

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan dan dinamika masyarakat yang semakin cepat seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi memerlukan kualitas informasi yang akurat, cepat, dan tepat. Untuk menyediakan informasi tersebut diperlukan suatu alat bantu atau media untuk mengolah beraneka-ragam data agar dapat disajikan menjadi sebuah informasi yang bermanfaat dengan kemasan menarik yang berpedoman pada kriteria informasi yang berkualitas. Komputer dan masyarakat sangat erat hubungannya di dalam berbagai bidang kemasyarakatan. Salah satu bidang yang memanfaatkan teknologi terkomputer adalah industri kreatif. Industri kreatif dapat dikelompokkan menjadi 14 subsektor. Beberapa contoh subsektor industri kreatif Indonesia adalah periklanan (*advertising*), desain, musik, video, film dan fotografi[1].

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Multimedia dapat membantu mempertajam pesan, karena kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan[2]. Video, film, dan musik merupakan subsektor industri kreatif yang dapat dipadukan menjadi sebuah informasi yang menarik untuk disajikan. Dalam hal ini dapat diambil sebagai contoh adalah video klip

yang digunakan sebagai media pengenalan dan promosi hasil karya sebuah grup band. Definisi ini telah diperjelas dalam sebuah buku elektronik (Carlsson, 1999) yaitu "*Music video is a form of audio-visual communication in which the meaning is created via carriers of information such as: the music, the lyrics and the moving images*", bahwa video klip adalah bentuk komunikasi audio visual yang maknanya diciptakan dengan membawa informasi seperti musik, lirik, dan gambar yang bergerak. Terdapat jenis video klip yang sering diproduksi, mulai dari yang seluruhnya ditokohkan dan diperankan oleh manusia hingga yang menggunakan animasi 2D atau kartun yang diperankan oleh tokoh-tokoh berupa karakter yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku layaknya manusia. Dengan munculnya berbagai teknologi dan *software-software*, pembuatan animasi dapat diminimalkan. Semua proses yang dilakukan secara manual dapat dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan "pemain" dan kamera, pemberian suara, serta spesial efek, semuanya dikerjakan dengan komputer. Teknik seperti yang telah diuraikan tersebut adalah teknik *2D Digital Animation* atau biasa disebut Animasi Komputer.

Behind The Saturday Band adalah grup musik *indie* yang sedang berkembang di daerahnya yaitu kota Magelang. Sebagai *band* yang masih berkembang tentunya membutuhkan berbagai upaya untuk mempromosikan atau memperkenalkan diri ke masyarakat luas. Dalam hal ini peneliti mendapat permintaan dari *Behind The Saturday Band* untuk memproduksi sebuah video klip. Video klip menggunakan teknik *2D Digital Animation* dengan menerapkan

teknik *Morphing* dan *Motion Graphic*. Teknik *Morphing* adalah efek dimana suatu objek berubah secara perlahan menjadi objek lain. *Motion Graphic Cartoon* Animasi adalah subset dari desain grafis karena menggunakan prinsip-prinsip desain grafis dalam pembuatan film, video maupun iklan melalui penggunaan animasi atau teknik filmis[3]. Pembuatan video klip berbasis *2D Digital Animation* dengan teknik *Morphing* dan *Motion Graphic* disesuaikan dengan tema lagu yang imajinatif berjudul "*Bed Time Story*", sehingga pesan bisa digambarkan secara lebih mudah dan jelas, dan dengan teknik tersebut bertujuan untuk menyempurnakan gerakan halus pada gerakan karakter pada saat berubah dari bentuk pertama yang kemudian merubah dirinya menjadi bentuk yang lain. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik membuat skripsi yang berjudul "Pembuatan Video Klip "*Bed Time Story*" Menggunakan Animasi 2D untuk *Behind The Saturday Band*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut "Bagaimana membuat video klip menggunakan animasi 2D untuk *Behind The Saturday Band* pada lagu "*Bed Time Story*"?".

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah serta agar dalam pembuatan video klip *Behind The Saturday Band* pada lagu “*Bed Time Story*” dapat terarah dengan benar, maka perlu dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Pembuatan video klip ini menggunakan *software Adobe After Effect, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop CS6*.
2. Pembahasan mengenai tahap pasca produksi yang mengulas tentang pengerjaan animasi 2D dengan menambahkan Teknik *Morphing* dan *Motion Graphic*.
3. Durasi video klip sesuai durasi lagu “*Bed Time Story*”, yaitu 04:06:15 menit.
4. Hasil video klip akan diunggah di situs youtube oleh *Behind The Saturday Band* dengan menggunakan format MP4 dengan kualitas Full HD 1080p dengan resolusi 1920×1080p.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Maksud Penelitian

Membuat video klip animasi 2D dengan menambahkan Teknik *Morphing* dan *Motion Graphic* untuk *Behind The Saturday Band* pada lagu “*Bed Time Story*”.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama ini didapat, khususnya Teknik *Morphing* dan *Motion Graphic* untuk diaplikasikan secara nyata dalam praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, serta dapat menambah pengalaman tentang pengolahan data serta pengembangan profesi sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
4. Sebagai media untuk memperkenalkan tentang keberadaan *Behind The Saturday Band* dengan lagu berjudul "*Bed Time Story*" kepada masyarakat luas serta dapat menjadi acuan bagi grup *band indie* lain.
5. Membuka wawasan dan apresiasi masyarakat luas terutama Magelang tentang keberadaan grup *band* yang berpotensi.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan adanya pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap dengan tujuan mengurangi munculnya hambatan-hambatan, sehingga kelancaran dalam skripsi ini akan tercapai. Adapun beberapa metode yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Wawancara

Dengan metode ini penulis mendapatkan informasi-informasi dengan melakukan tanya jawab dengan personil *band* yang bersangkutan mengenai objek yang akan dibuat untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

2. Metode Observasi

Merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem dengan cara mengamati langsung objek penelitian.

3. Metode Studi Kepustakaan

Merupakan teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang penulis gunakan dalam pembuatan video klip animasi 2D ini meliputi analisis data, analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat videoklip meliputi penentuan ide cerita, mengumpulkan data hingga pembuatan *storyboard*.

1. Metode Pengembangan

Penulis menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga menganimasikan gambar. Setelah itu dilakukan tahap pasca produksi yang meliputi *review* hasil *editing*, pemberian *effect* hingga tahap *finishing* berupa *rendering* dan *distributing*.

2. Metode Pengujian Video Klip

Penulis melakukan pengujian terhadap video klip dengan melakukan penayangan hasil akhir video klip di situs *youtube*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan dan menjelaskan tentang teori yang melandasi pengertian multimedia, sejarah animasi dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan multimedia dan animasi 2D. Selain itu dalam bab ini akan menguraikan tentang tinjauan singkat sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas mengenai tinjauan umum berupa sejarah dan *genre Behind The Saturday Band* serta akan menjelaskan tentang analisis perancangan video klip animasi mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita, tema, storyboard yang digunakan untuk video klip animasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai tahap-tahap perancangan dan pembuatan video klip 2D dengan teknik Morphing dan Motion Graphic dari proses produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN