

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pemijahan ikan sebagai sarana permintaan produk perikanan terus mengalami peningkatan, hal ini dilihat dari tingginya permintaan pasar dalam negeri, sehingga untuk memenuhi permintaan tersebut secara terus-menerus dibutuhkan produksi melalui usaha budidaya, baik ikan tambak, ikan laut, ikan hias, maupun ikan tawar. Salah satunya adalah ikan air tawar yaitu ikan lele sangkuriang. UPT (Unit Pelaksana Teknis) Pengembangan Budidaya dan Pemasaran Perikanan Pakembinangun Sleman Yogyakarta sebagai sub bidang pelayanan masyarakat dari Dinas Perikanan Sleman yang mempunyai tugas untuk mensosialisasikan informasi kepada masyarakat tentang proses pemijahan ikan salah satunya ikan lele sangkuriang.

Permasalahan yang dihadapi oleh UPT (Unit Pelaksana Teknis) Pengembangan Budidaya dan Pemasaran Perikanan Pakembinangun Sleman Yogyakarta dalam proses sosialisasi kepada masyarakat masih menggunakan informasi yang berupa gambar dimana konsep tersebut ingin dikembangkan dalam bentuk simulasi animasi 2D. Melihat permasalahan tersebut penelitian ini melihat adanya peluang untuk pengembangan sosialisasi dalam bentuk simulasi animasi 2D.

Untuk penerapan simulasi dalam animasi 2D itu sendiri adalah secara sederhana dapat diartikan sebagai proses peniruan. Menurut (Djati), Simulasi

proses perancangan model dari suatu sistem nyata dan pelaksanaan eksperimen-eksperimen dengan model untuk tujuan memahami tingkah laku sistem.dengan membangun alat peraga sebagai percobaan yang hampir menyerupai (simulator). Simulasi animasi 2D tersebut dibuat dengan memanfaatkan software-software aplikasi komputer. Pembuatan animasi 2D ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah pihak UPT dalam mensosialisasikan kepada masyarakat umum salah satunya dengan pembuatan animasi 2D simulasi dari pemijahan ikan lele sangkuriang. Oleh sebab itu simulasi dengan animasi 2D ini sangat didukung oleh pihak UPT tersebut. Berdasarkan uraian di atas maka berpeluang untuk diadakan penelitian untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan animasi 2D simulasi induced breeding pemijahan ikan lele sangkuriang.

Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka skripsi ini mengambil judul **“Analisa animasi 2D simulasi induced breeding pemijahan ikan lele sangkuriang pada UPT Pengembangan Budidaya Dan Pemasaran Perikanan Pakembinangun Sleman Yogyakarta”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang akan di jadikan sebagai bahan penelitian secara umum dapat di rumuskan sebagi berikut “Bagaimana pembuatan animasi 2D simulasi pemijahan ikan lele sangkuriang menggunakan induced breeding?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan Analisa animasi 2D simulasi induced breeding pemijahan ikan lele sangkuriang pada UPT pengembangan budidaya dan pemasaran perikanan pakembinangun sleman Yogyakarta perlu adanya

pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalahnya adanya sebagai berikut.

- 1 Animasi yang digunakan merupakan animasi 2D dengan metode animasi yang digunakan adalah animasi frame.
- 2 Animasi ini membahas tentang pemijahan ikan lele sangkuriang dengan induced breeding.
- 3 Software yang digunakan untuk membuat animasi adalah adobe flash CS 3
- 4 Animasi yang dibuat dilengkapi dengan navigasi Next dan Back sebagai fitur untuk mudah mempelajari pemijahan ikan lele sangkuriang dengan induced breeding.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses analisa animasi 2D simulasi induced breeding pemijahan ikan lele sangkuriang. Sejalan dengan itu, adapun tujuan penelitian ini ditinjau secara khusus adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan cara pembuatan animasi 2D simulasi pemijahan ikan lele sangkuriang menggunakan induced breeding.
2. Syarat kelulusan program studi Strata 1 (S1) serta untuk memperoleh gelar "S.Kom" di STMIK AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Teknik Informatika.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, di antaranya :

1. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta wawasan dalam proses pembuatan dan analisa animasi 2D simulasi induced breeding pemijahan ikan lele sangkuriang pada UPT pengembangan budidaya dan pemasaran perikanan Pakembinangun Sleman Yogyakarta.
2. Bagi UPT pengembangan budidaya dan pemasaran perikanan Pakembinangun Sleman Yogyakarta, agar memperoleh media baru dengan animasi 2D sebagai sarana untuk mempermudah sosialisasi pada masyarakat.
3. Bagi Masyarakat, memudahkan masyarakat umum untuk mempelajari proses pemijahan ikan lele sangkuriang dengan cara induced breeding.

#### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Peneliti mengumpulkan data-data penelitian dengan melakukan pengamatan atau observasi, wawancara dengan informan, studi pustaka serta dokumentasi.

1. **Observasi atau pengamatan**

Observasi merupakan metode pengumpulan data di mana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang peneliti saksikan selama penelitian di UPT pengembangan budidaya dan pemasaran perikanan Pakembinangun Sleman Yogyakarta.

2. **Wawancara**

Wawancara merupakan suatu bentuk pengumpulan data yang paling dasar yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan

mengadakan tanya jawab dengan informan di UPT pengembangan budidaya dan pemasaran perikanan Pakembinangun Sleman Yogyakarta.

### 3. Studi pustaka

Metode pengumpulan data dapat diperoleh dari: buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian, dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (internet, koran dan lain-lain). Sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

### 4. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan dokumentasi merupakan pengambilan data-data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen yang sudah ada. Pada penelitian ini, pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi berupa foto kegiatan proses pemijahan ikan lele sangkuriang dengan cara induced breeding.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diterapkan untuk menyajikan gambaran singkat mengenai permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini, sehingga akan memperoleh gambaran yang jelas tentang isi dari penulisan ini terdiri dari lima bab diantaranya :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan istilah, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Menjelaskan tentang tinjauan pustaka, definisi animasi, sejarah animasi, perkembangan animasi, prinsip animasi, jenis animasi, teknik animasi, definisi simulasi, analisis yang digunakan, metode pengembangan multimedia, dan software yang digunakan dalam pembuatan simulasi animasi 2D.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Membahas tentang tinjauan umum objek penelitian, proses pemijahan ikan lele sangkuriang dengan induced breeding, analisis sistem, concept (pengonsepan), design (perancangan), dan material collecting (pengumpulan materi).

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan di uraikan tentang kegiatan implementasi yang terdiri dari langkah-langkah pembuatan simulasi animasi 2D pemijahan ikan lele sangkuriang dengan cara induced breeding, serta pembahasan file executable, membuat file autorun, menggunakan sistem, uji coba sistem, pengujian loading file animasi 2D ,dan memelihara sistem.

## **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap penulis agar menghasilkan karya yang lebih baik dan bermanfaat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**