

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu informasi bisa disampaikan melalui *audio* dan *visual*. Contohnya radio dan poster, kedua cara tersebut kurang efektif karena radio hanya menyampaikan melalui suara saja, sedangkan poster hanya gambar saja tanpa adanya suara yang mendukung penjelasan inti dari informasi tersebut. Hal inilah yang membuat suatu informasi yang ingin disampaikan menjadi kurang menarik dan efektif. Penyampaian informasi supaya menarik dan efektif yaitu dengan cara menggabungkan antara *audio* dan *visual*. Salah satu kombinasi *audio* dan *visual* yang menarik adalah animasi. Menurut McCormick (dalam Amir Fatah Sofyan & Agus Purwanto, 2008:2) menyatakan bahwa multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 elemen, yaitu suara, gambar, dan teks.

Animasi adalah salah satu hasil dari teknologi *multimedia* yang proses pembuatannya membutuhkan ketekunan dari seorang animator dan menggunakan teknik yang berbeda-beda. Animasi mulai dikenal masyarakat luas melalui media televisi dan mampu memberikan hiburan tersendiri, selain itu animasi juga digunakan untuk memperkenalkan identitas suatu bangsa, misal serial kartun “ upin ipin” *film* animasi tersebut memperkenalkan kebudayaan dari Bangsa Melayu.

Ponorogo memiliki kebudayaan dan kesenian yang khas, selain itu juga terdapat tempat-tempat wisata alam yang kurang dikenal di masyarakat luas

khususnya yang berada di kecamatan Ngebel. Sehingga sebuah media informasi yang menarik dan efektif diperlukan untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas.

Dari permasalahan tersebut media informasi yang dipilih adalah animasi 2 D. Karena animasi adalah kombinasi dari suara, gambar, dan teks yang saling bersesuaian. Sehingga diharapkan animasi dapat memperkenalkan tempat-tempat wisata alam yang ada di kecamatan Ngebel secara menarik dan efektif serta diharapkan dapat mengangkat kepariwisataan yang ada di kecamatan Ngebel. Dengan ide cerita dari kreatifitas saya sendiri, dibuatlah *film* animasi berjudul Pembuatan *film* animasi 2D berjudul “NGEBEL INDAH” sebagai media informasi salah satu lokasi wisata alam di Ponorogo menggunakan teknik *CELL ANIMATION*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimanakah membuat *film* animasi 2D yang sesuai dengan cerita menggunakan teknik *CELL ANIMATION* di *Anime studio pro10*?
2. Bagaimanakah alur cerita dari *film* animasi tersebut ?
3. Apakah Pesan yang akan di sampaikan pada *film* animasi ini ?

C. Batasan Masalah

Supaya memperoleh hasil yang maksimal maka Tugas Akhir ini dibatasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Jenis animasi yang digunakan adalah 2 D.
2. Durasi film animasi kurang dari 8 menit.

3. Obyek wisata alam di kecamatan Ngebel yang diinformasikan yaitu:
Telaga Ngebel, Air Terjun Sundan Widodaren, Air Terjun Selo Rejo,
Pemandian Air Panas dan Sumber Air Tiga Rasa.
4. Perangkat lunak yang digunakan yaitu *Anime studio pro10* dan *Adobe Premiere*.

D. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah tersebut di atas, maka tujuan perancangan ini adalah:

1. Menciptakan *film* animasi wisata alam di kecamatan Ngebel yang dapat digunakan sebagai sarana pengenalan kepada wisatawan dan masyarakat.
2. Memberikan pengetahuan tentang wisata alam di kecamatan Ngebel berbentuk film animasi 2D.
3. Mengetahui tahap-tahap pembuatan film animasi menggunakan teknik *CELL ANIMATION*.

E. Manfaat Perancangan

Dengan dibuatnya film animasi 2D ini perancang berharap hasil rancangannya dapat digunakan untuk :

1. Sebagai media informasi tentang wisata alam di kecamatan Ngebel.
2. Sebagai media promosi baru dalam memperkenalkan obyek wisata alam yang ada di kecamatan Ngebel untuk wisatawan dan masyarakat.
3. Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk perancangan *film* animasi 3D atau *referensi* bagi perancangan serupa.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini akan diuraikan dalam bentuk bab, dan masing-masing bab akan dipaparkan dalam beberapa sub bab, diantaranya :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang dasar teori dan sumber-sumber lain yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan penulisan tugas akhir.

BAB III Metode Perancangan

Bab ini berisi tentang analisa perancangan sistem. analisa ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan animasi ini.

BAB IV Implementasi Dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang pembahasan, mulai dari pembuatan sampai finishing. Di dalamnya terdiri dari pembahasan proses produksi dan pasca produksi.

BAB V Penutup

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran, juga merupakan penutup dari seluruh laporan yang akan disajikan.