

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia 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. Terdapat beberapa jenis animasi yang sering diproduksi, mulai dari animasi 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. Animasi secara umum membuat objek menjadi hidup atau bergerak.

Animasi 3D merupakan suatu media lahir dari dua konversi yang dibuat dengan menggunakan model seperti yang berasal dari lilin, *clay*, boneka/*marionette* dan menggunakan kamera animasi yang dapat merekam *frame* demi *frame* (Arief Ramadhan, dkk;2006). Ketika gambar-gambar tersebut diproyeksikan secara berurutan dan cepat, lilin atau *clay* boneka atau *marionette* tersebut akan terlihat seperti hidup dan bergerak. Animasi 3D dapat juga dibuat dengan menggunakan komputer. Animasi 3D sendiri adalah sebuah model yang mempunyai bentuk, *volume*, dan ruang sehingga dapat dilihat dari segala arah. Teknologi animasi 3D sekarang ini banyak digunakan dalam pembuatan film-film animasi. Secara keseluruhan, jenis animasi 3D menggunakan teknik runtun kerja

yang sama dengan jenis animasi 2D, bedanya objek animasi yang dipakai dalam wujud 3D.

Pencak silat merupakan suatu seni beladiri tradisional yang berasal dari Indonesia. Pencak silat adalah olahraga bela diri yang memerlukan banyak konsentrasi. Ada pengaruh budaya Cina, Agama Hindu, Budha, dan Islam dalam pencak silat. Biasanya setiap daerah di Indonesia mempunyai aliran pencak silat yang khas, misalnya daerah Jawa Barat terkenal dengan aliran Cimande, di Jawa Tengah ada aliran Merpati Putih, dan lain-lain.

Karate merupakan seni beladiri tradisional yang berasal dari Japan yang memiliki aliran sedikit berbeda dengan silat. Karate memiliki gaya bertarung yang sedikit lebih agresif dan lebih mengunggulkan pergerakan kaki.

Kungfu merupakan seni beladiri tradisional yang berasal dari China yang memiliki begitu banyak aliran. Kungfu adalah seni beladiri yang cenderung berkaitan dengan kebatinan.

Pemilihan aplikasi 3D Max 2009 dalam perancangan film animasi ini didasarkan karena memiliki kemampuan yang tidak kalah hebatnya dengan aplikasi desain animasi 3D lainnya dan mempunyai banyak pilihan yang membantu dalam mendukung pemberian efek untuk keindahan dari animasi tersebut. Atas dasar alasan tersebut maka penulis mengangkat judul **“Perancangan Film Animasi “Karate VS Silat VS Kungfu” Berbasis Multimedia”**.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Masih terbatasnya Animasi bertemakan beladiri yang hampir semua orang suka.
2. Masih sedikitnya media informasi tentang Perancangan Animasi “Karate VS Silat VS Kungfu” Berbasis Multimedia.

### **I.2.2. Rumusan Masalah**

Setelah melihat permasalahan yang ada maka dapat diuraikan rumusan masalahnya, yaitu:

1. Bagaimana cara merancang Animasi “Karate VS Silat VS Kungfu” Berbasis Multimedia yang menarik dan mudah dipahami oleh semua orang?
2. Bagaimana menyampaikan pesan yang mudah dipahami penonton setelah menyaksikan animasi karate vs silat vs kungfu yang telah dirancang?

### **I.2.3. Batasan Masalah**

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu melebar, maka penulis perlu melakukan pembatasan terhadap masalah yang dikaji. Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini menyangkut permasalahan:

1. Perancangan animasi karate vs silat vs kungfu ini hanya menceritakan tentang pergerakan dari setiap beladiri tersebut sebagai sarana pengenalan beladiri kepada masyarakat.
2. Animasi yang diciptakan menggunakan software 3DMax tanpa menggunakan *Script* hanya saja diberikan efek animasi seperti efek suara, efek cahaya, efek pergerakan dan lain sebagainya.

### **I.3. Tujuan dan Manfaat**

#### **I.3.1. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan film animasi 3D ini, adalah:

1. Menciptakan Animasi “Karate VS Silat VS Kungfu Berbasis Multimedia yang dapat menjadi media hiburan yang bertemakan beladiri.
2. Untuk membuat suatu animasi yang menarik untuk dipelajari, agar orang tidak mengalami kejenuhan dalam menonton.
3. Dapat mengetahui secara detail bagaimana proses pembuatan animasi model 3 dimensi.

#### **I.3.2. Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan skripsi ini, antara lain:

1. Dapat menjadi alat bantu bagi proses pengenalan dan periklanan, khususnya dalam mempelajari pembuatan modeling animasi.
2. Agar mahasiswa lebih berminat lagi untuk membudidayakan seni bela diri khususnya karate, silat, dan kungfu.

3. Memberikan suatu hasil gambaran atau animasi bela diri yang akan dipelajari.
4. Agar mahasiswa lebih berminat lagi untuk belajar membuat animasi yang lainnya.

#### **I.4. Metodologi Penelitian**

##### *1. Studi Literatur*

Mencari referensi dan bahan pustaka tentang teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dikerjakan dalam skripsi ini.

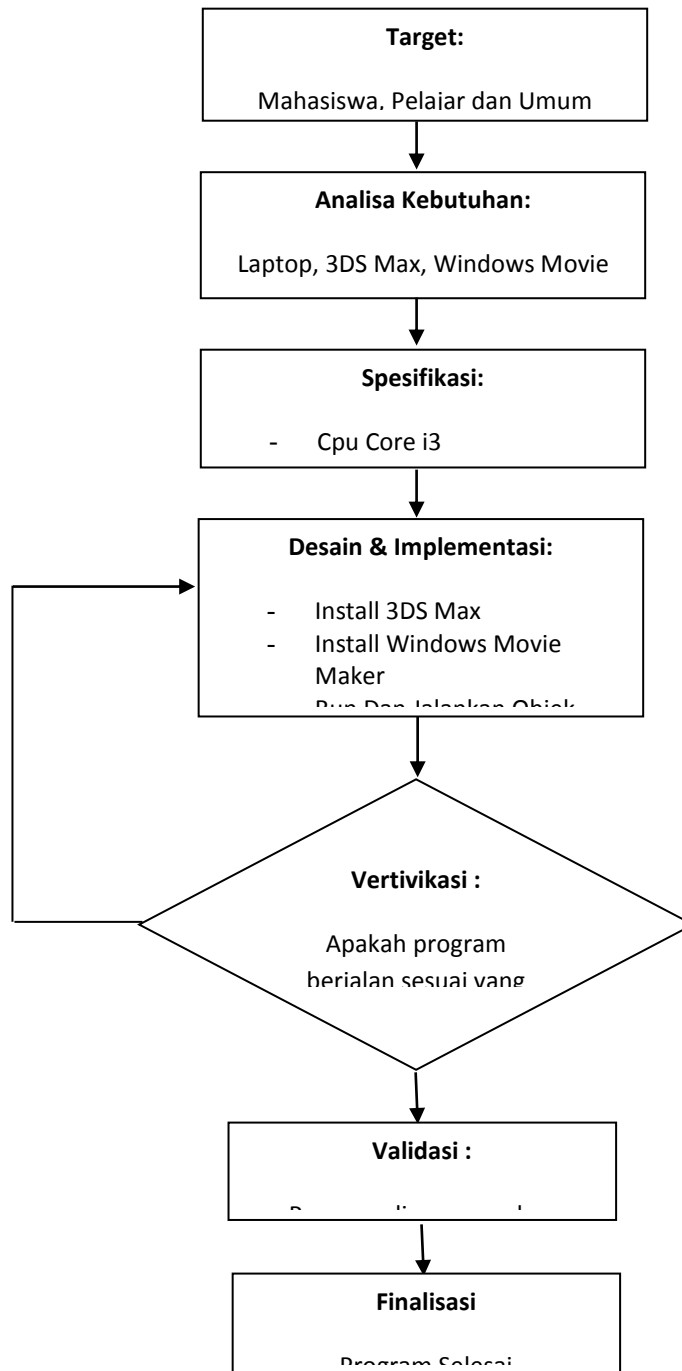
##### *2. Studi Kepustakaan*

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan teori tentang pembuatan animasi 3D.

##### **I.4.1. Prosedur Perancangan**

Adapun prosedur Perancangan Film Animasi 3D yang dilakukan dapat dijelaskan dengan beberapa poin yaitu sebagai berikut :

Prosedur Perancangan Film Animasi 3D, langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini.



**Gambar 1. Prosedur Perancangan**

#### I.4.2. Uji coba sistem yang telah dibuat

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap hasil perancangan dengan *rendering*. Pengujian *rendering* dilakukan dengan menggunakan sarana komputer ataupun laptop dan hasil *rendering* dapat di simpan ke dalam format *Media player*.

#### I.5. Keaslian Penelitian

**Tabel I.1. Keaslian Penelitian**

| No | Nama         | Judul                                                                 | Hasil                                                                                                                                                                                                    |
|----|--------------|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Jostonchoniv | Pembuatan Film Animasi cerita rakyat”The Legend Of Toba Lake”         | Dengan adanya animasi yang menceritakan tentang danau toba dapat menampilkan lewat media animasi 3d                                                                                                      |
| 2. | Muhammad     | Teknik 2d Hybrid animasi pada pembuatan Film Kartun“Sugeng dan John”. | Film animasi ini memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan sebagai media pembelajaran untuk anak sehingga anak tidak merasa bosan dan membuat belajar menjadi menyenangkan karena adanya unsur hiburan. |

|    |                                         |                                                                                                                                           |                                                                                                                                             |
|----|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. | Chabib<br>Syafurudin, Wahyu<br>Pujiyono | Pembuatan film animasi pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2d hybrid animation dengan Pemanfaatan Graphic. | Hasil dari film animasi ini mengandung nilai edutainment baik secara moral maupun religious serta dapat menghibur anak-anak usia 2-8 tahun. |
|----|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan ini sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam pembahasan ini dijelaskan mengenai Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Manfaat, Metodologi Penelitian Sistematika Penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada pembahasan ini dijelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan perancangan sistem, metodologi yang digunakan serta aplikasi yang digunakan dalam menyelesaikan sistem yang dirancang.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada pembahasan ini dijelaskan tentang analisa sistem yang sedang berjalan dan perancangan sistem yang diusulkan.

#### **BAB IV :HASIL DAN UJI COBA**

Pada pembahasan ini berisi tentang tampilan hasil dan uji coba sistem yang dirancang.

#### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada pembahasan ini menjelaskan kesimpulan dan saran penulisan dari sistem yang dirancang..