

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memperoleh keberagaman destinasi pariwisata, beberapa di antaranya erat terkait dengan kekayaan budaya. Oleh karena itu, upaya pelestarian dan pemeliharaan ekosistem budaya dan pariwisata menjadi sangat krusial agar warisan tersebut tidak terlupakan. Salah satu contohnya terdapat di Situ Lengkong Panjalu, sebuah destinasi wisata yang berlokasi di Kabupaten Ciamis. Di tempat ini, pengunjung dapat menikmati keindahan danau yang tenang, dikelilingi oleh pepohonan rindang, serta menjelajahi cagar alam sambil berperahu mengelilingi pulau di tengah danau. Tidak hanya menawarkan panorama alam, wisatawan juga datang untuk berziarah ke Makam Prabu Kencana di Pulau Nusa. Semua ini menciptakan daya tarik dan keunikan khusus bagi Situ Lengkong Panjalu, menjadikannya destinasi yang menggabungkan pariwisata dan warisan budaya di satu lokasi.

Fenomena yang diangkat untuk animasi *Panatayungan* Panjalu adalah pelestarian dan penjagaan ekosistem budaya dan pariwisata di Situ Lengkong Panjalu dengan tujuan menciptakan karya animasi yang dapat meningkatkan kesadaran penonton mengenai pelestarian dan penjagaan budaya dan pariwisata. Berdasarkan fenomena tersebut maka terciptalah perancangan animasi *Panatayungan* Panjalu yang mengangkat cerita mengenai desa Panjalu dan wisata Situ Lengkong Panjalu dengan kebudayaan yang disimpan di dalamnya, yang kemudian terjadi konflik di mana saat seorang jurnalis yang merupakan karakter utama dari animasi ini mengetahui bahwa ternyata wisata tersebut akan diahli fungsikan menjadi tempat bisnis oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab, karena kesadarannya mengenai penjagaan pariwisata dan pelestarian budaya akhirnya ia berjuang untuk tetap mempertahankan tempat wisata tersebut.

Dalam era digital yang terus berkembang ini, animasi menjadi media komunikasi efektif untuk menyampaikan informasi, nilai-nilai dan tujuan yang dirancang oleh penulis. Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022). Sehingga penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) akan diterapkan pada penceritaan untuk animasi *Panatayungan* Panjalu dimana karakter utama pada animasi ini tidak akan sendiri namun ia akan dibantu oleh sebuah *Artificial Intelligence (AI)*, hal ini bertujuan agar penonton dapat lebih *relate* dengan teknologi.

Dalam animasi *Panatayungan Panjalu*, desain *environment* yang akan dibuat mencakup Situ Lengkong Panjalu, Pulau Nusa Gede, dan Desa Panjalu. Ketiga lokasi tersebut akan dipresentasikan dalam suasana tahun 2023 yang dilihat dari perspektif orang dewasa yang selalu bersemangat untuk mencari informasi. Desain *environment* akan didasarkan pada hasil analisis dari proses penelitian yang dilakukan.

Salah satu bagian yang penting dalam pembuatan animasi adalah *environment*, bagian ini menjadi sangat penting karena *environment* memiliki peran kunci dalam menciptakan atmosfer dan suasana yang mendukung pesan yang ingin disampaikan melalui media animasi. Desain *environment* juga dapat memperkaya konten animasi dengan menampilkan ciri khas, budaya dan keindahan destinasi Situ Lengkong Panjalu, yang dapat menjadi faktor penentu dalam mempengaruhi pemikiran penonton akan Situ Lengkong Panjalu seperti misalnya perancangan desain *environment* yang terikat dengan budaya yang akan diangkat harus sangat teliti dalam pembuatannya agar tidak melenceng dengan aturan serta nilai nilai budaya dan juga merepresentasikan budaya tersebut secara menarik dalam bentuk animasi untuk diperkenalkan ke khalayak luas. Berdasarkan pemaparan diatas, penulis melakukan penelitian dan perancangan karya dengan judul *Panatayungan Panjalu*.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Ketidacukupan pemeliharaan ekosistem budaya dan pariwisata di Situ Lengkong Panjalu.
- b. Kurangnya penggunaan media informasi animasi untuk memperkenalkan wisata Situ Lengkong Panjalu.
- c. Daya tarik secara visual khususnya di bagian *environment* yang belum memadai mengenai Situ Lengkong Panjalu.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana gambaran *environment* dari Situ Lengkong Panjalu?
- b. Bagaimana merancang desain *environment* 3D untuk animasi sebagai media informasi wisata Situ Lengkong Panjalu?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Perancangan desain *environment* untuk animasi mengenai wisata Situ Lengkong Panjalu dan desa Panjalu

1.4.2 Siapa

Animasi ditunjukkan remaja dikarenakan cerita yang dibuat berdasarkan sudut pandang remaja yang tidak mengenal tempat wisata tersebut

1.4.3 Bagaimana

Perancangan desain *environment* animasi digambarkan dengan Situ Lengkong Panjalu dan Desa Panjalu sebagai acuan visual

1.4.4 Dimana

Setting cerita akan dilakukan di desa Panjalu kemudian ke dalam Wisata Situ Lengkong Panjalu mengikuti alur cerita pemeran utama yang mencari informasi mengenai Situ Lengkong Panjalu

1.4.5 Kapan

Perancangan desain *environment* animasi ini dilakukan pada bulan Oktober 2023 hingga November 2023

1.5 Tujuan Perancangan

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

- a. Untuk mengetahui gambaran *environment* dari Situ Lengkong Panjalu
- b. Untuk merancang desain *environment* 3D dalam animasi sebagai media informasi wisata Situ Lengkong Panjalu

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini Penulis menggunakan metode penelitian secara kualitatif. Dalam bagian ini Penulis akan menjelaskan metode apa saja yang saya gunakan untuk melakukan pengumpulan data serta bagaimana cara saya menganalisis data tersebut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Pada penelitian ini Penulis menggunakan metode pengumpulan data studi kepustakaan dan lapangan dengan teknik pengumpulan data yaitu studi literatur dan observasi secara tidak langsung. Untuk Analisis Data penulis menggunakan analisis visual.

a. Studi Literatur

Studi Literatur yaitu Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber berbentuk teks seperti buku, jurnal ilmiah, *website*, dan lainnya yang mendukung teori yang dibutuhkan dalam melaksanakan perancangan yang digunakan sebagai landasan dari teori perancangan.

b. Observasi

Metode observasi yang dilakukan adalah pendekatan yang digunakan secara tidak langsung untuk mengamati dan menganalisis karakteristik dan objek visual yang ada di Situ Lengkong Panjalu. Bahan-bahan observasi akan diambil dari sumber *online*, metode ini memungkinkan penulis untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang objek tersebut seperti, warna, tekstur, bentuk, proposi dan komposisi.

c. Wawancara

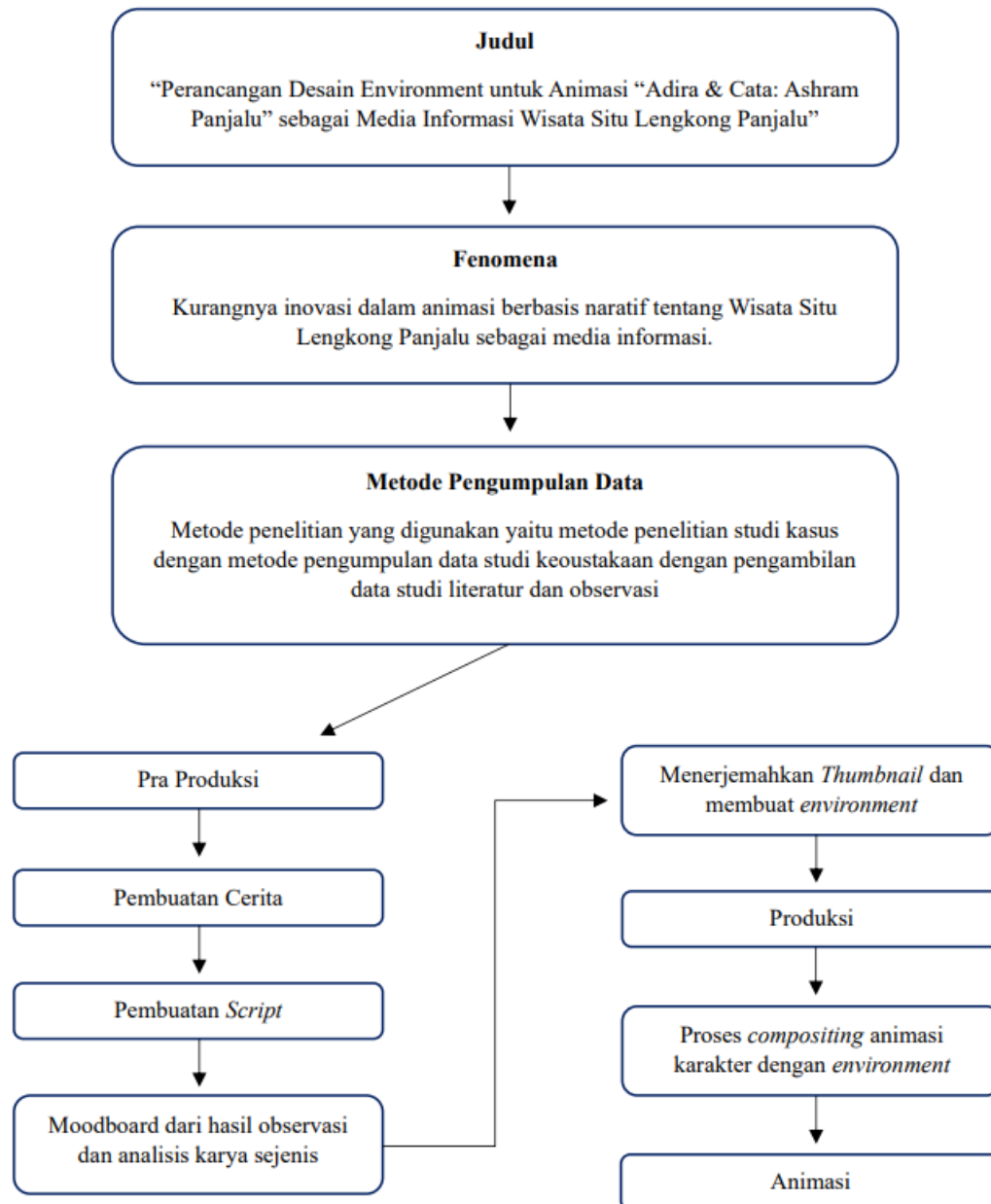
Wawancara adalah jenis komunikasi verbal yang bertujuan mengumpulkan informasi melalui proses tanya jawab antara peneliti dan subjek yang diteliti atau narasumber (Abdussamad, 2022). Pada Perancangan ini data wawancara akan diambil melalui sumber online yang sudah dilakukan sebelumnya pada juru kunci Makam Prabu Hariang Kencana yaitu Ustad K.H Acep Mas'ud Buhori untuk mengetahui lebih dalam mengenai pengunjung dan situasi tempat. Hal ini dilakukan karena data wawancara yang diperlukan sudah cukup.

1.6.2 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan adalah analisis visual. Metode ini akan digunakan ketika seluruh data telah terkumpul. Data yang terkumpul akan dikelompokkan berdasarkan kategori yang terbentuk dari data yang tersedia, kemudian data tersebut akan di deskripsikan, dianalisis dengan dengan teori yang digunakan, kemudian diinterpretasikan dan akhirnya disimpulkan.

1.7 Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan pada perancangan ini adalah tahapan yang dilakukan Penulis dalam pengerjaan desain *environment* animasi sebagai media informasi wisata Situ Lengkong Panjalu bagi remaja. Berikut adalah bagan dari proses perancangan ini:



Gambar 1. 1 Kerangka perancangan

Sumber: dokumentasi pribadi, 2023

1.8 Pembabakan

Berikut adalah rincian dari penyusunan rencana ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini membahas latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bagian ini mengulas teori objek, teori medium, dan teori khalayak sasaran untuk merancang lingkungan animasi sebagai media informasi Pariwisata Situ Lengkong Panjalu bagi remaja.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bagian ini membahas data yang diperoleh berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan dalam bab sebelumnya, serta analisis data yang terkandung di dalamnya.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bagian ini membahas konsep, proses, dan hasil perancangan yang mencakup proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

BAB V PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan berdasarkan data dan analisis dari permasalahan yang dirumuskan, serta saran yang diajukan berdasarkan hasil perancangan sebagai pembelajaran untuk perancangan berikutnya.