

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bioskop merupakan dunia hiburan dari dulu hingga masa sekarang yang membuat remaja dan anak muda sangat berminat untuk mengunjungi bioskop-bioskop dikota mereka. Di indonesia bioskop adalah salah satu merupakan pajak terbesar di indonesia atau di perfilman.

Dalam mengunjungi bioskop akan terjadi aktifitas menunggu untuk memperoleh pelayanan pembelian tiket yang disebut dengan antrian. Antrian adalah suatu garis tunggu dari pelanggan yang memerlukan layanan dari satu atau lebih fasilitas layanan.

Bagi pengunjung pemula, edukasi atau sosialisasi mengenai antrian dibioskop adalah suatu yang penting dimana hal ini akan membuat pengunjung mengerti bagaimana proses antrian dibioskop. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memberikan pengunjung edukasi, khususnya dengan menggunakan animasi 3D, melalui 3D pengunjung dapat mengerti langkah-langkah dalam antrian dibioskop. Terhadap permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis mengambil judul untuk tugas akhir ini dengan “ **Animasi Simulasi Antrian Tiket Dibioskop**”.

1.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Dalam penulisan tugas akhir ini sangat dibutuhkan pembatasan masalah agar tidak keluar dari topik yang dibahas. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas yaitu:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Tidak adanya edukasi antrian di bioskop sehingga membuat pengunjung kurang berpartisipasi dalam pembelian tiket.
2. Belum adanya suatu media yang efektif dalam memberi edukasi kepada pengunjung dalam proses antrian tiket di bioskop.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis merumuskan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memberikan edukasi yang tepat pada pengunjung yang ingin membeli tiket ?
2. Bagaimana cara merancang animasi untuk proses memberikan edukasi kepada pengunjung di tempat antrian sehingga mudah dipahami?

1.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis kemukakan dalam animasi simulasi antrian dibioskop berbasis 3D ini adalah:

1. Animasi yang akan dibuat dalam bentuk 3D adalah berupa penjelesan dalam antrian dibioskop untuk mengarahkan pengunjung agar lebih mudah dalam pembelian tiket di bioskop.
2. Animasi dirancang dengan menggunakan *software* 3D Max 2009.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari penulisan judul tugas akhir ini adalah:

1.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan animasi ini adalah:

1. Untuk menentukan gambaran penggunaan model antrian yang tepat dalam system antirian di bioskop.
2. Untuk membuat antrian tiket pada pengunjung dibioskop yang lebih mudah dan cepat.
3. Untuk membuat proses antrian pada pengunjung dibioskop yang lebih bermanfaat dan berkualitas.

1.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari pembuatan animasi ini adalah:

1. Memberi kemudahan pengunjung dalam membeli tiket.
2. Menghindari desak-desakan pengunjung pada pembelian tiket.

3. Menciptakan suasana yang aman pada pengunjung yang membeli tiket.

1.4. Metode Penelitian

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan, yaitu:

1. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data yang berkaitan dengan teori-teori pendukung yang penulis gunakan untuk perancangan dan pembuatan animasi simulasi antrian dibioskop berbasis 3D. Studi kepustakaan dapat berbentuk kutipan para ahli yang merujuk pada buku-buku, jurnal-jurnal ilmiah, arsip perusahaan dan teks digital dari internet.

1.5. Keaslian Penelitian

Simulasi Antirian Tiket di Bioskop yang penulis buat belum pernah ada sebelumnya. Sebagai referensi penulis mengambil dari Tugas Akhir Kasmurik Alansyah yang berjudul “*Animasi Selamatkan Pagi 3D Studio Max*”.

1.5. Sistematika Penelitian

Sistematika disusun untuk memberikan arah yang jelas dalam penyelesaian proyek Tugas Akhir. Sistematika merupakan kerangka dasar dalam proses penyusunan laporan suatu proyek. Adapun sistematika dalam penulisan tugas akhir ini memuat lima bab utama yang terdiri dari bab pendahuluan, tinjauan

pustaka, analisa dan perancangan, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan saran.

Adapun sistematika penulisan tugas akhir sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam Bab ini menjelaskan dan membahas mengenai Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Tujuan dan Manfaat, Metode Penelitian, Keaslian Penelitian dan Sistematika dalam Penulisan.

BAB II : TINJAU PUSTAKA

Pada Bab ini dijelaskan mengenai landasan teori penunjang yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan dan alat yang digunakan dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisikan dan membahas tentang objek penelitian dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari analisa terhadap sistem yang sedang berjalan dan yang diusulkan, identifikasi masalah dan penyebab masalah, kelemahan dan kelebihan atas program yang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisi tentang pembahasan dari penelitian serta menampilkan hasil yang telah dirancang, pengujian serta evaluasi tentang animasi yang telah di bangun.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran penulis dari judul tugas akhir berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dari Bab 1 sampai dengan Bab 4