

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak-anak Sekolah Dasar memerlukan media yang dapat menginspirasi serta memberikan ilmu yang bermanfaat untuk selalu waspada jika terjadi bencana alam di wilayahnya, salah satunya dengan video animasi. Banyak contoh yang membuktikan bahwa media video animasi cukup efektif sebagai media komunikasi untuk anak Sekolah Dasar.

Teknik teknik dalam membuat animasi hingga saat ini terus menerus dikembangkan dulu dalam pengerjaannya masih menggunakan *celluloid* sekarang sudah digantikan dengan layer-layer digital pada *software*.

Dari uraian di atas maka penulis mengambil judul "ANALISIS PENERAPAN MULTIMEDIA SIMULASI ANIMASI 2D TANGGAP BENCANA PADA (BADAN PENANGGULANGAN BENCANA DAERAH KABUPATEN BANTUL) UNTUK ANAK-ANAK USIA SEKOLAH DASAR" yang bertemakan tentang simulasi tanggap bencana sebagai salah satu tema untuk menjelaskan tentang pembuatan animasi dengan teknik animasi *cell*. Selain sebagai syarat kelulusan, animasi ini dapat menambah ilmu tentang kesiapsiagaan saat terjadi bencana atau pasca bencana alam terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan memperkirakan masalah yang muncul, maka penulis membuat rumusan masalah dalam perancangan dan pembuatan animasi ini yaitu bagaimana

membuat Animasi 2 Dimensi “Simulasi Tanggap Bencana Gempa Bumi dan Tsunami” dengan Animasi *Cell*?

1.3 Batasan Masalah

Pada pembahasan dalam perancangan dan pembuatan animasi ini, penulis berupaya dalam menjelaskan secara detail dengan membatasi masalah-masalah sebagaiberikut :

- a. Film ini merupakan animasi film pendek.
- b. Film ini merupakan animasi 2D.
- c. Film ini hanya menjelaskan simulasi persiapan sebelum terjadi gempa bumi dan saat terjadi gempa bumi.
- d. Animasi ini menggunakan teknik animasi *cell*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian adalah :

- a. Sebagai sarana penyampaian informasi tentang bencana gempa kepada anak-anak sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Menjelaskan teknik animasi *cell* dengan layer digital pada software dan memberikan contoh penggunaannya dalam sebuah karya animasi 2D.
- b. Sebagai syarat lulus jenjang strata 1 teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Tahap-tahap yang digunakan oleh penulis dalam metode penelitian ini, yaitu :

1.5.1 Metode pengumpulan data

Penulis menggunakan metode pengumpulan data studi pustaka, dengan membaca informasi dari berbagai sumber seperti skripsi dan jurnal. Serta langsung datang ke Badan Penanggulangan Bencana Kabupaten Bantul.

1.5.2 Metode analisis

Setelah apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan, maka dibuat analisis dengan menggunakan analisis data.

1.5.3 Metode perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah dengan menggunakan tahapan pra produksi.

1.5.4 Metode pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah dengan menggunakan tahapan produksi dan pasca produksi.

1.5.5 Metode testing

Alpha testing adalah tahap pengembangan, dimana perangkat lunak atau perangkat keras yang telah dibuat dikirim ke kelompok pemakai atau pembeli yang potensial kemudian mereka akan menggunakan produksi ini untuk melaporkan jika produk itu gagal. Penguji alpha dilakukan pada sebuah lingkungan yang terkontrol. Pengujian beta dilakukan oleh pelanggan yang merupakan pemakai akhir perangkat lunak.

Beta testing adalah sebuah aplikasi “live” dari perangkat lunak dalam suatu lingkungan yang tidak dapat dikontrol oleh pengembang. Pelanggan merekam semua masalah yang ditemui selama pengujian beta dan melaporkannya kepada pengembang. Pengembang melakukan modifikasi kemudian mempersiapkan pelepasan produksi ke seluruh pelanggan.

1.5.6 Metode Implementasi

Metode Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan rencana yang telah disusun dengan cermat dan rinci. Implementasi ini biasanya selesai setelah dianggap permanen. Implementasi ini tidak hanya aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan dengan serius dengan mengacu pada norma-norma tertentu mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, pelaksanaan tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya. Terkait dengan hal ini, tentang memahami implentasi menurut para ahli.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II akan menjelaskan tentang tinjauan pustaka, penjelasan animasi cell, prinsip animasi, kebutuhan dasar peralatan animasi, tahapan proses pembuatan animasi dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab III dijelaskan mengenai latar belakang cerita, detail dari animasi yang dibuat dan pembuatan animasi mulai dari ide cerita, membuat naskah cerita, character development dan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV akan menyajikan data-data hasil percobaan yang telah dirancang dan bagaimana perancangan yang telah dirancang pada bab III di implementasikan.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V membahas tentang kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.