

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan teknologi di zaman modern ini tentunya banyak cara dan strategi untuk membuat media promosi pada grup band sehingga meningkatkan daya tarik penonton dalam mendengarkan sebuah lagu. Salah satunya dengan pembuatan video klip, video klip merupakan media komunikasi massa yang menyampaikan musik kedalam bentuk visual agar menjadi daya tarik penonton untuk mendengarkan dan menikmati sebuah karya. Salah satu teknik yang digunakan dalam pembuatan video klip adalah Teknik Animasi. Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang countine atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup [1].

Pada penelitian ini penulis membuat video klip animasi 2D "Hari Baru" dari grup Band Cloud and Spike, yang menceritakan kebosanan yang dialami seorang dalam menjalani kehidupannya yang hitam putih dan sampailah disuatu titik dimana dia ingin berubah untuk mencoba hal baru dan menemui hal baru yang dapat membuat kehidupannya menjadi berwarna .

Dari konsep cerita disajikan di atas penulis ingin membuatnya menjadi lebih hidup dan lebih imajinatif menggunakan Teknik Animasi 2D Frame by Frame. Teknik Animasi 2D Frame by Frame dipilih karena adegan dalam cerita

tersebut dibutuhkan ilusi kebosanan dan dari konsep cerita tersebut memiliki unsur imajinatif seperti munculnya kejadian ilusi kehidupannya yang berubah dari hitam putih menjadi berwarna sehingga sulit untuk diterapkan dalam liveshoot. Dengan menggunakan video klip animasi 2D Frame by Frame diharapkan dapat menjadi media promosi untuk album rekaman Band Cloud dan Spike. Video klip ini dalam menggambarkan cerita dan memberikan kesan menarik kepada konsumen dan dapat meningkatkan value grup band Cloud and Spike.

Dari latar belakang tersebut maka penulis melakukan penelitian dalam penyusunan Skripsi yang berjudul “ Pembuatan Video Klip Grup Band Cloud and Spike Berjudul “Hari Baru” Menggunakan Teknik Frame by Frame ”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penulis merumuskan suatu masalah yang akan di selesaikan yaitu “ Bagaimana membuat video klip animasi 2D dengan metode Frame by Frame pada Band Cloud and Spike ”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam membuat film animasi 2D ini terdapat Batasan agar sasaran dan tujuan dapat seperti yang diharapkan, maka Batasan masalahnya adalah :

1. Video klip ini bercerita tentang perjuangan seorang dalam mencari hal baru yang dapat membuat hidupnya berwarna.
2. Hasil video klip animasi ini akan diunggah lewat youtube dan Instagram dengan menggunakan format MP4 dengan kualitas HD 720p dengan resolusi 1080 x 720p.

3. Durasi video klip animasi 2D “Haru Baru” ini adalah 4 menit.
4. Yang diuji dalam penelitian ini adalah factor story telling dan animasinya.
5. Pengujinya adalah pegawai MSV, komunitas animasi dan asisten multimedia Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Pembuatan video klip animasi 2D ini menggunakan software Clip Studio Paint, Adobe Flash Animate CC, Adobe Premiere Pro CC, Toonboom dan adobe photoshop CC.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar sebagai berikut:

1. Membuat video klip animasi 2D untuk Band Cloud and Spike, yang berguna sebagai media promosi, atau pemasaran sebuah album rekaman dari Band Cloud and Spike.
2. Dapat menerapkan unsur-unsur pembuatan video klip animasi 2D.
3. Menerapkan teknik-teknik animasi 2D yang telah dikuasai.

#### **1.5 Manfaat Penulisan**

##### **1.5.1 Untuk Penulis**

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah

### 1.5.2 Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D dengan teknik Frame by Frame.

## 1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### 1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

#### 2. Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik Frame by Frame dalam pembuatan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

#### 3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-

situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun ini dan teknik dari cara pembuatannya

### **1.6.2 Analists**

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik Frame by Frame dalam pembuatan film kartun 2D

### **1.6.3 Metode Perancangan dan Pembuatan**

Merupakan sebuah metode yang digunakan dalam proses pembuatan film kartun 2D dan 3D dengan urutan sebagai berikut:[2]

#### **1.6.3.1 Pra Produksi**

1. Ide cerita
2. Tema
3. Logline
4. Sinopsis
5. Diagram scene cerita
6. Screenplay
7. Concept art
8. Storyboard

#### **1.6.3.2 Produksi**

1. Making
2. Texturing
3. Lighting
4. Animation
5. Rendering

