

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah sebuah karya seni yang sangat populer saat ini, terutama di Indonesia. Terdapat 2 jenis animasi yang saat ini populer yaitu animasi 2D dan animasi 3D. terbukti dengan banyaknya stasiun televisi dan media sosial yang menyajikan hiburan dalam bentuk animasi.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju pula, animasi 2D dan animasi 3D telah digunakan dalam bentuk video clip. Sejalan dengan perkembangan computer, teknologi ini dapat diterapkan sebagai media promosi untuk mempublikasikan music dalam bentuk animasi 2D. hal ini yang melatar belakangi penulis dalam pembuatan video klip Ska-One Band, untuk memperkenalkan diri dan mempromosikan hasil karya mereka. Sehingga video klip animasi 2D, dapat menjadi kemas yang menarik dari music tersebut. Harapannya agar dapat dikenal oleh masyarakat luas.

Dalam pembuatan animasi 2D terdapat beberapa teknik dalam proses produksinya. Seperti *Stop Motion Animation*, *2D Hybrid Animation*, dan *2D Digital Animation*. Dalam *2D Digital Animation* terdapat teknik yang dikenal dengan "*rotoscoping*". *Rotoscoping* sendiri merupakan teknik menjiplak (*Tracing*) video asli, dimana animator melacak gerakan *live-action*, bingkai demi bingkai untuk mendapatkan kualitas gesture yang akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penulis menarik kesimpulan untuk menjelaskan beberapa permasalahan diatas yaitu. Bagaimana membuat video klip untuk Ska One Band?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan video klip animasi 2D Ska-One Band, penulis memberi batasan yaitu :

- a. Metode yang dipakai adalah teknik *rotoscoping*.
- b. Proses dalam pembuatan animasi adalah dengan menjiplak video asli atau biasa disebut melacak gerakan live-action, bingkai demi bingkai untuk mendapatkan gesture yang akurat.

Sedangkan Software yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

- a. Toonboom
- b. Adobe Premier Pro CS6
- c. Adobe After Effect CS6

1.4 Maksud dan Tujuan Penelttian

Adapun maksud dan tujuan penulisan Skripsi ini adalah:

Bagi Penulis :

- a. Mampu memvisualisasi imajinasi kedalam bentuk Video Clip berkualitas sesuai dari isi cerita dalam lagu tersebut.
- b. Mampu memproduksi Video Clip secara personal sesuai selera dan kemampuan sendiri.
- c. Mengembangkan kemampuan diri dan wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di sukai.
- d. Menerapkan disiplin ilmu yang di dapat dari bangku kuliah sehingga dapat di terapkan di lapangan.
- e. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Bagi Pembaca :

- a. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- b. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator local.
- c. Sosialisai Teknologi, khususnya di bidang Multimedia dan Video Clip yang ditujukan kepada Dunia Usaha.

1.5 Manfaat Penelitian

Tuliskan manfaat penelitian yang akan di rasakan oleh objek penelitian, jika peneliti selesai mengerjakan proyek penelitian tersebut, dan hasilnya telah digunakan oleh obyek penelitian.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penyusunan skripsi ini harus didukung dengan data-data atau keterangan-keterangan yang benar dan tepat agar mendapatkan hasil yang baik. Untuk mendapatkan data yang benar dan tepat perlu dilakukan suatu penelitian pada obyek penelitian sehingga diperlukan metode-metode antara lain:

a. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pembuat lagu agar keinginan dan misi yang akan dibuat tidak melenceng terlalu jauh, serta mempermudah dalam proses pembuatan video agar dapat divisualisasi dengan baik.

b. Literatur

Mencari beberapa artikel yang terdapat di buku-buku yang didalamnya terdapat artikel-artikel tentang Video Editing, memperbanyak menonton

video klip yang disiarkan di televisi, serta melakukan pengamatan terhadap video-video yang menggunakan teknik *visual effect*.

c. Observasi

Bab I Banyak melakukan pengamatan terhadap video klip baik luar negeri maupun dalam negeri guna memperkaya wawasan dalam pengetahuan mengenai video klip, mulai dari alur cerita pengambilan peran hingga penambahan efek video.

d. Dokumentasi

Merekam setiap kegiatan proses pembuatan multimedia ke dalam bentuk laporan data berupa foto dan video. Sehingga berguna sebagai pembanding, dari segi lokasi maupun setting dari setiap scene.

1.6.2 Metode Analisis

Data yang telah dikumpulkan tersebut disusun dan dianalisis menjadi sebuah kesatuan video klip, sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan serta memuat data-data lainnya. Sehingga data tersebut dapat berkembang menjadi sebuah ide dan konsep yang kemudian dijadikan dasar untuk tahap pra produksi, produksi serta pasca produksi.

1.6.3 Metode Perancangan

Untuk memudahkan dalam proses produksi dalam tahap ini dibuat naskah, storyboard, perancangan tokoh pemeran, setting tempat dan peralatan pendukung lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian, pengenalan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian video klip.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini dibahas mengenai tinjauan umum, deskripsi proyek, serta dijelaskan tentang analisis sistem, analisis biaya manfaat dan rancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijabarkan langkah-langkah pembuatan dan perancangan video klip mulai dari pengambilan gambar, editing, rendering sampai tahap akhir dari proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Dan pada bab terakhir ini diuraikan tentang kesimpulan hasil pembahasan dan saran-saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**