

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Di jaman sekarang ini, banyak teknologi yang mulai berkembang pesat, salah satunya adalah kemajuan teknologi multimedia di bidang animasi 2 Dimensi atau selanjutnya akan disingkat 2D. Perkembangan multimedia di bidang animasi 2D sangat terasa sekali bagi penikmat multimedia karena sangat dekat dalam kehidupan sehari-hari seperti pada saat menonton televisi atau video di rumah maupun di kantor.

Menurut seorang pegiat dan dosen animasi di STMM Yogyakarta, Susilo Dwi M, yang dilansir oleh situs berita *online* [Jogja.Tribunnews.com](http://Jogja.Tribunnews.com) (2013), animasi bisa masuk ke segala bidang seperti dalam simulator dalam militer atau kedirgantaraan, kearsitektur, media iklan, hingga media hiburan. Kemudian beliau menegaskan bahwa seluruh TV di Indonesia sekarang sudah banyak mengusung konten animasi. Seperti perhitungannya bahwa ke depan Indonesia akan membutuhkan sekitar 80 serial animasi pertahun. Hal itu membuktikan bahwa peminat terhadap animasi di Indonesia sangatlah banyak (Ari, 2014).

Dalam situs rating film ternama IMDB ([www.imdb.com](http://www.imdb.com)) , tercatat bahwa film-film berpenampilan animasi 2D seperti film *Spirited Away* (2001) memiliki rating sebesar 8.6/10 dan mendapat penghargaan film tingkat tinggi Oscar sehingga bisa disandingkan dengan rating film hollywood terkenal nonanimasi seperti film *Casino Royale* (2006) yang hanya memiliki rating 8.0/10.

Karena perkembangan itulah animasi 2D sekarang, para developer animasi 2D pun sekarang memanfaatkan kemajuan tersebut bukan hanya untuk membuat film animasi 2D yang memiliki cerita, tetapi juga dimanfaatkan untuk pembuatan *bumper* sebagai media periklanan dan juga bisa masuk ke industri musik untuk pembuatan video klip sebuah lagu bertemakan animasi 2D. Dalam sebuah band, video klip digunakan untuk menambah fitur guna menambah peminat band tersebut karena video klip juga tidak terlepas dari nilai komersil. MGcoustik band yang merupakan band religi yang sedang berkembang telah memiliki banyak prestasi dalam berbagai kompetisi dan juga telah membintangi di stasiun-stasiun televisi local, tetapi sampai sekarang belum memiliki sebuah video klip.

Frame by frame adalah teknik untuk pembuatan animasi untuk menggerakkan bagian karakter animasi yang kompleks seperti untuk gerakan mulut (*lipsync*) pada sebuah video klip. Maka penulis mengambil kesimpulan kalau teknik frame by frame adalah teknik yang cocok untuk pembuatan video klip animasi 2D, dan teknik ini juga teknik yang diajarkan selama belajar di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dari uraian masalah dan peluang yang ada maka penulis akan membuat skripsi yang berjudul **"Pembuatan Video Klip Animasi 2D Menggunakan Teknik *Frame By Frame*"** yang akan dipersembahkan untuk grup band asal Yogyakarta, Indonesia bernama MGcoustik dengan vokalis bernama Syarafina pemilik lagu 'Dzikirku' yang akan dibuat video klip bernuansa animasi 2D.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka muncul rumusan masalah dalam pembuatan video klip animasi ini, yaitu ; **Bagaimana membuat video klip animasi 2D menggunakan teknik *Frame By Frame* ?**

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan video klip animasi ini, penulis akan membatasi ruang lingkup dan informasi umum yang lebih sempit yaitu :

1. Skripsi menyajikan informasi tentang pembuatan video klip animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Penerapan teknik *frame by frame* difokuskan pada penggerakan bibir yang menyesuaikan dengan lirik lagu (*lipsync*).
3. Video klip animasi 2D ini akan menampilkan video klip berdurasi 4 menit sesuai durasi lagu 'Dzikirku'.
4. Informasi yang disajikan dalam laporan skripsi ini berisi tentang :
  - a. Praproduksi yang meliputi tahap penentuan ide dan tema, perancangan karakter dan *environment*, dan pembuatan *storyboard*.
  - b. Produksi yang meliputi tahap *drawing*, *coloring*, pembuatan *foreground* dan *background*.
  - c. Pascaproduksi yang meliputi tahap penganimasian, *compositing*, *render*, pembuatan cover, dan *burning cd* untuk diserahkan kepada objek penelitian.

5. Pemanfaatan hasil jadi video klip ini sepenuhnya akan diserahkan kepada pihak objek penelitian yaitu MGCoustik (MAN Yogyakarta 1).
6. Pembuatan video klip animasi ini akan menggunakan aplikasi Microsoft Paint (selanjutnya disebut Ms.Paint), Adobe After Effect CS3, Adobe Audition CS6, dan Adobe Premier CS6.
7. Jumlah karakter pada video klip animasi 2D ini adalah 1 yaitu Syarafina.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dibuatnya penelitian ini adalah untuk menyelesaikan permasalahan dan mendapatkan peluang yang ada dalam latar belakang. Dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat video klip animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan tentang multimedia di bidang animasi 2D yang telah dituntut selama belajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Sebagai media penerapan ilmu, serta uji kemampuan diri sebelum masuk ke dalam dunia kerja yang sesungguhnya dalam bidang multimedia maupun grafis.
4. Mengenalkan pada masyarakat penerapan animasi 2D juga bisa untuk industri musik.

5. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan program S1 serta gelar sarjana di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA jurusan Sistem Informasi angkatan tahun 2011.
6. Sebagai refrensi dan pembelajaran dalam bidang pembuatan video klip dan pembuatan animasi 2D.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **A. Bagi Pembuat**

1. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan tentang multimedia dalam bidang film kartun animasi 2D yang telah ditempuh selama kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Menambah pengalaman dan wawasan dalam pembuatan animasi 2D beserta membuat laporannya sebelum masuk ke dunia kerja yang sesungguhnya.
3. Ikut mengenalkan pada mesyarakat penerapan animasi 2D juga bisa untuk industri musik.
4. Mengisi waktu untuk hal yang bermanfaat dan mengasah kemampuan dan belajar dalam bidang animasi 2D dan grafis dan pembuatan laporan yang baik.

### **B. Bagi Pemilik Lagu**

1. Memiliki video klip hasil dari suaranya sendiri untuk dikenalkan pada orang lain.
2. Menambah menarik lagunya itu sendiri karena disajikan dalam format animasi 2D.



### C. Bagi Akademis

1. Dapat mengetahui seberapa jauh mahasiswa memahami dan mengimplementasikan apa yang telah diajarkan untuk dunia kerja.
2. Sebagai referensi mengajar tentang pembuatan animasi 2D kepada mahasiswa yang ingin mempelajarinya.

### D. Bagi Pembaca Skripsi dan Masyarakat

1. Sebagai media hiburan dan pengetahuan multimedia dibidang animasi.
2. Sebagai pengenalan pemanfaatan animasi 2D untuk bidang industry musik.
3. Sebagai referensi pembuatan video klip animasi pada lagu yang lain.
4. untuk pembelajaran langkah-langkah dalam pembuatan video klip animasi menggunakan teknik *frame by frame*

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat, relevan, dan terarah maka suatu laporan harus memilih metode penelitian yang sesuai dengan isi laporan yang kan dibuat. Metode yang digunakan dalam laporan skripsi ini adalah :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan tiga jenis metode yaitu metode observasi yaitu mengamati langsung perkembangan dan pemanfaatan animasi pada latar belakang masalah, metode studi pustaka yaitu pengumpulan informasi melalui referensi berbagai sumber seperti buku, karya tulis atau artikel di internet untuk mendapatkan data untuk landasan teori, kemudian metode wawancara

kepada salah satu anggota MGCooustik mengenai keanggotaan grup band dan tahun berdiri untuk bagian analisis objek.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Analisa dilakukan 4 tahap, yaitu menganalisa tentang metode frame by frame, kemudian analisa tentang keadaan objek penelitian, analisa SWOT (Strenght, Weakness, Opportunity, Threat), dan analisa kebutuhan. Dilakukan analisa SWOT karena video ini pertama kali diterapkan dalam objek dan sesuatu yang baru dan ada potensi bersaing dengan video klip lain di tempat lain.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan atau praproduksi yaitu meliputi menentukan ide dan tema terlebih dahulu, setelah didapat kemudian perancangan karakter dan *environment* yang sesuai dengan tema, kemudian pembuatan *storyboard* yang akan membimbing cerita atau gambaran seluruh adegan agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

### **1.6.4 Metode Produksi**

Setelah praproduksi dilanjutkan dengan proses *drawing* kemudian diberi pewarnaan atau *coloring*, kemudian pembuatan *background* dan *foreground* yang akan dibutuhkan dalam video klip animasi, kemudian penganimasian yaitu penggabungan dari *frame* satu ke *frame* yang lain dan juga dari adegan satu ke adegan yang lain sehingga timbul efek gerak dan memiliki alur cerita.

### 1.6.5 Metode Implementasi

Pengimplementasian video klip animasi ini dibagi tiga, yaitu implementasi rancangan, implementasi teknik *frame by frame*, dan implementasi hasil. Implementasi tersebut adalah melakukan proses produksi dan pascaproduksi tadi sehingga setelah pengimplementasian tersebut, dilakukan evaluasi. Evaluasinya yaitu objek penelitian akan diajukan questioner yang berisi beberapa pertanyaan kemudian diambil kesimpulan mengenai hasil video klip. Setelah dievaluasi maka akan diambil kesimpulan dan saran yang akan diletakkan pada bab V.

### 1.6.6 Metode Testing

Proses testing dilakukan dengan 2 tahap testing yaitu testing alpha yang merupakan test yang dilakukan oleh developer sendiri dan testing beta yaitu testing yang dilakukan oleh pihak luar developer yaitu objek. Testing alpha dan beta ini berbentuk table pertanyaan yang kemudian dijawab 'ya' atau 'tidak'.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi tentai uraian singkat isi dari tiap bab yang bermanfaat untuk mengetahui apa isi skripsi yang penulis tulis dan juga sebagai pedoman untuk penulis skripsi itu sendiri.

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang mengapa penulis membuat skripsi ini berdasarkan permasalahan dan sebab yang ada dalam sekitar lingkungan penulis. Kemudian masalah tersebut dirumuskan dalam beberapa pertanyaan



yang berhubungan dengan inti masalah yang kemudian dijawab dalam tujuan dan maksud penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Di dalam bab ini berisi analisa tentang teknik *frame by frame* dan objek penelitian, kemudian pengertian-pengertian istilah yang berkaitan dengan isi skripsi dalam hal ini tentang video klip animasi 2D. Setelah definisi-definisi dijelaskan kemudian menjelaskan tahap-tahap apa yang dilakukan untuk membuat video klip animasi 2D yang akan dibuat dalam skripsi ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi penjabaran analisa terhadap teknik *frame by frame* dan juga terhadap objek penelitian. Disamping itu terdapat langkah langkah praproduksi seperti penentuan tema, judul, desain karakter dan *environment*, pembuatan *storyboard*, dan penulisan ulang lirik lagu yang akan dijadikan video klip animasi.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tahap produksi yaitu animasi dibuat setelah tahap praproduksi pada bab 3 yang meliputi tahap menggambar adegan *per-frame*, kemudian dilanjutkan pada tahap penganimasian dan *editing* video kemudian tahap terakhir adalah *render* video kemudian proses pembuatan sampul CD hasil jadi video klip animasi. Bab ini juga berisi pengimplementasian proyek pada objek penelitian.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dan saran-saran tentang hasil video klip animasi untuk proyek lain kedepannya agar lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

