

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih maju. Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kini memasuki fungsi sebagai alat penghibur. Hal ini ditandai dengan banyaknya produk-produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satunya adalah animasi kartun.

Dewasa ini, industri animasi kartun semakin berkembang. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya animasi kartun yang sering tampil di media elektronik seperti televisi. Perkembangan animasi kartun tidak terlepas dari antusiasme masyarakat yang menginginkan sebuah hiburan animasi kartun. Dalam animasi kartun, semua hal yang mustahil dalam kehidupan nyata dapat dibuat dan dilakukan.

Di dunia hiburan, penggunaan animasi kartun tidak hanya dalam pembuatan film, tetapi juga merambah di bidang periklanan dan video klip. Dalam video klip misalnya, beberapa grup band manca negara dan dalam negeri yang memanfaatkan animasi kartun sebagai strategi mempromosikan album maupun media lagunya. Dengan konsep tersebut,

video klip mereka akan terlihat berbeda dengan video klip yang dibuat secara nyata sehingga akan menarik perhatian orang.

Dalam pembuatan video klip berupa animasi kartun terdapat beberapa adegan yang nantinya akan dijadikan menjadi satu kesatuan. Dalam menghubungkan suatu adegan ke adegan yang lainnya agar tidak terlihat monoton dan di dalam adegan tersebut menjadi lebih menarik diperlukan sebuah penerapan efek optis. Penerapan efek optis tersebut dapat berupa efek transisi maupun efek spesial.

Melihat realita dalam industri pembuatan video klip di Indonesia sekarang ini, dapat dilihat bahwa persentase jumlah pembuatan video klip secara nyata lebih banyak daripada dengan konsep animasi kartun. Padahal jika dikaji lebih dalam, pembuatan video klip dengan konsep animasi kartun bila diproduksi sesuai dengan langkah-langkah standar pembuatan kartun maka tidak akan kalah bersaing dengan video klip biasa bahkan bisa mendatangkan nilai lebih bagi grup band tersebut.

Famvlet band, salah satu dari ribuan band pendatang di Indonesia yang berkecimpung di dunia hiburan khususnya musik, tentu memerlukan adanya publikasi kepada masyarakat. Salah satunya dalam bentuk visual berupa video klip kartun 2D yang bertujuan untuk memberikan gambaran bahwa band tersebut telah mempunyai karya cipta yang nantinya dapat disebarluaskan guna mendorong eksistensi dan misi band tersebut.

Maka dari itu, penulis terdorong untuk membuat animasi kartun dalam bentuk 2 dimensi (2D) dalam pembuatan skripsi ini. Penulis mengambil judul “PENERAPAN EFEK OPTIS PADA PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D DALAM VIDEO KLIP FAMVLET BAND DENGAN JUDUL “TAK TERAIH WAKTU””.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam pembuatan video klip berkonsep animasi kartun, banyak alternatif yang dilakukan. Hal ini tergantung dari situasi yang sedang berkembang dan peluang-peluang yang ada. Dengan perkembangan teknologi animasi saat ini, ada beberapa teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu, “Bagaimana merancang, membuat animasi 2D dan menerapkan efek optis yang baik mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi pada video klip animasi Favmlet Band ?”.

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan video klip animasi 2D ini, penulis memakai grup band Favmlet Band. Untuk software yang akan digunakan adalah Adobe After Effect 7.0, Adobe Photoshop CS 2, Adobe Premire 1.5, Corel Draw 12 dan Macromedia Flash MX 2004 Profesional.

1.4. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk merancang dan membuat animasi 2D serta menerapkan efek optis pada video klip Famvlet Band yang baik.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bermanfaat dan dapat diterapkan dalam dunia nyata.
4. Sebagai bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan animasi kartun 2D, sehingga bisa menambah wawasan dalam bidang animasi kartun 2D.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam pembuatan animasi ini. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data dalam penyusunan skripsi ini.

Metode yang digunakan yaitu :

1. Metode Observasi

Yaitu mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap video klip yang berupa animasi kartun.

2. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode dengan menggunakan buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Studi Literatur

Yaitu metode dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan animasi kartun.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan digunakan agar penulisan skripsi tersusun dengan baik dan terarah, secara garis besar penulisan skripsi ini tersusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menerangkan teori yang melandasi pengertian animasi, sejarah animasi, jenis-jenis animasi, prinsip-prinsip animasi, pengertian dan istilah-istilah efek optis, sistem pertelevisian dunia, pengertian video klip, tahapan membuat animasi kartun serta menguraikan perangkat lunak yang digunakan dalam menyelesaikan skripsi ini.

BAB III Analisis dan Perancangan Animasi

Bab ini menjelaskan tentang profil Famvlet Band, analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem, analisis biaya manfaat, perhitungan analisis biaya manfaat, dan perancangan animasi dalam video klip.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan animasi 2D pada video klip Famvlet Band. Mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi dan penerapan efek optis.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.