

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi multimedia yang berkembang luar biasa saat ini adalah multimedia dalam bidang dunia animasi. Animasi secara umum, dapat didefinisikan sebagai seni atau teknik membuat hidup dan Bergeraknya suatu object diam dan tidak bergerak. Dalam pembuatan animasi terdapat beberapa teknik yang dipakai. Seperti animasi 2 dimensi, *animasi stop motion*, dan animasi 3 dimensi.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, animasi 2D maupun 3D telah digunakan dalam pembuatan iklan, video klip, maupun pembuatan film. Kemajuan teknologi di bidang multimedia teknik pembuatan animasi 3D lebih dominan dari pada 2D. Pembuatan animasi 3D cenderung menggunakan software-software yang mahal, spesifikasi komputer yang canggih, dan pembuatan yang memakan lama dalam proses produksinya terutama pada saat proses rendernya. Sedangkan animasi 2D cenderung menggunakan software-software yang ringan, spesifikasi komputer yang rendah, dan pembuatan yang cenderung lebih cepat dibanding dengan 3D.

Dalam pembuatan animasi 2D terdapat keunikan proses pembuatan dari mulai menggambar, teknik pewarnaan, teknik memainkan timeline, dan pemberian effect digital. Permainan teknik shading yang diasumsikan seperti

halnya dalam 3D menambah kesan yang menarik di dalamnya. Keberadaan *digital painting* dalam proses animasi mempermudah dalam pengerjaan pembuatan animasi 2D. Sehingga pengerjaan dapat dilakukan di komputer secara keseluruhan, tanpa melibatkan proses menggambar tradisional yang dilakukan di atas lembar - lembar kertas.

Dengan masalah tersebut, maka penulis skripsi ini mengambil judul Pembuatan Video Clip Animasi 2D "Kita Untuk Mereka" Grup Band Anatema Menggunakan Digital Painting dengan Tablet Pen.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang ingin dipecahkan dalam skripsi ini adalah bagaimana membuat animasi dalam bentuk 2D dengan teknik *digital painting* dengan tablet pen untuk diimplementasikan pada sebuah video clip "Kita Untuk Mereka" dari grup band Anatema.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis untuk dapat lebih terperinci dalam pengambilan keputusan yang tepat. Batasan masalahnya yaitu :

1. Pembuatan animasi digambar menggunakan tablet pen (baik dalam menggambar karakter, menggambar animasi, dan menggambar background).

2. Pembuatan menggunakan software Adobe flash, Adobe Photosop, Adobe Preimere, dan Adobe After Effect.
3. Animasi berbentuk 2D.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Membuat animasi 2D untuk diimplementasikan pada sebuah video clip.
2. Untuk media sarana promosi lagu "Kita Untuk Mereka".
3. Sebagai salah satu project pembuatan video clip dalam bentuk animasi 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut :

a. Bagi Penulis :

1. Menerapkan teori yang sudah dipelajari selama kuliah di STMIK AMIKOM .
2. Mengimplementasikan animasi 2D pada pembuatan video klip.
3. Dapat mempelajari kesulitan dan kemudahan dalam proses pembuatannya.
4. Memperoleh gelar Strata (SI) di bidang Sistem Informasi.

b. Bagi Band :

1. Sebagai salah satu video clip untuk lagu "Kita Untuk Mereka" dalam bentuk animasi 2D.
2. Media pemasaran lagu "Kita Untuk Mereka" dalam bentuk video clip, seperti diupload di media sosial atau youtube untuk memperkenalkan lagu tersebut.

c. Bagi Para Animator

1. Sebagai sarana pembelajaran bersama tentang digital painting pada animasi 2D.
2. Menjadi tolak ukur kemampuan antar para animator di bidang animasi 2D.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penelitian, diperlukan metode yang efektif. Sehingga dalam penyusunan skripsi menggunakan metode sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan ketua band Anatema.

2. Metode Analisis Kasus

Penulis memperoleh data dari kasus dan berdasarkan referensi dari literatur - literatur untuk dikaji dan diimplementasikan dengan masalah yang ada.

3. Metode Kepustakaan

Penulisan melakukan sebuah studi pustaka dengan mencari literatur - literatur yang diperlukan sebagai refrensi dalam penulisan skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan Data

Sistematika penulisan yang digunakan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

Bab I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

Bab II : DASAR TEORI

Dalam bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, pengertian digital painting, pengertian animasi, sejarah perkembangan animasi, prinsip-prinsip animasi, macam-macam animasi, teknik pembuatan animasi, perwarnaan, tahapan pembuatan animasi, perangkat lunak, dan perangkat keras yang digunakan.

Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai band dan lagu, ide cerita, perancangan karakter animasi, storyboard, analisis kebutuhan perangkat, dan tahap pembuatan.

Bab IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai bagaimana pembuatan video clip menggunakan animasi 2D dengan tablet pen.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

