

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia pemanfaatan video animasi 2 dimensi sebagai konten pendukung dalam produksi sebuah video klip bisa dinilai masih kurang. Dari sample data yang terkumpul, 60 video klip dengan rentang waktu Februari 2015 hingga Agustus 2016 yang berasal dari 3 *major label* terbesar di Indonesia, yaitu *Sony Music Entertainment Indonesia*, *Warner Music Indonesia*, dan *Musica Studio's* hanya terdapat 4 video klip yang menggunakan animasi 2 dimensi sebagai unsur pendukung. Padahal pemanfaatan konten animasi bisa menjadi daya tarik dari sebuah video klip. Mayoritas video yang ada hanya dibuat dengan menggunakan teknik *live shoot*. Sebenarnya, bila menggunakan konsep animasi para *video maker* bisa mengeksplorasi ruang imajinasi yang lebih luas. Misalnya, dengan menciptakan *environment*, *atmosphere*, atau menampilkan karakter yang sulit diwujudkan bila menggunakan metode *live shoot*. Sehingga video yang dihasilkan memiliki daya tarik yang lebih kuat.

Dalam memproduksi video klip, Endank Soekamti belum pernah menggunakan konsep animasi 2D. Dengan menggunakan cerita yang diangkat penulis, akan menjadi sulit digambarkan bila menggunakan metode *live shoot*. Misalnya, untuk *environment* penulis membuat beberapa set lokasi tampak seperti

didalam dunia khayalan. Untuk beberapa adegan dalam cerita pun, harus menggunakan efek-efek animasi. Maka dari itu, penulis membuat video klip lagu Selamat Tahun Baru ini dalam bentuk animasi 2D. Selain itu, karakter musik Endank Soekamti yang ceria dan semangat dirasa mampu menyatu dengan bentuk-bentuk penggambaran animasi 2D.

Permasalahan diatas mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang pembuatan video klip dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Video Klip Lagu “Selamat Tahun Baru” Millk Endank Soekamti Band dengan Konsep Animasi 2D”**. Sehingga dengan menggunakan konsep animasi 2 dimensi ini proses pengerjaan dirasa akan lebih mudah, karena mulai dari karakter hingga *environment* diproduksi dalam bentuk animasi 2D. Selain itu, diharapkan video ini dapat menjadi pemicu munculnya video-video animasi baru khususnya animasi 2D di industri kreatif Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana membuat video klip lagu Selamat Tahun Baru menggunakan konsep animasi 2D?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk memberi kejelasan bagi penulis dalam melakukan penelitian. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Visualisasi yang ditampilkan dalam bentuk animasi 2D (dua dimensi).
2. Pembuatan animasi menggunakan teknik animasi frame by frame.
3. Tema cerita diambil dari lirik lagu.
4. Software yang digunakan antara lain: Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Syarat menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bukti penerapan ilmu yang telah didapat selama mengikuti pendidikan perkuliahan.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai, adalah sebagai berikut:

1. Membuat video klip lagu Selamat Tahun Baru.
2. Mengemas video animasi 2D dalam bentuk video klip.
3. Memanfaatkan media, teknologi, dan kreatifitas untuk memberikan nilai tambah bagi sebuah produk.
4. Memberikan referensi bagi orang-orang yang tertarik dalam dunia animasi 2D (dua dimensi).

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memberikan karya berupa video klip untuk penikmat musik Endang Soekamti.
2. Menambah pilihan referensi video bagi video maker dalam negeri.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data untuk penyusunan skripsi ini peneliti menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data melalui beberapa sumber terpercaya yang berkaitan dengan objek penelitian. Seperti melakukan pengamatan objek dan wawancara pihak yang bersangkutan untuk menggali informasi lebih dalam pada objek penelitian.

2. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mencari referensi ilmu yang berhubungan dengan pembuatan video animasi, gambar kartun, dan tentang gambar-gambar yang sesuai dengan tema yang ada. Data yang diambil bersumber dari buku, video, maupun jurnal dan artikel dari internet.

1.6.2 Metode Perancangan

Untuk metode perancangan ini peneliti menggunakan beberapa tahapan yang dikelompokkan menjadi satu dalam proses Pra-Produksi, sebagai berikut:

1. Pencarian Ide
2. Penentuan Tema
3. Pembuatan Logline
4. Sinopsis
5. Pengembangan Cerita
6. Penentuan Desain Gambar
7. Screenplay
8. Storyboard

Untuk tahap Produksi adalah sebagai berikut:

1. Menggambar
2. Background dan Foreground
3. Pewarnaan
4. Compositing

Kemudian untuk tahap Pasca Produksi terdiri dari:

1. Editing
2. Rendering

1.6.3 Metode Testing

Dalam metode testing ini peneliti melakukan uji kelayakan video dengan tujuan untuk mengetahui standar dari video yang diproduksi. Untuk metode testing ini, uji coba dan penilaian dilakukan oleh pakar atau kalangan praktisi yang paham mengenai standar-standar kualitas untuk sebuah video.

1.6.4 Evaluasi

Setelah tahapan-tahapan selesai maka dilakukan proses evaluasi pada video animasi 2D.

1.7 Sistematika Penulisan

Sub bab ini berisi uraian garis besar dari setiap bab yang ditulis dalam laporan skripsi. Uraian tersebut adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang membahas alasan dari pemilihan judul penelitian, masalah yang harus diselesaikan dalam penelitian, dan hal-hal yang seharusnya dilakukan untuk melakukan penelitian. Termasuk membahas tentang isi dari tiap bab dalam penulisan laporan skripsi.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab yang membahas tentang semua teori yang berhubungan dengan objek atau judul penelitian. Teori yang ditulis meliputi bahasan tentang perbedaan hasil akhir penelitian dengan beberapa penelitian serupa yang sudah ada, lalu membahas pula tentang pandangan para pakar dan penulis tentang teori dasar yang digunakan dalam penelitian ini melalui beberapa kutipan yang bersumber dari buku-buku yang dijadikan sebagai referensi atau pedoman teori bagi peneliti.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang hal yang mendasari peneliti melakukan proyek penelitian. Uraian dari analisis masalah, solusi yang dipilih, analisis kebutuhan terhadap proyek penelitian, analisis kelayakan, hingga perancangan semua dibahas dalam bab ini.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti memaparkan hasil rancangan, kemudian menjelaskan proses produksi. Serta menuliskan uraian hasil pengujian produk penelitian.

5. BAB V PENUTUP

Berisikan bahasan tentang laporan kesimpulan dari peneliti setelah menyelesaikan penelitian. Kesimpulan akan membahas tentang *point-point* setelah dilakukan testing atau penilaian pada produk penelitian.