

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia banyak terdapat gua. Kawasan-kawasan gua di sebut kawasan karst. Di dalam terdapat makhluk hidup yang menghuninya seperti hewan, tumbuhan dan gua itu memiliki aliran air sungai musiman berpotensi di jadikan sebagai sumber mata air bagi masyarakat sekitar. Keindahan alam Gua masih sangat alami jarang orang yang memasukinya kecuali untuk sebuah penelitian pada ilmu speleology.

Ilmu Speleology yaitu ilmu yang mempelajari tentang gua dan lingkungannya. Bagian dari ilmu Speleology salah satunya pemetaan gua. Peta gua dapat memberikan informasi atau referensi bagi orang yang menelusuri gua. Penelusuran gua tidak dapat di lakukan tanpa adanya suatu alat penelusuran gua dan peta. Penelusuran di dalam gua juga memperhatikan kode etik penelusuran gua agar tidak merusak kelestarian dan memperpanjang usia gua tersebut.

Kegiatan penelusuran gua merupakan kegiatan yang memerlukan kondisi fisik dengan perencanaan dan persiapan yang matang, para penelusur diharuskan mempelajari keterampilan khusus yang diperlukan selama berada didalam gua, tidak sedikit para penelusur yang tidak memperhatikan dan meremehkan aturan dasar yang mampu membuatnya dalam keadaan yang berbahaya.

Di masa yang akan datang, perkembangan gua sebagai obyek wisata sebaiknya sadar akan lingkungan, yang dimana mudah rusak lingkungannya sehingga tetap memperhatikan konservasi gua supaya ekosistem gua dapat terjaga kelestariannya.

Dengan berkembangnya zaman berupa informasi dan teknologi para penelusur gua diperkirakan semakin banyak jumlah dan peminatnya, tentu tidak semuanya memahami tentang pentingnya cave rescue atau penyelamatan di dalam gua dengan baik, maka "Pembuatan Animasi Edukasi

2D Mengenai Petunjuk Penanganan Cave Rescue Di Acintyacunyata Speleological Club” memiliki kolaborasi dengan pihak ASC dalam pembuatan animasi edukasi 2D yang bertujuan agar animasi diharapkan mampu membuat para penelusur lebih tertarik mempelajari cave rescue dan senantiasa dapat mengerti dengan baik pencegahannya juga guna meminimalisir resiko kecelakaan dalam gua.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini mendapatkan rumusan yaitu bagaimana Pembuatan Animasi Edukasi 2D Mengenai Petunjuk Penanganan Cave Rescue Di Acintyacunyata Speleological Club Menggunakan Teknik Frame By Frame?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya materi yang dibahas, maka penulis hanya membatasi masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Objek penelitian hanya dilakukan di ASC
2. Penelitian akan dibuat dalam bentuk animasi 2D
3. Animasi 2D akan dibuat menggunakan teknik frame by frame
4. Animasi akan memiliki target durasi 1 sampai 2 menit
5. Animasi akan memiliki format mp4, resolusi 1080x720 px dan frame rate 30 fps
6. Animasi akan dibuat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop 2018, Adobe Illustrator 2019, Adobe After Effects 2020, dan Adobe Premiere Pro 2023.
7. Aspek informasi yang didalam iklan akan di evaluasi oleh pihak ASC
8. Aspek teknis animasi didalam iklan akan di evaluasi oleh Animator atau ahli multimedia

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah:

1. Menambah pengetahuan kepada masyarakat.

2. Menedukasi untuk meningkatkan keselamatan dalam melaksanakan kegiatan penelusuran goa.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah:

1. Manfaat untuk masyarakat:
 - a. Dapat memahami tentang bahayanya dan penanganannya saat berada dalam penelusuran goa.
 - b. Bisa dijadikan sebagai pembelajaran dan hiburan agar anak lebih mengerti tentang cara melakukan cave rescue.
2. Manfaat bagi penulis:
 - a. Menambah wawasan mengenai penerapan teknik frame by frame untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
 - b. Sebagai syarat lulus di program studi informatika
3. Manfaat bagi animator yaitu menjadi referensi untuk animator

1.6 Sistematika Penulisan

1. Metode Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data penelitian yang berhubungan dengan objek masalah yang dikaji.

- a) Study Literatur: Mencari informasi dari berbagai sumber, jurnal, buku, internet, dan pustaka.
- b) Metode Wawancara: Tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan, atau pendapat suatu hal.
- c) Metode Analisis: Untuk diidentifikasi dan di evaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan, dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

2. Metode Perancangan

1. Pra Produksi

Dalam membuat karya animasi 2D yang berhubungan dengan kreatifitas diperlukan riset yang memadai, ide awal, dan konsep yang matang dengan eksekusinya proses pra-produksi meliputi: Konsep, Cerita dan Skenario, Desain Karakter, Color Node, dan Storyboard.

2. Produksi

Pekerjaan ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan animasi 2D dengan tahap produksi: Key Animation, Background, dan Coloring.

3. Pasca Produksi

Pasca Produksi adalah bagian akhir dari rangkaian proses pembuatan animasi. Disini karya animasi tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat, yaitu: Compositing, Editing, dan Rendering.

3. Metode Evaluasi

Menggunakan alpha testing dan beta testing.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan pada penelitian ini dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi paparan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan

penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi uraian teori dan konsep yang relevan dengan topik penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

Didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, dan persiapan dalam pengumpulan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi paparan dari kesimpulan dan saran selama penelitian, dan daftar pustaka.

