

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

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. Didukung oleh pemanfaatan efisiensi dan efektifitas teknologi untuk memperoleh informasi yang cepat, tepat dan akurat, komputer dapat bekerja dengan akses ketelitian maupun kecepatan yang tinggi dibandingkan dengan akses kerja otak manusia. Dengan demikian memaksa masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan teknologi tersebut. Teknologi yang diciptakan untuk membantu meringankan beban aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknologi tersebut adalah teknologi informasi berbasis komputer yang cenderung lebih mudah, cepat diterima oleh masyarakat khususnya kalangan intelektual. Namun, tidak menutup kemungkinan bagi masyarakat yang belum bersentuhan dengan teknologi untuk mempelajarinya. Multimedia merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi tersebut, yaitu teknologi informasi yang menggabungkan gambar, teks, suara, video, animasi menjadi system informasi yang berguna dalam menyampaikan pesan atau media promosi. Sehingga penerima informasi akan merasa puas karena mendapatkan informasi yang akurat dan sekaligus menarik.

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan yang terjadi tersebut sangat mudah ditemui. Salah satu bidang yang dapat dipadukan dengan adanya perkembangan bidang multimedia tersebut adalah musik. Dalam hal ini dapat diambil sebagai contoh adalah video klip yang sering kali digunakan sebagai media perkenalan dan promosi hasil karya musisi-musisi diseluruh dunia. Terdapat berbagai jenis film dan video klip yang sering diproduksi, mulai dari yang seluruhnya ditokohkan dan diperankan oleh manusia hingga yang menggunakan animasi 2D atau kartun yang diperankan oleh tokoh-tokoh berupa karakter yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku layaknya manusia. Banyak musisi atau grup musik dalam negeri maupun luar negeri yang telah menggunakan dan menerapkan animasi 2D 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 2D 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 2D pada video klip tersebut.

Pembuatan animasi 2D secara tradisional terbilang sangat rumit dan memakan waktu pembuatan yang lama. Hal ini disebabkan para animator harus melakukan penggambaran secara manual diatas kertas dengan jumlah yang banyak dengan pertimbangan bahwa semakin banyak gambar dalam satu gerakan maka akan semakin halus gerakan yang dihasilkan. Kemudian setelah itu harus melakukan proses scan satu per satu untuk mendapatkan hasil gambar digital yang banyak. Tetapi dengan munculnya berbagai teknologi dan software-software pembuat animasi, hal tersebut dapat diminimalkan. Semua proses yang dilakukan secara manual dapat dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta spesial efeknya semuanya di kerjakan dengan komputer. Teknik seperti yang telah diuraikan tersebut adalah teknik 2D Digital Animation atau biasa disebut juga dengan Animasi Komputer. Didalam teknik 2D Digital tersebut masih terdapat beberapa teknik yang dapat dilakukan untuk membuat animasi 2D, salah satunya adalah teknik *Staging*. Teknik *Staging* Adalah Keseluruhan gerakan dalam sebuah adegan dengan jelas dan detail direncanakan terlebih dahulu yang akan digambarkan sebagaimana sebuah “*shot*”, yaitu mencakup tentang *angles*, *framing*, dan *scene length* (durasi).<sup>1</sup> *Staging* berhubungan dengan pembuatannya, termasuk sudut pengambilan gambar, framing dan panjang scene. Hal

---

<sup>1</sup> Suyanto, M, Yuniawan A. 2006. “Merancang Film Kartun Kelas Dunia”, Andi Yogyakarta, hal 68

ini akan mempengaruhi penonton dan memudahkan penonton memahami interaksi yang terjadi pada animasi.<sup>2</sup>

Sehingga animator dapat membuat animasi dengan sudut pandang kamera yang jelas dan tidak membuat penonton bosan untuk menonton animasi 2D tersebut. Namun demikian, gambar-gambar yang dibuat dengan alat digital dan software pembuatan animasi akan terlihat sedikit kasar dan kaku dibanding gambar yang dibuat diatas kertas dengan menggunakan tangan. Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul **“Pembuatan Video Klip Animasi 2D Untuk Super Magnum Band Dengan Lagu Berjudul “Mengejar Mimpi” Menggunakan Teknik Staging”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana cara menempatkan gambar yang jelas dan sudut pandang berbeda agar penonton tidak bosan dan jenuh untuk video klip animasi 2D "Mengejar Mimpi" dengan menggunakan teknik *Staging*.

---

<sup>2</sup> Iwan Binanto, 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Penerbit Andi. Hal 220

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas penulis membatasi pada penyampaian informasi secara umum, melainkan lebih pada perancangan pembuatan video klip dengan teknik *Staging* agar hasil video klipnya tidak membosankan, lebih bagus dan mengena dalam memperkenalkan Super Magnum Band, yang melalui beberapa tahapan proses, yaitu :

#### 1. Pra Produksi

Dalam proses ini meliputi pencarian ide video klip animasi 2D ini yang disesuaikan dengan tema yang ada pada lagu, perancangan karakter, pembuatan skenario, dan pembuatan storyboard.

#### 2. Produksi

Proses meliputi *drawing*, *coloring*, perancangan background, dan penganimasian yang semua proses dilakukan didalam komputer menggunakan software-software yang ada.

#### 3. Pasca Produksi

Proses ini meliputi penggabungan animasi dan musik serta proses rendering menjadi sebuah video klip berbasis animasi 2D.

Adapun software-software yang digunakan dalam pembuatan video klip animasi 2D dengan teknik *Staging* ini, yaitu :

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

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

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

1. Dapat menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama ini didapat untuk diaplikasikan secara nyata dalam praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.
2. 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.
3. Sebagai media untuk memperkenalkan tentang keberadaan Super Magnum Band kepada masyarakat luar 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.

### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan adanya pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap. Dengan adanya kelengkapan data ini maka didalam penyusunan skripsi akan mengurangi munculnya hambatan-hambatan, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi akan tercapai.

Adapun beberapa metode yang penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data, yaitu :

1. Metode Wawancara

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 dengan melakukan pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap aliran musik indie, baik dari musik maupun video klip, logo, cover CD. Selain itu juga melakukan pengamatan tentang perkembangan grup band indie khususnya di Yogyakarta dengan mengamati aliran musik, kualitas bermusik serta cara pendistribusian yang diterapkan oleh band-band tersebut. Juga

pengumpulan data-data yang berhubungan dan dibutuhkan dalam penyusunan skripsi ini.

### 3. Metode Dokumentasi

Metode ini mencakup kumpulan-kumpulan artikel yang menunjang dan bersangkutan dengan skripsi ini. Mulai dari majalah, buku, internet serta artikel-artikel lain yang berhubungan dengan perkembangan band indie.

### 4. Metode Studi Kepustakaan

Metode ini mengacu pada pengumpulan data-data dengan mencari sumber dari buku-buku sebagai kajian dasar teori didalam melakukan penelitian.

## 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 multimedia, sejarah animasi dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan multimedia dan animasi 2D. Selain



itu dalam bab ini juga akan diuraikan tentang tinjauan singkat sistem perangkat lunak digunakan.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai tinjauan umum, profil, visi dan misi Super Magnum Band serta akan dijelaskan tentang analisis sistem, analisis biaya manfaat, dan rancangan sistem.

### BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap-tahap perancangan dan pembuatan video klip 2D dengan teknik *Staging* dari proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

### BAB V PENUTUP

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