

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat. Informasi dapat dengan mudah di dapat dari berbagai media. Semua itu bertujuan untuk memudahkan kegiatan manusia, yang sangat mencolok adalah di bidang penyampaian informasi dan periklanan, baik periklanan televisi, film atau video klip, dalam perjalananya media penyampaian informasi dan periklanan mengalami perkembangan dengan mengaitkan unsur – unsur animasi di dalamnya, salah satunya adalah animasi 2D.

Sejauh ini animasi 2D sudah berkembang pesat, terlihat dari segi pembuatannya yang mulai beralih dari teknik manual ke digital, animasi 2D dipilih juga sebagai media untuk memperkenalkan lagu baru ciptaan dari band band pendatang, salah satunya adalah Like Angeliqye band.

Like Angeliqye band telah memulai karirnya dan membuat sebuah karya lagu berjudul “sudah punya pacar” dimana saat ini band tersebut belum memiliki video klip yang dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan citra nama baik dan memperkenalkan karya musik yang mereka ciptakan kepada masyarakat umum.

Permasalahan yang diuraikan diatas mendasari penulis untuk mengimplementasikan animasi 2D dalam bentuk video klip sebagai media

mempromosikan lagu baru ciptaan Like Angeliqne band. Oleh karena itu penulis mengajukan skripsi dengan judul “ Video animasi 2D menggunakan teknik digital art dan visual effect pada Like Angeliqne band”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana mengimplementasikan animasi 2D dalam bentuk video klip pada Lagu ciptaan like Angeliqne band dengan menggunakan teknik Digital Art, dan Visual Effect?.

1.3 Batasan Masalah

1. Video klip ini dibuat untuk memperkenalkan lagu baru dari Like Angeliqne band
2. Video klip ini berdurasi 03:35
3. Video klip ini menggunakan teknik digital art dan visual effect.
4. Video klip ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Photoshop CS4, Corel draw X6, Adobe Illustrator dan After effect Cs4.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, serta dapat menambah pengalaman tentang pengolahan data serta pengembangan profesi sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

2. Sebagai media untuk memperkenalkan lagu ciptaan dari Like Angeliqye Band kepada masyarakat luar serta dapat menjadi acuan bagi group band lokal lain.
3. Membuka wawasan dan apresiasi masyarakat luas terutama di Yogyakarta tentang keberadaan group band yang berpotensi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam pembuatan video klip animasi 2D dibagi menjadi lima, yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan dan metode testing.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Mengumpulkan materi atau bahan penelitian, berupa:

1. Metode Deskriptif
merumuskan dan menafsirkan data yang ada, untuk memberikan gambaran mengenai band dan lagu dari "Like Angeliqye band" guna keperluan pembuatan naskah skripsi dan pembuatan video klip animasi 2D sesuai harapan band tersebut.
2. Metode Studi Pustaka
Mendapatkan konsep – konsep teoritis dari beberapa buku dan beberapa informasi dengan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi 2D.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan metode literatur digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi 2D.

4. Metode Wawancara

Penulis bertanya kepada pihak personil Like Angelique band untuk mengenai permasalahan – permasalahan yang ada dalam band tersebut. Dan berkonsultasi dengan orang – orang yang mengerti tentang animasi 2D.

1.5.2 Metode Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan, tujuan dari fase analisis adalah memahami dengan sebenar-benarnya kebutuhan dan mengembangkannya. Berikut adalah analisis yang diterapkan oleh peneliti dalam pembuatan video klip

- a. Kebutuhan Video Klip
- b. Perangkat keras (hardware)
- c. Perangkat lunak (Software)

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan animasi, yaitu tahap Pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat film animasi meliputi menentukan ide cerita hingga pembuatan story board.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga pembuatan animasi, yaitu tahap produksi dan post produksi. Pada tahapan ini dilakukan pengimplementasian bahan – bahan yang telah dikumpulkan pada tahap pra produksi. Diawali dengan pembuatan gambar, dilanjutkan dengan penganimasian gambar. hingga tahap finishing berupa hasil rendering.

1.5.5 Metode Testing

Pada tahapan ini dilakukan suatu pengujian terhadap video klip animasi 2D ini. Pengujian dilakukan dengan Alpha Testing dan Beta Testing. Alpha Testing adalah proses pengujian dan revisi pada program pada saat pembuatan media berlangsung. Proses ini meliputi penilaian terhadap aspek media. Untuk itu, diperlukan ahli media dan ahli materi yang dapat menilai secara obyektif media yang telah dibuat. Beta Testing adalah proses pengujian media yang fix.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan diadakan penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang teori yang melandasi pengertian video klip, animasi 2D, dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan animasi 2D. Selain itu dalam bab ini juga akan diuraikan tentang tinjauan singkat sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai profil, visi dan misi Like Angelique Band serta memaparkan metode analisis yang digunakan berdasarkan analisis masalah yang ada, hingga penjelasan tentang perancangan dari pembuatan video klip (Pra Produksi)

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang proses Produksi dan Post Produksi, dimana pada tahap Produksi membahas tentang pembuatan bahan bahan animasi dan Post Produksi membahas bagaimana mengimplementasikan bahan bahan

animasi menjadi animasi yang utuh, yaitu berupa video klip animasi 2D dengan teknik Digital Art dan Visual Effect.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab terakhir yang berisi uraian tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.

