

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masyarakat Indonesia pada umumnya sudah sering mendengar cerita asal usul suatu daerah, sebutkan saja salah satu contohnya adalah asal usul danau Toba. Selain cerita asal usul danau Toba ada asal usul cerita Banyuwangi dan juga Tangkuban Perahu yang sering kita dengar. Cerita asal usul inipun menjadikan pembacanya tertarik untuk mendatangi tempat tersebut. Wonosari merupakan salah satu daerah di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang mempunyai banyak tempat pariwisata alam yang sangat indah, akan tetapi beberapa orang yang ada di luar DIY jarang mendengar daerah Wonosari, ketika orang mendengar DIY atau Yogyakarta dalam pikiran mereka terbesit Malioboro atau tugu Jogja.

Di daerah Wonosari masih ada beberapa daerah yang tergolong desa miskin. Apabila daerah Gunungkidul lebih terkenal ini akan membantu warganya untuk meningkatkan pendapatan. Agar tempat pariwisata daerah di Wonosari bisa terkenal dan diminati banyak orang untuk dikunjungi, penulis yang kebetulan merupakan warga asli Wonosari terdorong untuk membuat suatu film kartun untuk menceritakan asal usul daerah Wonosari agar kelak bisa lebih terkenal. Penulis akan menggunakan kombinasi beberapa software multimedia untuk menciptakan film kartun tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat film kartun Asal Usul Wonosari?

1.3. Batasan Masalah

Skripsi ini dibatasi oleh beberapa hal guna untuk membatasi masalah, hal tersebut adalah :

1. Cerita yang dibahas adalah mengenai asal usul terbentuknya daerah yang bernama Wonosari, salah satu daerah yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Software yang digunakan dalam pembuatan film kartun ini adalah :
 - a. Blender 3D
 - b. MorphoVOX Pro
3. Animasi yang disajikan 3D
4. Media publikasi yang digunakan yaitu Youtube, Facebook.
5. Format video yang dihasilkan yaitu MP4 Video

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan pembuatan film animasi 3D tentang asal usul Gunungkidul adalah sebagai berikut :

1. Memberikan info kepada masyarakat tentang asal usul Wonosari

2. Memberikan referensi kepada pembaca untuk membuat Skripsi yang berhubungan dengan multimedia khususnya dalam pembuatan film kartun 3D menggunakan *software* Blender 3D
3. Mengetahui teknik pembuatan animasi beserta prinsip – prinsip animasi

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1. Metode Observasi

Pencarian dan pengamatan pada film-film kartun 3D yang populer yang bisa dijadikan referensi dalam pembuatan film kartun 3D Asal Usul Wonosari.

1.5.1.2. Metode Studi Pustaka

Membaca referensi, informasi, dari berbagai sumber seperti buku-buku, informasi yang didapat dari internet, dan sebagainya.

1.5.2. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra produksi yang meliputi tema, *ide*, *logline*, sinopsis, diagram adegan, dan *storyboard* hingga masuk pada tahap produksi dan pasca produksi.

1.5.3. Metode Pengembangan

Metode yang dilakukan dalam pembuatan film kartun ini adalah dengan melakukan tahap-tahap produksi seperti pembuatan tokoh dan *background* yang sebelumnya sudah difikirkan terlebih dahulu konsepnya, dari karakter-karakter

tokoh dan setting tempatnya, setelah dibuat apabila ada beberapa hal yang tidak sesuai dengan rencana perlu melakukan revisi. Setelah tahap ini selesai baru masuk ke pasca tahap produksi, didalamnya terdapat proses editing, memeriksa kembali hasil editing, jika hasil akhir sudah sesuai maka dilakukan *rendering* untuk melakukan packaging hasil akhir dalam format video yang diinginkan.

1.5.4. Metode Testing

Beberapa film dan video dapat diuji kualitasnya sesuai standar film dan video nasional ataupun internasional. Standar kualitas video dapat dilihat dari kompresinya (codec), resolusi, *aspect ratio*, *frame rate*, *video bit rate*, & *rate controlnya*. Selain kualitas video, kualitas audio juga berperan terhadap kualitas sebuah film. Kualitas audio meliputi *bit rate*, *sample rate* atau *bit depth* (nilai resolusi suara atau jumlah tingkat level suara).

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB I ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori menguraikan tentang tinjauan pustaka serta tinjauan umum yang menguraikan teori untuk mendukung judul dan memdasari pembahasan tentang penelitian yang dikerjakan. Selain itu landasan teori membahas definisi-definisi

mulai dari pengertian hingga jenis animasi serta software yang digunakan dalam pembuatan film kartun

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan film kartun yang meliputi pencarian ide, desain tokoh kartun, *scriptwriting*, penulisan naskah, hingga *storyboard* film kartun 3D "Asal Usul Wonosari".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi proses dan hasil pembuatan film kartun 3D "Asal Usul Wonosari"

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan yang didapat sesuai dengan rumusan masalah, permintaan kritik dan saran.

