

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Video menjadi salah satu media yang memberikan sebuah informasi atau sebagai media untuk menghibur. *Audiences* tidak hanya melihat video yang disampaikan, tetapi juga termasuk di dalamnya tulisan, gambar, cerita, dan suara dalam video. Video itu sendiri memiliki *artian* yang luas karena bisa berupa film cerita, film pendek, rekaman kejadian, video klip, dll.[6] Video Musik (Music Video) *modern* berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Istilah video musik mulai populer pada tahun 1980 dengan adanya MTV (Musik Television). Sebelumnya, video musik disebut dengan klip promosi atau film promosi, istilah ini masih digunakan di Jepang dimana video musik dikenal sebagai *Promotial Video* (PV).[20] Video musik menggunakan beragam gaya dan teknik pembuatan, jenis video musik yang sering diproduksi mulai dari yang seluruhnya diperankan oleh manusia, dan yang menggunakan animasi yang diperankan oleh tokoh-tokoh berupa karakter yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku layaknya manusia. Menurut pandangan Brian Wright, di internet banyak sekali konten-konten yang berisi gambar atau video dengan sifat yang menghibur.[22]

Animasi 3D menjadi salah satu hasil perkembangan teknologi dari multimedia. Diimbangi dengan perkembangan animasi 3D, banyak software yang dapat digunakan seperti Blender, Maya 3D, Studio Max, Maxon Cinema 4D, LightWave, SoftImage, Poser, Motion Builder, dll. Meskipun fitur atau menu didalamnya tersebut cukup kompleks dan rumit, animasi 3D membutuhkan proses yang relatif sederhana dibandingkan animasi 2D, karena semua proses bisa langsung dikerjakan dalam satu perangkat lunak komputer. *MikuMikuDance* (MMD) merupakan salah satu software yang memungkinkan pengguna untuk memasukan beberapa model 3D ke dalam ruang virtual yang dapat digerakan dan di-animasikan. *MikuMikuDance* (MMD) mudah dan fleksibel karena UI (*User Interface*) dalam MMD memungkinkan penggunaanya secara langsung merubah atau mengatur mulai dari pose, pencahayaan, efek, kamera, background, gravitasi, dan bayangan[21].

Berdasarkan alasan yang telah dipaparkan diatas, penulis berpikiran untuk membuat video musik *Fan-based* (*Unofficial Music Video*) sebagai media hiburan dengan menggunakan animasi 3D. Mengambil musik dari salah satu vokalis dan penulis lagu asal Jepang, Mai Mizuhasi atau yang lebih sering dikenal dengan nama MARiA yang berjudul " *Kyoukiranbu* " yang berarti " *Dancing Wildly With Joy* ". Dengan software (*MikuMikuDance*) MMD, (*MikuMikuEffect*) MME, PMX Editor yang kurang dikenal di kalangan animator 3D sebagai software utama pembuatan video musik animasi 3D.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, penulis dapat menarik rumusan masalah, “*Bagaimana proses dan teknik dalam video animasi 3D “ Kyoukiranbu “ dengan menggunakan software MMD (MikuMikuDance), MME (MikuMikuEffect), dan PMX Editor? “.*

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembahasan, dengan dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Durasi video 4 menit 45 detik.
2. Hasil video menggunakan format MP4 dengan kualitas Full HD 1920x1080 60FPS.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan video animasi 3D adalah, MMD (MikuMikuDance) 9.32x64, MME (MikuMikuEffect) 0.254f\_Eng, PMX Editor 0.37x64. Dan Software bantuan Blender 2.81a, Cats Plugin, Adobe After Effect CC18 dan Adobe Premire Pro CC18.

## 1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan gambaran secara jelas bagaimana proses dalam pembuatan animasi 3D.
2. Memperkenalkan MMD ( MikuMikuDance ), MME (MikuMikuEffect), PMX Editor sebagai software dalam pembuatan animasi 3D.
3. Sebagai media untuk memperkenalkan lagu “ Kyoukiranbu “ agar lebih dikenal.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain :

1. Dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah di dapat selama masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta dengan konsentrasi Multimedia dan Animasi 3D yang telah di dapat pada kuliah teori dan kuliah pratikum.
2. Mendapatkan gambaran secara nyata tentang tahap - tahap pembuatan Animasi 3D dengan menggunakan MMD (MikuMikuDance), MME (MikuMikuEffect), PMX Editor.
3. Dapat berpartisipasi dalam NicoNico-Douga Festival yang diadakan di Jepang.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Survey/Observasi**

Mengamati kebutuhan hardware dan software yang diperlukan atau digunakan *user* saat menggunakan komputer untuk perancangan dan pembuatan animasi 3D. Cara mendapatkannya yaitu observasi orang yang sedang membuat animasi 3D di situs Youtube dan niconico douga.

### **1.6.2 Metode Studi Pustaka**

Metode studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku dan melalui fasilitas internet yang memberikan informasi yang akurat. Selain buku cetak yang dapat dijadikan referensi, ada pula buku elektronik (*e-book*) dan juga dari website atau blog yang dapat dijadikan referensi dalam metode studi pustaka.

### **1.6.3 Metode Analisis dan Perancangan**

Tahap Analisis merupakan tahapan yang mempelajari objek dan data diperoleh dari hasil penelitian untuk diidentifikasi data mana yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan objek 3D.

Tahap Perancangan merupakan tahapan untuk mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan sudah dirancang mulai dari Model 3D, *Background*, *Accessories*, *Effect* dan *Attribute Properties*.

### **1.6.4 Metode Testing**

Dalam perancangan dan pembuatan video animasi 3D terdapat dua macam testing, yaitu pada tahap *rigging* dalam tahap pra-produksi. Pada tahap *rigging*, *testing* dilakukan dengan mencocokkan hasil *rigging* dengan topologi tulang dan sendi manusia. Metode testing yang dilakukan setelah proses pasca produksi yaitu disesuaikan dengan standar video animasi, gerakan dan ekspresi wajah karakter serta pengecekan yang disesuaikan dengan 12 prinsip dasar animasi.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar lebih mudah dimengerti, sistematika penyusunan laporan ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip-prinsip animasi, teknik pembuatan animasi, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan video musik animasi 3D “Kyoukiranbu”.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini adalah gambaran dari video musik animasi 3D “Kyoukiranbu”. Serta penjelasan tentang perancangan, pembuatan dan gambaran objek mulai dari pembuatan video musik animasi 3D tersebut.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai bagaimana pembuatan animasi 3D untuk media video musik agar karakter yang dihasilkan lebih baik dan memiliki resolusi yang tinggi, mulai dari pra produksi (standar karakter, standar warna karakter, dan standar properti) , produksi (menentukan *timing*, menentukan *background*, menentukan *motion* gerak karakter, dan penambahan efek realistik), sampai pada tahapan pasca produksi atau post produksi (*editing, composition, dan rendering*).

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini menguraikan dan menjelaskan tentang kesimpulan apa yang didapat dari keseluruhan pelaksanaan dan hasil dari pembuatan video musik animasi 3D “Kyoukiranbu”.

## **DAFTAR PUSTAKA**