

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi multimedia, terutama informasi teknologi saat ini telah berkembang lebih cepat. Pengembangan teknologi ini mudah ditemukan, yaitu penggunaan teknologi multimedia yang digunakan dalam pembuatan video klip. Proses pembuatan video klip yang telah umum digunakan untuk mengandalkan shooting video sekarang telah dikembangkan dengan berbagai animasi yang membuat video lebih menarik.

Use Case adalah sebuah band indie yang berasal dari Kota Kebumen. Use Case memiliki 3 personel. Selama ini Use Case telah menciptakan banyak lagu dan memerlukan media promosi band mereka. Selama kampanye ini media mereka hanya mengedarkan hasil lagu-lagu mereka dari penampilan mereka dan stasiun radio. Karena itu, diperlukan kampanye media baru untuk membantu proses promosi band ini.

Metode yang digunakan dalam pembuatan video klip Use Case Band dengan menggabungkan video nyata/real dan animasi kartun 2D adalah cara yang sedikit berbeda dalam membuat klip video yang mudah diingat karena berbeda dari klip video pada umumnya.

Alasan penggabungan animasi 2D dan live shoot dalam pembuatan video klip ini adalah untuk menghemat biaya produksi, antara lain biaya

sewa artis karena hanya menggunakan para personel band tersebut sebagai model dan alat (gitar, drum dan sound). Karena metode ini masih jarang dipakai pada pembuatan video klip di dalam negeri, maka diharapkan mampu bersaing dengan video klip yang lain. Tingkat kesulitan dalam proses pembuatan video klip ini antara lain penyesuaian karakter gambar dengan aslinya, pembuatan animasi yang halus dan mendekati realita, transformasi dari bentuk karakter nyata/real ke bentuk karakter animasi.

Berdasarkan hal-hal diatas tersebut, maka dibuatlah sebuah video klip dengan tehnik penggabungan animasi 2D dan live shoot untuk membantu dalam promosi Band Indie Use Case melalui video klip sehingga mampu meningkatkan popularitas band ini.

### **1.2. Rumusan Masalah**

*"Bagaimana membuat sebuah video dengan menggabungkan video nyata/real dengan video animasi 2D sehingga dapat menghasilkan sebuah sajian video klip yang menarik."*

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar mempermudah dan memberikan arah yang jelas dalam pembuatan video klip Band Use Case, penulis membatasi ruang lingkup

masalah, yaitu:

1. Dengan metode penggabungan antara video nyata/real dengan video animasi kartun 2D.
2. Membuat video klip animasi kartun 2D dengan menggunakan aplikasi atau software Adobe After Effects CS 3, Adobe Premiere Pro 7, dan Macromedia Flash Pro 8.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang berjudul "Pembuatan Video Klip Band Indie Use Case dengan Teknik Penggabungan Animasi 2D dan Live Shoot" ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan diploma - 3 (D3) pada Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti kegiatan belajar di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer AMIKOM.
3. Menghasilkan sebuah video klip yang berkualitas dengan menggunakan metode penggabungan antara video nyata/real dengan video animasi kartun 2D agar dapat bersaing dengan video klip lainnya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan video klip ini adalah:

1. Memperoleh pengalaman dalam merancang video klip 2D.
2. Memperoleh penyelesaian terhadap rumusan masalah.
3. Dapat dijadikan bahan pembelajaran atau referensi bagi mahasiswa AMIKOM yang berminat untuk mempelajari tentang proses perancangan video klip 2D.

#### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Agar memperoleh data yang akurat serta tujuan penulisan lebih fokus pada permasalahan yang akan diteliti, penulis melakukan beberapa tahapan metode dalam penelitian, yaitu:

##### **1. Metode Wawancara**

Metode wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada personil band serta pihak yang berkompeten dalam pembuatan animasi video 2D.

##### **2. Metode Observasi**

Pengamatan langsung terhadap objek pengamatan sehingga dapat menganalisa permasalahan yang ada dan mengetahui kebutuhan untuk proses pembuatan video klip.

##### **3. Metode Studi Literatur**

Metode pengumpulan data dengan membaca referensi buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan video animasi 2D dan memanfaatkan fasilitas internet, seperti membaca artikel dari web yang berkaitan dengan pembuatan video animasi 2D.

#### 4. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan mengambil informasi tentang profil band, logo dan gambar personel band.

#### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

##### BAB I PENDAHULUAN

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

##### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian animasi, prinsip-prinsip animasi, macam-macam animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan animasi 2D, teknik menggambar, pewarnaan, jenis shoot dan gerakan kamera, standar televisi dunia dan aplikasi atau software yang digunakan.

##### BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan dibahas tentang sejarah band, potensi band, profil personel, strategi promosi dan visi misi band.

##### BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan bagaimana membuat video klip animasi yang lebih efisien, mulai dari tahap pra produksi sampai pada proses pasca

