

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan jaman tempat wisata di daerah makin ditinggalkan dengan banyaknya taman hiburan di kota-kota besar, tak banyak generasi muda yang mengetahui akan tempat wisata daerah yang alami dan indah di berbagai kepulauan negara Indonesia.

Dieng merupakan suatu kawasan pegunungan yang berada di perbatasan Wonosobo dan Banjarnegara. Dieng memiliki beberapa tempat pariwisata yang sangat menarik, beberapa tempat tersebut ialah situs candi peninggalan hindu dan salah satu candi yang paling terkenal ialah candi Arjuna atau lebih akrabnya dikenal dengan candi Dieng.

Menggunakan teknik 2D hybrid, teknik ini menggabungkan media traditional ataupun digital, dan juga menggabungkan 2D animasi ataupun still image pada 3D animasi dan ilustrasi gambar dan foto.

Penulis akan coba membuat film kartun tentang candi Dieng tersebut. Film kartun ini dapat digunakan sebagai cara berpromosi dibidang kepariwisataan dan memberikan kontribusi pengetahuan kepada publik yang menyaksikan, serta menambah dokumentasi akan tempat pariwisata di negara Indonesia.

Oleh karena itu penulis mempunyai gagasan dengan membuat film kartun dengan judul **"Sugeng dan John"** sebagai daya tarik untuk para wisatawan.

1.2 Perumusan Masalah

Sekarang ini banyak sekali film kartun 2 dimensi, tetapi kebanyakan hanya bertema *science fiction*, *superhero*, dan *fantasy*. Namun, belum banyak film kartun memakai tema pariwisata yang memiliki unsur mendidik dan pengetahuan.

Oleh karena itu sekarang tinggal animator tersebut, bagaimana cara menuangkan dan memvisualisasikan imajinasi dan daya kreasi tersebut yang dapat menjadikan karya yang mengagumkan.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka masalah yang disimpulkan adalah sebagai berikut:

- Bagaimana cara mengenalkan sebuah tempat pariwisata lewat film kartun?
- Bagaimana membuat film kartun yang dapat memberi pengetahuan tentang candi Dieng serta menghibur?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi agar tercapai tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, batasan tersebut meliputi:

- Perancangan film kartun ini berdurasi minimal 10 menit.
- Perancangan film kartun ini difokuskan pada:
 - Pengembangan : Berisikan tentang perancangan cerita, ide cerita, tema, sinopsis, diagram scene.

- Pra Produksi : Berisikan tentang membuat animasi yang baik dimulai dengan perancangan karakter, pewarnaan tokoh karakter, *standard property*, dan *storyboard*.
 - Produksi : Berisikan tentang membuat gambar key, menentukan *timing*, membuat gambar *inbetween*, proses *clean up*, dan *background*.
 - Pasca Produksi : *Editing* dan *dubbing*, *composing* dan *rendering*.
- Film kartun ini dibangun menggunakan software Macromedia Flash 8 sebagai program utama, Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere.

1.4 Tujuan Penelitian

- Merancang film kartun 2 dimensi “Sugeng dan John”
- Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada Program Studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

- Sumbangan pemikiran serta menambah wawasan bagi segenap civitas akademika STMIK AMIKOM terutama yang berkaitan dengan bidang film kartun.
- Mendapatkan gelar sarjana komputer.
- Menambah sarana promosi pariwisata di Indonesia khususnya Candi Dieng.

- Dapat menyajikan media pembelajaran dan menambah wawasan tentang tempat pariwisata.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun skripsi ini, yaitu:

- **Studi Literatur**

Yaitu dengan cara pengumpulan data-data dari internet, buku-buku yang berkaitan dengan film kartun. Metode ini sangat berguna untuk mendukung teori dasar film kartun dalam penelitian ini.

- **Wawancara**

Yaitu dengan cara mengumpulkan data dengan mewawancari beberapa pakar dalam bidang seni rupa terlebih lagi film kartun dan ilustrasi mereka adalah Dwi Koendoro (Sesepuh Animator Indonesia sekaligus pembuat komik strip Panji Koming).

- **Observasi**

Yaitu dengan cara pengamatan secara langsung terhadap film-film kartun 2 dimensi yang saat ini sedang populer. Dan mengumpulkan data dengan mendatangi objek yang akan dijadikan bahan dalam film kartun.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai sistem penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan dalam penulisan, maka akan lebih baik dan terarah apabila terlebih

dahulu diberikan gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang terkandung dalam skripsi ini, maka akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya.

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tulisan ilmiah dari skripsi orang lain dengan tema yang sama dan terangkum dalam tinjauan pustaka. Selain itu bab ini juga membahas tentang teori animasi dan sejarah animasi serta menguraikan masalah pengamatan system secara umum, seperti: System **perangkat lunak** dan system **perangkat keras** yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan analisis, cerita dan naskah film tentang pembuatan film 2 dimensi yang akan di buat dan digunakan sebagai projek.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan saran pembahasan serta pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perancangan film kartun 2 dimensi yang dibuat beserta proses dari file yang sudah dilengkapi dengan musik dan efek suara yang akhirnya direkam dari frame ke dalam bentuk film.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan, saran dari hasil analisis dan hasil perancangan film kartun ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan referensi-referensi yang dipakai sehingga menghasilkan film kartun 2 dimensi ini.

LAMPIRAN

