

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Blow Off adalah sebuah grup band yang didirikan di Yogyakarta pada tanggal 26 Januari tahun 2012. Grup band yang memiliki 4 orang anggota ini telah membuat beberapa lagu dengan *genre* musik *Hard Core* yang di antaranya berjudul *We Are, No Leader Just Together*, dan *Japhe Methé*. Grup band Blow Off sendiri melihat perkembangan industri musik yang tidak hanya melakukan promosi musik hanya dengan penjualan CD maupun menyiarkannya di radio, melainkan melakukan sebuah promosi melalui video klip.

Dari lagu-lagu yang telah dibuat, Blow Off tidak pernah menggunakan animasi 2D sebagai video klip, melainkan hanya menggunakan teknik live shot biasa. Karena tidak memiliki video klip menggunakan animasi 2D, Blow Off berinovasi untuk membuat video klip yang berbeda dari yang pernah dibuat. Grup band ini menginginkan sebuah video klip dengan bentuk visual berupa animasi 2D untuk menyampaikan pesan yang terdapat pada lagu mereka yang berjudul *Jiwa Merdeka*. Namun, karena Blow Off tidak memiliki animator, grup band ini mengalami kesulitan untuk merealisasikan video klipnya.

Dari permasalahan yang telah diurai di atas, penulis mengatasi masalah dengan membuat video klip animasi 2D pada lagu *Jiwa Merdeka* dari Blow

Off. Dalam video klipnya, Blow Off menginginkan animasi dengan gerakan yang halus. Terkait dengan hal tersebut, penulis menggunakan teknik *frame by frame* untuk menciptakan sebuah video klip animasi 2D. Video klip dengan animasi ini bertujuan untuk menyampaikan pesan pada lagu Jiwa Merdeka. Oleh sebab itu penulis mengajukan skripsi dengan **Judul “Pembuatan Video Clip Animasi 2D “Jiwa Merdeka” untuk Grup Band Blow Off Menggunakan Teknik Frame by Frame”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame* pada video klip Blow Off yang berjudul Jiwa Merdeka?

1.3 Batasan Masalah

Agar penyusunan “Pembuatan Video Clip Animasi 2D “Jiwa Merdeka” untuk Grup Band Blow Off Menggunakan Teknik Frame by Frame” dapat terarah dengan benar, maka diertukan batasan masalah sebagai berikut :

- a. Jenis animasi yang digunakan adalah animasi 2D.
- b. Video klip yang dibuat adalah Jiwa Merdeka.
- c. Penelitian hanya meliputi penerapan teknik *frame by frame* untuk menciptakan animasi yang halus.
- d. Durasi video klip sesuai durasi lagu Jiwa Merdeka, yaitu 02 menit 42 detik.

- e. Penelitian tidak menekankan pada *software* yang digunakan.
- f. Hasil video klip akan diunggah di situs YouTube oleh Blow Off.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

- a. Menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan video klip animasi 2D untuk grup band Blow Off pada lagunya yang berjudul Jiwa Merdeka.
- b. Menyelesaikan projek video klip dari band Blow Off.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai media promosi bagi Blow Off melalui video klip lagu Jiwa Merdeka.
- b. Membuka wawasan dan apresiasi masyarakat tentang keberadaan grup band yang berpotensi dan menjadi acuan bagi grup band *indie* lainnya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan video klip animasi 2D ini adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Studi Literatur

Mencari informasi baik berupa video, text yang berkaitan dengan proses pembuatan video clip untuk digunakan sebagai refrensi dalam proses pembuatan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai data yang diperlukan dari masalah yang akan diangkat.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mendapatkan konsep teoritis melalui buku-buku sebagai refrensi mengenai *frame by frame* pada animasi 2D.

1.6.2 Metode Anallsis

Penulis mengumpulkan data sesuai dengan wawancara dan data-data lainnya. Sehingga data tersebut dapat berkembang menjadi sebuah ide dan konsep untuk tahap perancangan video klip.

1.6.3 Metode Perancangan dan Pembuatan Video Clip

Merupakan metode yang digunakan dalam proses pembuatan animasi 2D, yang akan melalui beberapa tahapan seperti pra-produksi, produksi, dan pos-produksi. Berikut adalah urutannya :

1.6.3.1 Pra-Produksi

Merupakan metode dengan segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi, seperti :

- a. Pembuatan jadwal kerja
- b. Pengumpulan data
- c. Pembuatan naskah
- d. Pembuatan sketsa awal dalam pembuatan video klip yang meliputi:
 - Perancangan karakter
 - Pembuatan storyboard
 - Perancangan layout background
 - Pembuatan story animatic

1.6.3.2 Produksi

Sketsa awal yang telah dibuat pada tahap pra-produksi diterapkan dalam pembuatan video klip. Tahapan produksi antara lain meliputi:

- a. Pembuatan jadwal kerja
- b. Pembuatan background
- c. Penganimasian yang meliputi :
 - Pembuatan animasi key
 - Cleaning
 - Pembuatan Inbetween

d. Pewarnaan pada animasi

1.6.3.3 Pasca-Produksi

Merupakan metode penyelesaian produksi menjadi hasil akhir. Tahapan ini meliputi :

- a. Kompositing atau penggabungan background dan animasi
- b. Penambahan special effect pada animasi
- c. Rendering

1.6.4 Metode Testing

Tahap ini adalah untuk menampilkan hasil sementara dari video klip yang telah dibuat serta membagikan kuisioner. Testing diperlukan agar dapat menemukan kekurangan dalam proses produksi sehingga dapat mengurangi kemungkinan cacat produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti, dalam penyajian laporan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang permasalahan yang melatar belakangi penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan pada penelitian yang peneliti lakukan.

BAB II Landasan teori

Bab ini akan membahas penelitian ini secara teoritis yaitu tinjauan pustaka, konsep dasar, teori tahapan pembuatan serta teknik yang digunakan dalam pembuatan video klip animasi 2D.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pembahasan tentang analisis dalam perancangan seperti analisis teknik yang digunakan, perancangan karakter, naskah, storyboard, dan story animatic akan dibahas dalam bab ini.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini dibahas mengenai teknis pengerjaan penelitian dan menjelaskan tahap produksi pada pembuatan video klip secara detail.

BAB V Penutup

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran.