

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi multimedia yang berkembang luar biasa saat ini adalah multimedia dalam bidang dunia animasi. Animasi secara umum dapat didefinisikan sebagai seni atau teknik membuat hidup dan Bergeraknya suatu object diam dan tidak bergerak. Dalam pembuatan animasi terdapat beberapa teknik yang dipakai. Seperti animasi 2 dimensi, *animasi stop motion*, dan animasi 3 dimensi.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, animasi 2D maupun 3D telah digunakan dalam pembuatan iklan, video klip, maupun pembuatan film. Kemajuan teknologi di bidang multimedia teknik pembuatan animasi 3D lebih dominan dari pada 2D. Pembuatan animasi 3D cenderung menggunakan software-software yang mahal, spesifikasi komputer yang canggih, dan pembuatan yang memakan lama dalam proses produksinya terutama pada saat proses rendernya. Sedangkan animasi 2D cenderung menggunakan software-software yang ringan, spesifikasi komputer yang rendah, dan pembuatan yang cenderung lebih cepat dibanding dengan 3D.

Dalam pembuatan animasi 2D terdapat keunikan proses pembuatan dari mulai menggambar, teknik pewarnaan, teknik memainkan timeline, dan pemberian effect baik manual maupun digital. Permainan teknik shading yang

diasumsikan seperti halnya dalam 3D menambah kesan yang menarik di dalamnya. Hal ini yang melatar belakangi penulis untuk membuat video klip Anatema Band dalam bentuk animasi 2D sebagai 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.

Dengan masalah tersebut, maka penulis tugas akhir ini mengambil judul Pembuatan Video Clip “Simfoni Hati” Grup Band Anatema Dengan Menggunakan Animasi 2D”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada, maka penulis menentukan pokok permasalahan dalam TA ini adalah : Bagaimana pembuatan video clip dalam bentuk animasi 2D.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis untuk dapat lebih terperinci dan dimungkinkan pengambilan keputusan yang tepat. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis menentukan batasan masalah penelitian, yaitu pembuatan video clip dengan menggunakan konsep animasi 2D.

1.4 Tujuan Penelitian

Penulis tentu memiliki tujuan tertentu yang akan dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini. Adapun tujuan penulis tugas akhir adalah sebagai syarat kelulusan.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1.5.1 Bagi Penulis

Adapun manfaat yang ingin dicapai penulis sebagai berikut

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma pada Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Sebagai inovasi dari pembuatan video clip dalam bentuk 2D.
3. Sebagai sarana promosi dan pemasaran musik grub band Anatema.
4. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata.

1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat

Manfaat bagi masyarakat sebagai bentuk inovasi dalam pembuatan video clip, pembelajaran dan ilmu pengetahuan proses pembuatan video clip berbentuk animasi 2D.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam usaha memperoleh data yang benar, relevan dan jelas sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat

untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian TA ini, yaitu sebagai berikut;

1. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang animasi film kartun.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap object yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

3. Metode Study Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai refrensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

4. Metode Study Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang bias dipakai seperti dengan menggunakan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan animasi kartun.

1.7 Sistematika Penulisan Data

Sistematika penulisan yang digunakan memuat uraian secara garis besar dari isi tugas akhir dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

Bab I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

Bab II : DASAR TEORI

Dalam bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah perkembangan animasi, prinsip-prinsip animasi, macam-macam animasi, teknik pembuatan animasi, perwarnaan, tahapan pembuatan animasi, perangkat lunak yang digunakan.

Bab III : GAMBARAN UMUM

Dalam bab ini dijelaskan mengenai sejarah terbentuknya band Anatema, profil personel band, pengalaman band Anatema, strategi pemasaran, visi dan misi grup band anatema.

Bab IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai bagaimana pembuatan video clip menggunakan animasi 2D.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

1.8 Jadwal Penelitian

Secara garis besar penyusunan tugas akhir ini disusun secara sistematis dan berkesinambungan kedalam lima tahap kerja. Adapun tahap kerja tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini :

Waktu	April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
Minggu ke	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan																								
Pengumpulan Data																								
Analisis dan Desain program																								
Pembuatan Laporan																								

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian