

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan kreatifitas anak-anak muda dewasa ini banyak sekali, terutama dibidang musik dan perfilman atau pembuatan film bahkan video clip band. Ahir-ahir ini banyak sekali band-band musik mulai dari manca negara bahkan dari dalam negeri kita sendiri. Banyak sekali video-video clip yang tayang distasiun-stasiun televisi dilayar kaca. Semuanya hampir menggunakan medote tentang pembuatan film, dan menggunakan objek nyata dalam pembuatan video clip tersebut.

Akhir-akhir ini jarang sekali terlihat tayangan musik distasiun televisi yang disebut video clip, dengan menggukan metode visual animasi kartun sebagai salah satu metode pembuatan video clip suatu band. Padahal metode ini dibilang cukup menarik dan mempuyai daya tarik tersendiri karena menggunakan metode animasi kartun. Bahkan dalam pembuatannya pun kita tidak perlu keluar mencari objek tempat atau arena untuk penyuttingan video clip tersebut. Kita cukup membutnya didepan komputer denga memberikan ide-ide kreatif dala animasi tersebut dan memberikan sedikit lelucon agar terlihat menarik dan lucu.

Animasi kartun merupakan salah satu dari hasil teknologi multimedia yang paling rumit dan butuh ketekunan sang animator dalam pengerjaannya. Karena pada awalnya animasi kartun dibuat dengan cara manual yaitu dengan menggunakan kertas sebagai media gambar. Apabila sejumlah kertas yang sudah

terdapat gambar dengan sedikit perbedaan, disusun sedemikian rupa sehingga gambar akan terlihat bergerak. Namun dengan berkembang pesatnya teknologi, animasi dapat dikerjakan dengan lebih cepat dan mudah. Dalam pembuatan animasi kartun harus melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Serta dibutuhkan kesabaran dan teknik-teknik tertentu yang dapat memudahkan animator dalam mengerjakannya. Maka dipilihlah teknik *limited cut animation* yang mempunyai pengertian animasi dengan menggabungkan banyak gambar serta pengambilannya *shot* yang tak terbatas. Untuk melakukan animasi ini, ketrampilan animator sangat dibutuhkan sebab dia harus dapat menciptakan ilusi gerakan dari berbagai sudut pengambilan gambar.

Clip animasi kartun memang semata-mata sebagai hiburan untuk anak-anak. Namun dewasa ini animasi kartun sudah menjadi konsumsi semua umur dan semua kalangan bahkan pembuatan video clip. Karena *genre* film itu memang dikhususkan untuk konsumsi remaja atau dewasa. Seperti *genre* percintaan, horor, misteri dan fiksi ilmiah. Selain itu fungsinya juga bervariasi seperti untuk pendidikan, promosi atau iklan dan tentu saja sebagai hiburan.

Prinsip dasar dari teori *simple limited cut animation* sendiri adalah penggabungan berbagai jenis pengambilan gambar, mulai dari long shot, medium long shot, full shot, medium shot dan berbagai macam close-up dengan transisi gerak seperti gerak kamera (zoom in/out, tilt, pan) dan gerak subjek.

Bedasarkan uraian di atas maka penulis menjadikan masalah animasi kartun sebagai suatu bentuk visual dari pembuatan video clip band sebagai obyek penyusunan skripsi sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul

skripsi dengan “Pemutan Video Clip Animasi Pada Lagu “Ini Laguku” Dari Band “The Dindamaniz” Dengan Metode Limited Cut Animation”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Yang menjadi pokok permasalahan ini adalah : Bagaimana membuat video clip animasi kartun secara bertahap dan menggunakan teknik animasi yang sederhana yaitu teknik *limited cut animation*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah digunakan untuk menspesifikasi arah tujuan penulis. Sehingga penulis lebih jelas untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat untuk tercapainya tujuan yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis membatasi proses pembuatan video clip animasi kartun untuk mempromosikan band tersebut dengan metode *limited cut animation*, yang artinya Membagi gambar sebuah karakter sesuai dengan kebutuhan dalam pembuatan suatu adegan. Dengan tujuan meminimalisasi waktu pengerjaan, karena sitem ini hanya mengganti anggota tubuh karakter tertentu tanpa merubah posisi anggota lain dalam adegan yang berbeda.

Penulis menggunakan software utama Macromedia Flash 8 dan beberapa software pembantu yaitu : Adobe Photoshop CS 2.0, Adobe After Effects 7, Adobe Audition 2.0 dan Adobe Premier Pro.

Software-software pembantu diatas adalah untuk menjadikan pembuatan film animasi kartun menjadi lebih mudah untuk dikerjakan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Mampu membuat Video animasi sebagai video clip band tersebut.
2. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut dan Perancangan Film Kartun.
3. Mampu mengembangkan pengetahuan dengan teknik animasi yang lebih sederhana.
4. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan
5. Dapat menambah wawasan dalam dunia kerja.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

##### **1.5.1 Metode Study Literatur**

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

### **1.5.2 Metode Kepustakaan ( *Library* )**

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

### **1.5.3 Metode Wawancara ( *Interview* )**

Melalui metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam film animasi kartun.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

### **Bab I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

### **Bab II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi tentang pengertian animasi, konsep dasar animasi kartun, peralatan dasar membuat film kartun, prinsip animasi kartun, kebutuhan sumber daya manusia, pewarnaan, sistem televisi dunia, langkah-langkah produksi, perangkat lunak dalam pembuatan film kartun.

### **Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menggambarkan tentang ide cerita, tema, *logline*, sinopsis, *diagram scene*, *character development*, membuat *storyboard*, dan analisis biaya manfaat.

#### Bab IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang pembuatan film animasi kartun menggunakan teknik *simple limited cut animation*, meliputi proses drawing (penentuan key dan inbetweening), scan, coloring, editing, dan sentuhan efek visual

#### Bab V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan video animasi.

#### DAFTAR PUSTAKA :

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, internet.



### 1.7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Agar penyusunan skripsi yang dibuat selesai dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Adapun daftar perencanaan kegiatan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Agenda Kegiatan	Tahun 2010							
		Bulan 1				Bulan 2			
		M	M	M	M	M	M	M	M
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perancangan Karakter								
2	Pembuatan Story Board								
3	Dubbing								
4	Membuat Background								
5	Menggambar Inbetween								
6	Pewarnaan								
7	Editing								
8	Rendering								