BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi sangat diperlukan untuk mengikuti setiap kemajuan, terutama yang berkembang pesat pada saat ini adalah teknologi animasi. Dengan menggunakan komputer atau peralatan digital yang lain, mampu memberikan kemudahan dalam penyajian informasi berbasis animasi yang semakin beragam.

Perkembangan teknik animasi yang semakin maju, membuat teknik-teknik baru yang lebih baik bermunculan menyelaraskan dengan kemajuan teknologi animasi itu sendiri. Banyaknya karya animasi dengan visualisasi grafik yang lebih *real*, ilusi gerak lebih halus serta penambahan efek yang lebih beragam, tak bisa dipungkiri terdapat teknik-teknik animasi yang mendukung dalam pembuatannya. Sehingga teknik animasi sangat berperan di dalam produksi suatu indutstri kreatif.

Dewasa ini teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi sangat banyak, terkadang hampir sama dan kadangkala merupakan penggabungan dari beberapa teknik. Penggabungan animasi dan *live shoot camera* merupakan hal baru yang sedang berkembang, dimana objek animasi ditambahkan pada pengambilan gambar bergerak secara langsung menggunakan teknik *motion tracking*. Melalui teknik *Motion tracking* itu sendiri dapat menggabungkan gerakan kamera dari suatu obyek animasi di dalam software dengan gerakan kamera pada *live shoot* supaya objek animasi dapat menempel dengan video hasil

rekaman *live shoot* ketika dilakukan proses *compositing*, maka objek animasi tersebut seolah-olah ada di dalam adegan video tersebut. Untuk mengimplementasikan teknik animasi dan *live shoot camera* di dalamnya maka dibutuhkan adanya suatu media untuk diterapkan. Oleh karena itu penulis memilih video klip sebagai media untuk mengimplementasikan teknik animasi *motion tracking* dan *live shoot camera* agar sesuai dengan konsep penganimasiannya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin mengimplementasikan teknik animasi *motion tracking* dan *live shoot camera* dalam pembuatan video klip 'Kembali Rindu' dari The Everyday Band.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas adapun yang menjadi masalah yaitu "Bagaimana cara menerapkan teknik animasi *motion tracking* dan *live shoot camera* pada video klip 'Kembali Rindu' pada The Everyday Band untuk menghasilkan video klip yang lebih berkualitas dan variatif?".

1.3 Batasan Masalah

Agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal maka dibuat batasan masalah yang terbatas pada pengimplementasian teknik animasi *motion tracking* yang dikombinasikan dengan *live shoot* camera pada perancangan Video Klip "Kembali Rindu" pada The Everyday Band dengan lama durasi video klip ± 5menit.. Dalam menyelesaiakan

permasalahan di atas, maka software yang akan digunakan adalah Adobe After Effect CS 6, Boujou, Edius Grass Valley 6, dan 3Ds Max.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

a) Bagi penulis :
   a. Untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan kelulusan dari jurusan sistem informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan gelar strata.
   b. Sebagai wahana untuk menerapkan dan pengembangan ilmu yang telah penulis peroleh selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
   c. Sebagai media penerapan kreatifitas serta melatih dan sosialisasi dengan masyarakat umum.

b) Bagi The Everyday Band :
   a. Untuk membantu menghasilkan Video Klip dari The Everyday Band yang lebih berkualitas.
   b. Penyampaian informasi sedemikian rupa agar pemirsa atau penonton tertarik untuk mengikuti apa yang disampaikan dalam alur cerita dari video 'Kembali Rindu'.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini adalah :

1 Bagi penulis :

a) Mengetahui salah satu teknik animasi.

b) Mampu menerapkan dan mengembangkan teknik animasi yang nantinya menjadi bekal untuk terjun ke dunia kerja.

c) Menghasilkan karya yang bisa dinikmati masyarakat.

2 Bagi The Everyday Band :

a) Memiliki video klip dengan berbasis animasi dan *live shoot* yang dibuat oleh penulis.

b) Mendapat lebih banyak respon positif dari masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Di dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan tiga metode penelitian, yaitu :

1. Observasi

   Penulis melakukan pengamatan secara langsung pada lokasi-lokasi yang akan digunakan pada proses pengambilan gambar. Dengan metode ini menjadikan pencatatan dan pengamatan menjadi cermat dan detail.

2. Wawancara

   Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan pertanyaan kepada The Everyday Band yang berhubungan dengan informasi yang dibutuhkan dalam membuat skripsi ini.

3. Studi Pustaka

   Metode Pengumpulan data dari literatur buku maupun website yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi dalam penyusunan skripsi.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori animasi komputer, pengertian motion tracking, pengertian *live shoot*, video klip, kebutuhan sdm, dasar pembuatan video, dan kebutuhan hardware software yang akan digunakan dalam membuat video.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan uraian singkat tentang analisis kebutuhan sistem, dan perancangan pra produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses produksi dan pasca produksi dengan menerapkan teknik *live shoot* dan tentang pengimplementasian teknik animasi motion tracking pada proses pasca produksi pembuatan video klip.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menguraikan mengenai kesimpulan dari peneliti tentang video yang dibuat dan beberapa saran untuk perbaikan.