

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Animasi berasal dari kata *animation* yang dalam bahasa Inggris *to animate* yang berarti menggerakkan. Contohnya sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik penampilan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan pada gambar yang ditampilkan.

Perkembangan animasi pada saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu terkenal dalam bidang perfilman, terutama anak-anak. Akan tetapi, sekarang animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti pembuatan film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain web dan dunia pendidikan.

Animasi dalam pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk gambar bergerak yang dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajar yang sulit disampaikan secara konvensional.

Animasi dapat disempurnakan ke media lain seperti video atau presentasi sehingga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku.

Belajar animasi menjadi nilai tambah bagi mahasiswa yang ingin meneruskan study. Dengan demikian sangat diperlukan metode Hal ini membuat penulis tertarik untuk membuat Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Animasi 3D Buka Tutup Jembatan Saat Kapal Melintas”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang penulis identifikasi dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Belum terdapat animasi buka tutup jembatan saat kapal melintas.
2. Sulitnya membuat animasi buka tutup jembatan saat kapal melintas menggunakan aplikasi *3ds max* agar terlihat menarik.

I.2.2. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang penulis rumuskan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagaimana mendesain Perancangan Animasi 3D Buka Tutup Jembatan Saat Kapal Melintas?
2. Bagaimana membuat aplikasi Perancangan Animasi 3D Buka Tutup Jembatan Saat Kapal Melintas menggunakan bahasa pemrograman *3ds max* agar terlihat menarik?

I.2.3. Batasan Masalah

Pada penulisan Tugas Akhir ini, agar nantinya permasalahan yang akan dibahas tidak meluas dari pembahasan maka penulis membatasi permasalahan penelitian, yaitu :

1. Penulis hanya membahas tentang Animasi Buka Tutup Jembatan Saat Kapal Melintas.
2. Perancangan ini dibuat secara sederhana.
3. Objek yang dibuat masih jauh dari sempurna.
4. Durasi animasi perancangan buka tutup jembatan saat kapal melintas ini hanya kurang dari 3 menit.

I.3. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan masalah dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Menggali dan memaksimalkan potensi, dalam upaya untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa.
2. Menumbuhkan daya tarik bagi mahasiswa untuk kedepannya lebih mendalami khususnya merancang pembuatan jembatan buka tutup saat kapal melintas.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini digunakan oleh mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman mengenai pembelajaran perancang animasi 3D buka tutup jembatan saat kapal melintas.
2. Sistem ini digunakan oleh dosen untuk menciptakan pengajaran yang lebih interaktif.

I.4. Metodologi Penelitian

Untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi adalah :

1. Penelitian Pustaka (*Library Research*)

Penelitian Pustaka (*Library Research*) adalah penelitian yang dilakukan penulis di pustakaan untuk mendapatkan data yang teoritis. Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah pembahasan teori.

Penulisan juga melakukan penelitian kepustakaan dengan membaca buku tentang teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran animasi dan pembuatan animasi.

I.5. Keaslian Penelitian

Tabel I.I. Keaslian Penelitian

No.	Judul & Nama Penulis	Keterangan	Perbedaan
1.	Perancangan Alat Peraga 3D Belajar Mengenal Macam-Macam Binatang Berbasis	Alat peraga merupakan salah satu media dalam proses belajar mengajar. Penggunaan alat peraga peranannya sangat penting dalam pendidikan anak usia dini khususnya di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 33 (TK ABA 33)	Sistem ini dilengkapi dengan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya

	<i>Augmented Reality (AR)</i> di TK ABA 33 Semarang “Andhi Siswanto”.	Semarang. Untuk mengatasi kekurangan dari alat peraga yang ada saat ini, dirancanglah sebuah alat peraga baru sebagai alternatif pengganti alat peraga lama dengan memanfaatkan teknologi <i>Augmented Reality (AR)</i> . Teknologi AR adalah teknologi yang memungkinkan penggabungan objek-objek virtual 3 dimensi (3D) dengan realita sebenarnya.	tersebut dalam waktu nyata. Benda-benda maya berfungsi menampilkan informasi yang tidak dapat diterima oleh manusia secara langsung. Hal ini membuat realitas bertambah berguna sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi penggunaanya dengan dunia nyata.
2.	ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI 3D “Penggabungan Foto Dan Video Dengan Animasi 3d Menggunakan 3ds Max” PADA AGUNG PHOTO “Ismail Ghozali”	teknik animasi sudah berhasil disingkap oleh akal cerdas manusia sejak ribuan tahun lalu. Berdasarkan teknik-teknik tertentu yang terus dikembangkan hingga kini, animasi telah tumbuh menjadi industri luar bisa. Dari teknik manual hingga menjadi digital seperti sekarang ini, animasi telah mempesona dan menyihir jutaan manusia dan mampu sebagai sarana iklan dan promosi dalam dunia usaha.	sistem ini dilengkapi dengan sebuah iklan animasi yang sebagai media promosi yang menarik, unik dan tentunya mempunyai nilai komersial dalam unit usaha yang mampu memberikan karakteristik dan daya tarik tersendiri bagi konsumennya sehingga mau membeli atau jasa yang telah diiklankan dan promosikan melalui media elektronik yaitu televisi.

I.6. SistematikaPenulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bab antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan pembahasan masalah meliputi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan landasan teori-teori yang membahas masalah secara teoritis yaitu teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan pelajaran tentang Perancangan Animasi Buka Tutup Jembatan Saat Kapal Melintas.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan analisis sistem dan perancangan dari animasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI

Bab ini menguraikan hasil tampil dari animasi yang dirancang dan pembahasan hasilnya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan tentang kesimpulan dan saran - saran dari hasil akhir pembuatan animasi.