

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adanya perkembangan dari waktu ke waktu memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap kebutuhan manusia. Dalam industry musik, saat ini tidak cukup hanya ditampilkan dalam bentuk audio saja, namun juga video yang merupakan representasi dari isi yang terkandung didalam lagu tersebut. Seiring dengan perkembangan teknologi, hal tersebut berdampak pula pada perubahan sikap hidup dan kebutuhan manusia. Dimasa ini video clip tidak hanya tersaji dalam bentuk rekaman video, namun mulai merambah ke berbagai teknik lainnya, seperti : 2D, 3D stop motion dan masih banyak yang lainnya.

Animasi 2D atau animasi dua-dimensi dikenal juga dengan nama *flat animation*. Pada awalnya diciptakan animasi berbasis dua dimensi (*2D animation*), realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Untuk itu animasi dua dimensi sama saja dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *cartoon*, yang artinya gambar yang lucu.

Lagu berjudul "Rindu Kebersamaan" yang diciptakan oleh grup band DINIATI ini menceritakan tentang 5 sahabat. Dimana dari sekolah dasar sampai sekolah menengah, mereka selalu bersama-sama. Namun setelah selesai mereka saling berpisah untuk mencari pekerjaan di berbagai kota yang berbeda. Dalam video

clip ini akan menggunakan animasi dua dimensi dengan prinsip *straight ahead action and pose to pose*.

Ada dua hal yang menjadi latar belakang untuk membuat video clip ini. Band DINIATI belum mempunyai media berbentuk video klip, animasi dua dimensi dapat berkontribusi memberikan warna dan nuansa berbeda pada perindustrian video clip.

Video clip merupakan salah satu bentuk pengespresian musik untuk memvisualisasikan arti dan maksud lagu, agar mudah di pahami masyarakat. Disini masyarakat melihat video clip dari dua sisi, yakni audio visual, yang tentunya dikemas dalam kemasan yang menarik. Harapannya, dengan membuat tampilan yang berbeda dan menarik, lagu berjudul "Rindu kebersamaan" dapat dikenal oleh masyarakat luas



1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat suatu perancangan visual video clip pada lagu berjudul “rindu kebersamaan” menggunakan penerapan animasi dua dimensi dengan prinsip *straight ahead action pose to pose* sehingga dapat menyampaikan maksud dan tujuan dari lagu.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan penerapan animasi dua dimensi pada video clip band Diniati yang berjudul “Rindu kebersamaan” memberi batasan yaitu:

- a) Animasi yang dibuat adalah animasi 2D yang merujuk ke kartun jepang.
- b) Proses dalam pembuatan animasi adalah dengan gambar secara digital dengan menggunakan wacom Metode yang di pakai adalah dengan prinsip *straight ahead action pose to pose*.

Sedangkan software yang di gunakan adalah sebagai berikut

- a) Adobe photoshop cs3
- b) Adobe after effects cs3
- c) Adobe premier pro cs3
- d) Toon boom Harmony

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan perancangan dan pembuatan video clip yang berjudul “Rindu kebersamaan” dengan penerapan animasi 2D adalah:

- a) Maksud Penelitian

1. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang strata satu jurusan teknik informatika sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer (STMIK AMIKOM JOGJAKARTA)
2. Penerapan ilmu yang didapat di perkuliahan sehingga ilmu yang didapatkan mampu bermanfaat bagi diri sendiri khususnya dan bagi orang lain pada umumnya.

b) Tujuan Penelitian

1. Memperkenalkan lagu band Diniati yang berjudul “Rindu kebersamaan” kepada masyarakat luas sebagai media promosi.
2. Memberikan pengetahuan tentang pembuatan video clip dengan penerapan animasi dua dimensi dengan prinsip *straight ahead action pose to pose* yang menarik dan berbeda.
3. Dapat menyajikan musik dan video clip dimedia dan entertainment, misalnya di televise, youtube.

1.5 Metode Penelitian

Penulis mendapatkan data melalui berbagai metode, yaitu:

1. Metode Keperustakaan

Yaitu proses pengumpulan data dari buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang terdapat diperpustakaan.

2. Metode Observasi

Yaitu memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan animasi 2D dan video clip.

3. Metode Study Literatur

Yaitu memperoleh data dengan pemanfaatan dunia internet, dengan menjelajahi situs-situs tentang animasi 2D dan video clip.

4. Metode Wawancara

Yaitu memperoleh data dengan cara melakukan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang sudah ahli dalam animasi 2D dan video clip.

1.6 Sistematika Penulisan

Disini penulis akan membagi menjadi beberapa Bab dengan pokok permasalahan masing-masing.

Bab I: Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian data dan sistematika penulisan.

Bab II: Landasan teori

menguraikan landasan teori, pengertian animasi, sejarah animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, jenis film animasi berdasarkan tekniknya, jenis film animasi berdasarkan prosesnya, video, membuat video klip, setandar video, format digital, langkah-langkah pembuatan animasi kartun, perangkat lunak yang di gunakan dalam pembuatan kartun.

Bab III: Analisis dan perancangan

dalam analisis dan perancangan menguraikan tujuan umum, potensi, strategi promosi, visi dan misi, analisis sistem, identifikasi masalah, analisis masalah, pemecahan masalah, analisis swot, analisis kebutuhan sistem, kebutuhan software, pra produksi,

Bab IV: Implementasi Dan Pembahasan

dalam implementasi dan pembahasan menguraikan produksi dan pasca produksi

Bab V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

