

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan yang terjadi tersebut sangat mudah ditemui. Salah satu bidang yang dapat dipadukan dengan adanya perkembangan bidang multimedia tersebut adalah musik. Dalam hal ini dapat diambil sebagai contoh adalah video klip yang sering kali digunakan sebagai media perkenalan dan promosi hasil karya musisi - musisi diseluruh dunia. Terdapat berbagai jenis film dan video klip yang sering diproduksi, mulai dari yang seluruhnya ditokohkan dan diperankan oleh manusia hingga yang menggunakan animasi 2 dimensi atau kartun yang diperankan oleh tokoh - tokoh berupa karakter yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku layaknya manusia.

Banyak musisi atau grup musik dalam negeri maupun luar negeri yang telah menggunakan dan menerapkan animasi 2 dimensi pada video klipnya. Hal ini karena dapat meminimalkan biaya produksi dibandingkan dengan jenis video klip yang diperankan oleh manusia. Selain itu dengan menggunakan media promosi visual ini yaitu video klip berbasis animasi 2 dimensi akan sangat membantu dalam mengenalkan karya band atau musisi tersebut kepada masyarakat. Hal ini karena selain dapat mendengarkan musiknya, masyarakat juga dapat melihat

konsep visual yang ditampilkan. Sehingga masyarakat dapat melihat suatu media promosi yang dikemas secara menarik dengan adanya animasi 2 dimensi pada video klip tersebut.

Pembuatan animasi 2 dimensi secara tradisional terbilang sangat rumit dan memakan waktu pembuatan yang lama. Hal ini disebabkan para animator harus melakukan penggambaran secara manual diatas kertas dengan jumlah yang banyak dengan pertimbangan bahwa semakin banyak gambar dalam satu gerakan maka akan semakin halus gerakan yang dihasilkan. Kemudian setelah itu harus melakukan proses scan satu per satu untuk mendapatkan hasil gambar digital yang banyak. Tetapi dengan munculnya berbagai teknologi dan software-software pembuat animasi, hal tersebut dapat diminimalkan. Semua proses yang dilakukan secara manual dapat dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan "pemain" dan kamera, pemberian suara, serta spesial efeknya semuanya di kerjakan dengan komputer. Teknik seperti yang telah diuraikan tersebut adalah teknik *2D Digital Animation* atau biasa disebut juga dengan Animasi Komputer. Didalam teknik *2D Digital* tersebut masih terdapat beberapa teknik yang dapat dilakukan untuk membuat animasi 2 dimensi, salah satunya adalah teknik *Onion-Skinning*. Teknik *Onion-Skinning* adalah teknik yang memungkinkan animator untuk dapat melihat bayangan dari gambar yang telah dibuat sebelumnya. Sehingga animator dapat menggambar urutan gerakan selanjutnya dengan melihat bayangan yang muncul tersebut. Namun demikian, gambar - gambar yang dibuat dengan alat digital dan *software* pembuatan animasi akan terlihat sedikit kasar dan kaku dibanding gambar yang

dibuat diatas kertas dengan menggunakan tangan. Dalam hal ini Vheo Band, salah satu band indie dari Solo belum memiliki video klip untuk media perkenalan dan promosi karya - karya mereka. Oleh karena itu, penulis ingin membuat sebuah media perkenalan dan promosi untuk Vheo Band lewat Video Klip Animasi 2D. Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul **“Pembuatan Video Klip Animasi 2D Untuk Lagu “Terus Berlari!” Dari Vheo Band Dengan Teknik Onion-Skinning”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu Bagaimana membuat gambar yang halus dan pergerakannya mendekati realistik untuk video klip animasi 2D "Terus Berlari!" dengan menggunakan teknik *Onion-Skinning* dan video klip tersebut dapat dipergunakan sebagai media perkenalan dan promosi untuk Vheo Band?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas penulis membatasi pada penyampaian informasi secara umum, melainkan lebih pada perancangan pembuatan video klip animasi 2D dengan teknik *Onion-skinning* ini agar hasilnya lebih bagus dan mengena dalam memperkenalkan Vheo Band, yang melalui beberapa tahapan proses, yaitu :

### 1. Pra Produksi

Dalam proses ini meliputi pencarian ide video klip animasi 2 dimensi ini yang disesuaikan dengan tema yang ada pada lagu, perancangan karakter, dan pembuatan *storyboard*.

### 2. Produksi

Proses meliputi *drawing*, *coloring*, perancangan *background*, dan penganimasian serta penambahan efek visual yang semua proses dilakukan didalam komputer menggunakan *software - software* yang ada.

### 3. Pasca Produksi

Proses ini meliputi penggabungan animasi dan musik serta proses *rendering* menjadi sebuah video klip berbasis animasi 2 dimensi.

Adapun *software - software* yang digunakan dalam pembuatan video klip animasi 2 dimensi dengan teknik *Onion-Skinning* ini, yaitu :

1. *Adobe Flash CS5*
2. *Adobe Photoshop CS5*
3. *Adobe After Effects CS3*

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Dapat menerapkan ilmu dan teori - teori yang selama ini didapat untuk diaplikasikan secara nyata dalam praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, serta dapat menambah pengalaman tentang pengolahan data serta pengembangan profesi sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
3. Sebagai media untuk memperkenalkan tentang keberadaan Vheo Band kepada masyarakat luar serta dapat menjadi acuan bagi group band lokal lain.
4. Membuka wawasan dan apresiasi masyarakat luas terutama di Solo tentang keberadaan group band yang berpotensi.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan adanya pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap. Dengan adanya kelengkapan data ini maka didalam penyusunan skripsi akan mengurangi munculnya hambatan - hambatan, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi akan tercapai.

Adapun beberapa metode yang penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data, yaitu :

1. Metode Wawancara

Dengan metode ini penulis mendapatkan informasi-informasi dengan melakukan tanya jawab dengan personil band yang bersangkutan mengenai obyek yang akan dibuat untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

## 2. Metode Observasi

Metode dengan melakukan pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap aliran musik indie, baik dari musik maupun video klip, logo, cover CD. Selain itu juga melakukan pengamatan tentang perkembangan grup band indie khususnya di Solo dengan mengamati aliran musik, kualitas bermusik serta cara pendistribusian yang diterapkan oleh band - band tersebut. Juga pengumpulan data - data yang berhubungan dan dibutuhkan dalam penyusunan skripsi ini.

## 3. Metode Dokumentasi

Metode ini mencakup kumpulan - kumpulan artikel yang menunjang dan bersangkutan dengan skripsi ini. Mulai dari majalah, buku, internet serta artikel - artikel lain yang berhubungan dengan perkembangan band indie.

## 4. Metode Studi Kepustakaan

Metode ini mengacu pada pengumpulan data - data dengan mencari sumber dari buku - buku sebagai kajian dasar teori didalam melakukan penelitian.

### 1.6 Sistematika Penulisan

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan diadakan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang teori yang melandasi pengertian multimedia, sejarah animasi dan uraian tentang hal - hal yang berhubungan dengan multimedia dan animasi 2 dimensi serta video klip. Selain itu dalam bab ini juga akan diuraikan tentang tinjauan singkat sistem perangkat lunak yang digunakan.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai tinjauan umum, profil, visi dan misi Vheo Band serta akan dijelaskan tentang analisis kebutuhan dan perancangan pembuatan video klip animasi 2D.

## BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap - tahap perancangan dan pembuatan video klip 2D dengan teknik *Onion-Skinning* dari proses produksi hingga pasca produksi.

## BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab terakhir yang berisi uraian tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.