

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi tersebut yang mudah ditemui, yaitu penggunaan teknologi multimedia dalam dunia pembuatan animasi pensimulasian suatu kejadian. Terdapat beberapa jenis animasi yang sering diproduksi, mulai dari animasi yang 2 dimensi atau animasi 3 dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat seperti aslinya. Model animasi 3D merupakan salah satu jenis model animasi yang masih banyak dibuat dan diproduksi hingga sekarang. Pembuatan objek animasi awal mulanya hanya diproduksi secara manual yaitu dengan cara menggambar manual di atas kertas frame-perframe yang membutuhkan waktu yang sangat lama, dan kemudian dengan kemajuan teknologi sekarang ini banyak objek - objek animasi diproduksi untuk menggambarkan suatu kejadian peristiwa atau yang sering dikatakan simulasi.

Salah satu animasi yang menggambarkan tentang suatu peristiwa tanpa langsung melihat peristiwa aslinya ini sering sekali diminati banyak orang, salah satu contoh nya tentang kebakaran, kecelakaan dan lain lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis memilih judul “**Rancang Bangun Simulasi Jatuhnya Pesawat Lion Air Boeing 737 di Denpasar Bali**”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada Rancang Bangun Simulasi Jatuhnya Pesawat Lion Air Boeing 737 di Denpasar Bali adalah sebagai berikut :

1. Perlunya diciptakan suatu rancang bangun animasi pada penggambaran peristiwa.
2. Perlunya diciptakan suatu tampilan animasi yang didisain seolah-olah nyata.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan dari penelitian ini adalah :

Bagaimana cara merancang suatu bangun simulasi jatuhnya pesawat Lion Air Boeing 737 di Denpasar Bali yang seolah-olah nyata ?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penulisan ini antara lain:

1. Simulasi yang dibangun dengan menggunakan program macromedia flash 8.
2. Disain simulasi menggunakan Autodesk 3D Max sebagai perancang objek tiga dimensi.
3. Simulasi ini dibangun hanya menggunakan riset dari media internet dan televisi.

4. Simulasi ini hanya menggambarkan jatuhnya pesawat bukan kronologi jatuhnya pesawat.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan merupakan sasaran utama yang akan dicapai dalam pelaksanaan suatu pekerjaan. Adapun yang menjadi tujuan dalam perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah animasi simulasi jatuhnya pesawat yang akan ditampilkan pada layar komputer secara *real* yang akan menjadi suatu informasi.
2. Membuat animasi yang dapat membimbing dan mengarahkan para pengguna dalam memahami pembuatan animasi simulasi jatuhnya pesawat.
3. Untuk menarik peminat-peminat animasi sebagai hiburan dan sebagainya.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dicapai dari hasil perancangan proyek tugas akhir ini adalah:

1. Aplikasi ini dapat membantu orang-orang lebih memahami tampilan animasi dari suatu benda serta menjadi model pembelajaran yang lain yang biasa diterapkan dalam berbagai bidang.

2. Memperkecil ruang yang dibutuhkan untuk melihat objek secara menyeluruh dari pada menampilkan objek tiga dimensi dalam bentuk nyata.

I.4. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain :

I.4.1. Analisa Sistem

Mempelajari pembuatan simulasi dengan media animasi yang ada sekarang dengan melakukan pengumpulan data dengan teknik pengumpulan data yaitu :

1. Studi Lapangan

Penulis melakukan studi lapangan untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan simulasi jatuhnya peawat lion air melalui televisi, artikel-artikel ataupun penelusuran melalui internet sehingga dapat memperoleh materi pembahasan yang lebih luas.

I.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan ini sendiri.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan dan pembuatan Desain tampilan Pesawat, membahas tentang pengertian desain grafis, Macromedia flash 8, animasi, modeling, rendering, dan 3Ds Max.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan dari desain animasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan Tugas Akhir ini yang berisikan kesimpulan atas hasil analisis dan perancangan serta berisikan saran-saran.