

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri musik di Indonesia mengalami peningkatan cukup pesat dari waktu ke waktu. Banyak sekali bermunculan band-band atau penyanyi pendatang baru yang meramaikan industri musik tanah air, entah itu hanya sekadar numpang lewat atau ingin mencoba eksis di industri musik tanah air. Meskipun begitu, kehadiran mereka cukup bisa menghibur masyarakat dan bisa menambah nuansa baru musik tanah air.

Banyak kendala yang dihadapi mereka sebelum berkiprah di dunia musik nasional, salah satunya yaitu perihal akses menuju ke major label selain materi lagu, mereka pun dituntut untuk berani melakukan inovasi – inovasi terhadap karya musik mereka, tak semuanya berhasil hanya soal keberuntungan dan kiprah band itu sendiri.

Inovasi – inovasi yang dilakukan yaitu dengan cara membuat video klip, karena dengan membuat video klip informasi yang terkandung dalam lagu tersebut bisa tervisualisasikan dan dengan adanya video klip pula bisa memperkenalkan keunikan yang dimiliki, sehingga bisa menjadi bahan pertimbangan untuk masuk ke major label.

Banyak teknik yang bisa digunakan untuk membuat sebuah video klip yang berkualitas dan animasi 3D menjadi pilihan utama. Dari segi pembuatannya, animasi 3D ini tidak memerlukan casting, pemilihan lokasi, ataupun pengambilan gambar seperti halnya dalam pembuatan video klip pada umumnya, karena semua proses bisa

langsung dikerjakan dalam satu software komputer, sehingga dapat menekan biaya produksi.

Berdasarkan garis besar teknik pembuatan animasi dibagi menjadi tiga, salah satunya *computer animation* dan tentunya selain *stop - motion animation* dan *traditional animation*. *Computer animation* secara keseluruhan dikerjakan dikomputer dan objek bisa diperlihatkan secara 3 dimensi, sehingga banyak yang menyebut animasi ini sebagai animasi 3 dimensi atau 3D.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul :

**“ PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 3D UNTUK RATTLE BRAINED BAND DENGAN JUDUL USELESS SEBAGAI BAHAN PERTIMBANGAN UNTUK MASUK MAJOR LABEL”**

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah yang diambil adalah :

Bagaimana cara membuat video klip animasi 3D dengan menggunakan teknik *computer animation* atau *character animation*?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang diambil dalam pembuatan video klip animasi ini adalah :

1. Pra produksi, yaitu meliputi ide, tema, sinopsis, diagram *scene*, dan pembuatan *storyboard*.
2. Produksi, meliputi *modeling*, *animating*, *teksturing*, dan sebagainya.
3. Pasca produksi, meliputi *editing*, *rendering*, dan *burning* ke dalam bentuk CD.
4. Menggunakan software *autodesk maya*, *adobe premiere pro cs 3*, *media player classic*, dan *nero 9*.

5. Membuat video klip dengan menggunakan teknik *computer animation* atau *character animation* pada software autodesk maya.

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

Tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

- Untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan program strata satu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Membuat video klip animasi 3D untuk Rattle Brained Band.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

- Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Memberikan sesuatu nilai lebih kepada rattle brained sebagai bahan pertimbangan untuk masuk ke major label.

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

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

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

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada personel Rattle Brained Band untuk memberikan gambaran kepada penulis mengenai masalah – masalah yang dihadapi agar bisa masuk ke major label, sehingga penulis mampu memberikan sesuatu yang mengarah ke dalam masalah hal tersebut, yaitu penyusunan skripsi tentang pembuatan video klip animasi 3D sebagai bahan pertimbangan untuk masuk major label.

## 2. Kepustakaan

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui telaah buku yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini, maka dibutuhkan suatu sistematika penulisan sebagai berikut :

#### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

#### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang pengertian animasi, sejarah animasi, jenis – jenis animasi, pengertian video, sejarah video klip dalam industri musik di Indonesia, teknik – teknik dalam pembuatan animasi, perangkat lunak dalam pembuatan video klip animasi 3D.

#### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang sejarah Rattle Brained band, visi – misi dari Rattle Brained band, analisis system, analisis kebutuhan system, dan kegiatan pra – produksi.

#### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang proses kegiatan tahap produksi sampai pasca – produksi meliputi *modeling, animating, teksturing, rendering* menggunakan software *autodesk maya* sampai proses *editing* menggunakan software *adobe premiere pro*.

## BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

## LAMPIRAN

## DAFTAR PUSTAKA

### 1.8. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Agar penyusunan skripsi yang dibuat dapat selesai dengan terencana, tepat pada waktunya dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan suatu jadwal pelaksanaan kegiatan. Berikut merupakan table jadwal pelaksanaan kegiatan.

**Tabel 1.1 : Jadwal Pelaksanaan Kegiatan**

No	Nama Kegiatan	November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Storyboard	■											
2	Modeling		■										
3	Riging & Animating												
4	Teksturing												
5	Editing												
6	Rendering & Burning												
7	Pembuatan Laporan												