

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada awalnya perkembanganya animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan serta menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup.

Secara umum perkembangan animasi sudah merambah dalam media persentasi dan sosialisasi di mana animasi digunakan untuk menarik perhatian *audience* dan mempermudah penggambaran materi yang disampaikan. Dengan penambahan animasi pada media presentasi dan sosialisasi diharapkan dapat tercapai penyampaian informasi dan komunikasi yang baik dalam kegiatan persentasi.

Badan Penanggulangan Bencana Daerah Yogyakarta yang disingkat BPBD adalah perangkat daerah yang dibentuk dalam rangka melaksanakan tugas dan fungsi melaksanakan penanggulangan bencana. Selama ini BPBD dalam menyampaikan sosialisasi khususnya dalam bencana kebakaran masih menggunakan poster.

Poster dalam penyampainnya masih terbatas pada gambar dan teks yang lebih dominan. Oleh sebab itu penulis akan merancang sebuah konsep video animasi 2D yang dapat mencakup kelima unsur multimedia yaitu teks, gambar,

suara, video dan animasi dengan tema “Pencegahan Kebakaran Di Dalam Rumah”. Yang nantinya dapat memberikan ilustrasi tentang penyebab, penanggulangan dan pencegahan bencana kebakaran di dalam rumah.

Atas dasar-dasar tersebut, penulis mencoba untuk membuat Tugas Akhir dengan judul **“Penerapan Teknik Rigging dalam Film Animasi 2D “Pencegahan Kebakaran di Dalam Rumah” untuk BPBD Yogyakarta”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah, “Bagaimana merancang sebuah animasi 2D sebagai media sosialisasi bencana kebakaran?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Format dari video sosialisasi tersebut adalah animasi 2D *linear*.
2. Video animasi 2D yang penulis buat berdurasi sekitar 5 menit.
3. Informasi yang disampaikan hanya membahas mengenai penanggulangan serta pencegahan kebakaran yang disebabkan oleh konsleting listrik dan kebocoran tabung gas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan sebagai berikut:

1. Membuat animasi 2D yang dapat menjelaskan ilustrasi tentang penyebab, penanggulangan dan pencegahan terjadinya kebakaran di

dalam rumah.

2. Memberi pengetahuan kepada masyarakat tentang penyebab terjadinya kebakaran di dalam rumah dan cara menaggulangnya serta pencegahannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya akan bermanfaat, adapun manfaat yang diperoleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang multimedia.
3. Prasyarat kelulusan program studi Diploma 3 jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md)

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir maupun dalam bentuk karya digital.
2. Sebagai referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir.
3. Referensi dan pedoman untuk produksi animasi 2 dimensi menggunakan teknik *rigging*.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum dan IT

1. Sebagai salah satu media sosialisasi BPBD Yogyakarta dalam menyampaikan sosialisasi mengenai penanggulangan kebakaran.
2. Memberi pengetahuan kepada masyarakat tentang penyebab kebakaran dan cara menanggulangnya sehingga mengurangi tingkat terjadinya kebakaran.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan animasi adalah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara

Data-data yang diperoleh dengan cara wawancara dengan petugas dari BPBD Yogyakarta.

2. Metode Kajian Dokumen

Metode ini diperoleh dari buku-buku referensi dan juga sumber pendukung lainnya, seperti media elektronik dan media internet.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini mengemukakan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori pendukung yang akan digunakan pada pembahasan masalah seperti menjelaskan tentang pengertian

multimedia, konsep dasar dari animasi 2 dimensi, dan tahap-tahap produksi animasi.

BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai gambaran obyek penelitian, sumber serta jenis data, analisis kebutuhan, dan teknik dalam pengembangannya.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan bagaimana cara perancangan animasi 2D “Pencegahan Kebakaran di Dalam Rumah”.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup, yang di dalamnya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan tugas akhir, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan animasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Diuraikan mengenai keterangan dari buku-buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.