

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia film animasi mengalami perkembangan yang pesat, ini dibuktikan dengan semakin banyaknya film-film animasi yang bermunculan di layar televisi. Tidak hanya itu saja, animasi mulai merambah ke dalam video klip grup band, misalnya lagu "Take On Me" karya dari band A-ha yang mempunyai video klip berupa gambaran sketsa pensil dipadu dengan *liveaction*, video klip ini keluar pada tahun 1985 dan merupakan video klip animasi pertama yang diputar di MTV.¹

Website resmi BBC menuliskan tentang *behind the scene* dari "Take On Me" yaitu, *"It was made using the rotoscope technique drawing over live action frame by frame and featured the fleeting, black-and-white living comic book style that was to become Take On Me's calling card. The band and actors were shot on film before the tapes were handed to Mike Patterson who, over 16 weeks, sketched some 3,000 drawings over individual frames.* Bahwa teknik animasi yang digunakan dalam video klip ini adalah dengan cara membuat *liveaction* dahulu lalu memisahkannya menjadi gambar (frame), kemudian frame-frame tersebut digambar manual untuk mendapatkan sebuah realis karakter sketsa pensil. Dari animasi tersebut menghabiskan 3000 *frame* yang selesai dikerjakan selama 16

¹Kapanlagi.com. "Video Klip Animasi".
<http://www.musik.kapanlagi.com/berita/7-video-musik-animasi-wajib-tonton-c786d3-3.htm>
diakses pada tanggal 3 september 2014.

minggu.²Kuranglebih artinya video klip animasi “Take On Me” ini menggunakan animasi 2D yang menggambar dalam lembar kertas kemudian digerakkan dari setiap gambarnya (*frame*).

Menilik dari konsep pembuatan video klip animasi 2D di atas, peneliti menentukan sumber masalah penelitian berdasarkan dari latar belakang fenomena, seperti yang dituliskan Moh. Ahsan dalam artikelnya, ada tiga sumber latar belakang masalah dalam penelitian:³

1. *People and Problem* (Masalah manusia), adalah masalah yang ada di manusianya sendiri dan lingkungan.
2. *Program* (Masalah teknik dan struktur kerja), adalah masalah yang pendekatannya kearah pembuatan system atau aplikasi.
3. *Phenomenom* (fenomena), adalah sebuah kejadian yang ada di sekitar kita misalnya kejadian baru, kejadian luar biasa atau *trend* yang dapat di ukur secara ilmiah.

Latar belakang fenomena yang dapat peneliti simpulkan dari uraian tentang video klip “Take On Me” di atas adalah video klip tersebut menggunakan objek berupa gambar manual yang kemudian diolah kedalam gambar digital yang membentuk sebuah karakter, *background*, serta *foreground* yang di kembangkan menjadi sebuah animasi 2D atau di hidupkan yang dipadu dengan *liveaction*.

² BBC. “Taking on A-ha classic”.

<http://www.bbc.co.uk/news/entertainment-arts-11485702>. diakses pada tanggal 30 Oktober 2014.

³Moh Ahsan. “Cara Membuat Identifikasi Masalah dari Sebuah Penelitian dan Karya Ilmiah”.<http://www.slideshare.net/mohmh7/cara-membuat-identifikasi-masalah-dari-sebuah-peniti-dan-karya-ilmiah>. Diakses pada tanggal 4 September 2014.

Maka dari itu peneliti membahas bagaimana membuat sebuah video klip animasi 2D yang dipadukan dengan *liveaction*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni “Bagaimana merancang sebuah video klip animasi 2D yang dipadukan dengan *live action*?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan video klip animasi 2D dengan perpaduan *liveaction* ini, penulis memberi batasan dengan jelas, yaitu:

1. Menggunakan proses pembuatan film animasi dan pembuatan video klip, yaitu: tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap terakhir adalah pasca produksi dimana hasil video klip di pindah ke media rekam atau penyimpanan.
2. Tidak membahas bagaimana cara membuat desain karakter dari tahap awal atau tahap *drawing* yang pembuatan karakter dilakukan dengan penggambaran secara manual.
3. Dalam pembuatan video klip animasi 2D ini menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CS6, dan Adobe Premier Pro CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Mampu memvisualisasikan imajinasi dalam bentuk video klip animasi 2D yang diterapkan dalam lagu “Kita Berbeda” karya NAVN Band.
2. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks, guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat

Manfaat pembuatan skripsi ini adalah:

Bagi penulis:

1. Sebagai penerapan dan pengembangan ilmu yang sudah didapat diperkuliahan selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia khususnya animasi 2D sehingga nantinya dapat bersaing di era global.

Bagi pembaca:

1. Diharapkan pembaca dapat mengamati proses dalam pembuatan video klip animasi 2D.
2. Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi pembaca untuk melakukan penelitian selanjutnya.
3. Penulis memotivasi pembaca agar dapat menciptakan karya yang berkualitas dibidang video klip animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang penulis gunakan dalam pembuatan video klip animasi 2D adalah, sebagai berikut:

1. Metode Studi Literatur

Pada tahap ini, dilakukan pencarian dan pengumpulan data atau referensi yang terkait, dengan cara:

a. Studi Kepustakaan

Merupakan metode pencarian data melalui buku-buku, modul, tutorial, memanfaatkan fasilitas internet dengan menjelajahi situs-situs yang berkaitan dengan video klip animasi 2D dan video klip *liveaction*.

b. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode dengan cara pengamatan, disini penulis mengamati dan mengambil data dari mengamati video klip animasi 2D populer dan video klip yang berkaitan atau dibutuhkan sebagai bahan untuk menganalisis.

2. Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal untuk mengetahui hambatan atau apa saja yang akan dibutuhkan sebelum menuju pada pembuatan video klip animasi 2D dilakukan. Dalam pembuatan video klip animasi 2D ini peneliti menggunakan 2 metode analisis, yaitu:

a. Analisis Karakter

Dalam tahap analisis karakter ini, karakter dianalisis berdasarkan bentuk dan gerak karakter. Sehingga dapat diterapkan pada tahap perancangan dan di implementasikan pada animasinya.

b. Analisis Kebutuhan

Dalam perancangan dan pembuatan video klip animasi 2D perlu adanya analisis kebutuhan, baik berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) dan kebutuhan sumber daya manusia (*brainware*) yang digunakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apa saja kebutuhan dalam pembuatan video klip animasi 2D.

3. Perancangan

Perancangan pada pembuatan video klip animasi 2D lagu “Kita Berbeda” ini masuk dalam tahap pembuatan animasi 2D, yaitu tahap pra produksi yang berisi perancangan ide, naskah cerita atau alur cerita, perancangan karakter, dan *storyboard*.

4. Implementasi

Tahap implementasi dalam pembuatan video klip animasi 2D lagu “Kita Berbeda” berjalan pada tahap produksi yang berisi pembuatan karakter, *background*, menganimasikan dan pemberian lagu “Kita Berbeda”. Sedangkan tahap akhir yaitu tahap pasca produksi berisi *composite* dan *effect, finaledditing* dan *final outputtotape* atau penyimpanan.

5. Pembahasan

Tahap pembahasan dalam pembuatan video klip animasi 2D akan berjalan pada uji atau pengetesan. Dalam pembahasan ini membahas tentang hasil pembuatan animasi 2D terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi, *storyboard* dan analisis karakter.

6. Menyusun Laporan

Peneliti membuat atau menyusun laporan dari tahap awal hingga tahap akhir dalam penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Mengenai konsep yang berisi teori-teori melandasi pengertian animasi 2D, sejarah animasi, fungsi animasi, manfaat animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, proses pembuatan animasi, *storyboard*, pengertian video klip, unsur video klip, proses pembuatan video klip dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan isi tentang tahap analisis dan tahap perancangan video klip animasi 2D.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan isi dari tahap implementasi, uji dan pembahasan pembuatan video klip animasi 2D.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

