

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi 3D adalah animasi yang memiliki ruang dan waktu mempunyai tinggi lebar dan *volume* serta kedalaman menggunakan hybrid memungkinkan para animator untuk membuat *planning* gambar di awal saat baru memulai modeling karakter serta *environment*. Animasi adalah gambar manusia hewan serta tulisan yang bergerak dari satu gambar ke gambar yang lainnya. Media informasi merupakan suatu alat untuk berkomunikasi melalui pesan yang di tunjukan oleh masyarakat luas.

Cagar Budaya Meriam Pengantin adalah situs sejarah yang berbentuk meriam kuno diperkirakan Meriam itu muncul pada tahun 1432 memiliki dua pasang yaitu Meriam Laki-laki dan perempuan bertepat Kecamatan Danau Sembuluh desa sembuluh 1 Kabupaten Seruyan Kalimantan Tengah. Kecamatan Danau Sembuluh 1 membutuhkan media informasi yang mampu menjelaskan sejarah tentang Cagar Budaya Meriam Pengantin ini berguna sebagai sarana informasi agar masyarakat tau asal usul Cagar Budaya Meriam pengantin

Disini penulis mengusulkan adanya video informasi sejarah tentang Cagar Budaya Meriam pengantin berbentuk 3D Animasi. Sebagai Visualisasi sejarah di masa 1432 video ini berisi tentang Pangeran Kertapati bertapa di Danau Sembuluh agar mendapat ilmu untuk melawan kapal VOC yang Membawa 2 Meriam. Adapun penulis memakai Animasi 3D sebab adegan ini tidak bisa di lakukan saat *live shoot*. Jika menggunakan *live shoot* visualisasi sebaiknya cara masyarakat merawat cagar

Budaya Meriam Pengantin.

Kesimpulannya adalah penulis Mencoba untuk membuat visualisasi sejarah Cagar Budaya Meriam pengantin menggunakan 3D Animasi untuk menceritakan pada masa 1432.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat disimpulkan bahwa Cagar Budaya Meriam pengantin di Desa Danau Sembuluh perlu adanya media informasi berbentuk 3D Animasi.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Media Informasi dengan animasi 3D maka dibutuhkan, batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Media informasi ini bercerita sejarah meriam pengantin dan ciri-cirinya.
2. Target penayangan di komputer milik Desa Danau Sembuluh 1.
3. Materi sejarah serta validasi oleh Hery Subrata, kepala Desa Danau Sembuluh 1.
4. Durasi Video sekitar 3 menit.
5. Penguji media Informasi yaitu staf Desa.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini dari penulis adalah sebagai berikut:

1. Mengenalkan ke masyarakat tentang sejarah Cagar Budaya Meriam Pengantin yang ada di Danau Sembuluh dengan Animasi 3D.
2. Mengimplementasikan konsep 3D dengan Software Blender tentang sejarah Cagar Budaya Meriam Pengantin diharapkan Mampu mengedukasi Masyarakat Danau Sembuluh tentang sejarah Cagar Budaya Meriam Pengantin.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Jurusan Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Merancang dan membuat media informasi ke masyarakat sesuai dengan permintaan Desa Danau Sembuluh.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai penunjang di dalam penelitian maka peneliti membuat metode penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melihat langsung Cagar Budaya Meriam Pengantin di Desa Danau Sembuluh.

2. Metode Wawancara

Metode dari hasil wawancara dari pihak desa Danau Sembuluh seperti kepala Desa, staff desa dan masyarakat sekitar.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet dan tulisan dari Balai pelestarian Cagar Budaya Kalimantan Timur.

1.5.2 Analists

Untuk menerangkan kebutuhan informasi dan pemanfaatan animasi 3D dibidang sejarah untuk Cagar Budaya Meriam Pengantin.

1.5.3 Produksi

Meliputi Analisis kebutuhan, pengumpulan data Cagar Budaya Meriam Pengantin, membuat *storyboard*, merancang karakter serta cerita. lalu masuk ke *modeling* karakter dan *environment* serta *texturing* pada meriam pengantin lalu di *rigging*. serta masuk animasi karakter yang bercerita tentang sejarah pangeran Kertapati yang menyelamatkan kawasan Danau Sembuluh menggunakan meriam Pengantin.

1.5.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang Cagar Budaya Meriam Pengantin di Danau

Sembuluh *dengan* memberikan kuesioner terhadap staf yang ada di Desa Danau Sembuluh 1.

1.6 Sistem Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian Media Informasi, Cagar Budaya Meriam Pengantin, perkembangan 3D animasi.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan Informasi Cagar Budaya Meriam Pengantin di Danau Sembuluh.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan media Informasi Cagar Budaya Meriam Pengantin dengan konsep Animasi 3D. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan background), pasca produksi (*compositing, editing, rendering*), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan *storytelling*).

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

