

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi saat ini sudah berkembang dengan cepat. Banyak inovasi yang telah ditemukan untuk menyampaikan informasi. Berbagai cara dan metode telah banyak dipakai agar informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik.

Begitu pula dalam dunia hiburan, khususnya dalam bidang video dan musik. Teknologi informasi pun juga dipakai dalam menyampaikan ide dari sebuah karya. Sebuah karya mempunyai maksud dan arti yang ingin disampaikan kepada masyarakat. Teknologi informasi dalam bidang multimedia sangat berperan dalam merealisasikan sebuah karya.

Video adalah salah satu media yang populer dalam memberikan visualisasi dari sebuah ide. Karena video berkaitan dengan penglihatan dan pendengaran.¹ Aplikasi video dapat diterapkan dalam bidang musik, biasa disebut dengan istilah video klip. Namun lebih tepatnya disebut sebagai video musik. Alur cerita dibuat berdasarkan musik yang melatarinya, sehingga konsep cerita dibuat berbasiskan musik yang ada kemudian divisualisasikan.²

Ada berbagai macam cara untuk membuat sebuah video musik yang menarik. Antara lain adalah dengan teknik animasi dan *video*

¹ <http://lecturer.ukdw.ac.id/anton/download/multimedia4.pdf>

² <http://digilib.petra.ac.id/viewer.php?page=1&submit.x=0&submit.y=0&qual=high&fname=/junkpe/s1/jdkv/2006/junkpe-ns-s1-2006-42402184-10047-lifetree-chapter2.pdf>

shooting. Teknik animasi ada beberapa jenis, antara lain animasi klasik, *stop motion*, dan animasi komputer.

Animasi komputer sudah banyak digunakan dalam pembuatan animasi saat ini. Sedangkan animasi klasik dan *stop motion* sudah jarang digunakan karena dinilai kurang praktis. Tetapi untuk animasi *stop motion* mulai digemari lagi saat ini karena ada hal unik yang bisa didapat ketika menonton animasi ini. Selain gerakan patah-patah yang khas, animasi ini juga menyuguhkan nuansa animasi yang berbeda. Suatu benda mati dapat berkesan hidup ketika digerakkan dengan animasi *stop motion*.

Penelitian yang berjudul **Pembuatan Video Musik “Satu Cerita Satu Harapan” dengan Teknik Stop Motion Animation** ini akan melihat dan menganalisis teknik animasi *stop motion* yang diterapkan dalam pembuatan video musik.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat video musik “Satu Cerita Satu Harapan” dengan teknik animasi *stop motion*?

1.3 Batasan Masalah

- Teknik animasi yang digunakan adalah *stop motion animation*.
- Menggunakan kamera foto digital sebagai alat perekam gambar.
- Obyek animasi berupa boneka yang terbuat dari bahan-bahan bekas, seperti botol, kertas, kardus, plastik, dan lain-lain.

- d. Hasil render akhir berupa file VOB. Penelitian ini tidak membahas file akhir selain VOB.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang strata-1 di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
- b. Membuat sebuah video musik dengan teknik *stop motion animation*.
- c. Menunjukkan bahwa teknik animasi *stop motion* dapat digunakan sebagai alternatif pembuatan video dengan teknik animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Teknik animasi *stop motion* lebih dikenal oleh masyarakat, sehingga para animator memiliki pilihan yang lebih banyak dalam membuat film ataupun video musik.
- b. Mengembangkan teknik animasi yang berbeda dari animasi-animasi yang lain.

1.6 Metode Penelitian

- a. Studi pustaka

Mengumpulkan data, informasi, dan teori mengenai teknik animasi *stop motion* yang diperoleh dari buku, artikel, video tutorial, dan video-video yang menggunakan teknik *stop motion*. Pada umumnya diambil dari

internet karena masih sedikit buku atau jurnal lain yang membahas masalah ini.

b. Perancangan

Untuk memudahkan dalam proses produksi, dalam tahap ini akan dibuat naskah, *storyboard*, perancangan tokoh pemeran, *setting* tempat, dan peralatan pendukung lainnya.

c. Implementasi

Pada tahap ini akan ditunjukkan langkah-langkah dalam pembuatan video musik "Satu Cerita Satu Harapan".

d. Uji Kelayakan

Setelah selesai dan menghasilkan hasil akhir berupa video dalam keping DVD, video ini akan ditontonkan kepada masyarakat yang diwakili oleh 10 orang responden.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang dipakai dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian dan penjelasan mengenai animasi *stop motion* meliputi definisi, langkah pengembangan, dan perangkat lunak yang digunakan.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan dalam pembuatan video musik ini. Selain itu menjabarkan proses-proses dalam tahap pra produksi, yaitu pembuatan naskah, *storyboard*, tokoh pemeran, dan *setting* tempat.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang proses pembuatan video dengan teknik animasi *stop motion* dan proses *editing* gambar sehingga membentuk file animasi yang bergerak. Selain itu, bab ini berisi uji kelayakan terhadap hasil akhir video yang ditontonkan kepada 10 orang responden.

Bab V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan implementasi dan evaluasi yang telah dilakukan. Selain itu, ada saran-saran yang bisa digunakan pihak lain yang akan mengembangkan penelitian ini ke tingkat yang lebih lanjut.

