

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi saat ini diterapkan pada iklan, film layar lebar, maupun video klip. Bahkan animasi saat ini juga menjadi box office. Hal itu menggunakan animasi sebagai cara untuk mendapatkan perhatian lebih dari para penikmatnya. Hal-hal yang tidak mungkin terjadi dalam dunia nyata bisa terjadi dalam dunia animasi. Hal itu menjadi daya tarik bagi para penontonnya. Seperti halnya perubahan yang terjadi pada bentuk tubuh, raut muka, tindakan dan perilaku objek dapat digambarkan sesuai rancangan animator, sehingga membuat objek tersebut terlihat menarik.

Namun pemanfaatan animasi dalam video klip masih terbilang terbatas. Dalam perkembangan musik di Indonesia hanya beberapa group band ternama yang sudah menggunakan animasi sebagai video klip, seperti padi, samsons, dan band ternama lainnya, seperti lagu samsons yang berjudul "hey gadis". tokoh utama dalam video tersebut dirancang sedemikian rupa, sehingga tampak seperti vokalis samsons, yaitu bams. Bentuk tubuh dan perilaku tokoh utama dalam video terlihat lebih menarik dengan tampilan animasi. selain samsons, padi juga memngeluarkan video animasi berjudul "tempat terakhir". dalam video tersebut animator menerapkan prinsip-prinsip animasi seperti squash and stretch, staging, arcs dan exaggeration. dengan penerapan prinsip-prinsip animasi pada video tersebut, gerakan seperti terbang dengan permadani bisa diciptakan dimana jika dalam dunia nyata gerakan tersebut tidak mungkin terjadi.

Dalam perancangan ini saya menggunakan Toon Boom Animate sebagai software utamanya. Pemanfaatan penuh Toon Boom Animate yang khusus digunakan untuk pembuatan animasi 2 dimensi yang menawarkan beberapa fasilitas lebih, dibandingkan software lain. Fasilitas inilah yang akan dimanfaatkan secara optimal untuk proses produksi. Toon Boom Animate yang memberikan fasilitas lebih seperti *Forward Kinematic*, *Hierarchies*, *Inverse Kinematic*, *Lip-Sync*, *Camera View*, *Animation Peg*, dan lain-lain. Dari uraian diatas maka terciptalah ide untuk membuat skripsi dengan judul **“Perancangan animasi 2D menggunakan teknik inverse kinematik untuk project video klip lagu (Cinta Putih – Alponds)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu : Bagaimana menggunakan teknik Inverse Kinematik pada Toon Boom Animate dalam pembuatan video klip lagu “Cinta Putih - Alponds”?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari topik yang dibahas maka diambil batasan – batasan :

1. Pada perancangan video klip animasi 2 dimensi lagu “Cinta Putih - Alponds” akan menggunakan teknik Inverse Kinematik.
2. Perangkat lunak utama yang akan digunakan adalah Toon Boom Animate.

3. Pembahasan hanya pada animasi 2 dimensi karena Toon Boom Animate Pro 2 adalah software khusus animasi 2 dimensi.
4. Durasi video berdasarkan durasi lagu.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan video klip lagu dengan animasi 2 dimensi yang dapat dinikmati masyarakat pecinta animasi.
2. Untuk mempelajari teknik modern yaitu *Inverse Kinematic* dalam pembuatan animasi 2 dimensi.
3. Bisa memanfaatkan secara penuh tool-tool yang disediakan pada Toon Boom Animate.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis:

1. Menambah pengetahuan di bidang animasi, khususnya pada animasi 2 dimensi.
2. Implementasi ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
3. Membagi pengetahuan penulis tentang software animasi Toon Boom Animate melalui skripsi yang penulis buat.
4. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata 1 Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA :

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi berbasis animasi 2 dimensi.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.
3. Alternatif bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk menggunakan software Toon Boom Animate pada lab Multimedia dan menggunakannya sebagai software utama pada mata kuliah Film Kartun.

1.5.3 Bagi Animator :

1. Referensi bagi animator dalam mengembangkan pembuatan animasi 2 dimensi.
2. Memberi gambaran pembuatan animasi 2 Dimensi menggunakan teknik Inverse Kinematik.
3. Tutorial Toon Boom Animate yang berbahasa Indonesia.

1.5.4 Bagi Masyarakat Umum :

1. Referensi bagi masyarakat umum atau pelajar yang mempunyai ketertarikan pada animasi 2 dimensi.
2. Memperkenalkan software Toon Boom Animate kepada masyarakat.
3. Mengenalkan lebih dekat tentang animasi kepada masyarakat umum.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu :

a. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara dilaksanakan untuk menggali informasi pada pihak yang lebih ahli, sehingga didapat analisis yang lebih baik.

c. Metode Studi Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan Animasi 2 dimensi dan Toon Boom Animate.

d. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung dan pencatatan terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang disusun kedalam masing-masing bab, dimana pada masing-masing bab akan diuraikan masalah-masalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan tentang : latar

belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan tentang pengertian animasi, sejarah perkembangan animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, sumber daya manusia, tahap-tahap produksi video klip animasi, dan pengenalan terhadap software Toon Boom Animate.

BAB III : PRA-PRODUKSI

Bab ini menjelaskan tentang tahap perancangan video klip animasi atau pra-produksi. Tahap pra-produksi bisa juga dikatakan sebagai tahap persiapan sebelum membuat atau memproduksi animasi.

BAB IV : PRODUKSI DAN PASCA-PRODUKSI

Bab ini menguraikan pembuatan video klip animasi lagu "cinta putih - Alponds" pada tahap produksi dan pasca-produksi menggunakan Toon Boom Animate.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini meliputi kesimpulan yang didapat dari pembuatan video klip animasi 2 dimensi menggunakan Toon Boom Animate dan saran untuk menggunakan teknik yang lebih baik.