

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wonosobo merupakan sebuah kota yang terletak di Provinsi Jawa Tengah, yang memiliki potensi wisata yang sangat menarik, baik dari segi kuliner maupun destinasi wisata. Beberapa tempat wisata populer di Wonosobo antara lain Telaga Warna, Telaga Menjer, Kawasan Wisata Dieng Plateau, Golden Sunrise Sikunir, dan masih banyak lagi. Namun, pada tahun 2020, pandemi virus COVID-19 melanda dan memberikan dampak negatif terhadap berbagai sektor, termasuk pariwisata di Wonosobo.

Sektor pariwisata di Wonosobo mempunyai beberapa dampak. Menurut data dari Dinas Pariwisata dan Budaya (disparbud). Terjadi penurunan jumlah wisatawan baik asing maupun lokal di Wonosobo. Berdasarkan data dari dinas pariwisata, pada tahun 2019 sebelum pandemi COVID-19, jumlah kunjungan wisatawan mencapai 1,6 juta. Namun, pada tahun 2020 selama masa pandemi, jumlah kunjungan turun menjadi 808 ribu. Pada tahun 2021, jumlah kunjungan meningkat sedikit menjadi 914 ribu, dan pada tahun 2022 kembali naik hingga mencapai 1,3 juta. (data akurat Dinas Pariwisata Kabupaten Wonosobo). Terjadi perlambatan pertumbuhan ekonomi pada berbagai sektor, termasuk perdagangan dan jasa.

Dampak negatif juga dirasakan pada pariwisata di Kota Wonosobo, tetapi juga terdapat banyak destinasi pariwisata baru yang masih kurang dikenal baik oleh

wisatawan asing maupun lokal. Hal ini dapat berdampak pada potensi wisata yang belum tergalai sepenuhnya di Wonosobo. Disparbud telah melakukan berbagai upaya untuk menindak lanjuti masalah tersebut, diantaranya dengan promosi secara daring baik berupa poster, maupun video *liveshot*, tentang keindahan pesona wonosobo.

Mengutip dari situs Jawapos, pada saat tren penayangan animasi di bioskop turun dan terdampak pandemi COVID-19, dikatakan ada pertumbuhan penayangan animasi lokal di kanal *youtube*. Sedangkan data lain menyebutkan sejak tahun 2014 sampai dengan tahun 2019 penayangan video berjenis Animasi 2D mengalami peningkatan secara signifikan. Sebagai solusi lain yang dapat ditawarkan adalah membuat video promosi tujuan wisata di Wonosobo dengan sentuhan efek animasi 2D sehingga diharapkan dapat membawa dampak nuansa dan pengalaman yang berbeda ketika disaksikan oleh penonton.

Animasi adalah sebuah representasi visual gabungan dari serangkaian gambar yang tersusun dan berurutan serta diatur secara khusus hingga menciptakan ilusi bergerak. Tentunya animasi bukan hanya sekedar gambar bergerak semata, melainkan juga merupakan seni dan media yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan, cerita, maupun informasi secara visual. Oleh karena itu animasi sering digunakan dalam berbagai industri baik industri kreatif, televisi, iklan, edukasi, maupun game.

Rotoscoping adalah teknik yang dapat membantu para animator untuk menganimasikan sesuatu adegan dengan lebih akurat dan realistis. Terutama jika adegan yang akan dianimasikan adalah bagian-bagian yang sulit untuk

diimajinasikan atau digambar dari kehidupan nyata. Teknik animasi ini seringkali melibatkan rotoscoping, yaitu proses menggambar ulang gerakan dari cuplikan video asli atau footage yang sudah ada,

Oleh karena itu, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Wonosobo bekerja sama dengan Wangy Studio untuk membuat animasi 2D Wonderful Wonosobo. Dimana didalamnya terdapat karakter animasi 2D. Dan dari masalah tersebut akan diangkat kedalam penelitian dengan judul "Implementasi Teknik Rotoscoping pada Karakter Animasi 2D Wonderful Wonosobo".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, bagaimana caranya menampilkan karakter animasi 2D Wonderful Wonosobo dengan menggunakan teknik rotoscoping?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan lebih terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas dalam "Implementasi Teknik Rotoscoping pada Karakter Animasi 2D Wonderful Wonosobo" maka permasalahan yang akan dibahas akan dibatasi antara lain :

1. Penelitian ini hanya membahas pembuatan karakter animasi 2D Wonderful Wonosobo dengan teknik Rotoscoping.
2. Rotoscoping diterapkan pada 3 karakter yaitu 2 karakter penari lengger dan 1 karakter pengunjung market ekonomi kreatif.
3. Rotoscoping diterapkan pada scene 36, 37 dan 42.

4. Rotoscoping menggunakan referensi video penari lengger yang telah disiapkan oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Wonosobo.
5. Data yang ada didapat bersumber dari Dinas Pariwisata Kabupaten Wonosobo dan dari hasil observasi secara langsung.
6. Pembuatan karakter animasi 2D Wonderful Wonosobo dengan teknik Rotoscoping menggunakan Toon Boom Harmony.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Setiap penelitian tentunya mempunyai maksud dan tujuan oleh karena itu penulis membagi maksud tujuan dalam tiga kriteria yaitu:

1.4.1 Maksud dan Tujuan Operasional

Penelitian ini memiliki maksud dan tujuan. Adapun maksud dan tujuan operasional dari penelitian ini yaitu:

1. Membuat video yang mampu menayangkan fasilitas-fasilitas yang terdapat di Wonosobo dalam bentuk Animasi 2D.
2. Teknik *rotoscoping* digunakan dengan maksud, untuk membuat pergerakan karakter animasi 2D lebih akurat.

1.4.2 Maksud dan Tujuan Fungsional

Maksud dan Tujuan Fungsional dari penelitian ini yaitu: Agar hasil dari penelitian dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh dinas pariwisata dan budaya Wonosobo sebagai media promosi kepada masyarakat umum.

1.4.3 Maksud dan Tujuan Individu

Maksud dan Tujuan Individu dari penelitian ini yaitu untuk menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, dalam pembuatan animasi dengan teknik rotoscoping sehingga penelitian ini dapat digunakan untuk menyelesaikan skripsi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Dinas Pariwisata dan Budaya
Bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Wonosobo
Sebagai media untuk mempromosikan destinasi pariwisata yang ada di Wonosobo.
2. Bagi peneliti
Video animasi 2D tersebut dihasilkan sebagai implementasi dari ilmu yang diperoleh selama studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi siapa saja yang tertarik untuk melakukan penelitian atau pembuatan animasi 2D menggunakan teknik Rotoscoping.
3. Bagi ilmu pengetahuan
Sebagai referensi penerapan ilmu untuk penelitian selanjutnya serta sebagai media penyemangat untuk terus berkarya.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa metode yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Antara lain adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka, yaitu mengumpulkan data teoritis terkait dari berbagai literatur buku-buku pustaka, internet, jurnal-jurnal ilmiah baik nasional maupun internasional yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.
2. Metode Wawancara, merupakan metode penelitian dengan tanya jawab antar muka dengan Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Wonosobo guna memperoleh data yang dibutuhkan.
3. Metode Observasi, merupakan metode penelitian dengan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati atau memperhatikan objek atau subjek yang menjadi fokus penelitian.

1.6.2 Metode Analisis Kebutuhan

Dalam penelitian ini, digunakan metode analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menguraikan semua jenis kebutuhan informasi, termasuk kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kegiatan analisis dilakukan secara teliti untuk memastikan tidak ada kebutuhan yang terlewat.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam prosesnya, proses produksi meliputi tiga tahapan utama. Tahapan – tahapan dalam proses produksi meliputi pra produksi, produksi, dan proses paska produksi.

1. Tahap pra produksi, Tahap pra produksi meliputi penetapan ide dan cerita, pembuatan naskah dan *storyboard*, dan perancangan karakter.
2. Tahap produksi, Tahap produksi digunakan untuk membuat animasi berupa menggambar sekian gambar di dalam *software* adobe animate, atau biasa disebut proses penganimasian.
3. Tahap paska produksi, Tahapan paska produksi berupa menggabungkan semua bagian – bagian animasi, penambahan *effect*, penambahan *sound effect*, dan memasukkan musik latar.

1.6.4 Evaluasi

Evaluasi meliputi pengujian animasi apakah sudah sesuai dengan *storyboard* yang dibuat. Bentuk pengujian akan dilakukan menggunakan kuesioner dan hasil *review* dari projek penelitian mengenai penyampaian cerita dan ide pada animasi 2D Wonderful Wonosobo

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka serta menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan tentang objek penelitian, serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan tentang metode pengumpulan data, input data, perancangan program, dan proses analisis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari sistem penunjang keputusan, pengujian sistem, dan hasil analisis.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan dari pembahasan yang ada dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai sumber-sumber materi yang digunakan penulis dalam mengerjakan skripsi ini.

LAMPIRAN

Pada bab ini berisikan lampiran – lampiran yang dimuat oleh penulis sebagai tambahan informasi, kelengkapan informasi, ataupun penguat informasi.