

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi, khususnya pada bidang aplikasi multimedia membuat hal yang tadinya tidak mungkin menjadi mungkin. Aplikasi multimedia sering sekali bernilai strategis atau mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan. Perkembangan teknologi yang kian cepat berdampak pada perubahan sikap dan perilaku manusia, begitu pula pada proses kreatifitas. Dengan kemajuan teknologi yang sekarang ini proses dalam berkreaitifitas pasti menjadi lebih mudah. Kemajuan teknologi juga berdampak besar terhadap kemajuan dan perkembangan industri multimedia, sama halnya dengan perkembangan industri musik saat ini yang juga 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. Video klip merupakan sebuah animasi visual yang tidak hanya sebagai pelengkap sebuah musik akan tetapi juga sebagai media promosi yang dapat meningkatkan daya tarik terhadap masyarakat.

Teknologi multimedia pada masa sekarang ini memiliki peran yang besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, dan perindustrian karena multimedia dapat menggabungkan beberapa elemen informasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video. Pada masa sekarang ini multimedia telah dapat

mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan efektif. Kelebihan dari multimedia yaitu mampu menarik indera 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-band dengan jenis aliran musik yang berbeda-beda dan menambah keanekaragaman musik di tanah air.

Dengan hanya memiliki beberapa peralatan sederhana seseorang dapat membuat atau merekam suatu musik atau video sendiri yang tidak kalah kualitasnya dengan produk rumah produksi yang besar, yang membedakannya hanyalah tingkat kecanggihan peralatan yang digunakan akan tetapi dari segi kreatifitas masih dapat ditandingi. Teknologi memang menjadi media untuk mengekspresikan kreatifitas yang diinginkan. Tak heran jika banyak video klip amatir yang beredar di dunia maya karena dengan teknologi sekarang ini memudahkan tiap orang untuk membuatnya.

Penulispun berpikiran bahwa salah satu media promosi efektif untuk memperkenalkan sebuah karya musik adalah dengan membuat media visual yaitu video klip, dengan adanya berbagai macam dan jenis video klip akhirnya penulis memilih video klip animasi 2D sebagai media promosi pada lagu "Pergi". Hal ini juga didasari banyaknya bermunculan televisi-televisi lokal yang sangat bagus sebagai media promosi dengan melakukan pemutaran video klip ini dalam acara-acaranya.

Oleh karena itu, 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 Video Klip Animasi 2D Pada Lagu Berjudul "Pergi"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang diambil oleh penulis adalah, bagaimana membuat video klip animasi 2D pada lagu berjudul "Pergi" ?

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 video klip animasi 2D pada lagu berjudul "pergi" ini penulis memberi batasan yang sangat jelas yaitu bagaimana membuat video klip animasi 2D, 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, pembuatan key animation, in between animation, cleaning, scanning, pewarnaan digital, penganimasian.
- c. Pasca Produksi, meliputi penggabungan klip - klip animasi, dubbing, hingga rendering menjadi sebuah video klip animasi 2D.

Adapun software yang digunakan oleh penulis adalah : Adobe Photoshop CS4, Adobe Flash CS4, Adobe After Effects CS4.

1.4 Tujuan Penelitian

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

- a. Memahami tahapan-tahapan dalam memproduksi video klip animasi 2D serta menambah pengetahuan tentang dunia animasi.
- b. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat.
- c. Mengembangkan pola pikir keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan khususnya multimedia.
- 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 menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Dapat mengetahui tahapan-tahapan dalam pembuatan animasi 2D.

- c. Dapat memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan dan nantinya dapat diterapkan dalam dunia kerja, kehidupan nyata dan masyarakat.

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), yaitu 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 Kepustakaan (library), yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.
- c. Metode Study Literatur, yaitu metode pengambilan data dengan literatur yang bisa digunakan seperti internet dengan mengunjungi situs-situs yang mendukung dalam pembuatan video klip animasi 2D.

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 perkembangan video klip, animasi, perkembangan dunia animasi, macam-macam bentuk animasi, proses pembuatan animasi dan langkah-langkah dalam pembuatan video klip animasi 2D seperti proses pra produksi, produksi dan pasca produksi, serta menguraikan secara singkat sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III PERANCANGAN

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

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang tata cara atau teknik dalam pembuatan video klip animasi 2D mulai dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari laporan ini, yang berisi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari proses pembuatan video klip animasi 2D ini dan saran dari penulis.

