**Konsep Animasi**

**Diajukan Sebagai**

**Pemenuhan Tugas 4**

**Matakuliah Dasar Animasi**



**Oleh:**

1. **Astuti Wijayanti 702010053**
2. **Nila Isti Khoeriyah 702010059**
3. **Kartikaning Endah Setyorini 702100061**
4. **Octa Dilla Putri 702010062**
5. **Diah Oktie Utami 702010065**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Kristen Satya Wacana**

**Salatiga**

**Juni 2013**

**ANIMASI STOP MOTION**

**PENGERTIAN ANIMASI STOP MOTION**

Dalam dunia film kita pasti tahu tentang Slow Motion, nah klo [*Stop Motion*](http://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=stop-motion-animation) apakah artinya? Stop Motion terdiri dari dua kata yaitu **STOP** yang berarti berhenti dan **MOTION** yang berarti gerakan / bergerak. Teknik ini menggunakan  prinsip frame to frame seperti [animasi 2 dimensi](http://www.ilmugrafis.com/flash.php). Pengerjaannya sama dengan animasi pada umumnya yaitu mengatur frame per frame gambar. Namun yang membedakan disini adalah cara menghidupkannya / animatenya. Jadi dapat disimpulkan **Stop Motion Animation** adalah Tehnik membuat animasi / Film / movie yang dibuat seolah - olah potongan-potongan gambar menjadi saling berhubungan satu sama lain nya sehingga membentuk suatu Gerakan bahkan Cerita.

Animasi pada umumnya memiliki gerakan-gerakan yang lincah, namun jika mengerjakan menggunakan stop motion gerakan tidak akan tampak lincah karena keterbatasan gerak objek. Pada umumnya animasi awalnya bukan video namun melainkan kumpulan gambar yang berurutan sehingga akhirnya menjadi sebuah video. Begitu pun dengan stop motion yang juga terdiri dari kumpulan gambar yang berurutan. Namun kumpulan gambar yang didapatkan dalam stop motion tidak lah sehalus pengerjaan animasi dengan komputer. Gerakannya terkesan patah - patah. Karena pengambilan sebuah gambarnya memerlukan penggerakan objek secara manual.

Dalam perkembangannya, stop motion animation sering disebut juga claymation, karena animasi ini sering menggunakan clay (plastisin/tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Berdasarkan teknik penggarapannya, selain limited animation, dan teknik yang paling baru adalah CGI atau Computer Generated Imagery, penggarapan animasi dengan teknik stop motion sebenarnya tergolong paling kuno dan sangat sederhana sekali. Tidak diperlukan satu keahlian khusus dalam membuatnya, yang paling dibutuhkan dalam pengerjaannya teliti dan telaten. Animasi ini bukan animasi yang bisa dibuat dalam waktu singkat. Namun, semua orang bisa mencobanya. Peralatan yang dibutuhkan hanyalah kamera foto atau kamera video tipe apa pun, tripod atau apapun yang dapat menyanga kamera tepat pada tempatnya, dan yang paling penting adalah objeknya. Sederhana, bukan? Cukup dengan menggunakan tangan sendiri, kita pindahkan posisi objek berupa boneka, model, atau gambar secara perlahan-lahan. Dan setiap pergerakan itu direkam dengan kamera foto ataupun kamera video. Nah, ketika hasil rekaman itu kita susun berurutan, maka yang tercipta adalah kesan seolah-olah objek bergerak dan hidup.

**SEJARAH ANIMASI STOP MOTION**
Animasi stop motion memiliki sejarah panjang dalam film. Objek yang dipakai pun masih sederhana, berupa boneka yang bisa digerakkan dengan tali dan tangan, atau kalau di Indonesia terkenal dengan wayang. Gambar yang berurutan, ataupun tanah liat yang mudah diubah bentuknya, seringkali dipakai juga sebagai objek dalam pembuatan animasi ini.

Awalnya teknik ini digunakan oleh **Albert E Smith dan J Stuart Blackton** untuk pertunjukan The Humpty Dumpty Circus pada tahun 1898. Ketika animasi mulai berkembang sekitar abad ke-18 di Amerika, J. Stuart Blackton adalah orang pertama kali yang mengenalkan teknik ini dalam filmnya berjudul : Fun in a Bakery Shop yang menggunakan clay. Film ini kemungkinan merupakan film animasi stop motion yang pertama kali muncul pada tahun 1902. Karena di sisi lain, di tahun yang sama di Eropa, seorang pionir efek spesial bernama **George Melies**, seorang sineas asal Perancis ternyata juga menciptakan film animasi dengan teknik yang sama, hanya saja film tersebut kurang diekspos. Film yang berjudul **A Trip to the Moon** ini berjalan 14 menit jika diproyeksikan pada 16 frame per detik, yang merupakan standar frame rate pada saat film dibuat.

Selanjutnya pada tahun 1906, Stuart Blackton kembali membuat film animasi pendek dengan judul**Humourous Phases of Funny Faces**, yang dibuat dengan menggunakan media papan tulis dan kapur tulis. Menggambarkan ekspresi wajah seorang tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus untuk menggambarkan ekspresi selanjutnya. Pada saat itu, teknik stop motion semakin banyak disenangi oleh animator Amerika. Lalu teknik tersebut semakin berkembang hingga pada tahun 1925, **Willis OBrien** mencoba membuat film tentang dinosaurus yang terbuat dari clay (plastisin/tanah liat) dengan judul **The Lost World** dan disusul dengan karya klasiknya berjudul **King Kong** pada tahun 1933. Sejak itu, stop motion animation semakin dikenal dengan sebutan claymation. Kini semakin banyak aja karya claymation yang sukses di pasaran, seperti **Wallace and Gromit (1989)**, **Chicken Run (2000)** oleh **Aardman Animations**, studio animasi spesialisasi stop motion yang didirikan **Peter Lord dan David Sproxton** tahun 1972. Film **The Nightmare before Christmas (1993)** oleh **Tim Burton** dan yang paling gres **Corpse Bride (2005)**.

**PERKEMBANGAN ANIMASI STOP MOTION**

Tokoh yang dianggap berjasa besar mengembangkan film animasi adalah walt disney. Walt disney banyak menghasilkan karya fenomenal seperti: mickey mouse, donald duck, pinokio, putri salju, dan lainnya. Walt disney pulalah yang pertama membuat film animasi bersuara. Yakni, film mickey mouse yang diputar perdana di steamboat willie di colony theatre, new york pada 18 november 1928. Walt disney juga menciptakan animasi berwarna pertama yakni, flower and trees yang diproduksi silly symphonies di tahun 1932.

Perkembangan animasi stop motion terus berjalan seiring dengan kecanggihan teknologi dan komputer animasi. Terbukti, sejak diperkenalkannya teknik baru, cgi atau computer generated imagery di dunia animasi, tak lantas membuat stop motion dijauhi dari peminatnya. Malahan stop motion kini, semakin berjaya dengan kemudahan teknologi digital dan cgi. Film corpse bride yang digarap oleh tim burton misalnya. Film inilah yang pertama kali menggunakan teknologi full digital, peralatan yang dipakai kamera digital slr still photography untuk merekam adegannya, dan untuk mengedit gambarnya menggunakan apple’s final cut pro.

Dulu, teknik stop motion paling dijauhi oleh animator dunia. Alasannya udah lama, mahal pula. Coba bayangkan, untuk menciptakan animasi selama satu dektik saja, kita membutuhkan sebanyak 12-24 frame gambar diam. Bagaimana jika film animasi itu berdurasi satu jam bahkan lebih, bisa kebayangkan ribetnya minta ampun. Yah, ini semua dikarenakan masih mengandalkan teknologi analog. Baik proses produksi maupun post produksi seluruhnya menggunakan sistem analog, film seluloid yang mahal harganya, dan waktu penggarapannya pun jauh lebih lama daripada penggarapan film biasa. Itu sebabnya, perkembangan film animasi stop motion tidak secepat film animasi dengan menggunakan teknik lainnya.

Di jaman yang semakin maju mendorong manusia untuk menggunakan teknologi yang semakin berkembang. Kreatifitas manusia juga terdorong untuk menghasilkan suatu karya yang menarik. Sekarang komputer merupakan teknologi yang mendukung animasi stop motion, dengan adanya aplikasi yang memudahkan cara kerja proses editing animasi stop motion. Buku “Premiere Magic, digital video editing dengan adobe premiere 6,5”, oleh Didik Wijaya, berisi tentang media aplikasi untuk pembuatan animasi stop motion.

**CARA KERJA ANIMASI STOP MOTION**

Dari berbagai jenis karya animasi, salah satunya adalah cara membuat animasi stop motion. Dilihat dari namanya animasi stop motion yang berarti animasi yang dibentuk dari gerakan-gerakan yang terhenti. Gerakan-gerakan tersebut kemudian direkam menjadi frame-frame dan dirangkai untuk setiap gerakan-gerakannya sehingga menjadi sebuah animasi. Yang akan coba saya share disini adalah mengenai cara pembuatan gambar animasi stop motion bidang datar atau 2 dimensi. Untuk membuatnya bisa menggunakan beberapa cara yaitu menggunakan komputer untuk menggambar. Kedua dengan menggambar langsung di kertas atau menggunakan media lainnya.

Yang perlu diperhatikan pada cara pembuatan [animasi stop motion](http://oprekzone.com/proses-pembuatan-animasi-stop-motion-3d-shaun-the-sheep)  adalah posisi kamera (webcam) dan pencahayaan. Usahakan posisi kamera tidak bergerak-gerak saat dilakukan pengambilan gambar atau saat melakukan perubahan gerak obyek animasi. Untuk itu webcam dapat dipasang pada penyangga yang cukup kuat dan mengarah hampir tegak lurus dengan gambar.

Perubahan gerakan yang semakin sedikit pada setiap pengambilan gambar akan menghasilkan gerakan animasi yang semakin halus. Untuk itu storyboard akan sangat membantu untuk menentukan awal dan akhir gerakan sehingga durasi untuk setiap hasil gerakan animasi yang didapat bisa diperhitungkan dengan tepat sesuai dengan kecepatan frame yang direncanakan. Atur fokus dari webcam dengan teliti dan usahakan pencahayaan tepat berada di atas gambar dengan jarak yang disesuaikan sehingga dapat menghasilkan gambar dengan garis tepi obyek yang jelas terlihat. Untuk software animasi stop motion ada beberapa software yang bisa anda download yaitu stopmotion1 dantake5.

Setelah mempelajari cara kerja animasi, apa yang di maksud dengan frame itu sendiri ? Frame adalah satuan terkecil dalam video. Frame merupakan komponen yang harus ada dalam pembuatan animasi stop motion. Pada program flash, frame diumpamakan seperti kertas hvs yang telah digambar, dan contoh apabila framenya kita perpanjang sebanyak 5 frame, maka diumpamakan seperti 5 kertas hvs dengan gambar yang sama.apabila kita merubah gambar salah satu frame, maka frame yang lain akan mengikuti perubahan gambar tersebut. Karena frame tidak dapat berdiri sendiri.

Kembali pada pengertian stop motion, yaitu salah satu teknik dalam pembuatan animasi. Teknik ini terdiri dari dua kata yaitu stop yang berarti berhenti dan motion yang berarti gerakan / bergerak. Teknik ini menggunakan  prinsip frame to frame, seperti animasi 2 dimensi. Pengerjaannya sama dengan animasi pada umumnya yaitu mengatur frame per frame gambar. Yang membedakan adalah cara menghidupkannya / animatenya.

**ANIMASI STOP MOTION DI INDONESIA**

Nah, bagaimana dengan perkembangan animasi stop motion di negeri sendiri? Kayaknya sih masih jarang yang meliriknya karena kebanyakan masih terbuai dengan kecanggihan teknik animasi komputerisasi seperti 3d animation dan lainnya. Selain itu, banyak pula yang menganggap teknik ini sudah kuno. Tapi jangan salah inframerz, walaupun tergolong teknik yang sudah nggak up to date, di festival film pendek tingkat nasional seperti jakarta international film festival (jiffest) tahun 2004, pemenang pertamanya adalah karya stop motion berjudul stop human cloning ber-budget hanya 500.000 rupiah. Ada juga festival hello;fest motion picture arts volume 2 yang diselenggarakan tahun 2005, salah satu pemenangnya memanfaatkan teknik stop motion menggunakan gambar kapur berjudul help! Karya firman wijasmara dengan modal papan tulis, kapur, dan kamera digital pinjaman ini meraih hadiah fasilitas produksi senilai 15 juta rupiah.

**Kelebihan Stop Motion Animation:**
- Siapapun dapat membuatnya
- Tidak diperlukan peralatan yang 'wah'. Biasanya menggunakan malam / papercraft / clay
- Kamera
- Tripot

**Kelemahan Stop Motion Animation:**
- Proses pengerjaan lama
- Konsep harus matang
- Diperlukan ketelitian dan ketelatenan yang tinggi
- Keterbatasan gerak objek

**REFERENSI**

<http://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=stop-motion-animation>

<http://oprekzone.com/cara-membuat-animasi-stop-motion-bidang-datar/>

<http://verbonostro.wordpress.com/2013/02/26/stop-motion/>