

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karakter animasi 2D sebagai media promosi sedang berkembang di tahun 2014. Penggunaan karakter animasi tersebut bisa dalam bentuk pamflet, baliho, bahkan film. Di dalam dunia perfilman sendiri menggunakan karakter animasi sudah berkembang sejak tahun 1906. Pelopor dunia animasi adalah Walt Disney dan Roy Disney. Pada tahun 1923 mereka membuat animasi fantasi disertai iringan musik dengan tokoh kartun seekor tikus bernama Mortimer, sebuah tokoh cikal bakal Mickey Mouse. (Wahyu Purnomo, Wahyu Andreas, 2013) Perkembangan film animasi sampai saat ini sangat pesat. Film animasi 2D berkualitas dibuat animator untuk menghibur penontonya, mulai dari anak kecil hingga dewasa.

Film animasi 2D cocok digunakan sebagai media persuasif, mengingat film animasi 2D memuat konten cerita fiktif cenderung konyol, sehingga pengembangan alur cerita lebih bebas. Penggunaannya dalam media promosi juga menarik karena ruang lingkup penikmatnya yang luas, khususnya pemuda/mahasiswa yang lebih suka melihat film animasi 2D yang ringan dan menarik.

Pemuda Magetan masih banyak yang kurang peduli dengan potensi kekayaan kabupaten Magetan. Mereka kekurangan informasi tentang kekayaan kabupaten Magetan. Magetan yang memiliki Telaga Sarangan, Gunung Lawu, Air terjun Tirtosari, dan Monumen PKI untuk dikenal dan

diperhatikan menjadi kurang menarik bagi masyarakatnya. Masyarakat Magetan khususnya anak-anak muda penting untuk mengenal tempat tinggalnya sendiri, tempat-tempat wisata, potensi alam dan hasil karya masyarakat magetan, sehingga Magetan bisa menjadi raja di hati masyarakatnya sendiri.

Pariwisata Magetan perlu dikenalkan kepada masyarakat luas agar penghasilan daerah kabupaten magetan meningkat. Pengenalan pariwisata bisa dilakukan dengan cara mempromosikannya menggunakan film animasi 2D. Film animasi 2D memiliki peminat yang luas sehingga penulis membuat sebuah film animasi 2D untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Magetan khususnya mahasiswa untuk mengenal lingkungannya. Film animasi dibuat dengan menggunakan sebuah aplikasi Multimedia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagaimana sebuah film animasi dibuat, sehingga dapat membantu penelitian selanjutnya agar lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalah.

1. Bagaimana membuat Film animasi 2D Aku Cah Magetan sebagai media promosi pariwisata di kabupaten Magetan?
2. Bagaimana mengimplementasikan film animasi 2D Aku Cah Magetan menjadi media promosi pariwisata kabupaten Magetan?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Membuat film animasi 2D Aku Cah Magetan sebagai media promosi pariwisata di kabupaten Magetan.
2. Mengimplementasikan film animasi 2D Aku Cah Magetan untuk mempromosikan pariwisata kabupaten Magetan

D. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada:

1. Menggunakan aplikasi *Adobe flash CS3*,
2. Hasil akhir film menggunakan file berformat .AVI (Audio Video Interleave),
3. Durasi film pendek 12 menit.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari peneletian dan pembuatan proposal tugas akhir ini adalah :

- a. Memberikan gambaran tentang pembuatan film animasi 2D.
- b. Memberikan film atau video yang berkualitas agar masyarakat mudah untuk menangkap pesan dari film tersebut.
- c. Memperkenalkan potensi pariwisata Kabupaten Magetan agar lebih dikenal masyarakat luas.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Tugas akhir ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah pembuatan film ini, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan dari pembuatan film animasi “aku cah Magetan”, metodologi, dan juga sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini akan memuat pengertian dari multimedia, film animasi, proses pembuatan animasi, *diagram scene*, *storyboard*, dan kabupaten Magetan mulai dari pandangan umum serta berbagai definisi dari para ahli sebagai pengantar pada bab pembahasan

3. Bab III Analisa dan Perancangan

Bab ini akan menguraikan analisa kebutuhan system, ide mula pembuatan film animasi atau iklan, metode yang digunakan dalam perancangan film animasi atau iklan serta bagaimana perencanaan film animasi dibuat hingga didesain.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Implementasi berisi tentang proses pembuatan animasi 2D dengan menggunakan *Adobe Flash CS3*, *Audacity* dan pengeditan menggunakan *Pinneacle Studio 14*. Sedangkan pada pembahasan berisi tentang hasil – hasil dari tahapan pembuatan *film* animasi.

5. Bab V Penutup

Bab ini akan memuat tentang kesimpulan akhir dari rumusan masalah yang dikemukakan sebagai hasil dari keseluruhan pembahasan pada BAB

I, II, III dan IV yang berupa kesimpulan dan saran-saran sebagai jawaban dan bahan penyempurnaan tugas akhir.