

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan dunia informatika khususnya di bidang komputer berkembang secara pesat seiring berjalannya dengan waktu pertumbuhan manusia. Aplikasi multimedia adalah salah satu contoh dari perkembangan dunia informasi. Dengan makin populernya animasi di internet maka semakin banyak informasi yang dapat disebarakan kepada seluruh penikmat teknologi. Dan juga merupakan salah satu peradaban dan pemikiran manusia guna mencapai kehidupan yang sejahtera, maka sesuatu yang bernama teknologi muncul dan berkembang lebih cepat dari perkiraan.

Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur salah satunya adalah animasi. Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Dari sekian banyak teknik animasi salah satunya adalah animasi frame (*frame animation*). Yaitu teknik menampilkan sebuah gambar yang berurutan secara cepat, antara gambar satu (frame satu) dengan gambar lain (frame lain) berbeda.

Tidak hanya perkembangan multimedia khususnya animasi yang berkembang pesat, perkembangan musikpun banyak yang telah berkembang. Terlihat pada kenyataan di kota-kota besar di Indonesia, telah banyak ajang-ajang musik yang telah disediakan. Entah itu aliran musik Pop, Rock, Dangdut, dan tentu saja aliran Indie.

Khususnya di Yogyakarta, telah banyak juga band-band Indie yang terkenal. Dalam hal ini penulis ingin mempromosikan Vignecvara sebagai band yang mengusung aliran musik indie serta ingin lebih dikenal dan dipromosikan di kota Yogyakarta. Disini penulis mempunyai usaha yang bersifat mempromosikan seluas-luasnya kepada orang dalam hal ini adalah anak muda Yogyakarta.

Vignecvara mengalami kesulitan dalam promosi karena hanya menggunakan brosur sebagai media promosi. Kelemahan pada brosur ialah dalam bentuk kertas dan bersifat membaca serta seringkali dibuang dan mengotori lingkungan. Oleh karena itu orang – orang merasa bosan dan promosi tersebut terasa sia-sia, maka kendala tersebut diatasi dengan membust video musik sebagai media promosi karena manusia lebih cepat dalam mencerna suatu gambar dibandingkan dengan membaca. Maka dari itu penulis berkeinginan untuk membuat video musik animasi 2D menggunakan teknik animasi frame yang berjudul "*Post Daily Sophistication*" yang akan diperlihatkan saat acara-acara musik indie yang sudah seringkali diadakan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahannya adalah bagaimana cara membuat video musik animasi 2D menggunakan teknik animasi frame pada band Vignecvara yang berjudul "*Post Daily Sophistication*" sebagai media promosi.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan video musik animasi Band Vignecvara ini, penulis memberi batasan sebagai berikut :

1. Video musik ini hanya menggunakan animasi 2D yaitu menggunakan teknik animasi frame (*Frame Animation*). Dan jumlahnya
2. Pembuatan video musik ini digunakan sebagai media promosi dan tidak bersifat komersil.
3. Video musik ini dibuat dengan menggunakan software adalah Adobe Premiere Pro 2.0, Adobe CS3, Adobe Audition 1.5

### 1.4 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi diatas serta latar belakang masalah yang telah diurai sebelumnya, maka penulis bertujuan untuk :

1. Meningkatkan kualitas promosi Band Vignecvara
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan Strata 1 (S1) STMIK AMIKOM Yogyakarta

## 1.5 Manfaat Penelitian

Bagi Penulis :

- Dapat merancang animasi sebuah video musik animasi sesuai dengan kemampuan sendiri.
- Menambah pengalaman secara langsung suatu proyek multimedia, khususnya video musik animasi
- Menerapkan ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga bisa diterapkan di lapangan.
- Untuk memenuhi syarat kelulusan Strata I (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta

Bagi Pembaca :

- Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas dan semangat animator lokal.
- Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses video musik animasi agar dapat menambah wawasan baru.
- Sosialisasi teknologi, khususnya dibidang multimedia dan animasi yang ditujukan kepada khalayak umum.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data data yang diperlukan penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

### 1. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yaitu suatu metode yang berpedoman pada buku yang ada, baik dari perpustakaan disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

### 2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal yang berkaitan dengan informasi yang dibutuhkan berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya.

### 3. Metode Observasi

Metode observasi yaitu metode mencari dan mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap video musik animasi yang populer dan kelengkapan informasi genre musik indie.

## 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

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

### BAB II : Dasar teori

Pada bab ini menerangkan teori animasi dan menguraikan masalah pengamatan secara umum, seperti sistem perangkat lunak yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

### BAB III : Tinjauan umum

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan umum musik dan promosi band indie

### BAB IV : Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan video musik animasi Band Vignecvara. Mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### BAB V : Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.