

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang maju seperti sekarang ini merupakan salah satu peradaban dan pemikiran manusia guna mencapai kehidupan yang sejahtera, maka sesuatu yang bernama teknologi muncul dan berkembang lebih cepat dari perkiraan.

Teknologi yang semakin canggih dapat dirasakan langsung dampak kegunaannya, sebagian besar kegiatan manusia dikendalikan oleh peran teknologi tersebut, dari hal yang paling sederhana dan ringan sampai hal yang sangat kompleks dan serius yang semuanya tidak lepas dari peranan teknologi.

Karena pada era globalisasi seperti sekarang ini, informasi bukan sekedar sebagai tambahan ilmu, melainkan telah menjadi hal yang mutlak yang selalu dibutuhkan oleh semua manusia dalam usaha meningkatkan kualitas hidup.

Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur. Hal ini ditandai dengan banyak produk produk berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satu dunia hiburan yang banyak diminati adalah kartun. Karena pada zaman dahulu pembuatan animasi sangat sederhana sekali yaitu menggunakan cara yang manual kemudian difoto frame per frame, baru diproses di mesin editing.

Oleh karena itu, hanya perusahaan besarlah yang mampu membuat film animasi, karena biayanya amat besar dan memakan waktu lama. Namun sekarang dengan hadirnya komputer (multimedia), perusahaan kecilpun sudah mampu mengerjakannya.

Pemanfaatan software animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perancangan dalam pembuatan sebuah video klip animasi, untuk dapat mempermudah dalam pembuatannya. Dengan permasalahan – permasalahan tersebut penulis terdorong untuk membuat video klip animasi 2 Dimensi, maka penulisan skripsi ini mengambil judul **“Pembuatan Video Klip dengan Menggunakan Anlmasi Kartun Dua Dimensi untuk “Lestover Band”**”.

1.2. Rumusan masalah

Dalam merancang pembuatan video klip animasi, banyak yang dapat Dilakukan. Hal ini tergantung dari situasi yang sedang berkembang, dan peluang peluang yang ada. Dengan perkembangan teknologi animasi yang semakin pesat, ada beberapa teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pengembangan tersebut.

Berdasar latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu **“Bagaimana membuat Video Klip Lestover Band menggunakan teknik animasi kartun 2 dimensi ?”**

1.3. Batasan masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi peneliti untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat, serta tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada proses pembuatan video klip dengan beberapa software pembantu, mulai dari metode pembuatan video klip pada proses pra produksi hingga pada pasca produksi.

1. Pra Produksi hingga Pasca Produksi

Pencarian ide, perancangan karakter, penulisan naskah, skenario, pembuatan storyboard, pembuatan animasi, perancangan background dan foreground, pewarnaan digital, editing, pemberian efek, pengisian suara, pemberian sound efek, backsound, sinkronisasi antara gerakan dan visual dengan audio, hingga finishing berupa rendering dan konversi ke VCD.

2. Software yang digunakan

Untuk mewujudkan apa yang telah dijelaskan diatas, maka beberapa software pembantu yang digunakan adalah Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1.5, Adobe After effects 6.5, Adobe Premiere pro.

1.4. Tujuan Penelittian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan.
2. Untuk membuat Video Klip.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, dapat memberikan informasi atau pengetahuan tentang bagaimana cara memulai dan merencanakan suatu konsep dalam pembuatan video klip, dan menambah pengetahuan pada teknik animasi 2 dimensi.
2. Bagi Band Lestover, dapat meningkatkan citra dan publikasi di dalam dunia musik.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan Video Klip ini adalah Metode Wawancara dan Metode Kepustakaan :

1. Metode Wawancara

Memperoleh berbagai macam penjelasan dan pengarahannya secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan video klip.

2. Metode Kepustakaan

Suatu metode yang berpedoman pada buku yang ada, baik dari perpustakaan disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

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, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II Dasar teori

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

BAB III Analisis dan Perancangan Film kartun

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis Pieces, metode analisis biaya-manfaat, analisis kebutuhan sistem, dan merancang Video klip animasi Lestover Band.

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan video klip animasi Lestover Band. Mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

