

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangatlah pesat, khususnya teknologi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam proses penyaluran informasi. Sejalan dengan berkembangnya teknologi komputer diharapkan bisa mempermudah dalam menyajikan suatu promosi informasi yang baik dan efektif sehingga promosi informasi yang ditampilkan dapat mengena pada tujuan dibuatnya promosi informasi ini. Dengan perkembangan teknologi ini penyampaian informasi tidak hanya lagi dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah, brosur dan lain-lain, tetapi juga dapat menampilkan dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (gambar atau foto) sehingga penyampaian informasi ini bisa lebih menarik dan dapat mudah diterima oleh masyarakat.

Salah satu bidang yang dapat berpaduan dengan bidang multimedia adalah musik, seperti dalam pembuatan video (film, iklan, dan sebagainya) tidak lepas dari keberadaan musik untuk memperkuat maksud yang disampaikan dari pembuatan video tersebut. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju video klip kini telah banyak menggunakan animasi kartun baik 2D maupun 3D yang akan lebih menarik bagi

penonton. Banyak band-band yang telah menggunakan video klip seperti ini salah satunya adalah Gorillaz yang selalu menggunakan animasi kartun dalam setiap video klipnya. Di Indonesia pun ada yang menggunakan video klip jenis ini seperti pada Band Padi. Dalam musik sendiri dewasa ini juga sangat membutuhkan sentuhan visualisasi video agar mudah diterima oleh masyarakat melalui promosi multimedia dalam hal ini adalah video klip kartun. Dengan semakin banyak bermunculan grup band musik baik secara major label ataupun indie label. Mereka saling berlomba memberikan karya yang bagus dan berupaya memperkenalkan diri pada masyarakat. Pada band-band yang telah berada pada jalur major label promosi sudah tidak perlu dilakukan sendiri karena sudah ada dari pihak label yang menaunginya. Tetapi lain halnya dengan jalur indie yang harus melakukan apa-apa sendiri termasuk dalam hal promosi ini. Grup band yang mengadu nasib di jalur indie juga harus memikirkan cara untuk memperkenalkan diri pada masyarakat agar dapat dikenal dikalangan luas dan dapat bersaing. Mereka pun harus menciptakan image atau pencitraan yang baik (setidaknya di daerah mereka sendiri). Dalam hal mempromosikannya mereka mengeluarkan album indie yang didedarkan terbatas serta melakukan konser-konser untuk mempromosikan keberadaan mereka di mata masyarakat.

Meskipun demikian semua upaya tersebut ternyata masih belum dapat mengekspos eksistensi mereka (musisi indie). Di Jogja sendiri terdapat banyak band-band indie yang cukup berkualitas dalam hal

musikalitasnya tetapi kurang dapat dikenal oleh masyarakat luas. Hal ini disebabkan kurangnya promosi yang dilakukan, untuk itu diperlukan sarana promosi untuk mempublikasikan hasil karya mereka. Hal ini yang melatar belakangi perencanaan dan pembuatan video klip kartun 2D pada D'vent Band untuk memperkenalkan diri kepada masyarakat dan mempromosikan hasil karya mereka. Hal ini juga didasari banyak bermunculannya televisi-televisi lokal yang sangat bagus untuk media promosi melalui pemutaran video klip kartun ini dalam acara-acaranya.

Dengan menggunakan media promosi visual ini yaitu video klip kartun 2D akan sangat membantu dalam mengenalkan karya mereka pada masyarakat, karena selain dapat mendengarkan musiknya audiens dapat melihat konsep visual yang ditampilkan, sehingga mereka dapat melihat video klip kartun sebagai kemasan yang menarik dari musik tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan grup band D'vent sebagai objek penyusunan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi dengan judul **Perancangan dan Pembuatan Video Klip Kartun 2D Pada D'vent Band Dengan Judul Lagu "Story In My Heart"**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat suatu perancangan komunikasi visual video klip kartun 2D pada D'vent band dengan baik dan efektif agar dapat menyampaikan maksud dan tujuan grup band ini sehingga dapat dikenal di masyarakat tentang keberadaan dan karya-karya band ini.

## 1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada tadi penulis membatasi pada penyampaian informasi secara umum, tetapi lebih pada perancangan pembuatan video klip kartun 2D agar hasilnya lebih mendalam dan mengena dalam memperkenalkan grup band D'vent, yang melalui beberapa tahapan proses, yaitu :

1. Pra produksi, yang meliputi pencarian ide video klip kartun ini yang disesuaikan dengan tema yang ada pada lagu, perancangan karakter, pembuatan skenario, dan pembuatan storyboard.
2. Produksi, proses ini meliputi drawing, key animation, inbetween animation, perancangan background, pewarnaan digital dan penganimasian.

3. Pasca produksi meliputi penggabungan animasi dan musik, dan rendering menjadi sebuah video klip kartun 2D.

Adapun software yang digunakan adalah : Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop CS4, Adobe After Effect CS3, Adobe Premiere 2.0.

#### 1.4. Tujuan

Maksud dan tujuan dari perancangan video klip yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah :

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 D'vent band kepada masyarakat luas serta dapat menjadi acuan bagi grup band lokal lain.
4. Membuka wawasan dan apresiasi masyarakat luas terutama di Yogyakarta tentang keberadaan grup band yang berpotensi.

## 1.5. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan tugas skripsi ini.

Karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan skripsi ini akan mengalami banyak hambatan, karena data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting penulis melakukan metode pengumpulan data, dengan menggunakan metode :

### 1. Metode Observasi

Yaitu pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap aliran musik indie, baik dari musik maupun video klip, logo, cover kaset. Dan juga melakukan pengamatan-pengamatan tentang perkembangan grup band indie khususnya di Yogyakarta, dengan mengamati aliran musik, kualitas bermusik serta cara pendistribusian yang mereka terapkan. Dan pengumpulan data-data yang berhubungan dan dibutuhkan dalam penulisan laporan skripsi ini.

### 2. Metode Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab dengan personil band bersangkutan mengenai obyek yang akan dibuat untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

### 3. Metode Dokumentasi

Mencakup kumpulan-kumpulan artikel yang menunjang dan bersangkutan dengan judul perancangan ini. Mulai dari majalah, buku, internet serta artikel-artikel lain yang ada hubungannya dengan perkembangan band indie.

### 4. Metode Studi Kepustakaan

Metode ini mengacu pada buku-buku pedoman yang ada, yang akan digunakan dalam kajian sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis perancangan ini.

## 1.6. Sistematika Laporan Penelitian

### **Bab I      PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan diadakannya penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

### **Bab II      DASAR TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang sejarah animasi dan video klip kartun, perkembangan dunia animasi dan video klip kartun, perkembangan animasi dan video klip kartun di Indonesia, teknik proses

pembuatan video klip kartun 2D, proses pembuatan animasi dan langkah - langkah dalam pembuatan video klip kartun 2D seperti proses pra produksi, produksi dan pasca produksi dan menguraikan tinjauan singkat system perangkat lunak dan keras yang digunakan.

### **Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Di bab III ini dibahas mengenai tujuan umum, profil, visi dan misi grup band D'vent, pra produksi dan analisis biaya manfaat.

### **Bab IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai perancangan dan pembuatan video klip kartun 2D dari produksi sampai pasca produksi video klip kartun 2D.

### **Bab V PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan bab terakhir yang berisi menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.