

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi sangat diperlukan untuk mengikuti setiap kemajuan, terutama yang berkembang pesat pada saat ini adalah teknologi animasi. Dengan menggunakan komputer atau peralatan digital yang lain mampu memberikan kemudahan dalam penyajian informasi berbasis animasi yang semakin beragam dengan lebih efektif.

Perkembangan teknik animasi yang semakin maju, membuat teknik-teknik baru yang lebih baik bermunculan menyelaraskan dengan kemajuan teknologi animasi itu sendiri. Banyaknya karya animasi dengan visualisasi grafik yang lebih *real*, ilusi gerak lebih halus serta penambahan efek yang lebih beragam, tak bisa dipungkiri terdapat teknik-teknik animasi yang mendukung dalam pembuatannya. Sehingga teknik animasi sangat berperan di dalam produksi suatu industri kreatif.

Dewasa ini teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi sangat banyak, terkadang hampir sama dan kadangkala merupakan penggabungan dari beberapa teknik. Penggabungan animasi 2D dan *live shot camera* merupakan hal baru yang sedang berkembang, dimana objek animasi ditambahkan pada pengambilan gambar bergerak secara langsung menggunakan teknik *motion tracking*. Melalui teknik *Motion Tracking* itu sendiri dapat menggabungkan gerakan kamera dari suatu obyek animasi 2D di dalam software dengan gerakan

kamera pada *live shot* supaya objek animasi 2D dapat menempel dengan video hasil rekaman *live shot* ketika dilakukan proses *compositing*, maka objek animasi tersebut seolah-olah ada di dalam adegan video tersebut. Untuk mengimplementasikan teknik animasi 2D dan *live shot camera* di dalamnya maka dibutuhkan adanya suatu media untuk diterapkan. Oleh karena itu penulis memilih video klip sebagai media untuk mengimplementasikan teknik animasi *motion tracking* dan *live shot camera* agar sesuai dengan konsep penganimasiannya.

Melihat Latar belakang di atas mendorong penulis untuk membuat sebuah Video Klip yang berjudul "Terbanglah Rasa" dengan menerapkan teknik animasi *motion tracking* dan *live shot camera*. Video dan teknik tersebut yang menjadi inti utama dalam pembuatan skripsi yang diberi judul Pembuatan Video Clip "Black Bird Band" menggabungkan 2D dengan *Live Shot* dengan Teknik *Motion Tracking*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Beritik tolak dari latar belakang diatas maka peneliti merumuskan permasalahannya sebagai berikut.

Bagaimana cara menerapkan dengan menggabungkan 2D dan *live shot camera* dengan teknik *motion tracking* pada video klip "Terbanglah Rasa" pada Black Bird Band ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan skripsi ini, agar terfokus pada tema dan untuk memudahkan dalam penyelesaian penulisan nantinya maka laporan ini akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini.

1. Obyek dalam penelitian ini sebagai media penerapan teknik motion tracking.
2. Membahas tentang penerapan Motion Tracking pada Video Klip band Black Bird.
3. Pembahasan ini tidak menyelesaikan permasalahan yang ada di band Black Bird.
4. Pembahasan teknik motion tracking dilakukan pada proses Pasca Produksi.
5. Implementasi teknik motion tracking ini menggunakan software Adobe After Effect CS6.
6. Video yang disajikan bukan termasuk full animasi.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat merancang video klip band Black Bird yang berjudul Terbanglah Rasa dengan menggunakan teknik *live shot* dan *motion tracking*.
2. Dapat menjadi referensi kepada para pembuat Video/Film yang menerapkan teknik *Motion tracking*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh

selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia, disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-1 Sistem Informasi Universitas "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan video animasi yang menerapkan teknik *Motion Tracking* dan memberi referensi mereka dengan video ini.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain:

1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak bersangkutan, dalam hal ini pihak Black Bird band.

2. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap video klip yang mempunyai ciri yang sama.

3. Metode Kepustakaan

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang valid dan terpercaya.

## **1.6.2 Metode Perancangan**

Pada metode ini menggunakan Analisis Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional sesuai dengan konsep yang akan dibuat pada pra produksi, produksi dan pasca produksi

### **1.6.2.1 Pra Produksi**

Tahap Pra Produksi merupakan tahap perencanaan. Disini semua hal yang berkaitan dengan pembuatan video klip dan pembuatan animasi motion graphics dipersiapkan. Seperti membuat konsep cerita, membuat naskah, jenis shot yang akan di gunakan dan membuat storyboard.

### **1.6.2.2 Produksi**

Tahap produksi merupakan tahap implementasi dari tahap pra produksi. Video yang dibuat mengacu kepada konsep yang telah dipersiapkan sebelumnya.

### **1.6.2.3 Pasca Produksi**

Merupakan bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan. Video akan diedit dan disempurnakan sehingga menjadi karya yang utuh.

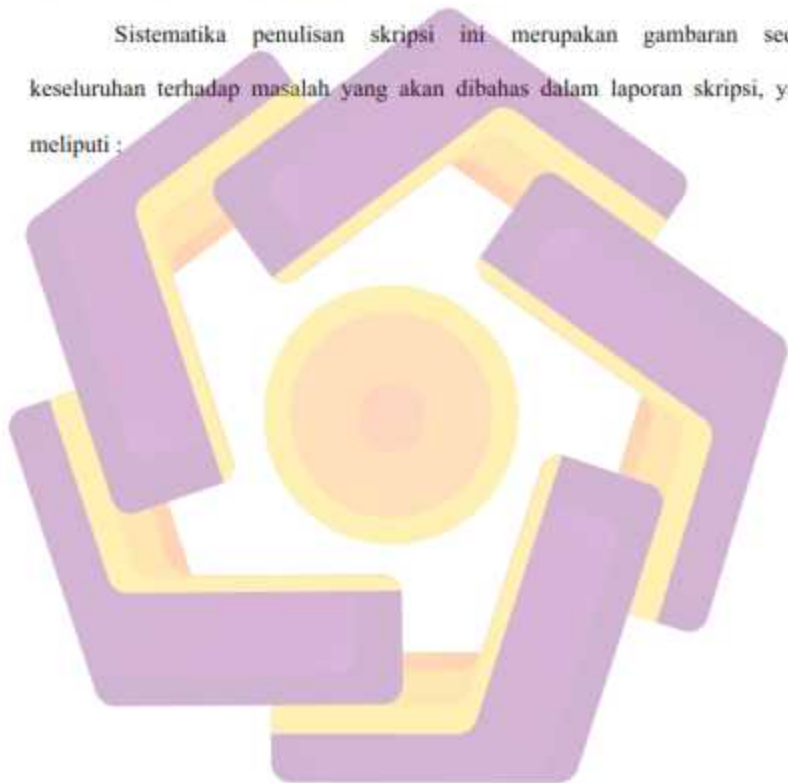
## **1.6.3 Evaluasi**

Pada metode ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana video klip yang dibuat untuk dilakukan sebuah perbaikan atau tidak. Dengan cara

mengupload atau memasukkan ke dalam forum atau media sosial yang berkaitan dengan pembahasan teknik motion tracking.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini merupakan gambaran secara keseluruhan terhadap masalah yang akan dibahas dalam laporan skripsi, yaitu meliputi :





## **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II: LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini menguraikan dasar teori yang mencakup teori dan konsep dasar yang mendukung pembuatan video klip, konsep dasar multimedia, dan software yang akan digunakan untuk pembuatan video klip ini.

## **BAB III: PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang pembuatan alur cerita, teknik Motion Tracking, ide cerita, dan storyboard pembuatan video klip yang dibuat.

## **BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang pembuatan serta pembahasan video klip Black Bird.

## **BAB V: PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.

## **DAFTAR PUSTAKA**