

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar bergerak. Jika dibandingkan dengan foto atau lukisan yang merupakan gambar tidak bergerak, maka secara umum animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan emosi.

Perkembangan animasi seiring dengan perkembangan teknologi komputer. Pembuatan animasi yang awalnya dikerjakan secara manual, kini lebih mudah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Kemudahan ini didukung dengan banyaknya perangkat lunak seperti Macromedia Flash, GIF Animator, 3Ds MAX, Maya, dan software lain pendukung animasi.

Adapun sisi positif dari fenomena ini adalah bertambah luasnya lahan pekerjaan bagi seorang animator. Tidak hanya sebagai animator film, tetapi seorang animator juga dapat berperan dalam pembuatan video klip musik.

Jika diamati, video klip anak negeri masih banyak yang menggunakan objek riil, dan hanya beberapa saja yang sudah mulai merambah dunia animasi. Tidak masalah mana yang dipilih, tetapi melalui animasi, manusia dapat mencurahkan ide dan pikirannya yang tak terbatas. Dengan animasi dapat diciptakan bentuk dan gerakan yang tidak biasa. Hal yang tidak mungkin dilakukan dalam dunia nyata dapat dilakukan dalam dunia animasi.

Manusia dan makhluk hidup lain serta benda mati dapat digambarkan dengan bentuk, ekspresi, dan gerakan yang lebih lucu, sederhana, bahkan berlebihan.

Perkembangan animasi 2 dimensi diikuti dengan munculnya animasi 3 dimensi. Walaupun teknologi perkembangan animasi 3 dimensi telah berkembang pesat, namun hal itu tidak membuat animasi 2 dimensi ditinggalkan oleh penggemarnya. Bahkan animasi 2 dimensi memiliki daya tarik tersendiri yang membuatnya tetap disukai hingga sekarang.

Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk merancang dan membuat sebuah video klip animasi 2 dimensi, dengan mengambil sample salah satu lagu Mad Pulpen Band yang berjudul Angel Kid. Maka penulisan skripsi ini mengambil judul “Perancangan Video Klip Animasi 2 Dimensi Angel Kid”.

### **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang ada, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan membuat suatu video klip yang berbentuk animasi 2 dimensi secara bertahap mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi ?

### **C. Batasan Masalah**

Penuangan ide cerita menjadi sebuah karya yang menarik tidak lepas dari teknik yang baik serta pemanfaatan software yang tepat guna. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi masalah pada

perancangan video klip Mad Pulpen Band berjudul Angel Kid yang berbentuk animasi 2 dimensi menggunakan Macromedia Flash Pro 8 sebagai software utama serta Adobe Photoshop CS3, Moyea SWF to Video Converter Pro, dan Nero 7 Essentials sebagai software pendukung serta pembahasan analisis kebutuhan sistem dan analisis biaya manfaatnya.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian :

1. Untuk memenuhi persyaratan akademik dalam kelulusan Strata 1 yaitu sebagai Skripsi pada jurusan Sistem Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu.
3. Memotivasi pembaca untuk turut menghasilkan karya animasi 2 dimensi.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Menyediakan informasi tentang perancangan sebuah video klip animasi 2 dimensi.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan.

#### **F. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku, literatur-literatur, serta tulisan ilmiah lain yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

## 2. Metode Observasi

Yaitu melakukan pengamatan terhadap film-film kartun maupun video klip animasi lain yang sudah ada.

### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan Skripsi yang berjudul “Perancangan Video Klip Animasi 2 Dimensi Angel Kid” adalah sebagai berikut :

#### **Bab I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan dan memberikan gambaran tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Perancangan, dan Sistematika Penulisan.

#### **Bab II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan teori-teori yang melandasi pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi dan perangkat digunakan.

#### **Bab III ANALISIS**

Bab ini membahas tentang analisis permasalahan yang ada.

#### **Bab IV PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap perancangan video klip animasi meliputi tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

## Bab V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

