

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Fardian (2012), Informasi wisata digunakan untuk suatu manajemen informasi kepariwisataan yang berbasis pengolahan data dimana keberadaan Informasi Pariwisata ini dapat pula dibuat mendukung keputusan pariwisata dan sebagai fasilitas tambahan di objek wisata tersebut. Dengan adanya ini akan memudahkan wisatawan dalam menentukan rencana perjalanan wisatanya, selain itu bagi industri pariwisata dan bagi pemerintah, sistem informasi yang baik akan sangat membantu dalam pengambilan keputusan.<sup>[1]</sup> Alasan kenapa penulis memilih informasi wisata yaitu dari hasil wawancara pengurus Candi Kalasan, fasilitas seperti brosur disana tidak tersedia sebagai media informasi tambahan dan melalui beberapa pertanyaan yang disampaikan kepada Calon wisatawan, menyetujui dibuatkan informasi wisata ini, dengan tujuan untuk menambah wawasan wisatawan sebelum berencana menuju ke objek.

Alasan kenapa Candi Kalasan di pilih penulis, karena termasuk candi yang sepi pengunjungnya, bahkan pengunjung sama sekali tidak ada seperti pada tanggal 2 juni 2018 pada saat observasi di Candi kalasan langsung, dan kejadian ini terjadi tidak pada tanggal ini saja. Candi ini terletak dipinggir jalan, 2 km sebelum candi Prambanan dari arah kota Yogyakarta, walaupun letaknya yg strategis namun sayang pengelolanya kurang. Selain candi tidak ada spot lagi yg bisa dinikmati. Jadi, harus ada intervensi pemerintah baik event atau pusat kuliner atau pusat

belanja souvenir di sekitar candi serta papan nama besar yang menarik minat wisatawan untuk datang kesini. Karena didalam candi penataan sudah sangat bagus candi juga bagus untuk difoto hanya penataan sekitar candi yang masih kurang dan fasilitas yang disediakan sangat kurang karena tidak adanya tempat istirahat untuk pengunjung seperti warung makan, ataupun penjual asesoris yang tidak ada menambah kurangnya minat wisatawan. Dari kuesioner yang dibagikan, kepara wisatawan memilih sangat setuju dengan responden jika di Candi Kalasan dibuat informasi sebagai daya tarik dan fasilitas pendukung.

Dalam membuat informasi wisata ini penulis memilih teknik animasi dua dimensi sebagai media utama karena Menurut *The Making of Animation* (2004) Animasi dua dimensi sangat murah jika dibandingkan dengan teknik klasik *hand drawn*. Pada teknik ini, gambar sketsa kasar dibuat dengan tangan lalu di-*scan* untuk kemudian diberi warna dan *finishing* dengan menggunakan komputer. Penggabungan gambar *foreground* dan *background* frame per frame juga memanfaatkan kemampuan grafis komputer sehingga biaya yang digunakan lebih murah. Selain itu juga, teknik animasi dua dimensi bisa membuat objek terlihat dinamis, menarik, dan tidak membosankan. Animasi dua dimensi akan lebih efektif sebagai media utama, karena memiliki karakter, gambar dan audio, sehingga dapat membuat pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih dimengerti.<sup>[3]</sup> Disini penulis menggunakan teknik animasi 2D juga dengan alasan karena di Candi Kalasan tidak boleh menggunakan kamera atau drone dengan jarak dekat, tidak boleh mengambil gambar diatas atap candi walaupun menggunakan drone, tidak boleh menyentuh candi atau berada dekat dengan candi

dan tidak bisa menggambarkan sejarah candi, sehingga penulis memperagakannya lewat visualisasi pergerakan animasi 2D untuk karakter yang memerankannya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dan penyusunan skripsi yang berjudul:

**Pembuatan Informasi wisata Informasi wisata Candi Kalasan dengan teknik dua dimensi.**

Dengan dibuatnya suatu informasi wisata diharapkan mampu membuat Candi Kalasan lebih menarik karena bertambah fasilitas promosi yang disediakan untuk masyarakat agar tertarik berkunjung ke Candi Kalasan.

**1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah tertulis diatas, maka rumusan masalah yang dapat di kemukakan adalah: Bagaimana merancang dan membuat sebuah informasi wisata yang objeknya Candi Kalasan dengan menggunakan teknik 2D didalamnya?

**1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah, yakni:

1. Divisualkan dengan teknik animasi dua dimensi.
2. Memenuhi syarat sebagian besar dari prinsip-prinsip animasi.
3. Memenuhi kebutuhan fungsionalnya sesuai aturan BPCB.
4. Mempromosikan video animasi 2D informasi wisata Candi Kalasan di media Youtube.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Membuat informasi wisata "Candi Kalasan" dengan menerapkan teknik dua dimensi.
2. Penonton dapat memahami dan mengetahui isi dari informasi wisata yang divisualkan.
3. Setelah penonton melihat video ini, pengunjung berminat untuk ke Candi Kalasan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

Mahasiswa mampu menyusun dan menyelesaikan tugas akhir terkait informasi wisata di Candi Kalasan.

##### **1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat**

Masyarakat mendapatkan informasi wisata dalam bentuk video Animasi dua dimensi untuk menambah fasilitas di Candi Kalasan, sehingga pengunjung lebih mengetahui tentang Candi Kalasan

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

##### **1.6.1 Metode Kualitatif**

Menurut Sugiyono (2010), digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara

*purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif / kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>14)</sup>

## **1.6.2 Metode Pengumpulan Data**

### **1. Metode Kepustakaan**

Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan buku tutorial dan segala materi yang berhubungan dengan proses pembuatan informasi wisata Candi Kalasan dengan teknik animasi dua dimensi.

### **2. Metode Literature**

Penulis mengambil data dengan literature yang bisa digunakan seperti memanfaatkan fasilitas internet dengan menjelajah situs yang berkaitan dengan pembuatan informasi wisata dengan objeknya Candi Kalasan dengan teknik animasi dua dimensi.

### **3. Metode Observasi**

Observasi dilakukan disini mengamati dan mencatat data dari pihak Dinas Pariwisata Yogyakarta dan objek Candi Kalasan pada hari sabtu, 2 Juni 2018 pukul 09.30 WIB.

### **4. Wawancara**

Wawancara dilakukan di Candi Kalasan, apa saja fasilitas dan keluhan kesah dari pengunjung diobjek ini pada hari sabtu, 2 Juni 2018.



### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan meliputi:

1. Menentukan tema apa yang cocok untuk cerita yang akan di buat
2. Menentukan jalan cerita yang akan di buat serta menentukan status dari karakter tersebut. Entah itu pemeran utama atau pemeran pembantu.
3. Membuat desain karakter tamak depan, belakang, dan samping
4. Membuat desain environment
5. Membuat cerita dan naskah
6. Menggambar storyboard sebagai visualisasi dari naskah yang di buat
7. Menggambar sketsa key frame
8. Menjiplak dari sketsa key frame menjadi garis yang lebih halus
9. Mewarnai objek karakter yang telah di buat
10. Menggabungkan keseluruhan gambar yang telah jadi atau Animating menggunakan Adobe Premiere pro CS6.
11. Memasukan *dubbing* dan menggerakkan gerakan mulut sesuai dengan suara dialog.
13. Menambahkan *sound effect* untuk memperkuat suasana *scene* yang sedang dibuat.
14. Menambahkan lagu latar
15. *Editing* dan *compositing*
16. *Final export* dan *finishing*.

#### 1.6.4 Metode Testing

Metode testing yang digunakan adalah mencocokkan hasil akhir dari film animasi dan rancangan awal yang telah dibuat. Meliputi karakter, naskah, storyboard, durasi, parameter standard HD, serta penerapan prinsip animasi yang digunakan dan informasi yang diperlukan pengunjung.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjabarkan skripsi ini menjadi lima bab, masing - masing diuraikan sebagai berikut: <sup>[5]</sup>

##### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

##### **BAB II : Landasan Teori**

Bab ini menjelaskan pengertian animasi, jeni-jenis animasi, prinsip animasi, kebutuhan dasar pelaratan animasi, istilah dalam pembuatan animasi dua dimensi, teknik animasi, proses pembuatan animasi, dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam membuat animasi.

##### **BAB III : Analisis dan Perancangan**

Bab ini menguraikan analisis kebutuhan sistem dan analisis perancangan animasi dua dimensi.

##### **BAB IV : Implementasi dan Pembuatan**

Bab ini menguraikan tentang tahapan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

**BAB V : Penutup**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran - saran dari serangkaian proses penelitian yang dilakukan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat sumber referensi yang dijadikan bahan acuan dalam penulisan skripsi.

