

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menuju era perkembangan teknologi ini, banyak grup band – grup band indie di Indonesia menggunakan peranan Sistem Informasi yang dilengkapi dengan jaringan internet maupun stasiun televisi. Perkembangan multimedia juga dirasakan pada dunia video klip musik saat ini yang semakin menarik dan kreatif. Didukung oleh pemanfaatan efisiensi dan efektifitas teknologi untuk memperoleh informasi yang cepat, tepat dan akurat. Hal ini tentunya sangat sulit dilakukan oleh penyanyi atau grup band pendatang baru yang ingin mempromosikan lagu mereka melalui video klip, sehingga video klip dari penyanyi atau grup band pendatang baru tampak terkesan amatir, tidak menarik dan kurang kreatif.

Banyak musisi atau grup musik dalam negeri maupun luar negeri yang telah menggunakan dan menerapkan animasi 2-Dimensi pada video klipnya. Hal ini karena dapat meminimalkan biaya produksi dibandingkan dengan jenis video klip yang diperankan oleh manusia. Selain itu dengan menggunakan media promosi visual ini yaitu video klip berbasis animasi 2-Dimensi akan sangat membantu dalam mengenalkan karya band atau musisi tersebut kepada masyarakat. Hal ini karena selain dapat mendengarkan musiknya, masyarakat juga dapat melihat konsep visual yang ditampilkan. Sehingga masyarakat dapat melihat suatu media

promosi yang dikemas secara menarik dengan adanya animasi 2-Dimensi pada video klipnya.

Laffa band merupakan band indie yang berasal dari kota Yogyakarta dimana selama ini belum memiliki video klip yang dapat digunakan sebagai media promosi guna meningkatkan citra nama baik dan memperkenalkan karya musik yang mereka ciptakan kepada masyarakat umum. Dalam proses pembuatan video klip laffa band perancangan animasi 2-Dimensi ini dengan menggunakan visualisasi kertas. Pembuatan ini terbilang tidak terlalu rumit walaupun memakan waktu yang lama. Hal ini disebabkan para animator harus melakukan penggambaran secara manual diatas kertas dengan jumlah yang banyak Sehingga kertas membentuk property-property aslinya dan tidak membuat penonton bosan untuk menonton animasi 2-Dimensi tersebut. Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul **“Pembuatan Video Klip Laffa Band Dengan Penambahan Animasi 2-Dimensi.”**

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya adalah “Bagaimana cara menggabungkan sebuah animasi dengan video”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam pembuatan video klip animasi 2-dimensi ini adalah:

1. Property yang digunakan berupa kertas
2. memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk proses *editing* dalam pembuatan video klip *laffa band*.
3. Animasi yang digunakan 2-Dimensi.

Software-software yang digunakan dalam pembuatan video klip animasi 2D dengan menggunakan property visualisasi kertas ini, yaitu :

1. Adobe Flash CS3
2. Adobe Photoshop CS3
3. Adobe After Effects CS3
4. Adobe Premiere Pro CS3

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penyusunan laporan ini, yaitu :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan dan sebagai persyaratan kelulusan jenjang strata satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia khususnya di animasi 2-dimensi.
3. Sebagai media untuk memperkenalkan tentang keberadaan “Laffa Band” kepada masyarakat serta dapat menjadi acuan bagi group band lokal lain.
4. Membuka wawasan dan apresiasi masyarakat luas terutama di Yogyakarta tentang keberadaan group band yang berpotensi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

- 1) Mendapatkan gelar sarjana komputer di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- 2) Dengan terbuatnya video klip laffa band, maka masyarakat umum dapat mengetahui bagaimana animasi 2dimensi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah dalam penelitian dalam penyusunan laporan ini sebagai berikut :

1. Metode Interview

Dengan metode ini penulis mendapatkan informasi-informasi dengan melakukan tanya jawab dengan personil band yang bersangkutan

mengenai obyek yang akan dibuat untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data langsung pada lokasi pengambilan gambar.

3. Metode Survey

pengumpulan data berupa survey lokasi pengambilan gambar.

4. Metode literatur

Metode penelitian dengan mencari referensi video klip dari berbagai *genre* musik.

5. Metode Studi Pustaka

Metode penelitian dengan mencari konsep teori dari buku referensi tentang pembuatan video klip dan buku referensi untuk membantu memecahkan permasalahan yang mungkin belum ditemukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan mengetahui keseluruhan isi laporan ini maka di kemukakan sistematika penulisan laporan yang berisikan tiap-tiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi mengenai sejarah dan pengertian multimedia, elemen-elemen multimedia, sejarah singkat dan pengertian video klip, video record standard, tahapan pembuatan video klip, hal-hal yang berhubungan dengan multimedia dan animasi 2-Dimensi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi mengenai analisis sistem, metode swot, dan tahap pra produksi.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi mengenai tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai referensi, baik buku maupun sumber internet yang digunakan dalam penelitian.