

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia Animasi 2D di Indonesia tidak lepas dari perkembangan teknologi digital. Pada awalnya beberapa software seperti Adobe After Effect dan Adobe Flash hanya dipakai sebagai pendukung proses kerja animasi. Namun seiring perkembangan jaman, ketika animasi menjadi suatu industri yang lebih besar, maka tuntutan untuk menghasilkan karya yang baik dalam waktu yang relatif singkat, mengharuskan para pembuat animasi dalam hal ini animator, menggunakan piranti lunak yang mampu meningkatkan dan mempersingkat proses produksi animasi 2D.

Salah satu software animasi 2D yang telah cukup familiar bagi para animator di Indonesia adalah Toon Boom yang dikembangkan oleh Toon Boom Animation Inc yang bermarkas di Montreal, Kanada dari tahun 1994. Piranti lunak ini telah digunakan oleh beberapa studio animasi besar yang ada di Indonesia seperti Framework Studio di Batam, Dreamlight Studio di Ungaran, dan KSM Studio di Yogyakarta, selain itu studio animasi besar dunia seperti Walt Disney juga pernah menggunakan piranti lunak ini dalam pembuatan film animasi "The Princess and The Frog" dan "Winnie The Pooh".

Tentunya ada alasan mengapa studio animasi besar seperti Walt Disney menggunakan Toon Boom sebagai piranti lunak penunjang kerja para animatornya, kelebihan yang dimiliki Toon Boom adalah adanya fitur meja gambar yang bisa

berputar yang membuat kita seakan menggunakan meja gambar animasi pada animasi tradisional. lip sync tool yang sudah terintegrasi, penggunaan teknik animasi cut out-peg seperti pada yang kita jumpai pada wayang kulit atau golek, sehingga animator hanya bertugas menganimasikan karakter semaksimal mungkin tanpa perlu khawatir tentang konsistensi pada gambar seperti momok yang kerap dikhawatirkan pada animasi tradisional. Kelebihan lainnya adalah gambar pada software menggunakan vektor pada hasil gambar kita, sehingga kita tidak perlu khawatir dengan pengaruh resolusi gambar karena ketajamannya tetap dapat dipertahankan pada resolusi apapun dan juga fitur fitur lain yang mempermudah animator dalam pembuatan animasi 2D.

Animasi 2D berkembang tidak hanya pada pembuatan film namun juga pembuatan video klip, seperti Band Gorilaz yang menggunakan tampilan visualisasi animasi pada setiap pembuatan video klip mereka sejak tahun 1988 . Di Indonesia ada video klip Padi “Tempat Terakhir” dan J-Rock “Ceria” yang juga menggunakan visualisasi animasi 2D dalam pembuatan video klip mereka.

Dari uraian diatas penulis ingin melakukan penelitian tentang bagaimana penerapan Toon Boom dalam pembuatan suatu video klip animasi 2D, maka penulis mengangkat judul Animasi 2D pada pembuatan video klip lagu "ELOK" dari band "MILOVAT" dengan menggunakan Toon Boom Animation.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diambil rumusan. Rumusan masalah yang didapat yaitu bagaimana membuat sebuah video klip animasi 2D band Milovat dengan menggunakan Toon boom .

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk mengarahkan dan memusatkan pembahasan, maka penulis menentukan batasan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Sebatas membuat video klip animasi 2D dengan durasi 4 menit 4 detik.
2. Sebatas memanfaatkan perangkat lunak Toon Boom dalam pembuatan video klip animasi 2D.
3. Sebatas menggunakan perangkat lunak pendukung, yaitu adobe premiere pro dalam proses *editing*.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini untuk memenuhi persyaratan kelulusan untuk jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta

### 1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan video klip animasi 2D dengan menggunakan perangkat lunak Toon Boom.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.5.1.1 Metode Kepustakaan**

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

#### **1.5.1.2 Metode Observasi**

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap objek-objek penelitian yang bersangkutan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

#### **1.5.1.3 Metode Wawancara**

Metode pengumpulan data yang dibutuhkan langsung pada objek yang diteliti. Milovot band merupakan objek untuk pembuatan video klip.

### **1.5.2 Metode Analisis**

#### **1.5.2.1 Analisis SWOT**

Analisis SWOT ini adalah suatu bentuk analisis situasi dengan mengidentifikasi berbagai faktor secara sistematis terhadap kekuatan-kekuatan (Strengths), dan kelemahan-kelemahan (Weakness) suatu lembaga atau organisasi dan kesempatan-kesempatan (Opportunities) serta ancaman-ancaman (Threats).

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Yaitu metode yang digunakan dalam perancangan pembuatan video klip animasi 2D milovat band dengan membuat diagram rancang kerja pembuatan video klip animasi 2D yang didalamnya terdapat empat tahapan yakni tahap pengembangan, pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### **1.5.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan dari lagu sehingga didapatkan ide cerita, tema cerita, gambaran cerita, sinopsis untuk kemudian menjadi panduan pembuatan video klip animasi 2D milovat band.

### **1.5.5 Metode Testing**

Metode testing dengan melihat dan mengevaluasi video klip animasi 2D milovat band yang telah jadi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini mengulas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Menjelaskan sejarah singkat dan pengertian video klip, teori-teori tentang pengertian animasi, perkembangan animasi, macam-macam teknik animasi, prinsip-prinsip animasi, sumber daya manusia, dan tahapan pembuatan video klip animasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas tentang analisis kebutuhan, tahap pengembangan serta tahap pra produksi (menentukan ide cerita dan tema, logline, pembuatan sinopsis, membuat *script*, perancangan karakter, dan pembuatan story board.)

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan proses produksi hingga pasca produksi (pengembangan karakter, pembuatan foreground dan background, animasi, , pemberian sound, finishing yaitu rendering dan konversi ke dalam CD).

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian dan saran tentang hasil pembuatan video klip animasi 2 D dengan Toon Boom tersebut.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi mengenai referensi, baik buku maupun sumber internet yang digunakan dalam penelitian.