

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan kebutuhan manusia yang sangat mendasar dan merupakan kebutuhan hidup yang mengupayakan dirinya sendiri, karena sejak lahir manusia memiliki dorongan untuk melangsungkan hidupnya, dan menuju tujuan tertentu. Dewasa ini, fungsi multimedia dilibatkan untuk banyak bidang kegiatan. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Salah satunya yaitu yang sedang ramai dibicarakan adalah teknologi multimedia dalam dunia animasi. Dalam pembuatan animasi 2D terdapat beberapa teknik dalam proses produksinya. Diantaranya seperti, Sel Animation, Frame Animation, Spline Animation, Path Animation, dan lainnya. Dan dengan perkembangan teknologi tersebut, animasi 2D telah digunakan dalam video klip. Karena industri musik saat ini tidak hanya menampilkan audio saja tetapi juga menampilkan sebuah animasi visual untuk memberikan kepercayaan dan pengenalan yang lebih cepat kepada masyarakat. Sejalan dengan perkembangan komputer, teknologi ini dapat diterapkan sebagai media promosi untuk mempublikasikan musik dalam bentuk animasi 2D. Bahkan hal ini ditandai dengan banyaknya produk – produk yang berbasis komputer dalam hiburan.

Hal ini yang dapat melatar belakangi perencanaan dan pembuatan video klip animasi 2D pada Jendela Band untuk memperkenalkan diri dan mempromosikan hasil karya mereka kepada masyarakat luas. Selain mendengarkan hasil karya mereka masyarakat dapat melihat konsep visual yang ditampilkan, sehingga video klip 2D menjadi kemasan yang lebih menarik.

Pewarnaan dalam sebuah animasi pada pembuatan video klip ini adalah hal yang penting untuk menunjukkan kualitas sebuah video klip animasi itu sendiri. Sebuah pewarnaan yang baik, dapat lebih memberikan suasana maupun efek cerita didalamnya. Pewarnaan pada sebuah gambar tersebut dapat membuat gambar tersebut lebih hidup dan bermakna, dan juga dapat memberikan ekspresi pada sebuah gambar. Berdasarkan alasan yang telah dipaparkan di atas, maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul “ Animasi 2D pada Pembuatan Video Klip Lagu “Terlanjur Kucintainya” Dari Band “Jendela”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat video klip dalam bentuk Animasi 2D yang menarik, dimana terdapat beberapa macam teknik animasi yang bisa dimanfaatkan didalamnya.

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan video klip ini berdurasi 4 menit 30 detik dari lagu yang berjudul “Terlanjur Kucintainya” dari grup band “Jendela”. Dan dengan menggunakan software Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop CS 3, dan Adobe After Effect CS 3.

1.4 Tujuan Penelitian

- Internal :
 1. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
 2. Dapat mengaplikasikan dan mengetahui tahapan proses dari pembuatan animasi 2D.
- Eksternal :
 1. Dapat menambah wawasan bagi seluruh mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA terutama dalam bidang animasi 2D.
 2. Agar mendapatkan gambaran secara nyata kepada masyarakat umum, bagaimana caranya membuat sebuah video klip animasi yang mempunyai artikulasi dengan baik.

1.5 Metode Pengumpulan Data

- Metode Observasi :

Mengadakan pengamatan langsung terhadap video klip animasi untuk memperoleh informasi tambahan yang dapat dijadikan bahan penulisan skripsi ini.

- Metode Studi Kepustakaan :

Penulis ini berpedoman pada buku yang sudah ada, baik dari perpustakaan yang disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku lain yang mendukung.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penulisan dalam skripsi ini dapat terarah dan tersusun dengan baik, maka secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini disajikan dengan uraian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian animasi, sejarah dan perkembangan animasi, prinsip animasi, macam - macam animasi, teknik pembuatan animasi, proses pembuatan animasi dan video klip, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang sejarah jendela band, personil jendela band, visi dan misi jendela band, pengertian analisis sistem, identifikasi masalah, pra produksi dan analisis biaya manfaat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perancangan video klip yang dibuat beserta proses renderingnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran – saran yang diperoleh dari pelaksanaan pembuatan laporan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

