

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film animasi 2D cocok digunakan sebagai media persuasif, mengingat film animasi 2D memuat konten cerita fiktif cenderung konyol, sehingga pengembangan alur cerita lebih bebas. Penggunaanya 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 saat ini masih banyak yang kurang peduli dengan potensi kekayaan daerahnya, dalam hal ini penulis mengambil bahasan Kota Magetan. Mereka kekurangan informasi tentang kekayaan Kabupaten Magetan. Sejarah, Legenda Kota Magetan, serta obyek wisata yang ada di Kota Magetan untuk dikenal dan diperhatikan menjadi kurang menarik bagi masyarakatnya. Masyarakat Magetan khususnya anak-anak muda penting untuk mengenal tempat tinggalnya sendiri, mulai dari sejarah berdiri, tempat-tempat wisata, potensi alam dan hasil karya masyarakat magetan, sehingga Magetan bisa menjadi raja di hati masyarakatnya sendiri.

Komik memiliki peminat yang luas di kalangan kaum muda, sehingga penulis membuat sebuah Komik animasi digital untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Magetan khususnya mahasiswa untuk mengenal lingkungannya. Komik animasi dibuat dengan menggunakan sebuah aplikasi Multimedia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagaimana sebuah Komik animasi dibuat, sehingga dapat membantu penelitian selanjutnya agar lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat Komik Digital “Asal Usul Kota Magetan” sebagai pengenalan sekaligus promosi pariwisata Kabupaten Magetan?
2. Bagaimana mengimplementasikan Komik Digital “Asal Usul Kota Magetan” menjadi sarana pengenalan sekaligus 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 Komik Digital “Asal Usul Kota Magetan” sebagai pengenalan sekaligus promosi pariwisata Kabupaten Magetan.
2. Mengimplementasikan Komik Digital “Asal Usul Kota Magetan” sebagai pengenalan sekaligus promosi pariwisata Kabupaten Magetan.

D. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada:

1. Menggunakan aplikasi *Adobe flash CS6*
2. Menggunakan *Aplikasi Adobe Photoshop CS6*
3. Menggunakan aplikasi *Krita*,
4. Hasil akhir menggunakan file berformat *.apk (Android Application)*

E. Manfaat Penelitian

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

1. Memberikan gambaran tentang pembuatan Komik Digital.
2. Memberikan pengetahuan tentang legenda kota magetan, yang sekaligus sebagai media pariwisata kota Magetan.

