

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan industri kreatif yang semakin berkembang saat ini. Animasi dapat berupa Animasi 2D (dua dimensi) dan Animasi 3D (tiga dimensi). Animasi merupakan media penyampaian informasi dengan menggunakan ilustrasi gerak. Animasi memiliki keunggulan yaitu merupakan bentuk visualisasi yang tidak bisa dibuat dengan media lain.

Badan Penanggulangan Bencana Daerah Bantul merupakan sebuah Badan dibawah Badan Nasional Penanggulangan Bencana yang ditempatkan di daerah namanya jadi Badan Penanggulangan Bencana Daerah Bantul yang menangani kebencanaan di wilayah itu sendiri. Informasi penanggulangan kebakaran meliputi bagaimana api bekerja pada material, bagaimana api cepat berkembang, bagaimana penanggulangan api agar tidak menjalar semakin luas, bagaimana penyelamatan korban kebakaran. Dalam proses sosialisasi penanggulangan kebakaran masih dilakukan secara langsung.

Penyampaian secara langsung bagus tetapi dibutuhkan visualisasi Animasi 2D karena terlalu berbahaya dilakukan ataupun tidak mungkin dilakukan pada mekanisme seperti kebakaran di gedung. Oleh karena itu penulis mengusulkan dibuatkan animasi 2D untuk memvisualisasikan informasi-informasi mengenai penanggulangan kebakaran.

Dari uraian di atas untuk memvisualisasikan isi informasi tentang Penanggulangan Kebakaran perlu dibuatkan animasi 2D. Maka penulis mengambil

skripsi dengan judul “Pembuatan Animasi 2D Penanggulangan Kebakaran sebagai Media Sosialisasi pada Badan Penanggulangan Bencana Daerah Bantul”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana membuat animasi 2D penanggulangan kebakaran sebagai media sosialisasi pada Badan Penanggulangan Bencana Daerah Bantul?”

1.3 Batasan Masalah

Penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada pembuatan animasi ini sebagai berikut:

1. Materi yang diangkat adalah penanggulangan kebakaran pada bangunan.
2. Pembuatan Animasi 2D Penanggulangan Kebakaran ditujukan kepada masyarakat.
3. Durasi Animasi 2D Penanggulangan Kebakaran yaitu selama 2 menit.
4. Faktor informasi dan visual yang diuji pada animasi 2D Penanggulangan Kebakaran.
5. Masyarakat adalah yang menguji animasi 2D Penanggulangan Kebakaran.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut :

1. Membuat animasi 2D Penanggulangan Kebakaran dengan menggunakan teknik motion graphic yang ditujukan sebagai media sosialisasi pada Badan Penanggulangan Bencana Daerah Bantul.
2. Meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang penanggulangan kebakaran melalui media sosialisasi animasi 2D Penanggulangan Kebakaran.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Mampu mengembangkan kemampuan diri untuk membuat Animasi 2D.
2. Membuat Animasi 2D yang menarik dan dapat bermanfaat bagi masyarakat.

1.5.2 Bagi Badan Penanggulangan Bencana Daerah Bantul

1. Mempermudah Badan Penanggulangan Bencana Daerah dalam melakukan sosialisasi pada masyarakat.
2. Manfaat animasi 2D sebagai media sosialisasi yang menarik dan mudah dipahami masyarakat sehingga dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai penanggulangan kebakaran.

1.6 Metode Penelitian

Dalam studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan masalah yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan data melalui tutorial-tutorial, buku-buku, dan semua materi yang berkaitan dengan proses produksi animasi yang diperoleh melalui internet maupun perpustakaan

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya dan berkonsultasi secara langsung dengan Badan Penanggulangan Bencana Daerah Bantul.

3. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian yaitu pengamatan pada saat simulasi penanggulangan kebakaran yang dilakukan Badan Penanggulangan Bencana Daerah Bantul.

4. Metode Kuisioner

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan penilaian terhadap video animasi menggunakan kuisioner terhadap 30 orang.

1.6.2 Metode Analisis

Metode ini menggunakan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threats) dan analisa kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional dalam pembuatan animasi 2D Penanggulangan Kebakaran.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan yaitu tahap pra produksi meliputi persiapan menentukan ide cerita atau tema, membuat standard karakter dan background, membuat cerita dan script, membuat storyboard yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi ini.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yaitu tahap produksi pada animasi 2D Penanggulangan Kebakaran yang meliputi drawing karakter, drawing background, dan animating atau penganimasian.

1.6.5 Evaluasi

Tahap ini merupakan uji coba terhadap animasi 2D untuk melihat kesesuaian hasil animasi dengan storyboard, naskah, karakter, durasi, serta pesan moral yang terdapat pada animasi 2D Penanggulangan Kebakaran.

1.6.6 Metode Implementasi

Tahap ini merupakan hasil akhir dari pembuatan animasi 2D setelah final export berupa file mp4 yang akan diserahkan kepada Badan Penanggulangan Bencana Daerah Bantul sebagai media sosialisasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan menyusun skripsi agar lebih terarah, dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan peneliti, manfaat peneliti, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendukung tentang judul penelitian, menjelaskan pengertian mengenai multimedia, serta beberapa landasan teori yang berkaitan dengan teknik pembuatan animasi dan proses pembuatan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Analisis terhadap masalah yang sedang diteliti diuraikan pada bab ini. Selain menganalisa masalah, dalam bab ini berisi analisis pembuatan animasi 2D yang dibuat oleh penulis meliputi tema, *synopsis*, *design* karakter dan pembuatan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan akan diuraikan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan hasil pembuatan animasi 2D yaitu produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan penelitian. Bab berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**