

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembuatan animasi kartun yang diterapkan dalam Video Klip sudah bukan hal yang baru dalam industri musik, para penyanyi maupun grup musik besar juga menggunakan Video Klip animasi kartun. Seperti halnya band domestik maupun mancanegara yaitu, Padi, J-Rock, Jambrut, Pearl Jam, Gorilaz, Radiohead, Skindred, Bjork, Kanye West dan masih banyak lagi.

Teknologi animasi dalam Video Klip sangat berbeda dengan Video Klip live, karena Video Klip animasi dapat menyuguhkan aksi-aksi yang dirasa tidak mungkin yang dibantu dengan adanya proses bentuk fisik dan visual yang sangat berbeda. Dengan adanya Video Klip animasi kartun dapat meningkatkan retensi visual dari sebuah konsep imajinasi, objek dan hubungan lain yang terkait dalam otak. Dalam pembuatan Video Klip kartun dapat memuat kembali kejadian atau adegan yang berbahaya sehingga tidak mencederai seorang talent, contoh yang memuat banyak aksi-aksi sadis yaitu muka dipukul telepon, tertimpa benda yang sangat berat tetapi bisa pulih kembali, lehernya tercekik di pinggiran meja dan lain sebagainya. Dalam Video Klip animasi kartun sangat sedikit sekali untuk mengeluarkan biaya karena tidak akan adanya properti yang rusak.

Cavalry Band adalah sebuah grub band indie asal Pacitan yang mengusung genre musik *Nu-metal*. Selama ini Cavalry Band belum memiliki Video Klip dalam lagu Diskriminasi Individu Sosial dan hanya terdapat lagu yang berbentuk audio dari sebuah *recording*. Pembuatan Video Klip animasi kartun untuk Cavalry Band dengan judul lagu Diskriminasi Individu Sosial lebih tepat menggunakan animasi kartun dibandingkan Video live shoot karena, lirik lagu dan *beat* dalam lagu dapat untuk mengilustrasikan Video Klip tersebut dalam animasi kartun. Penulis diharapkan dapat membantu Cavalry band untuk merealisasikan Video Klip pada lagu tersebut.

Hal ini dikarenakan Video Klip animasi kartun mempunyai karakteristik khusus seperti yang terurai di atas, untuk penerapan dalam pembuatan Video Klip Cavalry Band. Maka penulis tertarik untuk mengambil judul "PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI KARTUN UNTUK CAVALRY BAND DENGAN LAGU BERJUDUL DISKRIMINASI INDIVIDU SOSIAL" dalam penyusunan skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari wacana latar belakang tersebut, disimpulkan bahwa penulis mengambil rumusan masalah, "Bagaimana cara merancang dan membuat sebuah Video Klip musik dengan menggunakan animasi kartun untuk Cavalry Band dengan judul Diskriminasi Individu Sosial".

1.3 Batasan Masalah

Dari latar belakang rumusan masalah yang di uraikan diatas, penulis membatasi pada penyampaian informasi secara umum, melainkan pada perancangan pembuatan Video Klip kartun agar hasil Video Klipnya dapat diterima dan dipakai Cavalry Band dalam *Official Video*.

1. Video dengan durasi kurang lebih 2 menit, karena mengikuti durasi pada lagu tersebut.
2. Cerita yang diangkat dalam Video Klip bertemakan perjuangan seseorang melawan diskriminasi oleh segerombolan orang.
3. Pemberian nilai kelayakan Video Klip diberikan kepada Cavalry Band.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Membuat Video Klip animasi kartun Cavalry band.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang didapatkan dari perkuliahan untuk diaplikasikan secara nyata dalam membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.
3. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada jurusan sistem informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

4. Meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam bidang multimedia khususnya bidang animasi kartun.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian adalah :

1. Berkesempatan untuk menambah pengalaman dalam menerapkan teori dan praktikum selama penulis menimba ilmu di bangku kuliah, khususnya dalam bidang multimedia animasi, untuk membuat Video Klip music animasi kartun.
2. Meningkatkan skil dalam membuat animasi.
3. Mendapatkan pengetahuan dalam bidang pembuatan Video Klip.

1.6 Metode Penelitian

Ada beberapa langkah metode penelitian dalam pembuatan karya tulis yang dilakukan oleh penulis antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan adanya upaya pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap. Dengan kelengkapan data yang didapatkan untuk penyusunan skripsi akan mengurangi adanya hambatan dalam penyusunan skripsi, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi akan tercapai.

Beberapa tahapan metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis antara lain:

1. Observasi (*Observation*)

Peneliti mengambil data dengan cara melakukan observasi langsung ke objek penelitian, mempelajari dan mencatat data yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Wawancara (*Interview*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara dengan semua pihak yang berkaitan dalam penelitian ini.

3. Kepustakaan (*Library*)

Merupakan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku pustaka atau data lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.2 Metode Perancangan

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

1.6.3 Metode Pengembangan

Pada tahapan metode perancangan diatas sudah mencakup semuanya, tahapan pengembangan akan dijalankan dengan menggabungkan tokoh, seting tempat atau *background* sesuai dengan konsep *storyboard* yang di buat sebagai patokan dasar jalannya Video Klip animasi kartun dengan software.

1.6.4 Metode Testing dan Metode penilaian

Pada metode testing, dalam pembuatan Video Klip animasi kita jalankan hasil dari tahapan penggabungan tokoh dan background sekaligus melihat hasil edit dari sebuah perangkat keras, apakah Video tersebut dapat berjalan dengan baik.

Pada penilaian Video Klip animasi ini akan menggunakan metode MOS (*Mean Opinion Score*) untuk mengukur kinerja dari suatu komunikasi multimedia melalui jaringan berdasarkan pandangan dari *end user* atau lebih tepatnya Cavalry Band.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas 5 (lima) bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah pembuatan animasi kartun, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan metode penelitian dan sistematika Penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang teori yang melandasi pengertian multimedia, sejarah animasi dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan multimedia dan animasi kartun. Selain itu dalam bab ini juga akan diuraikan tentang tinjauan singkat sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KLIP KARTUN

Bab ini menerangkan tentang profil Cavalry Band, identifikasi masalah, merancang isi yang meliputi analisis kebutuhan sistem dan analisis biaya manfaat.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap-tahap perancangan dan pembuatan Video Klip kartun dari proses pra produksi, hingga pasca produksi dan penilaian Video Klip ini dari Cavalry band.

BAB V: PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN