

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SAR (Search And Rescue) adalah pencarian dan pertolongan yang meliputi usaha mencari, menyelamatkan, memberikan pertolongan terhadap orang atau material yang dikhawatirkan hilang atau menghadapi bahaya dalam suatu musibah. Baik musibah pelayaran, penerbangan, serta musibah / kecelakaan rekreatif atau bencana alam (<http://sardiy.org/pengenalan-sar-dasar/14-040-2014>)

DI Yogyakarta SAR terletak di Jln. Tentara Zeni Pelajar No. 1 A, Pingit Kidul, Yogyakarta. TIM SAR DIY inilah yang membantu melakukan pencarian, pertolongan dan membantu menghadapi bahaya dalam suatu musibah atau bencana, salah satunya adalah membantu Evakuasi Bencana Merapi, Memberikan bantuan menghadapi bahaya saat bencana Merapi datang dan mengadakan kegiatan seperti penyuluhan dan simulasi yang membantu masyarakat untuk lebih siaga dalam menghadapi bencana Merapi.

Sampai saat ini belum ada bentuk penyampaian informasi yang pasti tentang cara siaga dalam menghadapi dan mengurangi resiko bencana Merapi dari TIM SAR. Penyampaian informasi sampai saat ini hanya melalui akun media social, poster dan website resmi SAR DIY. Dalam website resmi SAR juga belum ada bentuk penyampaian informasi tentang siaga bencana Merapi. Penyampaian

informasi yang biasanya dari poster atau media social bisa lebih lengkap jika dibuat dalam bentuk film karena poster atau media social terbatas pada ruang penyampaian informasi dimana poster bersifat cetak dan memiliki keterbatasan ukuran sama seperti media social memiliki keterbatasan akses sedangkan film hanya memiliki keterbatasan waktu sehingga tidak ada keterbatasan ukuran, salah satu yang memiliki daya Tarik dalam penyampaiannya adalah Film Animasi. Dengan perkembangan teknologi yang sudah ada Film Animasi bisa dibuat sebagai media informasi siaga bencana Merapi TIM SAR DIY sehingga diharapkan lebih jelas dan efektif hal ini senada dengan pernyataan Jay Sandom yang mengatakan multimedia merupakan piranti presentasi dan penjualan yang sangat efektif, dengan Audio Visual tingkat ingatan mencapai 30%.

Dengan Latar Belakang tersebut maka dibuat Film Animasi 2D “Siaga Bencana Merapi”. Dengan Film Animasi ini bisa dijadikan informasi dan pengetahuan dasar tentang tata cara menghadapi dan mengurangi resiko bencana Merapi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan perumusan masalah yang dihadapi dalam pembuatan film Animasi Siaga Bencana Merapi ini, yaitu bagaimana menerapkan informasi tata cara siaga bencana merapi dalam sebuah bentuk Film Animasi 2D yang mudah di pahami?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan film animasi bertemakan siaga bencana Merapi adalah:

1. Film Animasi dirancang sebagai media informasi siaga bencana Merapi tim SAR DIY.
2. Merupakan Film Animasi 2D.
3. Film Animasi berisi tentang tata cara menghadapi dan mengurangi resiko bencana Merapi.
4. Dalam penerapan ini penulis menggunakan perangkat lunak yaitu : Adobe Flash Professional CS6. Selain itu juga menggunakan software multimedia lain, seperti CorelDRAW X4, Adobe Soundbooth CS4 sebagai sarana pendukung, serta menggunakan sistem operasi Microsoft Windows 7.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan skripsi ini adalah :

1. Mendeskripsikan cara pembuatan animasi 2D siaga bencana Merapi.
2. Sebagai pemenuhan syarat jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

- a. Bagi peneliti, dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapat di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya bidang Multimedia.
- b. Bagi TIM SAR, sebagai tambahan bentuk informasi siaga bencana merapi.
- c. Bagi pembaca, dapat menambah pengetahuan tentang tata cara siaga bencana Merapi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah :

- a. Metode Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab dengan salah satu anggota TIM SAR Yogyakarta untuk mengumpulkan data.

- b. Metode Study Pustaka

Proses pengumpulan data dari buku-buku, jurnal, majalah, internet sebagai bahan referensi dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diterapkan penulis terdiri dari 5 bab, agar memudahkan dalam pembuatannya, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendukung dalam perancangan skripsi ini, yaitu pengertian animasi, prinsip animasi, jenis animasi, perkembangan animasi, dan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam animasi 2D..

Bab III: Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum, analisis system dan pra produksi film kartun yang dibuat, meliputi tema, logisme, desain karakter, pembuatan storyboard.

Bab IV: Pembahasan

Bab ini menguraikan proses produksi dan pasca produksi film animasi dari rancangan yang telah dibuat, yaitu pembuatan karakter, pembuatan *background*, *foreground*, pewarnaan, penganimasian, *editing*, *sound* hingga *rendering*.

Bab V : Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran untuk penerapan film kartun ini yang dibuat dari analisa yang telah dilakukan serta saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.