

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi komputer yang memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan pendidik, salah satunya adalah untuk membantu proses pemvisualisasian cerita melalui film animasi. Animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Gambar digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi dibagi menjadi 2, yaitu animasi 3 dimensi (3D) dan animasi 2 dimensi (2D) (Nuriman *et al.*, 2017).

Animasi 2D cenderung lebih mudah dibuat dan hanya membutuhkan perangkat lunak yang lebih murah dan banyak tersedia. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian Animasi bisa diartikan gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan (Maulana *et al.*, 2017).

PT. Pupuk Sriwijaya Palembang (Pusri) adalah perusahaan yang didirikan sebagai pelopor produsen pupuk urea di Indonesia pada tanggal 24 Desember 1959 di Palembang Sumatera Selatan, dengan nama PT. Pupuk Sriwijaya (Persero). PT. Pupuk Sriwijaya Palembang memulai operasional usaha dengan tujuan utama untuk melaksanakan dan menunjang kebijaksanaan dan program pemerintah di bidang ekonomi dan pembangunan nasional, khususnya di industri pupuk dan kimia lainnya (PT. Pupuk Sriwijaya, 2013).

PT. Pupuk Sriwijaya Palembang memproduksi 2 jenis pupuk yaitu pupuk urea dan pupuk NPK (Nitrogen, Phospat, dan Kalium) Fusion. Pembuatan didasari karena tidak adanya video proses produksi pupuk urea di PT. Pupuk Sriwijaya Palembang dalam video biasa maupun animasi. Rumitnya untuk memahami proses pembuatan pupuk di PT. Pupuk Sriwijaya Palembang, maka dari itu pentingnya

pembuatan video animasi 2D (dua dimensi) agar masyarakat dapat memahami dengan mudah berdasarkan senyawa sebagai proses produksi pupuk urea di PT. Pupuk Sriwijaya Palembang sehingga masyarakat bisa memilih pupuk yang sesuai dengan kebutuhan tanaman yang dimiliki (PT. Pupuk Sriwijaya, 2013).

Berdasarkan latar belakang diatas maka kami mengambil judul **“Implementasi Animasi 2D Pada Proses Produksi Pupuk Urea di PT. Pupuk Sriwijaya Palembang”**

1.2. Rumusan Masalah

Dari ringkasan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat video animasi 2D tentang proses produksi pupuk urea di PT. Pupuk Sriwijaya Palembang.
2. Bagaimana melakukan pengujian video animasi 2D tentang proses produksi pupuk urea di PT. Pupuk Sriwijaya Palembang dan manfaatnya.

1.3. Batasan Masalah

Pembuatan animasi 2D mengenai proses produksi pupuk urea di PT. Pupuk Sriwijaya Palembang.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

1. Mengetahui proses produksi pupuk urea secara interaktif dan edukatif dalam bentuk animasi 2D (dua dimensi).
2. Belum adanya video dalam bentuk animasi 2D (dua dimensi) proses produksi pupuk urea di PT. Pupuk Sriwijaya Palembang.
3. Sebagai informasi sarana masyarakat mengetahui proses produksi pupuk urea di PT. Pupuk Sriwijaya Palembang.

1.4.2. Manfaat

1. Memberikan informasi tentang proses produksi pupuk urea di PT. Pupuk Sriwijaya Palembang.
2. Animasi yang dihasilkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang digunakan PT. Pupuk Sriwijaya Palembang dalam memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum.
3. Memudahkan masyarakat untuk memahami proses produksi pupuk urea di PT. Pupuk Sriwijaya Palembang.