

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi dibidang multimedia dewasa ini telah berkembang pesat. Contoh perkembangan teknologi tersebut mudah ditemui, misalnya penggunaan teknologi multimedia dalam pembuatan video informasi dan film. Yang kita ketahui, film indonesia banyak yang berciri genre horor, drama, berbau pornografi, dan komedi. Dari sekian banyak film yang beredar, sadar atau tidak, kita sangat kekurangan genre animasi dari film dan lain sebagainya.

Dalam era modern ini, teknologi semakin berkembang pesat dengan sumber daya manusia yang terus meningkat. Dengan demikian pula kebutuhan informasi akan semakin banyak, sehingga dalam penyampaian dan penyebaran informasi dengan menggunakan teknologi semakin diminati, tidak salah lagi informasi memegang peranan penting bagi kemajuan suatu bidang. Informasi yang dimiliki perusahaan bisa saja digunakan oleh perusahaan itu sendiri untuk lebih mengembangkan perusahaannya atau bisa pula untuk membantu pihak lain untuk mengetahui informasi tersebut.

Begitu pula dengan salah satu kota di Jawa Tengah, kabupaten Banjarnegara. Sebagai salah satu kabupaten yang mungkin belum sangat dikenal

keanekaragaman tempat wisata di daerah tersebut. Sehingga sebuah profil perusahaan untuk tempat wisata di daerah ini sangat dibutuhkan untuk memperkenalkan kepada masyarakat Indonesia agar informasi yang akurat dan relevan dapat disampaikan. Karena selama ini, sebuah profil sangat jarang digunakan/dipakai pada daerah/kabupaten untuk menyampaikan sumber daya yang penting yaitu informasi.

Dalam hubungannya dengan kegiatan promosi, sebuah profil berbasis multimedia merupakan cara yang efektif dalam memperkenalkan sebuah tempat wisata dan semua bagian-bagian yang ada di dalamnya termasuk informasi-informasi yang ada di daerah tersebut. Sehingga diharapkan dapat mendukung dalam mengangkat tinggi kepariwisataan kota tersebut.

Permasalahan inilah yang menjadi objek penelitian bagi penulis dengan judul *"PERANCANGAN ANIMASI KARTUN UNTUK PARIWISATA KABUPATEN BANJARNEGARA BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN INFORMASI"*. Dengan sistem informasi yang sudah dikembangkan dengan tetap memperhatikan aspek fasilitas berbasis multimedia diharapkan dapat efektif serta bermanfaat bagi kota Banjarnegara. Dengan adanya penyampaian informasi yang akurat dan menarik kepada masyarakat luas, sehingga diharapkan bisa lebih dikenal oleh masyarakat dan menjadi kota yang terfavorit dengan keindahan tempat-

tempat wisata yang ada dengan banyaknya masyarakat yang berkunjung ke kota ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan masalahnya sebagai berikut. "Bagaimana cara membuat media informasi dengan memanfaatkan teknologi multimedia, yang memberikan layanan informasi secara efektif, menarik dan dinamis serta berguna sebagai media informasi".

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pendesainan multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan aplikasinya yang berbeda pada masing-masing bidang. Dalam profil ini, disini penyusun mengambil ruang lingkup yang kecil dari pendesainan multimedia tersebut, guna memfokuskan pengenalan dan pembahasan tentang perusahaan tersebut. Adapun informasi yang akan ditampilkan meliputi sejarah, visi dan misi, struktur, fasilitas pelayanan atau service yang diberikan oleh tiap tempat wisata itu sendiri, lokasi tempat dimana lokasi daerah pariwisata berada, serta galeri foto dan video mengenai tempat wisata itu sendiri, semuanya ditata dengan baik sehingga dapat menarik perhatian banyak orang.

Sedangkan untuk membuat *Video* animasi dari tempat pariwisata dikota Banjarnegara ini, software yang penulis gunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah *Adobe Flash* , *Cyberlink Power Director* sebagai software utama., *Adobe Photoshop*, dan *Adobe Audition 1.5* sebagai software pendukung dan pada akhirnya akan dikemas dalam bentuk CD atau DVD dengan format *Video* .

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Membuat aplikasi multimedia sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi yang bertujuan membangun image perusahaan terhadap sistem yang ditawarkan, dan mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media lain yang sudah lebih dahulu dikenal perusahaan. Disamping itu ada beberapa tujuan lainnya yaitu :

- Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.
- Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat.
- Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.
- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem yang baru berbentuk video dokumenter dan penambahan animasi kartun yang berbasis multimedia interaktif yang bertujuan agar masyarakat luas bisa sangat mudah mengetahui dan memahami daerah-daerah pariwisata yang berada di kabupaten Banjarnegara.

Secara rinci manfaat penelitian dapat dipilah lagi menjadi beberapa tujuan yaitu :

- Bagi mahasiswa / penulis
- Bagi dinas pariwisata / tempat wisata
- Bagi ilmu pengetahuan.

Hasil penelitian ini akan menambah kepustakaan dalam bidang sistem informasi, khususnya pengenalan analisis dan pembuatan video promosi dokumenter berbasis multimedia.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penyusunan skripsi ini diperlukan yang benar, lengkap, dan akurat. Dengan kelengkapan data diharapkan dapat mengurangi frekuensi hambatan yang muncul, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi dapat tercapai.

Beberapa metode pengumpulan data yang dipakai oleh penulis antara lain adalah:

1. Metode studi literatur.

Metode studi literatur merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia kartun.

2. Metode studi pustaka

Pengumpulan data melalui metode studi pustaka dimaksudkan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan cara mengacu pada buku dan semua media yang berisikan informasi tentang animasi dan semua yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

Pengambilan data sebagai metode dalam penelitian untuk bahan analisa dan pengkajian hipotesis. Metode pengumpulan data yang dilakukan penulisan antara lain

1. Observasi

Dilakukan oleh penulis dengan cara penulis datang langsung ke tempat objek wisata yang bersangkutan dan melakukan pencatatan secara cermat dan teliti atas semua objek yang sedang diteliti.

2. Wawancara (*Interview*)

Dilakukan dengan cara penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan tempat objek wisata di kota Banjarnegara secara langsung.

3. Kearsipan (*Dokumentation*)

Penulisan membaca dan mempelajari arsip-arsip data tentang tempat objek wisata yang ada.

4. Kepustakaan (*Library*)

Penulis membaca literature atau buku-buku yang berkaitan dengan pengolahan data perpustakaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini akan tersusun secara sistematika menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini menguraikan tentang :

Latar Belakang Masalah

1. Rumusan Masalah
2. Batasan Masalah
3. Tujuan dan Manfaat Penelitian
4. Metode Pengambilan Data

5. Sistematika Penulisan

6. Jadwal kegiatan

Bab II : Dasar 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 serta tentang video. Selain itu dalam bab ini juga akan diuraikan tentang langkah-langkah pembuatan animasi kartun seperti pra produksi, produksi, pasca produksi dan perangkat lunak apa saja yang digunakan.

Bab III : Analisis Dan Perancangan

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai tinjauan umum, Perancangan Animasi Kartun, Pra Produksi, Ide dan Tema, Sinopsis, Perancangan Karakter, Storyboard serta akan dijelaskan tentang analisis kebutuhan dan perancangan pembuatan Animasi Kartun.

Bab IV : Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap - tahap perancangan dan pembuatan video animasi kartun 2D dengan teknik *Frame by Frame* dan *Motion tween* dari proses produksi hingga pasca produksi.

Bab V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

1.7 Jadwal Kegiatan

Penulis mempunyai rencana kegiatan yang dijadikan acuan dalam penyusunan laporan tugas praktek ini. Berikut ini adalah tabel jadwal rencana kegiatan yang akan dilakukan:

No	Kegiatan	Maret		April				Mei				Juni	
		III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II
1	Proposal Tugas Praktek												
2	Penelitian Lapangan												
3	Analisa Data												
4	Perancangan Sistem												
5	Pemrograman												
6	Uji coba												
7	Penyelesaian Laporan												
8	Bimbingan Tugas Praktek												

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian

1.8 Penutup

Demikian proposal ini saya ajukan, dengan harapan Bapak/Ibu bersedia memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian di tempat wisata yang ada di daerah Banjarnegara.

