

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, dan instrumennya. Di bidang promosi, pemanfaatan multimedia dapat digunakan untuk pembuatan video klip dan dapat membantu suatu group musik untuk lebih mempromosikan bandnya. Melalui video klip ini pula, pesan yang hendak disampaikan pengarang lagu serta para anggota group band dapat lebih terealisasikan dalam bentuk yang lebih nyata.

Dewasa ini, perkembangan animasi dapat dikatakan berkembang cukup pesat. Terbukti dengan banyak bermunculannya produk-produk animasi, seperti: video game, iklan, kartun, maupun video klip.

Namun pemanfaatan animasi dalam pembuatan sebuah video klip, khususnya teknik animasi frame masih terbilang sangat jarang digunakan. Hal ini dikarenakan proses pembuatan animasi terbilang lebih rumit dari pada pembuatan video klip biasa seperti pada umumnya. Pembuatan animasi terbilang lebih rumit dikarenakan terdapat banyak tahapan-tahapan yang dilakukan secara manual, seperti: pembuatan karakter, background, maupun storyboard. Kemudian pengolahan gambar tersebut dilakukan satu per satu sehingga akan mengahasilkan sebuah gambar yang bergerak (animasi). Proses ini lebih memakan cukup banyak waktu.

Panglima Kumbang adalah sebuah group band yang berasal dari kabupaten Gunungkidul, tepatnya kota Wonosari. Panglima kumbang memilih aliran musik *Folk Rock*, ditambah dengan harmonika dan biola sebagai ciri khas musikalitas mereka. Selama ini promosi yang dilakukan oleh Panglima Kumbang band hanya sebatas melalui radio dan beberapa pentas seni lokal saja. Promosi seperti ini dirasakan kurang efektif dalam memperkenalkan musik mereka pada masyarakat luas. Melihat perkembangan animasi saat ini, Panglima Kumbang ingin membuat sebuah video klip untuk lebih meningkatkan daya promosi melalui media visual dan jejaring sosial. Pembuatan video klip ini dirasa memiliki sebuah prospek yang bagus dan tepat sebagai salah satu media promosi group band mereka. Pemilihan jalur animasi dalam pembuatan video klip ini dikarenakan Panglima Kumbang band ingin menjadikan video klip animasi dengan teknik *frame animation* ini sebagai gaya dan ciri khas mereka dalam video klip pertamanya. *Flip book* merupakan animasi seperti buku yang dibuka dengan cepat, dan semua gambar akan kelihatan bergerak sesuai dengan urutan atau susunan gambar. Antara gambar yang satu dengan yang lain berbeda. Dengan beberapa gambar yang berbeda tersebut, kemudian merubahnya menjadi animasi yang panjang maupun pendek, tergantung banyak sedikitnya jumlah gambar yang dibuat. Dengan konsep *flip book animation* dengan menggunakan teknik *frame animation* sebagai pendukungnya, diharapkan mampu memberikan nuansa baru dalam dunia animasi. Sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri, khususnya pada bidang promosi dari video klip Panglima Kumbang Band.

Berdasarkan uraian diatas, penulis penulis mengajukan diri sebagai pembuat video klip dari band “Panglima Kumbang” dikarenakan produksi animasi sejalan dengan bidang studi yang penulis tekuni, dan merupakan sebuah tantangan baru bagi penulis. sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi dengan judul **Pembuatan Video Klip “Cinderella Mata” Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 3 Oleh Band “Panglima Kumbang” Berbasis Animasi 2D.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penulisan ini yaitu:

Bagaimana merancang dan membuat sebuah *flip book* untuk selanjutnya dianimasikan secara visual menjadi sebuah video klip dari Panglima Kumbang yang berjudul Cinderella Mata dengan teknik *frame animation*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian diberikan dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun batasan yang dimaksud antara lain:

1. Pengenalan video musik Panglima Kumbang ini hanya menggunakan animasi 2D.
2. Pembuatan animasi pada video musik Panglima Kumbang ini hanya menggunakan 2 warna (hitam dan putih), tidak melalui proses coloring dan hanya menggunakan arsiran untuk memperjelas outline gambar.
3. Teknik animasi yang dipakai dalam pembuatan video klip ini adalah *frame animation*.

4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash Professional CS3, Adobe After Effects CS3, Format Factory.
5. Durasi video klip mengikuti lagu.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dibuatnya penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### 1. Internal

- a. Sebagai syarat kelulusan program strata satu STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Mampu membuat video klip animasi *flip book*.
- c. Mengetahui unsur-unsur yang diperlukan untuk membuat sebuah video klip animasi.

##### 2. Eksternal

Video klip ini dibuat ditujukan untuk:

- a. Media promosi lagu dari Panglima Kumbang band yang berjudul Cindera Mata.
- b. Memberikan suatu pesan dan arti dalam sebuah lirik-lirik lagu yang dikemas menjadi sebuah cerita yang saling bersambungan.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan video klip ini adalah sebagai berikut:

1. Mengerti akan bagaimana pembuatan video klip dengan *flip book* sebagai penerapan animasinya.
2. Faham dalam penyampaian isi yang terkandung dalam lirik-lirik lagu.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data pembuatan video klip animasi 2D guna memperlancar pembuatan proyek penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data, yaitu :

### 1. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab kepada pencipta lagu dan para anggota band Panglima Kumbang.

### 2. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat secara garis besar isi laporan skripsi ini per bab, adalah sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dari skripsi ini, yaitu tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan laporan penelitian.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian secara lebih mendetail, berupa definisi yang berkaitan dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang video klip animasi 2D yang dibuat, tujuan pembuatan, dan penggunaan aplikasi untuk membuat video klip animasi 2D tersebut.

### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tahapan-tahapan pembuatan video klip animasi 2D menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS3, After Effect CS3, dan Flash CS3.

### BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari penulisan skripsi ini.

