

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti sekarang ini banyak sekali kendaraan yang berlalu lalang baik darat laut dan udara banyak sekali masalah dan pelanggaran pelanggaran yang terjadi contohnya di darat yaitu sering terjadi pelanggaran tata tertib berlalulintas seperti melanggar lampu merah, sopir mengantuk, pengemudi yang mabuk dan lain lain, yang dapat berakibat fatal seperti kecelakaan yang berujung maut. Diudara permasalahan yang terjadi bukan pada pilotnya tapi pada sistem mekanis, seperti roda tak mau turun, baling baling mati dan tak jarang kecelakaan diakibatkan oleh cuaca. Dilaut biasanya kesalahan manusia seperti beban kapal terlalu banyak, tidak memberikan lampu ketika saling berpapasan yang berakibat tabrakan dan lagi lagi berujung maut.

Kejadian seperti ini terkadang sulit dibahasakan tidak jarang ada seorang yang kreatif ingin memvisualisasikan kejadian tersebut menggunakan animasi. Skripsi ini berisi tutorial membuat animasi untuk memvisualisasikan segala macam kejadian disekitar kita yang paling sering kita temui.

Skripsi ini berjudul "Membuat animasi untuk memvisualisasikan kejadian kecelakaan Lalu lintas" dan ditujukan untuk semua orang yang kreatif yang ingin memvisualisasikan semua kejadian kejadian yang pernah mereka lihat. Skripsi ini sangat penting bagi penulis sebagai media untuk

menuangkan segala kreatifitas dan juga untuk memenuhi syarat kelulusan di  
"STIMIK AMIKOM JOGJAKARTA"

## **1.2 Rumusan masalah**

Bagaimana membuat animasi untuk memvisualisasikan kejadian kecelakaan lalu lintas serealitas mungkin sehingga lebih informatif dan dapat dipahami banyak orang.

## **1.3. Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer, khususnya teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda, terutama pada perangkat lunak pembuat animasi yang digunakan. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana membuat animasi untuk memvisualisasikan kecelakaan lalulintas yang terjadi kamis 16 April 2009 dini hari di Malang Jawa Timur Jl Panglima Sudirman Kota Batu, yang menewaskan sembilan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Malang. Dengan menggunakan software 3D max, photoshop, coreldraw dan adobe audition 1.5.

#### **1.4. Tujuan Penelitian.**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat seorang awam dapat memvisualisasikan kejadian menggunakan animasi dan diharapkan skripsi ini dapat menjadi referensi bagi para pembuat animasi tingkat pemula.
- 2) Menerapkan ilmu yang didapat didalam maupun diluar bangku kuliah.
- 3) Penyusunan skripsi ini sebagai syarat kelulusan program Strata1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5. Metodologi Penulisan**

##### **1.5.1. Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah:

- 1) Metode observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung tempat kejadian perkara yang dibahas dalam skripsi ini.
- 2) Metode wawancara, yaitu metode pengumpulan data melalui tanya jawab lisan kepada warga sekitar atau saksi mata yang melihat kejadian yang akan divisualisasikan dalam bentuk animasi.

##### **1.5.2. Penelitian Studi Pustaka**

Selain mengumpulkan data, penyusunan skripsi ini juga melakukan penelitian *literature* yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas, sehingga dapat diperoleh landasan teori didalam menganalisa data yang ada.

### 1.5.3. Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis agar dapat digunakan dalam pembuatan animasi. Secara umum, analisis yang dilakukan antara lain meliputi bentuk, isi, tipe, ukuran, maupun sumber data.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Secara garis besar pembahasan proyek ini dikelompokkan menjadi lima bab dan tiap bab terdiri dari sub bab, sebagai berikut:

#### BAB I Pendahuluan

Berisi tentang gambaran keseluruhan isi skripsi berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penulisan, dan sistematika penulisan.

#### BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan dipaparkan beberapa teori yang digunakan selama penelitian antara lain tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, visualisasi, dan pengertian singkat dari perangkat lunak yang digunakan.

#### BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi analisis dan mengemukakan tahapan pra produksi seperti naskah cerita, concept art, storyboard, animatic storyboard, sound effect dan music.

#### BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Di bab ini akan ditampilkan tahap produksi yaitu modeling 2D ke 3D, penganimasi dan tahap pasca produksi yaitu compositing dan editing, rendering dan penentuan video composition codec.

## BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dari keseluruhan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian serta saran untuk pemecahan dan pengembangan sistem selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

