

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media hiburan film animasi 2D dari dahulu hingga sekarang ternyata masih banyak diminati oleh masyarakat di dunia. Dahulu mungkin kita hanya dapat menonton melalui televisi saja, namun dengan kemajuan teknologi sekarang kita dapat menonton melalui DVD, Handphone, Tablet, bahkan *Streaming* di internet kapanpun kita mau. Amerika dan Jepang merupakan contoh Negara terbesar penghasil film animasi 2D yang berkualitas dan profesional. Sekarang film animasi 2D atau disebut juga film kartun ini kian hari makin banyak dan sangat beraneka ragam genrenya, semua itu bertujuan untuk memuaskan penonton dan penjualan yang lebih luas lagi.

Perkembangan film kartun di Indonesia saat ini cukup meningkat, banyak komunitas *indie* mengembangkan ide kreatifnya melalui film kartun. Namun karena kualitasnya masih jauh dari kelas dunia maka film kartun di Indonesia kurang diminati oleh masyarakat di dalam negeri sendiri. Dan karena kurangnya peran investor yang mau bekerja sama dalam bidang ini, maka hal ini menjadi kendala seorang animator untuk berjuang lebih jauh lagi.

Metallic Ass merupakan band beraliran *Thrash Metal* dari Yogyakarta. Band ini termasuk band *Thrash Metal* pendatang baru, namun cukup dikenal para *Indonesia Thrashhead* karena salah satu single-nya masuk dalam album kompilasi band Thrash Metal terbaik "*Konspirasi Thrash*". Metallic Ass merupakan band

yang unik, lirik-lirik dalam albumnya mungkin terdengar konyol dan komedi, hal tersebut semata-mata karena mereka ingin menyajikan musik metal secara ceria dan bisa dinikmati. Sebelumnya Metallic Ass telah membuat video klip sederhana yang dibuat di dalam studionya dan penggabungan beberapa live konsernya. Karena kurangnya fasilitas yang memumpuni, video klip tersebut terkesan biasa dan belum memenuhi standar televisi.

Penulis mengambil judul: "Pembuatan Video Klip Animasi 2D "Thrash Metal 1983" untuk Band Metallic Ass Yogyakarta". Sehingga dengan adanya video animasi 2D ini dapat membuat karakter band lebih *imajinatif* dan menjadi daya tarik tersendiri untuk khalayak luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan video klip animasi 2D "Thrash Metal 1983" menggunakan software Adobe Flash CS5 dengan metode Cut Out animation kelas dunia, sehingga menarik bagi produser untuk mendanai proyek pembuatan video klip lebih lanjut?
2. Bagaimana membuat video klip animasi 2D "Thrash Metal 1983" sebagai media promosi band Metallic Ass yang menarik dan memenuhi standar televisi nasional?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan arah bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis menentukan batasan masalah penelitian, yaitu pada proses pembuatan video klip animasi "Thrash Metal 1983" berbasis 2D menggunakan metode *cut out animation*. Dalam pengerjaannya menggunakan beberapa software pembantu, mulai dari metode pembuatan animasi pada proses praproduksi, produksi, hingga pada proses post produksi.

Seperti yang telah dijelaskan diatas, software yang digunakan pada pembuatan animasi ini adalah:

1. Adobe Flash CS5
2. Adobe Photoshop CS5
3. Audacity
4. Adobe After Effect CS5
5. Adobe Premiere Pro CS5

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat untuk meraih gelar S1 pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat video klip animasi 2D salah satu lagu Metallic Ass yang berjudul *Thrash Metal 1983* sebagai media promosi band.

3. Meningkatkan motivasi para pembaca dalam peningkatan produktivitas dan semangat untuk menjadi animator-animator masa depan.
4. Memberi tambahan pengetahuan mengenai animasi 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis
 - a. Mengetahui kekurangan dan kelebihan menggunakan teknik ini dan kelak dapat diterapkan dalam bekerja nantinya.
 - b. Sebagai media penyaluran bakat penulis dalam dunia musik dan menggambar tokoh kartun yang cenderung condong beraliran kartun jepang.
 - c. Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam dunia multimedia.
2. Bagi band Metallic Ass
 - a. Dapat dijadikan media promosi Metallic Ass pada masyarakat.
 - b. Mengenalkan lagu Metallic Ass yang berjudul "*Thrash Metal 1983*".
3. Bagi Masyarakat

Dapat mengetahui dan lebih mengenal band Metallic Ass.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penyusunan skripsi ini terdapat beberapa metode yang digunakan. Kelengkapan data ini diharapkan dapat mengurangi frekuensi hambatan yang muncul, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi dapat tercapai.

Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

1. Metode Wawancara

Yaitu mengumpulkan data dengan tanya jawab langsung terhadap bagian yang terkait dengan penelitian dan narasumber. Para Animator Yogyakarta yang memiliki pengalaman dalam bidang animasi.

2. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bias dipakai seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi dan film kartun.

1.7 Sistematika Penulisan

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

Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

Bab II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip-prinsip animasi, teknik-teknik dalam pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan animasi 2D, kebutuhan sumberdaya manusia, sistem televisi dunia, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

Bab III: ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN

Bab ini dijelaskan mengenai penentuan ide cerita, tema, menulis logline, sinopsis, diagram scene, screenplay, character development, dan sekilas tentang band Metallic Ass.

Bab IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini dijelaskan mengenai bagaimana pembuatan film kartun dengan teknik menggambar langsung ke komputer melalui pen tablet dengan metode cutout animation, mulai dari praproduksi (standar karakter, standar warna karakter, standar property, membuat layout dan storyboard), produksi (membuat gambar key,

menentukan timing, membuat gambar in between, pembuatan background, cleaning), sampai pada tahapan pasca produksi atau post produksi (proses scanning, coloring, dubbing, editing, dan composing).

Bab V : PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, maupun internet.

LAMPIRAN

Memuat Storyboard dan keterangan tambahan berupa kuisioner.

1.8 Jadwal Perencanaan Kegiatan

Agar penyusunan skripsi yang dibuat selesai dengan lancar dan sesuai dengan yang diperlukan, maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Adapun daftar kegiatan terdapat pada tabel berikut ini :

Tabel 1.1 Jadwal Perencanaan Kegiatan

No	Agenda Kegiatan	Tahun 2013												
		Februari			Maret			April			Mei			
1	Cerita dan Storyboard	■	■	■									■	■
2	Perancangan Karakter		■	■	■									
3	Membuat Key dan Background				■	■	■	■						
4	Menggambar Inbetween				■	■	■	■	■	■	■			
5	Pewarnaan				■	■	■	■	■	■	■			
6	Dubbing							■	■	■			■	■
7	Editing							■	■	■			■	■
8	Rendering							■	■	■			■	■
	Penulisan Skripsi							■	■	■			■	■

