

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta merupakan salah satu kota wisata di Indonesia yang banyak di kunjungi turis lokal maupun mancanegara. Keindahan alam dan keunikan budayanya yang menjadi daya tarik setiap pengunjung yang penasaran ingin mengenal Jogja lebih dalam lagi. Sejarah Yogyakarta pun tak lepas dari kisah kerajaan mataram islam yang di pecah menjadi dua bagian, hingga sejarah akan terbentuknya kesultanan Ngayogyakarta Hadidiningrat yang telah mencapai usia ratusan tahun.

Berawal dari film "Sejarah Kota Bogor" yang di buat oleh dinas budaya dan pariwisata kota bogor, di film tersebut menceritakan tentang sejarah Kota Bogor serta sumber peninggalan-peninggalan sejarah Kota Bogor, seperti prasasti-prasasti kerajaan dan lain-lain, membuat penulis terinspirasi untuk membuat film animasi 2D bertemakan sejarah tentang kota Yogyakarta. Karena Yogyakarta merupakan salah satu kota di Indonesia yang tak kalah akan peninggalan sejarah dan masih memiliki budaya jawa yang kental. Selain itu, Yogyakarta sampai saat ini adalah salah satu provinsi di Indonesia yang masih dipimpin oleh seorang raja.

Namun selama ini Dinas Kebudayaan Yogyakarta sendiripun belum pernah mengeluarkan film yang mengisahkan tentang sejarah Kota Yogyakarta. Maka, penulis melihat adanya peluang untuk membuat Film Animasi 2D History Of Jogja dengan tujuan agar dapat menjadi media edukasi dan informasi dalam

dunia sejarah berdirinya Kota Yogyakarta. Dengan pesatnya perkembangan dunia teknologi dibidang multimedia khusus nya di bidang perfilman animasi 2D dapat menyajikan cerita sejarah tentang Yogyakarta menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan mudah dipahami. Untuk membuat film animasi 2D yang baik, Animasi 2D harus memiliki kualitas yang baik dari segi audio visual, narasi dan jalan cerita. Audio dan visualisasi harus berjalan selaras sehingga animasi tersebut dapat dengan mudah dipahami dan dinikmati oleh penonton. Sedangkan alur cerita dan narasi yang baik akan memberi tahu penonton akan alur dan perkembangan dari cerita tersebut, dan yang pasti cerita yang dihasilkan dapat dipahami dengan jelas dan menunjukkan bahwa film animasi tersebut berkualitas, serta tersampainya maksud dan tujuan cerita kepada penonton.

Berdasarkan pada alasan yang telah dipaparkan diatas, penulis membuat film animasi 2D dengan mengangkat tema cerita sejarah berdirinya Kota Jogja agar dapat menjadi media pengenalan sejarah dan edukasi bagi wisatawan dalam ataupun luar negeri serta masyarakat Jogja sendiri yang banyak tidak mengetahuinya. Maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul "PERANCANGAN dan IMPLEMENTASI FILM 2D "HISTORY OF JOGJA" .

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat film animasi 2d bertemakan sejarah tentang kota jogja?
2. Bagaimana penerapan teknik pembuatan film animasi 2d history of jogja?

3. Bagaimana pemilihan dan penerapan kualitas audio, visual, narasi, dan cerita pada film animasi 2d : History of Jogja?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembuatan film animasi 2D yang berjudul "History Of Jogja lebih fokus dengan apa yang sedang dibahas, maka penulis membatasi permasalahannya yaitu sebagai berikut:

1. Informasi yang disajikan dalam pembahasan berupa Perancangan dan Implementasi Film Animasi 2D "History of Jogja" Studi kasus Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Yogyakarta"
2. Batasan masalah dalam perancangan dan penerapan teknik animasi kualitas grafis, lebih tepatnya mengenai cara perancangan film, ketersediaan informasi tentang teknik pembuatan dalam pembahasan film, ketersediaan informasi tentang teknik pembuatan dalam pembahasan, cara penerapan teknik dan kualitas grafis, maupun jalan cerita.

1.4. Maksud Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan diatas maka dapat ditarik tujuan penelitian ialah:

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses pembelajaran di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, yaitu telah menempuh kuliah kompute grafis, multimedia, perancangan multimedia, dan film kartun.

2. Sebagai media penerapan ilmu, serta uji coba kerja sebelum terjun ke dunia kerja yang mempunyai daya saing tinggi.
3. Merancang film animasi 2d dengan studi kasus dinas kebudayaan dan pariwisata agar dapat bermanfaat buat orang banyak dan dapat menjadi media edukasi.
4. Sebagai syarat kelulusan program S1 jurusan Sistem Informasi, serta memperoleh gelar sarjana di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Cara mendapatkan data yang akurat dan relevan penulis menggunakan metode:

1. Metode Observasi
2. Metode kepustakaan
3. Metode Literatur

1.5.2 Metode Analisis

1. Analisis data

Menurut Patton, analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Menurut Lexy J. Moleong, analisis data adalah proses mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Sedangkan menurut Suprayogo analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan,

sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. (Bogdan & Biklen, 1982). Analisis adalah penelaahan untuk mencari pola (patterns). Pola disini lebih mengacu pada pola budaya (cultural patterns) bukan semata-mata situasi sosial suatu domain cultural (cultural domain) adalah katagori makna cultural yang menyangkut katagori-katagori yang lebih kecil.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahap pertama yang dilakukan untuk membuat film animasi 2D, tahapan ini biasanya disebut dengan pra produksi. Pada tahap pra produksi meliputi pembuatan ide, naskah, storyboard, dan disain karakter.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan merupakan tahap yang dilakukan setelah tahap perancangan selesai. Pada tahap ini terdiri dari produksi dan pasca produksi.

1.5.5 Metode Testing

Untuk mengetahui kualitas film yang dibuat, maka dilakukan sebuah testing atau pengujian. Testing yang digunakan oleh penulis ialah alpha testing dan beta testing.

1.5.6 Metode Implementasi

Metode implementasi yang dilakukan oleh penulis adalah dengan memasukan video film animasi 2D ke jejaring berbagi video yaitu youtube.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri 5 Bab atau Sub pokok pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang memuat : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip-prinsip animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan film kartun, pewarnaan, tahapan pembuatan film kartun, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film animasi 2d : History of Jogja.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D

Bab ini menjelaskan mengenai penentuan ide cerita, tema, menulis logline, sinopsis, diagram screenplay, character development, analisis kebutuhan sistem, dan analisis biaya manfaat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga paca produksi. Dan pada bab ini menjelaskan bagaimana pembuatan animasi 2d dengan teknik yang dilakukan oleh penulis.mulai dari pra produksi yaitu standar karakter, standar warna karater, standar property, membuat layout dan story board. Sedangkan produksi terdiri dari mebuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar in between, pembuatan background, cleaning). Hingga tahapan pasca produksi seperti proses scanning, coloring, editing dan compositing.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bagian terakhir dari skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

