

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Salah satu perkembangan yang menarik dari dunia komputer adalah pada bidang grafika dan multimedia. Perkembangan komputer grafis, terutama 3D Studio saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Penyajian dengan menggunakan komputer grafis, mampu menutupi kelemahan teknik persentase dalam hal keterbatasan menampilkan efek realistis dari penyajiannya. Dengan kemampuan yang mendekati sempurna, komputer grafis sangat membantu para pengguna komunikasi visual dalam menggambarkan suatu ide menjadi sebuah karya visual.

Di Indonesia, olahraga paralayang mulai dikenal luas masyarakat. Olahraga Paralayang adalah salah satu cabang olahraga terbang bebas. Paralayang dapat diartikan sebagai sebuah parasut yang dapat diterbangkan dan dapat mengangkat badan penerbang. Kondisi topografi alam Indonesia yang berbukit dan pegunungan yang indah mendorong timbulnya olahraga paralayang. Beberapa dekade yang lalu olahraga paralayang dianggap terlalu berbahaya oleh masyarakat. Kondisi ini mendorong upaya yang terorganisir guna meningkatkan teknik dan prosedur keselamatan. Seiring berjalannya waktu dan adanya proses perbaikan baik dalam metode latihan, sistem keselamatan atlet teknologi olahraga paralayang berkembang luas baik lokal maupun nasional. Olahraga paralayang

tidak hanya sebagai sarana untuk menyalurkan hobi olahraga yang memacu adrenalin atau sebagai ekspresi jiwa petualang.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis sangat tertarik untuk membuat **“Perancangan Animasi 3D Paralayang”**. Animasi ini diharapkan berguna khususnya bagi penulis dan umumnya untuk masyarakat yang sangat gemar olah raga *extreme* sebagai media informasi dalam bentuk animasi 3 dimensi tentang sebuah olah raga *extreme* yang tetap aman untuk dilakukan.

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

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

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

1. Masih sedikitnya video animasi 3 dimensi tentang olahraga paralayang.
2. Masih sedikitnya tampilan visualisasi perancangan animasi 3 dimensi paralayang dalam bentuk digital.

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

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah diuraikan tersebut di atas maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah :

1. Bagaimana membuat ataupun merancang video animasi paralayang dalam bentuk 3 dimensi?
2. Bagaimana menghasilkan desain visualisasi dalam bentuk digital perancangan animasi olahraga paralayang agar terlihat realistis?

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

Adapun batasan masalah yang penulis kemukakan dalam penulisan skripsi perancangan animasi paralayang adalah sebagai berikut:

1. Perancangan video animasi ini dirancang dengan *software* 3Ds Max Versi 2009.
2. Animasi ini hanya berupa video dan hanya menampilkan animasi olahraga paralayang yang sedang terbang.
3. Perancangan yang dibangun untuk membuat video animasi 3 dimensi paralayang dibangun dengan menggunakan *software* 3Ds Max 2009 dan tanpa menggunakan *script* dan hanya diberikan efek animasi seperti efek pencahayaan, efek suara, efek pergerakan dan lain sebagainya yang memanfaatkan fasilitas yang ada di *software* 3Ds Max 2009.

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

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

Adapun yang menjadi tujuan penulis dalam pembuatan perancangan video animasi Perancangan Animasi 3D Paralayang ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat video animasi 3 dimensi olahraga paralayang yang terlihat realistis sehingga menarik peminatnya.
2. Perancangan animasi ini diharapkan dapat membantu para olahragawan untuk mempromosikan olahraga Paralayang agar dapat dikenal oleh masyarakat, sehingga masyarakat tahu tentang salah satu olahraga yang cukup *extreme* tapi tetap aman untuk dilakukan.

### **I.3.2 Manfaat**

Adapun manfaat yang diharapkan penulis untuk dicapai dari hasil perancangan skripsi ini adalah:

1. Mampu mengembangkan suatu ide kreatif atau gagasan kedalam bentuk animasi 3 dimensi.
2. Sebagai suatu sarana pembelajaran bagi penulis dalam merancang media penunjang promosi dan juga sebagai media informasi tentang salah satu olahraga *extreme* yaitu video animasi 3 dimensi paralayang.

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

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

#### **I.4.1 Studi Kepustakaan (*Library Reaserch*)**

Penulis melakukan studi kepustakaan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan teori tentang pembuatan animasi 3D seperti perancangan animasi 3D dengan *software* 3Ds Max 2009.

#### **I.4.2 Metode Analisa**

Dalam penganalisaan tersebut menggunakan 2 metode analisa yaitu :

##### **a. Metode Anallisa Deskriptif**

Metode analisa deskriptif yaitu proses pengumpulan, mengklarifikasikan dan menganalisa data untuk menafsirkan sehingga diperoleh gambaran yang jelas mengenai fakta yang akan dirancang.

#### b. Metode Analisa Deduktif

Metode analisa deduktif yaitu suatu metode dari kesimpulan umum beberapa teori-teori secara umum yang telah diterima sebagai sesuatu kebenaran, selanjutnya menuju pada kesimpulan khusus berupa fakta yang berlaku dalam kenyataan yaitu fakta-fakta yang ada dalam perancangan ini.

#### **I.4.2 Internet**

Penulis melakukan juga pencarian informasi melalui media internet guna melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini. Salah satu informasi yang dicari melalui media internet adalah tentang apa itu olahraga paralayang serta jenis-jenis daripada olahraga paralayang tersebut.

#### **I.5. Sistematika Penulisan**

Langkah dan tahapan yang ditempuh dalam menyelesaikan penulisan ini adalah :

#### **1.6 Keaslian Penelitian**

Setiap penelitian yang dilakukan memiliki bukti keaslian, dimanan keaslian tersebut juga di bandingkan dengan penelitian – penelitian yang lainnya.

Penelitian pertama diangkat oleh Budi Setiawan dari Fakultas STMIK GI MDP dengan judul “Perancangan Animasi 3Dimensi Bungee jumping” Kemudian penelitian yang kedua Frestika Cahyo Hakim dari Fakultas STMIK LOGIKA dengan judul

“PerancanganAnimasi 3Dimensi Terjun payung” Untuk lebih jelas nya perbandingan-perbandingan tersebut dpat di lihat pada table I.I. sebagai berikut.

**Tabel 1.1. Keaslian Penelitian**

<b>No</b>	<b>Peneliti</b>	<b>Judul</b>	<b>Hasil</b>	<b>Perbedaan</b>
1	Budi Setiawan (2011)	Perancangan Animasi 3D Bungee jumping	Bungee jumping	Pembuatan Bungee jumping
2	Frestika Cahyo Hakim (2012)	Perancangan  Animasi 3Dimensi  Terjun payung	Animasi Terjun payung	Pembutan Terjun payung

**BAB I PENDAHULUAN**

Dalam BAB ini di bahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, 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 objek olah raga paralayang, membahas tentang pengertian desain grafis, animasi, modeling, rendering, dan 3D Max.

**BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM**

Pada BAB ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan animasi 3D Paralayang serta penjelasan dari pembuatan objek yang dirancang.

**BAB IV HASIL DAN UJI COBA**

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 penulis laporan Skripsi ini yang berisikan kesimpulan atas hasil analisa dan perancangan serta berisikan saran-saran.