

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kartun memberikan banyak keuntungan dalam dunia hiburan. Selain kartun disusun menjadi sebuah film, kartun juga digunakan untuk iklan produk, video klip dan juga sarana pendidikan. Aksi-aksi yang dapat ditampilkan jauh lebih menghibur dan fantastis daripada aksi manusia. Hal yang sepertinya tidak dapat dilakukan dalam dunia nyata dapat dilakukan dalam dunia kartun, saat ini kartun juga digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu pelajaran.

Penggunaan komputer untuk menghasilkan kartun yang professional sudah dilakukan sejak dulu. Pembuatan kartun dengan komputer diawali dengan kartun-kartun yang dibuat Hollywood Amerika Serikat. Dengan didukung oleh sumber daya manusia yang baik saat ini kartun tidak hanya dibuat oleh Amerika saja. Bahkan di Indonesia saat ini mulai banyak berdiri *Cartoon House Production* yang menghasilkan kartun-kartun yang baik. Hal ini memberi dampak yang positif bagi dunia kartun animasi dan juga dunia hiburan di Indonesia.

Dunia kartun sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan mulai banyaknya kartun-kartun 3D, tapi hal ini tidak membuat kartun 2D mengalami

keterpurukan. Kartun 2D masih banyak diminati, bahkan kartun 2D kini tampil lebih baik. Dengan menggunakan teknik hybrid dapat dibuat kartun dengan mudah dan menghasilkan kartun yang unik serta menarik. Namun dalam hal ini penulis menggunakan tehnik 2D digital animasi yaitu menggambar langsung di komputer dengan tehnik vektor kurva dan di animasikan juga oleh komputer.

1.1.1. Musik Sebagai Entertainment

Musik adalah ekspresi seni yang dapat menjadi suatu bentuk hiburan. musik dapat dinikmati dimana saja, kapan saja, dan lewat media yang beragam, seperti radio, televisi, kaset, CD, DVD, MP3, serta media - media lainnya.

Musik secara khusus merupakan hiburan suara, namun hiburan ini dapat dibarengi pula dengan gambar (*visual*). Penggambaran secara visual bagi sebuah musik secara *live*, juga dapat melalui media televisi maupun media gambar bergerak lainnya. Visualisasi ini dalam industri musik dikenal sebagai Video klip (*Musik video*).

Lewat video klip pula, dapat divisualisasikan arti dan makna dari suatu lagu, maupun sekedar membangun nuansa yang ingin dicapai oleh lagu tersebut atau membangun image dari seorang penyanyi atau grup musik.

1.1.2. Video Klip Anlmasi 2D Yellow Moon

Video klip dapat memvisualisasikan sebuah lagu sekaligus sebagai sarana pemasaran. Yellow moon bukanlah band terkenal ibu kota, namun beberapa dari lagu mereka sering diputar di radio-radio lokal yogyakarta.

Untuk memperkenalkan lagu- lagu dari grup band ini, maka selain lewat media radio, dapat pula lewat media televisi, sehingga dibutuhkan video klip dari lagu band ini.

Dari uraian diatas, maka penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul : **Pembuatan Animasi 2D Pada lagu "Bersamamu" Penyanyi Yellow Moon Menggunakan teknik Brush dan Shape.**

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam hal ini adalah mengenai pentingnya pembuatan video klip dari grup band Yellow moon sebagai media promosi. Adapun Masalah yang muncul berkaitan dengan hal ini adalah sebagai berikut.

- a. Yellow Moon adalah band baru yang belum memiliki pasar yang luas, hanya kalangan tertentu yang telah mendengar lagu mereka, yang pernah diputar beberapa radio lokal kota Yogyakarta.
- b. Sampai saat ini media promosi yang mereka punya adalah rekaman lagu dalam bentuk CD yang telah menyebar kebeberapa stasiun radio

di kota Yogyakarta. Untuk dapat lebih maju lagi Yellow moon harus bisa menarik perhatian lebih banyak kalangan di luar kota Yogyakarta, salah satunya dengan media televisi. Dalam hal ini dibutuhkan video klip.

- e. Video klip yang akan dibuat harus bisa mewakili *image* dari yellow Moon, selain dapat menjelaskan arti dan makna dari lagu yang di bawakan.

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup perancangan dibatasi pada pembuatan video klip, yakni menggambar langsung pada computer dengan menggunakan teknik brush dan shape.

1.4. Rumusan Masalah

Bagaimana memvisualisasikan lagu “bersamamu” melalui video klip animasi 2D menggunakan teknik *brush* dan *shape* pada perangkat lunak flash Cs3 Professional agar dapat menghasilkan gambar yang unik juga menarik untuk disaksikan, serta dapat menyampaikan cerita dan makna lagu tersebut sehingga mampu mewakili karakter dari grup band yellow moon itu sendiri.

1.5. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan di atas, maka sangatlah jelas pentingnya pembuatan video klip grup musik yellow moon ini agar dapat lebih dikenal masyarakat luas.

1.5.1. Bagi Perancang

Pembuatan video klip ini bertujuan untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dibangku kuliah, terutama mengenai animasi 2D, sekaligus upaya memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang strata 1 jurusan teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2. Bagi Grup Band Yellow Moon

Pembuatan video klip ini bermanfaat untuk mempublikasikan karya musik mereka dan sekaligus memvisualisasikan lagu “bersamamu” untuk menyampaikan cerita dan makna dari lagu tersebut.

1.5.3. Bagi Masyarakat

Dengan adanya video klip ini, bagi kalangan yang telah akrab dengan lagu-lagu Yellow Moon dapat lebih mengenal personil dari grup ini, sedangkan bagi masyarakat yang lain akan memperoleh hiburan. Bagi grup band lainnya, video klip ini dapat menjadi inspirasi dan semangat untuk lebih maju.

1.5.4. Bagi Lembaga pendidikan

Sebagai acuan referensi tugas akhir mahasiswa lain dalam melakukan pembuatan animasi berupa video klip.

1.6. Metodologi Penelitian

Langkah-Langkah metodologi penelitian yang diambil dalam pembuatan video klip ini, dapat diperoleh dari berbagai sumber yang tentunya mendukung untuk dijadikan acuan, dalam proses pembuatan video klip.

1.6.1. Penggunaan Data

Penggunaan data yang akurat dalam perancangan sebuah animasi sangatlah penting untuk tercapainya hasil yang maksimal, dalam mengumpulkan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya.

1. Wawancara

Dilakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait untuk memperoleh data-data yang diperlukan. Wawancara ini dapat dilakukan secara langsung maupun melalui kuisisioner. Pihak yang diwawancarai terutama Yellow moon band, sehingga dapat diperoleh gambaran visualisasi yang akan ditampilkan dalam sebuah video klip.

2. Observasi

Tahapan ini dapat dilakukan setelah maupun sebelum skenario dibuat, untuk memperoleh gambaran lengkap tentang persamaan tempat atau lokasi yang tepat, sesuai dengan nuansa yang dikehendaki dalam pembuatan video klip, baik itu *outdoor* maupun *indoor*.

3. Studi banding

Studi banding disini lebih kepada pengamatan terhadap video-video klip lain, serta penggalian informasi dari pembuatnya, sehingga dapat dijadikan *referensi*.

4. Literature

Literature disini adalah segala bentuk tulisan yang berhubungan dengan pembuatan video klip, baik itu secara teknis maupun teori.

1.6.2. Pembahasan

1. Mendefinisikan permasalahan

Permasalahan yang ada dalam rumusan masalah dikaji lebih lanjut sehingga diperoleh kejelasan secara lebih mendetail.

2. Pengumpulan Data

Data-data dikumpulkan sebagai bahan pertimbangan dalam menganalisa masalah yang timbul. Data-data di sini termasuk juga materi lagu yang akan dibuat video klip.

3. Analisa permasalahan

Masalah-masalah yang timbul kemungkinan dianalisa dengan berpegangan pada kata-kata yang ada, serta dengan membangun imajinasi sehingga diperoleh alternatif-alternatif pemecahan masalah.

4. Pertimbangan pemecahan masalah

Dari hasil analisa masalah mungkin akan timbul lebih dari satu pemecahan. Alternatif-alternatif ini kemudian diolah kembali sampai diperoleh satu pemecahan masalah yang dianggap paling baik.

5. Pemecahan masalah

Produk akhir dari pemecahan masalah di sini berupa skenario.

1.6.3. Prosedur Produksi

1. Bedah naskah

Mengurai tiap adegan dalam skenario menjadi daftar berisi sejumlah informasi tentang segala hal yang dibutuhkan untuk keperluan pembuatan animasi.

2. Persiapan

Segala hal yang dibutuhkan untuk proses pembuatan animasi, termasuk didalamnya, persiapan peralatan, dan lain-lain.

3. Proses gambar dan pewarnaan

Proses menggambar karakter termasuk juga *background* dan *foreground*, sampai pemberian warna yang terdiri dari 3 jenis warna, warna dasar, *shadow* dan *highlight*.

4. Proses editing

Editing dilakukan untuk mengemas hasil akhir sebuah film, dengan menyusun keseluruhan *footage* dan menggabungkannya dengan panduan *dope sheet* sehingga pergerakan kamera dan pergantian antar *scene* terlihat halus.

5. Finishing

Merupakan proses akhir dimana video klip akan ditinjau ulang dan kekurangan-kekurangan akan disempurnakan dalam tahap ini.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab. Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan teori kartun animasi, pewarnaan, pengenalan sistem standard *broadcast* serta sistem perangkat lunak yang digunakan dan tahapan perancangan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tentang seputar pra produksi dalam pembuatan video klip animasi 2D, analisis swot, pencarian ide, pembuatan *storyboard* dan analisis biaya manfaat.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang proses produksi dan pasca produksi. Pada proses produksi meliputi proses *drawing* (*penentuan key dan inbetweening*), *coloring*, editing dan sentuhan efek visual. Sedangkan pada proses pasca produksi meliputi, memasukkan lagu, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, hingga *finishing* berupa rendering dan konversi ke VCD/DVD.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh peneliti dan daftar pustaka.

