

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Geblek Rentenk adalah sebuah band *indie* yang berasal dari Kulon Progo, Yogyakarta. Band ini beranggotakan tiga orang yaitu Dwi sebagai vokal dan gitaris, Dedi sebagai *drummer* dan Haris sebagai *bassis*. Band ini terbentuk sejak tahun 2011 hingga sekarang. Band *Geblek Rentenk* merupakan band yang membawakan *genre Melodic Punk*.

Banyak karya lagu yang telah dibuat, namun hanya satu lagu yang memiliki video klip. Band *Geblek Rentenk* ingin meneruskan membuat video klip selanjutnya untuk mempromosikan lagu yang berjudul *Jadilah Juara*, namun terhambat oleh sebuah permasalahan. Hal ini dikarenakan salah seorang personil band sedang bekerja ikatan dinas di luar Pulau Jawa sehingga tidak dapat membuat video klip dengan cara *live shot*. Oleh karena itu penulis ingin merancang sebuah video klip animasi 2D untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, dan band *Geblek Rentenk* tetap dapat mempromosikan lagu yang telah dibuat.

Sehingga penulis mengambil judul skripsi "Pembuatan Video Klip Animasi 2D *Geblek Rentenk - Jadilah Juara*". Pembuatan animasi dilakukan dengan cara *computational animation*. Software yang akan digunakan penulis dalam pembuatan film animasi 2D ini adalah *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Premiere CS6*, dan *Adobe After Effect CS6*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu : Bagaimana merancang dan membuat animasi dua dimensi video klip “Geblek Rentenk - Jadilah Juara” ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas tentang pembuatan video klip animasi 2D “Geblek Rentenk – Jadilah Juara”.
2. Durasi video klip berdurasi dari 3:56 menit.
3. Sasaran video klip ini di media sosial youtube.
4. Hasil video yang diunggah memiliki resolusi 720p atau 1280x720 pixel
5. Video klip ini dibuat dengan menggunakan bantuan software Adobe Illustrator CS6, Adobe Premiere CS6, dan Adobe After Effect CS6.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Membuat video klip animasi 2D dengan teknik *rigging*.
2. Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat dalam popularitas band tersebut.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan video klip animasi 2D yang bisa diterima oleh fans dan juga masyarakat. Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan konsep animasi 2 dimensi dalam pembuatan video klip animasi.
2. Sebagai media iklan bagi band *Geblek Rentenk*.
3. Sebagai media untuk menyampaikan pesan moral kepada masyarakat.
4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program Strata I Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah ilmu dalam pembuatan video klip animasi 2 dimensi.
2. Bagi penonton dapat menangkap maksud cerita dari visualisasi animasi tersebut.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pembuatan vide klip animasi 2 dimensi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode kepustakaan

Pengumpulan data dengan melalui buku tutorial dan segala materi yang berhubungan dengan proses pembuatan kartun animasi yang diperoleh baik dari perpustakaan maupun file dari internet.

2. Metode studi literature

Penulis mengambil data dengan literature yang bisa digunakan seperti memanfaatkan fasilitas internet dengan menjelajahi situs yang berkaitan dengan pembuatan video klip.

1.6.1 Observasi

Adapun beberapa observasi tentang animasi video klip yang telah ada yakni meliputi :

1. Video klip animasi "Red Hot Chili Pepper – Californication"
2. Video klip animasi "Padi – Bayangkanlah"

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan meliputi :

1. Memahami lirik
2. Membuat Standard Karakter dan Background
3. Membuat Cerita dan *Script*

4. Menggambar *Storyboard*
5. Menggambar adegan per *Scene*
6. *Coloring*
7. *Animating*
8. *Editing* dan *Compositing*
9. *Final Export* dan *Finishing*
10. *Rendering*

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjabakan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut.

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini menjelaskan pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, kebutuhan dasar peralatan animasi, kebutuhan sumber daya manusia, film animasi berdasarkan masa putarnya, naskah film, *storyboard*, gambar *bitmap* dan *vector*, istilah dalam pembuatan film, sistem perangkat lunak, yang digunakan dan kesimpulan teori "Pembuatan Video Klip Animasi 2 Dimensi Geblek Rentenk - Jadilah Juara dengan menerapkan 12 prinsip animasi".

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan analisis kebutuhan sistem dan analisis perancangan video klip.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menguraikan isi produksi sampai finishing, rendering, packaging, dan evaluasi video klip terhadap penonton.

BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

