

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Rekonstruksi Candi Prambanan selama ini jarang diangkat di dalam sebuah media publik di masyarakat, hal - hal yang berkenaan dengan rekonstruksi Candi Prambanan hanya disimpan dalam sebuah foto dan dijadikan arsip bagi pengelola Candi. Masyarakat hanya tahu gambaran umum Candi Prambanan dari sebuah mitos ataupun legenda yang tersebar luas di masyarakat.

Informasi yang diberikan oleh petugas atau pemandu tempat wisata candi , hanya informasi yang hanya ada pada relief candi, namun cara candi itu dibangun tidak dijelaskan secara jelas. Hal ini dikarenakan penjelasan tentang pembangunan atau rekonstruksi dianggap sulit, karena banyaknya hal yang harus di jelaskan, dan dianggap memakan banyak waktu.

Media komunikasi visual digunakan untuk membantu menjelaskan tentang proses rekonstruksi candi yang memudahkan masyarakat memahami dan mengenal lebih Candi Prambanan dianggap perlu dibuat. Media ini nantinya berguna sebagai alat bantu untuk akan menjelaskan isi museum Candi Prambanan dari pembangunan hingga penemuan sampai rekonstruksi akhir Candi Prambanan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan permasalahan :

- Bagaimana memproduksi film animasi untuk memvisualisasikan sejarah rekonstruksi Candi Prambanan dari semenjak di bangun hingga rekonstruksi ulang sampai perawatannya saat ini?

## 1.3 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan masalah berupa informasi yang disajikan dalam bentuk film animasi 2D sejarah rekonstruksi Candi Prambanan dari mulai dibangunnya candi, hingga rekonstruksi ulang sampai perawatannya saat ini.

Penelitian di museum Candi Prambanan untuk detail sejarah candi, dilakukan di kantor Unit PT. Taman Wisata Candi dan Kantor Balai Pelestarian Purbakala (BP3) yang ada di areal kompleks Candi Prambanan.

Adapun beberapa software pendukung yang akan digunakan adalah Photoshop & SAI yang digunakan untuk membuat background maupun karakter, kemudian After Effect, Premier Pro, dan CTP Pro sebagai pengolah animasi yang akan dibuat.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- Sebagai syarat meraih gelar strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer AMIKOM Yogyakarta.
- Membuat Film Animasi Sejarah Rekonstruksi Candi Prambanan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari tujuan diatas yang bisa disimpulkan adalah:

- a. Sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan isi Museum Candi Prambanan dengan lebih menarik.
- b. Memberikan penjelasan tentang bagaimana rekonstruksi Candi Prambanan.
- c. Membantu museum Candi Prambanan dalam menjelaskan tentang Candi Prambanan secara visual.
- d. Membantu pengunjung Candi Prambanan memahami tentang Candi Prambanan dengan mudah.

### 1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

- a. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan Candi Prambanan hal ini bertujuan untuk melihat secara langsung bagaimana bentuk Candi Prambanan untuk mempermudah dalam tahap produksi dan juga rekaan film animasi ini.

b. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan objek yang akan diteliti, dalam hal ini dengan Pengelola Museum Candi Prambanan dan para staff yaitu selaku Kepala Unit Candi Prambanan Bpk Priyo Santoso dan Kabid Humas Bpk. Aryono Hendro. Wawancara ini bertujuan untuk mengorek langsung catatan - catatan yang ada pada Candi Prambanan sebagai metode alternatif selain kepustakaan.

c. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen - dokumen yang diperlukan untuk menunjang penelitian. Antara lain dokumentasi foto Candi Prambanan yang di ambil dari arsip Museum Candi Prambanan. Dan juga foto keadaan lapangan untuk membantu pembuatan beberapa elemen candi terutama candi utama yang akan menjadi pilar utama pembuatan animasi ini. Dokumentasi dilakukan sendiri oleh penulis, karena metode dokumentasi juga masih berhubungan dengan metode sebelumnya.

d. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan berkunjung langsung di Museum Candi Prambanan dan juga Kantor Unit Candi Prambanan yang memiliki catatan sejarah penting yang nantinya akan di angkat dalam salah satuan tahap bagian pengembangan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disajikan penulis demi kemudahan penulisan skripsi ini. Merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Laporan disusun secara sistematis kedalam 5 Bab. Masing – masing bab akan menguraikan permasalahan - permasalahan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, daftar pustaka, dan rencana kegiatan akan dijelaskan disini.

### BAB II LANDASAN TEORI

Diterapkan dalam bab ini teori yang melandasi pengertian animasi, teknik pembuatan animasi, prinsip animasi, tahap tahap dalam pembuatan film animasi sejarah pembangunan candi serta berisi uraian singkat system perangkat lunak dan perangkat keras yang dipergunakan dalam penyelesaian skripsi ini.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menerangkan tentang analisis gambaran umum dan sejarah berdirinya Candi Prambanan yang digunakan sebagai pembuatan alur cerita,

desain karakter, konsep, *screenplay*, dan *storyboard*, yang digunakan untuk animasi ini.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pendefinisian masalah, merancang konsep, merancang isi, perancangan dalam pembuatan animasi yaitu mekanisme pembuatannya dari awal hingga akhir.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang dibuat serta saran – saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.



### 1.8 Jadwal Rencana Kegiatan

Adapun rencana kegiatan sebagai berikut

**Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan**

NO	KET	DES				JAN				FEB				MAR				APR				MEI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																									
2	BIMBINGAN BAB 1	■	■																						
3	PENYUSUNAN BAB 2	■	■																						
4	BIMBINGAN BAB 2	■	■																						
5	PENELITIAN DI CANDI PRAMBANAN	■	■																						
6	PENYUSUNAN HASIL PENELITIAN					■	■																		
7	PEMBUATAN STORYBOARD & CHARACTER					■	■																		
8	PENYUSUNAN BAB 3									■	■														
9	PEMBUATAN ANIMASI thp.1									■	■														
10	BIMBINGAN BAB 3									■	■														
11	PEMBUATAN ANIMASI thp.2									■	■														
12	PENYUSUNAN BAB 4 DAN 5													■	■										
13	PEMBUATAN ANIMASI thp.3													■	■										
14	PENGISIAN SUARA													■	■										
15	BIMBINGAN BAB 4 DAN 5													■	■										
16	FINISHING DAN PENDADARAN																	■	■						