

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam kemajuan dunia teknologi komputer sangat pesat dan cepat telah mencapai saat yang mengagumkan, hampir semua bidang pekerjaan didunia dikendalikan oleh komputer. pekerjaan-pekerjaan yang dahulu membutuhkan banyak tenaga manusia, sekarang telah tergantikan oleh mesin yang kesemuanya itu dikendalikan oleh komputer. Kemajuan teknologi komputer disebut juga memberikan kontribusi bagi kemajuan dan perkembangan dunia multimedia, sebagai contoh kemajuan komputerisasi dibidang multimedia adalah dengan kemajuan pesat dalam bidang industry musik.

Industri musik saat ini tidak hanya menonjolkan audio saja tetapi juga menunjukkan animasi visual untuk memberikan kepercayaan dan pengenalan yang lebih mudah dan cepat kepada masyarakat dan khalayak ramai. Maka diperlukan adanya sebuah video klip yang bertujuan sebagai sarana memperkenalkan sebuah band atau penyanyi sebagai figure public kepada masyarakat nantinya. Teknologi komputer memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur salah satunya adalah animasi. Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Dari

sekian banyak teknik animasi salah satunya adalah animasi frame (frame animation).Yaitu teknik menampilkan sebuah gambar yang berurutan secara cepat, diantara gambar satu (frame satu) dengan gambar lain (frame lain) berbeda.

Tidak hanya perkembangan multimedia khususnya animasi yang berkembang pesat, perkembangan musik pun banyak yang telah berkembang.Terlihat pada kenyataannya di kota-kota besar di Indonesia, telah banyak ajang-ajang musik yang disediakan. Entah itu aliran musik pop, rock, dangdut, dan tentu saja aliran musik indie.khususnya di Yogyakarta, telah banyak juga band-band indie yang terkenal. Dalam hal ini penulis ingin mempromosikan Diafragma sebagai band yang mengusung aliran musik pop serta ingin lebih dikenal dan dipromosikan di kota Yogyakarta. Disini penulis mempunyai usaha yang bersifat mempromosikan seluas-luasnya kepada orang dalam hal ini adalah terutama anak muda Yogyakarta dan sekitarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi pokok permasalahannya adalah bagaimana cara membuat video musik animasi 2D menggunakan teknik animasi frame pada band Diafragma yang berjudul "*kasih terakhirku*" sebagai media promosi kesemua masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan video musik animasi band Diafragma ini, penulis memberikan batasan sebagai berikut :

- 1.Video musik hanya menggunakan animasi 2D yaitu menggunakan teknik animasi frame (Frame Animation).
- 2.Pembuatan video musik ini digunakan sebagai media promosi
- 3.Video ini menggunakan Adobe CS5 dan Final Cut Pro 10.0.3

1.4 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi di atas serta latar belakang masalah yang diteliti diurainya sebelumnya, maka penulis bertujuan untuk :

- 1.Meningkatkan kualitas promosi band Diafragma
- 2.Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasinya dengan harapan ilmu yang dipelajari bias bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
- 3.Untuk memenuhi syarat kelulusan Strata 1 (S1) STMIK AMIKOMYogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi penulis :

1. Dapat merancang animasi sebuah video musik animasi sesuai dengan kemampuan diri.
2. Menambah pengalaman secara langsung suatu proyek multimedia, khususnya video musik animasi.
3. Menerapkan ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga bias diterapkan dilapangan.
4. Untuk memenuhi syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Bagi Pembaca :

1. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator lokal.
2. Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan video musik animasi agar dapat menambah wawasan baru.
3. Sosialisasi teknologi, khususnya dibidang multimedia dan animasi yang ditujukan kepada khalayak umum.
4. Bisa melihat cara kerja software yang di miliki produk apple yaitu Final Cut Pro 10.0.3.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yaitu suatu metode berpedoman buku yang ada, baik dari perpustakaan disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal yang berkaitan dengan informasi yang dibutuhkan berupa catatan, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya.

3. Metode Observasi

Metode observasi yaitu mencari dan mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap video musik animasi yang populer dan kelengkapan informasi genre musik pop.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka

sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : DasarTeori

Pada bab ini menerangkan teori animasi dan menguraikan masalah pengamatan secara umum, seperti system perangkat lunak yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

BAB III : Analisis Dan Perancangan

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan umum, profil, visi dan misi grup band Diafragma, pra produksi dan analisis biaya manfaat.

BAB IV : Implementasi Dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap perancangan dan pembuatan video klip kartun 2D band Diafragma. Mulai dari produksi dan pasca produksi.

BAB V : Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

