

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Karya animasi tersebut memiliki tujuan untuk mempromosikan wisata itu Lengkong Panjalu dan menyoroti urgensi pelestarian budaya. Terkait dengan karya animasi Situ Lengkong, hal ini menjadi penting karena menciptakan media informasi kesadaran akan nilai kebudayaan lokal dan mendorong penonton untuk lebih mengapresiasi tempat wisata tersebut. Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

Di daerah Ciamis, terdapat sebuah destinasi wisata yang kaya akan budaya dan nilai-nilai lokal, yaitu Situ Lengkong Panjalu. Situ Lengkong Panjalu terletak di Kabupaten Ciamis dan menawarkan pengalaman memikat mata dengan keindahan danau yang tenang, dikelilingi udara segar, serta keseruan berperahu mengelilingi pulau-pulau kecil di sekitarnya. Saat ini, Pemerintah Provinsi Jawa Barat sedang melakukan pembaruan di Situ Lengkong Panjalu untuk meningkatkan daya tarik pariwisata. Konsep animasi yang akan dihasilkan akan memanfaatkan potensi untuk menciptakan narasi cerita yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan.

Desain karakter menjadi elemen kunci dalam animasi ini untuk menyampaikan pesan dan nilai-nilai yang relevan. Animasi *Panatayungan* Panjalu diharapkan memberikan kontribusi yang positif terhadap kebutuhan global saat ini.

Tujuan animasi ini adalah menciptakan dan mempromosikan kekayaan budaya Situ Lengkong Panjalu, dan memanfaatkan unsur TIK dalam karakterisasi dan narasi. Selain itu, animasi ini bertujuan untuk merawat nilai budaya dan pariwisata Situ Lengkong Panjalu melalui pesan yang disampaikan. Dengan animasi ini, Penulis berharap dapat meningkatkan kesadaran tentang keberlanjutan, mempromosikan budaya lokal, dan meningkatkan pemahaman tentang penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam cerita yang mendidik, serta menjaga kelestarian wisata dan nilai budaya Situ Lengkong Panjalu.

Ruang dan waktu dalam film animasi *Panatayungan* Panjalu disesuaikan dengan situasi dan kondisi destinasi wisata Situ Lengkong Panjalu pada tahun 2023. Dalam animasi ini, tokoh utama pada animasi tersebut Adira, yang dirancang sesuai

dengan cerita yang ada dalam animasi. Desain karakter menjadi unsur penting dalam membayangkan bagaimana karakter-karakter tersebut akan beraksi dalam cerita dan membantu menyampaikan pesan sesuai dengan alur dan tujuan penceritaan.

Dalam konteks perancangan cerita animasi *Panatayungan Panjalu* dengan tokoh utama Adira, seorang jurnalis terkenal, bersama dengan Asisten Virtualnya dan temannya Cata, desain karakter menjadi elemen kunci untuk mengkomunikasikan pesan-pesan, budaya lokal, dan pendidikan. Desain karakter harus mencerminkan kepribadian Adira yang berdedikasi, cerdas, dan penuh semangat petualangan, sambil merangkul elemen Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) melalui perwujudan Asisten Virtual. Teman Adira harus memancarkan kehangatan dan keterlibatan dalam budaya lokal.

Fenomena yang akan diangkat dalam animasi ini berfokus pada berkelanjutan dan pelestarian ekosistem wisata Situ Lengkong Panjalu dan penjagaan ekosistem budaya serta bentuk dan Gambaran sosial pada Desa Panjalu. Fokus utama perancangan ini adalah menciptakan animasi yang efektif dan menarik perhatian penonton, dengan menyampaikan pesan-pesan penting tentang keberlanjutan dan budaya lokal di Situ Lengkong Panjalu.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi masalah**

1. Keefektifan karakter dalam mendukung perwatakan dan pengembangan cerita yang sesuai.
2. Kesesuaian perancangan desain karakter animasi *Panatayungan Panjalu* sebagai media informasi wisata Situ Lengkong Panjalu.

### **1.2.2 Rumusan masalah**

1. Bagaimana gambaran karakter dari masyarakat Panjalu?
2. Bagaimana merancang desain karakter animasi *Panatayungan Panjalu* sebagai media informasi wisata Situ Lengkong Panjalu?

## **1.3 Ruang Lingkup**

### **1.3.1 Apa**

Perancangan desain karakter untuk animasi 2D dan 3D yang mengangkat tentang wisata Situ Lengkong Panjalu.

### **1.3.2 Siapa**

Animasi 2D dan 3D ini ditujukan kepada remaja hingga dewasa yang tidak mengetahui tidak tahu wisata Situ Lengkong Panjalu.

### **1.3.3 Bagaimana**

Perancangan desain karakter Animasi 2D dan 3D ini digambarkan berdasarkan observasi penulis terhadap penduduk lokal Ciamis.

### **1.3.4 Dimana**

Perancangan ini dilakukan di Ciamis dan Situ Lengkong Panjalu.

### **1.3.5 Kapan**

Perancangan desain karakter untuk animasi 2D dan 3D ini dilakukan pada bulan October 2023 hingga November 2023.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, berikut adalah tujuan perancangannya:

1. Untuk mengetahui gambaran karakter masyarakat Panjalu
2. Untuk merancang desain karakter animasi *Panatayungan* Panjalu sebagai media informasi wisata Situ Lengkong Panjalu

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Pencarian Data**

Metode yang digunakan dalam pencarian data adalah pencarian data secara kualitatif, dengan melakukan pengamatan dan menggunakan metode observasi.

#### **1. Studi Pustaka**

Studi pustaka dalam penelitian melibatkan identifikasi sumber informasi relevan, seperti buku, artikel jurnal, laporan, dan situs web. Pemilihan sumber-sumber yang terbaru serta pemeriksaan kredibilitas penulis menjadi langkah kunci dalam proses ini. Setelah itu, dilakukan pembuatan catatan atau anotasi terhadap informasi penting yang dapat digunakan dalam laporan penelitian. Setelah mengumpulkan sumber yang memadai, langkah selanjutnya adalah membuat tinjauan literatur yang merinci temuan relevan dengan topik penelitian. Studi pustaka ini akan mendukung penulis dalam

mengkaji teori. Teori yang akan dikutip akan menjelaskan aspek objek, yakni Situ Lengkong Panjalu, dan teori medium, yaitu desain karakter.

## 2. Observasi

Observasi objek visual adalah metode penelitian yang melibatkan pengamatan terhadap objek atau fenomena yang dapat diamati secara visual. Dalam observasi objek visual, peneliti mengumpulkan data dengan memperoleh informasi tentang karakteristik pada objek yang diamati. Proses observasi yang akan dilakukan adalah dengan mendatangi lokasi dan mengamati. kemudian mencatat hasil pengamatan tersebut akan didokumentasikan sebagai hasil observasi. Pengamat observasi akan dilakukan di daerah panjalu dan tempat wisata Situ Lengkong Panjalu.

## 3. Analisis Visual

Setelah semua data yang dibutuhkan telah diperoleh, penulis menggunakan metode analisis visual. Dalam metode ini, data yang tersedia dikelompokkan dalam berbagai kategori lalu diberi deskripsi dan dianalisis berdasarkan teori yang digunakan. Hasil analisis tersebut kemudian diinterpretasikan dan akhirnya disimpulkan.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Adapun manfaat yang diharapkan oleh penulis pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Perancangan ini menggunakan teori-teori perancangan karakter yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian atau perancangan lain di waktu yang akan mendatang.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### 1. Manfaat bagi Penulis

Dengan adanya perancangan ini penulis berharap dapat lebih memahami dan meningkatkan kemampuan penulis dalam merancang karakter dalam animasi.

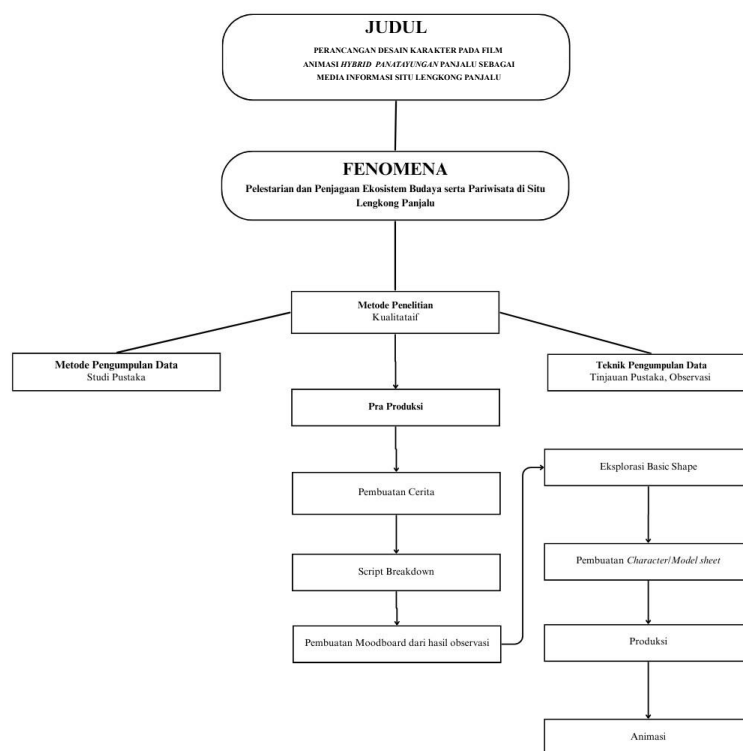
#### 2. Manfaat bagi Pembaca

Dengan adanya perancangan ini penulis berharap pembaca dapat memahami lebih dalam mengenai wisata Situ Lengkong Panjalu dan perancangan desain karakter untuk animasi

### 3. Manfaat bagi Institusi

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi akademik bagi penelitian desain karakter animasi lainnya dan mengenai informasi wisata Situ Lengkong Panjalu.

## 1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

Sumber: Pribadi 2023

## 1.8 Pembabakan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab satu berisikan latar belakang, Identifikasi Masalah, rumusan masalah, pencarian data, metode perancangan desain karakter

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab dua berisikan landasan teori yang berkaitan dengan Topik yang diambil. Kumpulan teori itu dikumpulkan penulis dengan cara mengumpulkan data melalui buku-buku dan jurnal yang isinya berkaitan dengan topik yang dibahas.

## **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Bab tiga berisikan kumpulan data yang telah didapatkan penulis dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Data yang ada pada bab tiga ini berisikan data analisis yang dikaitkan dengan teori yang sudah ada.

## **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN**

Bab empat ini akan mengulas perancangan desain karakter, mencakup gambaran konsep karakter berdasarkan referensi yang telah penulis kumpulkan dalam penyusunan laporan ini.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab lima ini akan merangkum kesimpulan yang diperoleh selama penelitian serta memberikan saran-saran yang ditujukan kepada pihakpihak terkait.