

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia animasi dan juga entertainment menurut para praktisi yang ada di dalamnya untuk lebih kreatif menghasilkan karya yang kompetitif, layak jual dan easy catching untuk konsumen. Kehadiran Video klip dengan menggunakan animasi kartun bukan merupakan hal yang baru di Indonesia, namun belum banyak entertainer musik yang menggunakan animasi kartun untuk menunjukkan dan menyampaikan karya mereka. Masyarakat pun kian banyak yang tertarik dan menaruh perhatian khusus pada video klip animasi. Terbukti dengan dimasukkannya kategori video klip animasi terbaik pada MTV Award. Kini semakin banyak group music internasional yang mengimplementasikan karya mereka dalam bentuk animasi kartun.

Maka dari itu penulis bermaksud untuk lebih mengembangkan dan memperkenalkan video klip animasi kepada masyarakat dengan membuat video klip animasi lagu yang berjudul “ Bintang Kecil “. Penulis menuangkan video klip ini dalam wujud animasi kartun dua dimensi dikarenakan film kartun dapat menampung segala daya imajinasi manusia didalamnya. Manusia selalu ingin bebas berekspresi dan tidak mau dibatasi oleh apapun seperti yang ditemui pada kehidupan sehari – harinya.

Jenis animasi kartun computer yang lebih realistis adalah 3D. Perbedaan dari animasi 2D dan 3D adalah dilihat dari sudut pandangnya. Walaupun

teknologi perkembangan 3D telah banyak berkembang namun bukan berarti animasi 2D ditinggalkan, karena sebagian masyarakat beranggapan keindahan goresan animasi 2D lebih mempunyai ekspresi objek yang tegas dibandingkan animasi 3D. Hal itu dibuktikan oleh animator – animator Jepang dan Amerika yang hingga saat ini tetap menggunakan teknik animasi 2D dalam membuat karya – karya animasi mereka.

Saat ini animasi kartun sangat diminati banyak orang, tidak hanya anak – anak yang suka akan tetapi dengan seiring perkembangan jaman maka animasi kartun banyak juga disukai orang dewasa. Banyak peluang bahwa kalangan yang suka dengan animasi kartun maka dapat menciptakan suatu peluang bisnis dengan menekuni pembuatan animasi kartun. Berdasarkan alasan diatas maka penulis membuat video klip kartun 2D. Maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **Aplikasi Mac.Flash pada Pembuatan Vidio Klip Kartun 2 Dimensi Lagu “ Bintang Kecil “**. Penulis lebih memilih Animasi 2D karena konsep yang diusung dalam pembuatan video klip ini adalah “ringan”. Ringan yang dimaksud adalah tema yang sederhana baik jalan cerita, pembuatan karakter, background dan pewarnaan.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis, rumusan masalah pada skripsi ini adalah, bagaimana membuat video klip animasi 2 dimensi lagu Bintang Kecil yang efektif.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer, khususnya teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing – masing bidang yang berbeda, terutama pada perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video klip animasi. Fokus dalam pembahasan ini, penulis membatasi ruang lingkup yaitu merancang video klip kartun 2 dimensi pada lagu Bintang Kecil mulai dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Sedangkan software yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

- **Adobe Photoshop CS2**
- **Macromedia Flash 8**
- **After Effects 6.5**
- **Adobe Audition 1.5**
- **Adobe Premier Pro 2.0**

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan pembuatan laporan perancangan video klip ini adalah :

A. Internal

- a. Menganalisa dan merancang video klip kartun 2 dimensi pada lagu Bintang Kecil dengan efektif.
- b. Menerapkan ilmu dan teori – teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna.

- c. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.
- d. Agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara memproduksi dan membuat animasi kartun.

B. External

- a. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- b. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas dan semangat animator pemula.
- c. Dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses animasi kartun dibuat. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi kartun.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Digunakan untuk memperoleh data dalam pembuatan laporan skripsi ini yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Metode Observasi

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

2. Metode Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

3. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku – buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi – informasi yang dibutuhkan.

1.6 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini penulis susun dengan format sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal – hal yang dibahas berisikan Latar belakang masalah, Perumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Metode pengumpulan data, Sistematika penyusunan skripsi, dan Rancangan kegiatan.

BAB II Dasar Teori

Bab ini menjelaskan tentang Sejarah multimedia, Definisi Multimedia, Objek – objek Multimedia, Mengenal Animasi, Sejarah Animasi, Pengetian Animasi, Macam – macam Animasi, Prinsip – prinsip Animasi, Tujuan Animasi, Langkah – langkah Pengembangan Video Animasi, Pewarnaan dan Perangkat Lunak yang digunakan, Perangkat Keras yang digunakan.

BAB III Analisis dan Perancangan Video Klip

Bab ini berisikan uraian tentang kebutuhan dasar peralatan video klip kartun, kebutuhan sumber daya manusia, merancang video klip kartun, analisis biaya manfaat, perhitungan analisis biaya manfaat.

BAB IV Pembahasan

Bab ini menguraikan tahap – tahap pembuatan video klip kartun 2D dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V Kesimpulan

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan – kesimpulan dan saran yang didapat dari hasil program dan semua kegiatan – kegiatan dalam pembuatan skripsi ini.

Daftar Pustaka

Lampiran

