

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi, membuat pekerjaan sangat mudah dilakukan dan hal yang tadinya tidak mungkin menjadi mungkin. Perkembangan teknologi yang kian cepat berdampak pada perubahan sikap dan perilaku manusia, begitu pula pada proses kreatifitas. Kemajuan teknologi yang sekarang ini menjadikan proses berkreatifitas menjadi lebih mudah. Kemajuan teknologi juga berdampak besar terhadap kemajuan dan perkembangan industri multimedia, sehingga berdampak juga pada perkembangan industri musik saat ini yang sedang berkembang semakin pesat. Dalam perkembangannya saat ini industri musik tidak hanya menampilkan audio saja tetapi juga membutuhkan sebuah animasi visual yang dapat meningkatkan kualitas produk dan menambah daya tarik masyarakat dalam menikmati musik. Movie video merupakan sebuah animasi visual yang tidak hanya sebagai pelengkap sebuah musik akan tetapi juga sebagai media promosi yang dapat meningkatkan daya tarik terhadap masyarakat.

Pada masa sekarang ini multimedia telah dapat mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan efektif, karena multimedia menggabungkan beberapa elemen informasi seperti teks, grafik. Kelebihan dari multimedia yaitu mampu menarik indra dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan yang mampu memberikan kejelasan informasi yang disampaikan kepada masyarakat. Dan dengan perkembangan musik di Indonesia sekarang ini banyak sekali bermunculan band, boyband,

girlband dengan jenis aliran musik yang berbeda-beda dan menambah keanekaragaman musik di tanah air.

Penulispun berpikiran bahwa salah satu media promosi efektif untuk memperkenalkan sebuah karya musik adalah dengan membuat media visual yaitu movie video, dengan adanya berbagai macam dan jenis video klip akhirnya penulis memilih movie video animasi 3D sebagai media promosi yang akan digunakan . Hal ini juga didasari banyaknya bermunculan televisi-televisi lokal yang sangat bagus sebagai media promosi dengan memutar movie video ini dalam acara-acaranya, serta belum menjamurnya movie video yang menggunakan animasi 3D.

Selain untuk mempromosikan suatu karya musik penulis juga ingin memvisualisasikan imajinasinya pada lagu ini agar juga dapat dinikmati oleh orang lain sehingga dalam pembuatan skripsi ini penulis mengangkat sebuah judul yaitu **Pembuatan Movie Video Animasi 3D “Marshmallow”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang diambil oleh penulis adalah, bagaimana membuat movie video 3D dengan menggunakan 3D Max.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup multimedia sangatlah luas pada penerapan dan fungsinya, sehingga akan berbeda pula jenisnya sesuai dengan masalah yang dihadapi atau

ditangani. Dalam pembuatan movie video animasi 3D Marsmallow ini penulis memberi batasan yang sangat jelas yaitu bagaimana membuat movie video animasi 3D, dimana memiliki tiga proses penting dalam pembuatannya yaitu :

- a. Pra Produksi, meliputi pencarian ide yang disesuaikan dengan tema lagu, perancangan karakter, dan pembuatan storyboard.
- b. Produksi, yang meliputi proses drawing, pewarnaan digital, penganimasian.
- c. Pasca Produksi, meliputi penggabungan klip - klip animasi, pensinkronisasi video dan lagu, hingga rendering menjadi sebuah video animasi 3D.

Adapun software yang digunakan oleh penulis adalah : 3D Max, Adobe After Effects CS4.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang berjudul "Pembuatan Movie Video Marsmallow dengan menggunakan Effect Light " ini, adalah :

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata - 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat.
- c. Menghasilkan sebuah video musik animasi 3D yang realistis, dengan menggunakan 3D Max.

- d. Sebagai media promosi dan dapat menghasilkan karya yang layak untuk ditampilkan kemasyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuat skripsi ini antara lain :

- a. Dapat memperoleh wawasan dan pengalaman secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan.
- b. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- c. Dapat mengetahui tahapan-tahapan dalam pembuatan animasi 3D.
- d. Dapat dijadikan bahan pembelajaran atau referensi bagi mahasiswa Amikom yang berminat dalam mempelajari proses perancangan video musik animasi 3D.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh hasil yang diinginkan, sangat diperlukan metode pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap dalam pembuatan skripsi ini.

Adapun metode yang digunakan oleh penulis antara lain :

a. Metode Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data dimana penulis memperoleh berbagai macam penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang bersangkutan mengenai objek yang akan dibuat agar didapatkan informasi yang diperlukan dan akurat.

b. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Mulai dari pembuatan naskah cerita, gambar karakter, storyboard, editing, sampai konversi movie video tersebut ke VCD.

c. Metode Kepustakaan (library)

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

d. Metode Study Literatur

Metode pengambilan data dengan literatur yang bisa digunakan seperti internet dengan mengunjungi situs-situs yang mendukung dalam pembuatan movie video animasi 3D.

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

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan industri musik dan teknologi multimedia, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, beberapa teknik animasi, bentuk animasi, penggunaan animasi, prinsip-prinsip animasi, *shot*, tahapan pembuatan animasi 3D serta perangkat lunak dan keras yang digunakan.

BAB III. PERANCANGAN

Perancangan atau proses pra produksi dibuat sebelum memasuki proses produksi dimana di dalamnya berisi tentang pembuatan ide cerita, tema, logline, perancangan karakter dan pembuatan storyboard.

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang tata cara atau teknik dalam pembuatan video musik animasi 3D mulai dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari laporan ini, yang berisi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat saran dari penulis.

