

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi multimedia yang paling ramai saat ini adalah teknologi multimedia dalam dunia animasi. Dalam pembuatan animasi 2 dimensi terdapat beberapa teknik dalam proses produksinya. Teknik-teknik tersebut antara lain seperti *Stop Motion Animation*, *2D Hybrid Animation*, dan *2D Digital Animation*. Dalam *2D Digital Animation* sendiri terdapat teknik yang dikenal dengan "*Rotoscoping*". *Rotoscoping* sendiri merupakan teknik menjiplak (*tracing*) pergerakan seseorang atau objek dari *frame* ke *frame* lain untuk menghasilkan kualitas gestur yang akurat.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju pula, animasi 2D maupun 3D telah digunakan dalam video klip. Sejalan dengan perkembangan komputer, teknologi ini dapat diterapkan sebagai media promosi untuk mempublikasikan musik dalam bentuk animasi 2D. Hal ini yang melatar belakangi perencanaan dan pembuatan video klip 2D pada Roseberry Band untuk memperkenalkan diri dan mempromosikan hasil karya mereka. Selain mendengarkan karya mereka masyarakat dapat melihat konsep visual yang ditampilkan, sehingga video klip 2D dapat menjadi kemasan yang menarik dari musik tersebut.

Pemanfaatan *software* animasi dan teknik pendukung dapat dijadikan sebagai salah satu perancangan dalam pembuatan sebuah video klip animasi,

untuk mempermudah pembuatannya. Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka penulis skripsi ini mengambil judul Pembuatan Video Klip Animasi 2D Roseberry Band Dengan Judul Lagu Bunga Hati Menggunakan Teknik *Rotoscoping*.

### 1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana cara menghasilkan video klip animasi 2 dimensi pada Roseberry Band dengan judul Bunga Hati yang mempunyai gerakan yang halus, tidak kaku, dan pergerakan tubuh tokoh yang nyaman dipandang?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, permasalahan dibatasi agar tercapai tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, batasan tersebut melingkupi :

- a. Pembuatan video klip animasi berdurasi kurang lebih 5 menit 53 detik.
- b. Perancangan video klip animasi ini direncanakan dan dibuat menggunakan *software Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop CS3, Adobe After Effect CS3, dan Adobe Premiere.*

## **1.4 Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Internal**

1. Sebagai syarat untuk mendapat gelar Sarjana dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat mengaplikasikan dan mengetahui tahapan proses pembuatan animasi 2D.

### **1.4.2 Eksternal**

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta menambah wawasan bagi segenap mahasiswa STMIK AMIKOM terutama yang berkaitan dengan bidang animasi 2D.
2. Agar mendapat gambaran secara nyata kepada kalayak umum bagaimana cara membuat sebuah video klip animasi yang mempunyai artikulasi yang baik.
3. Dapat menyajikan media pembelajaran yang efisien tentang perancangan sebuah video klip animasi 2D.
4. Meningkatkan citra serta menunjukkan keberadaan dan eksistensi Roseberry Band sebagai salah satu band yang ada di Yogyakarta.

## **1.5 Metodologi Penyajian Data**

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan serta memperoleh data-data yang diperlukan, penulis menggunakan beberapa metode, yaitu:

- **Metode Observasi**

Metode ini penulis mengumpulkan data-data mengenai video klip animasi 2D. Cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap video klip animasi untuk memperoleh informasi tambahan yang dapat dijadikan bahan penulisan.

- **Metode Studi Kepustakaan**

Metode ini penulis berpedoman pada buku yang sudah ada, baik dari perpustakaan yang disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku yang mendukung.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini terarah dan tersusun dengan baik maka secara garis besar sistematika penulisan skripsi disajikan dengan uraian sebagai berikut :

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penyajian data dan sistematika penulisan laporan.

### **Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini dijelaskan mengenai pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip-prinsip animasi, macam animasi, teknik pembuatan animasi, sistem pertelevisian dunia, pewarnaan, dan perangkat lunak yang digunakan.

### **Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini berisi analisis dan perancangan dalam pembuatan video klip, tinjauan umum tentang Roseberry band, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional sistem, analisis biaya manfaat, dan rancang sistem.

### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini penulis menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perancangan video klip yang dibuat beserta proses renderingnya.

### **Bab V Penutup**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang diperoleh dari pelaksanaan pembuatan laporan skripsi.

