

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam kemajuan dunia teknologi komputer yang sangat cepat telah mencapai saat yang mengagumkan, hampir semua bidang pekerjaan di dunia telah dikendalikan oleh komputer. Pekerjaan - pekerjaan yang dahulu membutuhkan banyak tenaga manusia, sekarang telah tergantikan oleh mesin yang kesemuanya itu dikendalikan oleh komputer. Kemajuan teknologi komputer tersebut juga memberikan kontribusi bagi kemajuan dan perkembangan dunia multimedia, sebagai contoh kemajuan komputerisasi di bidang multimedia adalah dengan kemajuan pesat dalam bidang industri musik. Industri musik saat ini tidak hanya menonjolkan audio saja tetapi juga menunjukkan animasi visual untuk memberikan kepercayaan dan pengenalan yang lebih mudah dan cepat kepada masyarakat dan kalayak ramai. Maka diperlukan adanya sebuah video klip yang bertujuan sebagai sarana memperkenalkan sebuah band atau penyanyi sebagai figur publik kepada masyarakat nantinya.

Video klip dengan teknik *slide motion* ini dipilih atas dasar pertimbangan bahwa perkembangan video klip dengan menggunakan teknik *slide motion* masih jarang di Indonesia. Di dukung dengan penampilan perpaduan animasi 2D dan 3D ini dapat memberikan warna dan nuansa yang berbeda dalam dunia perindustrian video klip di Indonesia. Video klip yang tidak lain merupakan

bentuk mengapresiasi musik yang dilantunkan oleh para pemusik tersebut bertujuan untuk memvisualisasikan arti dan maksud dari lagu mereka agar mudah dinikmati dan dipahami oleh para *audiens*, sehingga *audiens* dapat menikmati dan melihat video klip sebagai dua sisi yang dikemas dalam kemasan yang menarik yaitu *audio visual*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat suatu rancangan komunikasi visual sebuah video klip dengan perpaduan unsur animasi 2D dan 3D menggunakan teknik *slide motion* dengan baik, efektif dan efisien agar mampu menyampaikan sasaran, maksud dan tujuan lagu dari grup band Silent Hill ini dalam bentuk video klip musik yang pada akhirnya digunakan sebagai salah satu media publikasi band tersebut ?

### 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini di maksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi peneliti untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat dalam tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada proses pembuatan video klip perpaduan animasi 2D dan 3D dengan teknik *slide motion* yang baik, efektif dan efisien dengan menggunakan beberapa *software* pembantu, mulai dari pembuatan video klip pada proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

Adapun untuk mewujudkan apa yang telah di jelaskan diatas, maka beberapa *software* yang digunakan antara lain Studio 3D Max 7, Macromedia

Flash MX 2004, Adobe Photoshop CS, Adobe After Effects CS 3, Adobe Premiere Pro CS 3, Cool Edit Pro 2.0 dan Poser Pro 2010 sebagai *software* pembantu dalam pembuatan video klip ini.

Dengan adanya *software – software* utama dan *software* pendukung tersebut, diharapkan dapat membantu dan mempermudah dalam pembuatan video klip animasi yang berjudul “Yang Tak Pernah Bisa” pada band Silent Hill ini, sehingga tujuan serta batasan masalah yang penulis rancang mampu terlaksana.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata I STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA, dan untuk mengarah pada sasaran yang ingin di capai dalam skripsi ini, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- Membuat video klip animasi perpaduan antara 2D dan 3D pada band “Silent Hill” dengan teknik *slide motion*.
- Mengetahui bentuk dan definisi dari 2D dan 3D dalam dunia animasi multimedia.
- Memadukan animasi 2D dan 3D dalam sebuah video klip dengan teknik *slide motion* dengan baik dan benar.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah :

- Bagi peneliti, dapat memberikan informasi atau pengetahuan bagaimana cara memulai dan merencanakan suatu konsep dalam pembuatan video klip dan menambah pengetahuan tentang cara memadukan unsur 2D dan 3D dengan teknik *slide motion* dalam sebuah video klip yang baik, benar serta efektif.
- Bagi band Silent Hill, dapat meningkatkan citra publikasi dan mampu menerobos dapur rekaman dalam dunia pemasaran musik Indonesia.
- Memberikan pengetahuan tentang pembuatan sebuah video klip dengan teknik *slide motion* yang berbeda dan menarik.
- Dapat memperkenalkan band Silent Hill dalam dunia musik masyarakat Indonesia.
- Dapat menyajikan hiburan musik dan video klip Silent Hill di media entertainment, misalnya di televisi.
- Dapat mendukung promosi album Silent Hill agar dapat diterima dalam album rekaman berlabelkan nasional.

#### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun tahap – tahap dalam pengumpulan data yang di butuhkan antara lain :

- Metode Wawancara (*Interview*)  
Yaitu mengumpulkan informasi dan data secara langsung dari band Silent Hill.

- **Metode Kepustakaan (*Library*)**

Yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku – buku sebagai referensi yang ada hubungannya dengan pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

- **Metode Literature**

Yaitu pengambilan data dengan menggunakan literature yang bisa digunakan seperti pemanfaatan internet dengan mengunjungi situs yang berhubungan dengan pembuatan video klip.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini akan dibahas dan disusun secara sistematis dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Di dalam bab ini akan di uraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Di dalam bab ini berisikan pengertian video klip, unsur – unsur dalam pembuatan video klip, tahap pembuatan video

klip, pengertian animasi, prinsip dasar animasi, jenis animasi, teknik *slide motion*, aplikasi teknik *slide motion*, standar video internasional, format digital video, sudut pandang kamera, perangkat lunak ( *software* ) yang digunakan.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menggambarkan tentang tinjauan umum video klip musik, sejarah band Silent Hill, profil band Silent Hill, potensi band Sillent Hill, visi dan misi band Silent Hill, strategi promosi band Silent Hill, analisis sistem, analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, analisis biaya manfaat dan perancangan video klip pada proses pra produksi.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang tata cara pembuatan video klip yang efektif dan efisien dengan teknik *slide motion*, dari proses produksi animasi 2D dan 3D hingga pasca produksi animasi 2D dan 3D. Adapun dalam proses produksi animasi 2D dan 3D tersebut meliputi pengolahan karakter, pengolahan background, colouring, dubbing, editing video, animasi, serta proses mixing video, rendering. Dalam proses pasca produksi meliputi testing produk video

klip dan burning yaitu cara perekaman frame video jadi ke dalam sebuah CD.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan - kesimpulan yang didapat dari hasil pembuatan skripsi ini serta saran - saran.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1.8 Rencana Kegiatan

Kegiatan yang efektif diperlukan suatu rangkaian kegiatan yang jelas serta terarah dalam pengerjaannya, maka penulis merancang suatu rencana rangkaian kegiatan yang terarah untuk menghasilkan keefektifan dalam kinerja pembuatan video klip.

**Tabel 1.1** Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Jadwal Pengerjaan ( dalam hari )					
		10-20	20-30	30-40	40-50	50-60	60-70
1	Identifikasi masalah						
2	Analisis kebutuhan sistem						
3	Pengumpulan data						
4	Perancangan kerja						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan skenario</li> </ul>						

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan storyboard</li> </ul>							
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan diagram scene</li> </ul>							
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan karakter</li> </ul>							
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan layout</li> </ul>							
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seting bacground</li> </ul>							
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colouring</li> </ul>							
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dubing</li> </ul>							
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan animasi</li> </ul>							
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rendering</li> </ul>							
5	Uji Coba sistem							
6	Revisi sistem							
7	Implementasi sistem							