepuasan tersendiri dalam proses pembuatan film animasi *stop motion.* Ada juga kelebihan dari teknik *stop motion* yaitu siapa pun dapat membuatnya, tidak di perlukan peralatan mahal cukup menggunakan kamera apa saja dan tripod.

Stop motion kebanyakan orang tahu hanya hasil akhir berbentuk film animasi yang di tayangkan di televisi. Proses pembuatannya bisa di simpulkan cukup memakan waktu yg cukup lama dan membutuhkan keuletan untuk

pembuatan film animasi *stop motion*, karena hal ini menimbulkan masyarakat tidak ingin banyak tahu bagaimana proses pembuatan *stop motion*, terutama di kalangan mahasiswa.

Hasil dari observasi yang di buat dengan beberapa pertanyaan berupa kusioner mengenai pengetahuan tentang film animasi *stop motion* ternyata di kalangan mahasiswa sangat kurang. Kebanyakan mahasiswa hanya sekedar tahu apa itu animasi *stop motion*, mereka tidak ingin tahu sejarah dan bagaimana proses pembuatan animasi *stop motion* Sehingga pengetahuan *stop motion* dikalangan mahasiswa sangat kurang terutama mahasiswa dkv.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam latar belakang di atas telah diuraikan tentang *stop motion*. Identifikasi masalah tersebut dituangkan dalam poin-poin berikut ini:

1. Pengetahuan sejarah dan teknis pembuatan animasi *stop motion* di kalangan mahasiswa rendah.
2. Kurang nya media informasi tentang sejarah dan teknis pembuatan animasi *stop motion.*

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara meningkatkan minat mahasiswa terhadap animasi *stop motion*?
2. Bagaimana cara agar teknik *stop motion* mudah di mengerti oleh pemula khususnya mahasiswa ?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah adalah :

1. Mahasiswa yang berada di daerah Bandung khususnya,
2. Mahasiswa yang belum paham mengenai teknik *stop motion* / pemula.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengetahuan bagaimana teknis pembuatan film animasi *stop motion.*
2. Meningkatkan pengetahuan tentang film animasi *stop motion* di kalangan mahasiswa .

1.6 Manfaat

1. Membantu proses pembuatan animasi *stop motion* untuk pemula.
2. Mengetahui lebih luas tentang animasi *stop motion* di kalangan mahasiswa terutama mahasiswa dkv.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada BAB I berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan basalah, tujuan perancangan terhadap audien, manfaat terhadap audien.

Pada BAB II berisikan *ebook*, sejarah *e-book, stop motion*, sejarah *stop motion,* jenis – jenis *stop motion*, media informasi, definisi media informasi, jenis - jenis media informasi , target sasaran atau segmentasi, hasil analisis.

Pada BAB III berisikan strategi perancangan, pendekatan komunikasi, pendekatan secara visual, pendekatan secara verbal, strategi kreatif, strategi media, media utama, konsep visual, layout, tipografi, warna.

Pada BAB IV berisikan teknis media dan teknis produksi media, proses perancangan media, desain sampul *e-book,* tahap perancangan, media, media utama,media pendukung.