

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Multimedia merupakan bidang yang mengaitkan pemakaian campuran elemen-elemen semacam bacaan, foto, suara, video, serta animasi buat mengantarkan data serta pesan secara efisien. Dalam konteks teknologi modern, multimedia kerap kali merujuk pada pemakaian fitur elektronik serta pc buat menghasilkan, mengedit, serta memproses konten multimedia. Multimedia video pendek sudah jadi fenomena yang sangat terkenal dalam sebagian tahun terakhir. Dalam masa digital serta media sosial yang tumbuh pesat, platform semacam TikTok, Instagram Reels, serta Snapchat membolehkan pengguna buat membuat serta berbagi video pendek yang menarik dengan kilat serta gampang. Video pendek ini umumnya ditampilkan dalam format yang kreatif serta menghibur, memakai dampak visual, musik, serta bacaan yang menarik buat menarik atensi pemirsa (Studi et al., 2023).

Kota Solo yang dahulu dikenal sebagai desa terpencil bernama Sala, merupakan kota budaya di provinsi Jawa Tengah. Walaupun Solo termasuk kota kecil, tetapi menyimpan banyak cerita didalamnya, mulai dari sejarah kota itu sendiri, prestasi yang pernah diukir, sampai penataan tata kota yang semakin kesini semakin terlihat indah dan rapi (Arta Jaya et al., 2020).

Sudut-sudut kota Solo yang menyimpan banyak cerita didalamnya sehingga mampu menarik minat wisatawan yang dapat menjadi sebuah kenangan jika seseorang melakukan sebuah perjalanan ke kota Solo ini. Mulai dari suasana

kotanya yang nyaman, kuliner yang beragam, budaya yang memiliki khas tersendiri, sampai keramahan masyarakatnya yang sudah menjadi ciri khas dari kota Solo itu sendiri (Sutantri, 2019).

Kota Solo menjadi salah satu kota dengan perkembangan tata kota dan ruang cukup pesat. Bisa dibilang dalam kurang lebih 5 tahun terakhir, tata ruang kota Solo sudah banyak berubah dari beberapa tahun sebelumnya. Serta pemerintah kota juga sering mengadakan event yang mampu memikat wisatawan domestic maupun mancanegara untuk berkunjung kekota Solo ini. Berdasarkan data dari dinas pariwisata kota Surakarta, untuk saat ini Solo memiliki 15 destinasi unggulan yang tersebar disetiap wilayah kota Solo. Serta jumlah pelancong yang melakukan perjalanan ke kota Solo dari tahun 2019 sampai 2023 mengalami penurunan drastis ditahun 2020, dengan hanya menyentuh angka 553.471 pengunjung, sedangkan pada tahun sebelumnya tepatnya pada tahun 2019 jumlah pengunjung kota Solo mampu menyampai 2.933.340 pengunjung. Dan sampai saat ini, tepatnya pada bulan mei 2023 jumlah pengunjung kota solo terus mengalami peningkatan dengan data sementara menyentuh jumlah 1.909.825 pengunjung (dinas kebudayaan dan pariwisata kota surakarta, 2023b).

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surakarta sedang gencar-gencarnya melakukan promosi ke berbagai daerah, dengan pemasangan baliho sampai penayangan video promosi guna mampu menarik wisatawan datang ke kota Solo. Penelitian penulis lakukan saat ini bukan kali pertama dilakukan, sebelumnya dinas pariwisata kota solo juga pernah membuat video dengan memperkenalkan kota Solo menggunakan video *live action* saja, seperti pada salah satu video di *chanel*

YouTube milik dinas pariwisata kota solo dengan judul “BUTUH HIBURAN, KE SOLO AJA!” ini memiliki isi video yang hampir sama dengan isi video yang penulis buat, perbedaannya terletak pada penggunaan metode pembuatannya. Video buatan dinas pariwisata kota solo ini menggunakan video *live action* dengan bantuan *greenscreen* sebagai sarana pembuat *background* yang berbeda, sedangkan video yang penulis produksi ini menggunakan metode penggabungan animasi 2d dan video *live action* yang menyatu dalam video pendek seutuhnya (dinas kebudayaan dan pariwisata kota surakarta, 2023a).

Pada pembuatan video diperankan oleh tokoh utama, namun ada beberapa adegan yang tidak dapat diperankan secara langsung, maka dari itu dibutuhkannya teknik penggabungan animasi 2 Dimensi dan video *live action* untuk membantu dalam memerankan beberapa adegan yang ada dalam video. Dikarenakan, untuk saat ini kebanyakan karakter masih dalam bentuk gambar diam tak bergerak. Untuk itu penulis ingin menampilkan sebuah karakter fiksi berupa seekor kelinci dan seorang pria menggunakan pakaian adat jawa yang menggambarkan kota Solo berada di Jawa Tengah, yang mampu bergerak mengimplementasikan ide penulis di dalam alur cerita video itu.

Penggabungan animasi 2 dimensi dengan video *live action*, juga dikenal sebagai teknik *live action* atau *animation hybrid*, merupakan proses menggabungkan elemen animasi dengan adegan yang direkam secara langsung menggunakan kamera. Teknik ini telah digunakan dalam berbagai film dan produksi visual lainnya untuk menciptakan efek visual yang menarik dan imajinatif (Bastian et al., 2022). Contoh penggunaan metode penggabungan animasi 2D

dengan video *live action* telah digunakan dalam berbagai produksi film dan televisi. Contoh yang terkenal termasuk film seperti "Who Framed Roger Rabbit" (1988), "Mary Poppins" (1964), dan "Space Jam" (1996), serta serial animasi dan *live action* seperti "Sesame Street" dan "The Muppet Show". Dalam semua contoh ini, karakter animasi diinteraksikan dengan pemeran manusia dan lingkungan nyata, menciptakan dunia yang menggabungkan kedua elemen tersebut.

Video pendek dengan konsep animasi 2 dimensi dan video *live action* ini memiliki harapan berupa mampu menciptakan sebuah adegan yang apabila diperankan langsung sulit terealisasi bahkan mustahil, oleh sebab itu pemilihan metode penggabungan animasi 2D dan video *live action* ini menjadi solusinya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menambah adegan yang tidak bisa diperankan dengan menambah Animasi 2D?
- b. Bagaimana agar tokoh fiktif pendamping mampu menggambarkan bahwa dia karakternya bersal dari kota Solo?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan pertanyaan yang diajukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

- a. Mampu membuat karakter animasi 2D yang mampu memeragakan adegan agar bisa menghidupkan suasana
- b. Mampu menampilkan animasi 2D untuk memeragakan adegan yang tidak bisa diperankan secara langsung
- c. Menampilkan 2 karakter berupa kelinci dan orang memakai pakaian jawa lengkap dengan blangkon

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin penulis capai dalam penelitian ini adalah :

- a. Dapat menampilkan adegan yang sulit diperankan apabila hanya menggunakan video *live action* saja
- b. Mampu membantu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Solo dalam melakukan promosi
- c. Mampu mengimplemantasikan ilmu yang didapat selama masa kuliah

1.5. Manfaat Penelitian

Diharap dengan dibuatnya video pendek “SOLO NGANGENI” ini dapat memberikan dampak positif baik dari sektor pariwisata maupun instansi lainnya antara lain:

a. Manfaat bagi Dinas Pariwisata Kota Surakarta

Manfaat yang didapatkan bagi dinas pariwisata kota Solo adalah mendapatkan sebuah media promosi guna membantu memperkenalkan kota Solo kepada masyarakat luas serta memperlihatkan wajah kota Solo dengan tampilan lebih menarik.

b. Manfaat bagi kampus STMIK Amikom Surakarta

Manfaat yang didapatkan bagi STMIK Amikom Surakarta yaitu mampu menunjukkan bahwa kampus STMIK Amikom Surakarta ini, memiliki mahasiswa dengan tingkat kreativitas yang tinggi serta mampu bersaing dengan kampus lainnya.

c. Manfaat bagi penulis

Manfaat bagi penulis guna memenuhi persyaratan skripsi STMIK Amikom Surakarta serta dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat selama kuliah.