

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya teknologi, industri musik pun mulai berkembang pada media promosinya. Industri musik tidak hanya mempromosikan musiknya melalui radio atau penjualan cd saja melainkan telah berkembang ke ranah video, yaitu dengan membuat video klip. Video klip merupakan video yang berisikan musik yang dipromosikan dengan menampilkan visual yang merepresentasikan musik itu sendiri.

The Agony merupakan band yang dibentuk pada bulan desember tahun 2008 dengan *genre* musik yang diminati adalah *Japanese Rock, Jazz, Pop Rock*, serta *Hard Rock*. Pada peluncuran albumnya yang pertama band ini memiliki lima buah *single* yang dikeluarkan dalam album EP (*Extended Play*) yang berjudul *CRUEL WORLD*. Band The Agony ini banyak diminati oleh komunitas pecinta musik maupun budaya jepang. Sehingga banyak dari para peminat musik band The Agony yang tidak asing dengan animasi.

Untuk mempromosikan salah satu *single*-nya yang berjudul *Delusion*, Band The Agony memiliki ide untuk membuat *teaser* video klip dengan biaya yang tidak terlalu besar. Oleh karena itu penulis menyarankan untuk membuat video klip dengan konsep animasi 2D dengan pergerakan kamera yang dinamis agar menarik minat penonton.

Dalam beberapa *scene* yang telah disepakati band The Agony ingin menampilkan visual yang menggambarkan karakter berada di tengah kota dengan pergerakan kamera yang ekstrim. Karena penulis memiliki kekurangan dalam menggambar animasi *background* 2D dengan *frame by frame*, maka penulis memberi saran untuk menggunakan teknik *Projection Mapping* pada *scene* tertentu yang memiliki pergerakan kamera ekstrim. Dengan teknik *Projection Mapping* ini dapat membantu mempermudah menganimasikan *background* yang bergerak dengan 3D *workspace* tanpa perlu menggambar dengan *frame by frame* dan meminimalkan kesalahan dalam merubah persepektif *background*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan diatas maka dapat diuraikan masalah yaitu, bagaimana penerapan teknik *projection mapping* dalam *teaser* video klip animasi 2D sehingga mempermudah perubahan titik hilang atau persepektif pada *background* animasi 2D tanpa harus menggambar *frame by frame (background)* untuk kebutuhan pergerakan kamera ekstrim?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian “Penerapan Teknik *Projection Mapping* Pada *Background* Animasi 2D Untuk *Projek Teaser* Video Klip” dengan “Studi Kasus: Lagu *Delusion* oleh Band The Agony” yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Jenis animasi yang digunakan adalah 2D.
2. Durasi *teaser* video clip 1 menit 30 detik.

3. *Single* yang dipromosikan adalah *Delusion*.
4. *Scene* yang diterapkan adalah *scene 3* dan *scene 5*.
5. Penelitian hanya meliputi penerapan teknik *Projection Mapping* dalam mempermudah pergerakan *background* pada animasi 2D.
6. Penelitian tidak menekankan pada software yang digunakan.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari judul yang diangkat ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik *Projection Mapping* dan merancang *teaser* video clip.
2. Mempermudah pembuatan *background* pada animasi 2D.
3. Membantu dalam menganimasikan *background* 2D (pergerakan kamera).
4. Menyelesaikan projek *teaser* video clip dari band *The Agony*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

##### 1.5.1 Bagi Peneliti

- a. Menyelesaikan program studi S1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Mampu memproduksi animasi 2D secara personal.
- c. Mampu dan dapat memahami lebih maksimal tentang konsep penerapan teknik *Projection Mapping* dalam animasi 2D.
- d. Media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi.

### 1.5.2 Bagi Amikom

- a. Menambah ragam teknik dalam skripsi animasi 2D yang ada di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menambah pustaka penelitian pada perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5.3 Bagi Animator

- a. Mempermudah dalam merancang *background* animasi 2D.
- b. Menambah ragam teknik pembuatan *background* pada animasi 2D.
- c. Mampu memanipulasi *background* 2D dalam pergerakan kamera.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis lakukan dalam pembahasan penerapan teknik *Projection Mapping* pada animasi 2D adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### a. Metode Studi Literatur

Metode yang digunakan dengan memanfaatkan fasilitas internet untuk mendapatkan literature yang berkaitan dengan penerapan teknik *Projection Mapping*.

#### b. Metode Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep teoritis melalui buku-buku sebagai bahan referensi dan informasi yang dibutuhkan dalam penerapan teknik *Projection Mapping*.

### 1.6.2 Metode Pembuatan Teaser Video Clip

#### a. Perancangan

Tahapan ini bertujuan untuk mengatur jadwal kerja, mengumpulkan bahan, dan pembuatan sketsa awal dalam pembuatan *teaser* video clip yaitu perancangan karakter, storyboard, perancangan layout background, dan story animatic.

#### b. Produksi

Tahap sketsa awal yang telah terbentuk kemudian diterapkan dalam pembuatan *teaser* video clip. Tahapan ini antara lain meliputi pembuatan background, penganimasian, pewarnaan, dan kompositing atau penggabungan background dan animasi.

#### c. Testing

Tahapan untuk menampilkan hasil produksi tetapi belum jadi seutuhnya. Diperlukan testing agar dapat menemukan kekurangan dalam proses produksi, sehingga dapat mengurangi resiko cacat produksi.

#### d. Implementasi dan Evaluasi

Dalam tahapan ini teknik *Projection Mapping* diimplementasikan ke dalam *teaser* video klip. Evaluasi yaitu *teaser* video klip di lempar ke ranah publik untuk mendapatkan *feedback* atau masukan dari luar.



## 1.7 Sitematika Penulisan

### 1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai permasalahan yang melatar belakangi penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penulisan, dan seistematika penulisan pada penelitian yang penulis lakukan.

### 2. BAB II Landasan Teori

Bab ini akan membahas penelitian ini secara teoritis yaitu kajian pustaka, landasan teori, konsep, definisi, dan proses produksi yang digunakan dalam penerapan teknik serta pembuatan *teaser* video klip.

### 3. BAB III Analisis dan Perancangan

Pembahasan tentang analisis dalam perancangan seperti, analisis teknik yang digunakan, perancangan karakter, alur *teaser* video klip, storyboard, dan *story animatic* akan dibahas dalam bab ini.

### 4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini dibahas mengenai teknis pengerjaan penelitian secara mendetil proses produksi pada *teaser* video klip sampai ketahap-tahap yang dilakukan.

### 5. BAB V Penutup

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan penerapan teknik *Projection Mapping* pembuatan *teaser* video klip.

### 6. Daftar Pustaka

### 7. Lampiran