

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya teknologi khususnya di bidang animasi dimana dengan adanya animasi sebuah informasi dapat disampaikan dalam bentuk gambar bergerak. Adapun dalam penyampaiannya dapat dilakukan dengan dua cara yaitu animasi 2D ( animasi dua dimensi ) atau animasi 3D (animasi 3 Dimensi).

Dalam prosesnya penyampaian animasi 2D menggunakan sumbu x dan y, sedangkan untuk penganimasian 3D digunakan tiga sumbu yaitu x, y, z. untuk penerapan informasinya, penggunaan animasi 2D dan animasi 3D dapat diterapkan sebagai layanan masyarakat, media pembelajaran, iklan maupun untuk menyampaikan sebuah informasi. Pada penelitian ini memfokuskan pada animasi 2D dimana informasi disampaikan dalam bentuk infografis. Kasus penelitian yang diangkat adalah tentang pendakian gunung. Olah raga mendaki gunung ini merupakan kegiatan yang dilakukan di alam bebas, maka dari itu pendaki wajib untuk bisa melindungi dirinya sendiri. Sebelum melakukan pendakian salah satu hal yang harus dipahami pendaki yaitu jalur yang akan dilewati.

Salah satu gunung yang cukup populer sebagai ajang kegiatan pendakian yaitu Gunung merbabu, Gunung ini memiliki empat jalur ( wekas, kopeng, selo, dan suwanti ) yang dapat dilewati oleh para pendaki. Jalur suwanti merupakan salah satu jalur yang memiliki medan yang cukup ekstrim dan banyak percabangan dalam jalurnya. Maka dari itu pendaki harus benar – benar memahami jalurnya

ketika ingin mendaki Gunung Merbabu via suwanging. Pada saat mendaki gunung Merbabu via Suwating pendaki akan diberi penjelasan tentang jalur suwating terlebih dahulu oleh mentor yang ada di Basecamp. Permasalahannya dalam proses pendakian para pendaki datang secara berkala sehingga hal ini membuat mentor harus menjelaskan berulang-ulang dan akan menghabiskan tenaga dan waktu yang banyak untuk memberikan arahan jalur pendakian kepada setiap kelompok yang baru datang untuk mendaki.

Dengan latar belakang masalah tersebut, peneliti akan merancang animasi infografis dan mengambil judul **“Pembuatan animasi 2D Infografis tentang jalur pendakian Gunung Merbabu via Suwating”** yang mampu membantu mempermudah kinerja mentor untuk menjelaskan tentang jalur pendakiannya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana cara membuat animasi infografis tentang jalur pendakian Gunung Merbabu via Suwating?”

### **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Video Infografis ini dibuat Menggunakan *Adobe After Effect Cs3, Adobe Illustration Cs3, adobe soundboth Cs3*
2. Animasi ini hanya menjelaskan tentang jalur pendakian Gunung Merbabu via Suwating

3. jalur yang digunakan diperoleh dari Basecamp Gunung Merbabu via Suwanging dan sesuai dengan peta yang sudah ada di basecamp
4. Waktu yang ada di video ini, diambil oleh peneliti melalui observasi langsung pada jalur pendakian dan telah disetujui oleh pihak basecamp
5. Peneliti hanya membuat video animasi 2D infografis tentang jalur pendakian gunung merbabu via suwanging dan untuk penerapan di Basecamp adalah hak dari pihak basecamp suwanging

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata 1 Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta
2. Dapat menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama ini didapat untuk diaplikasikan secara nyata dalam praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, serta dapat menambah pengalaman tentang pengolahan data serta pengembangan profesi sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di industri multimedia.

Tujuan dalam penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Membantu mentor basecamp Gunung merbabu via Suwanging dalam menyampaikan sebuah informasi jalur pendakian.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan data**

#### 1. Studi Literatur

Tahap pengumpulan data dengan membaca teori-teori, buku referensi, artikel, jurnal, memanfaatkan fasilitas internet dan lain-lain untuk mendapatkan dasar teori yang berkaitan dengan skripsi yang dibuat.

#### 2. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada jalur merbabu via suwantung untuk pencatatan waktu.

#### 3. Wawancara

Melakukan pengumpulan informasi dengan cara mengadakan diskusi dan wawancara terhadap pihak basecamp untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitian.

### **1.5.1 Metode Analisis**

Metode analisis dalam penelitian adalah menggunakan metode Identifikasi Masalah.

### **1.5.2 Metode Perancangan**

Pada metode perancangan menggunakan model pra produksi yang meliputi Ide cerita, *Story Board*.

### **1.5.3 Metode Pengembangan**

Pada metode pengembangan yaitu Produksi melakukan *Drawing, Coloring, Background dan Foreground, Dubbing, Sound Editing*, kemudian masuk dalam tahap Pasca Produksi yang didalamnya meliputi *Compositing, Editing, dan Rendering*.

### **1.5.4 Metode Testing**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode testing validasi

### **1.5.5 Metode Implementasi**

Pada tahap implementasi dilakukan setelah video selesai secara keseluruhan. Dan peneliti memberi video ke pihak basecamp dalam bentuk Flasdisk.

### **1.6 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 di buat 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**