

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Animasi komputer di Indonesia marak bermunculan dalam iklan – iklan dilayar televisi. Untuk memenuhi kebutuhan pembuatan animasi komputer bagi tujuan anda, seperti demo untuk presentasi yang lebih menarik atau menunjang para designer atau arsitek dalam mewujudkan ide – ide dalam bentuk animasi komputer dari objek yang telah dibuat tampil menarik, penggunaan 3D Max akan memberi nilai tambah.

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi demikian mudan 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 dua dimensi atau tiga 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.

Manusia adalah makhluk sosial yang diciptakan tuhan sebagai satu-satunya makhluk yang berbudaya. Budaya Melayu memiliki identitas kepribadian pada umumnya yaitu adat-istiadat Melayu, bahasa Melayu, dan beragama Islam. Maka dari itu jika diperhatikan adat budaya melayu tidak lepas dari ajaran agama Islam yang menyiratkan norma sopan-santun dan tata pergaulan orang Melayu.

Budaya melayu merupakan ciri khas dari daerah melayu yang dihasilkan dalam kehidupan orang – orang melayu. Salah satu daerah yang ditempati orang – orang melayu adalah propinsi riau. Namun abad ke – 21 daerah riau sudah terbagi menjadi dua propinsi yaitu riau daratan yang ibu kotanya Pekanbaru dan kepulauan riau yang ibu kotanya Tanjung Pinang. Walaupun sudah terpecah menjadi dua propinsi namun pada hakikatnya tetaplah sebagai propinsi riau yang kaya akan budaya melayu serta peninggalan – peninggalan sejarah melayu. Sebagai propinsi yang mayoritas penduduknya adalah orang melayu, riau menjadi pusat pariwisata yang unik bagi orang – orang yang ingin mengenal budaya dan kehidupan orang – orang melayu. Bagi orang melayu yang tinggal didesa mayoritas masyarakat melayu riau bermata pencaharian sebagai petani, nelayan, buruh dan perkebunan. Sedangkan orang melayu yang tinggal dikota kebanyakan bekerja dalam sektor dinas, seperti perindustrian, perdagangan, pengangkutan dan lain – lain.

Perubahan kebudayaan adalah adanya ketidak sesuaian unsur -unsur kebudayaan yang saling berbeda, sehingga terjadilah keadaan yang tidak sesuai dengan fungsinya bagi kehidupan. Perubahan kebudayaan terjadi dikarenakan kurangnya kesadaran masyarakat tentang pemahaman dan penerapan adat melayu yang perlu dilestarikan. Banyak generasi muda yang tidak sadar akan pentingnya seni budaya melayu walaupun juga tidak dilarang menggunakan seni budaya global. Dengan adanya animasi pengenalan suku adat melayu diharapkan sangat membantu untuk lebih mudah memahami dan menerapkan adat budaya melayu yang sesuai dengan fungsinya bagi kehidupan.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka penulis dalam melakukan penyusunan tugas akhir ini mengangkat judul : **“Perancangan Dan Pembuatan Animasi Tentang Pengenalan Suku Adat Melayu”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1 Identifikasi Masalah

Pada penulisan Tugas Akhir ini akan disampaikan pembahasan mengenai Perancangan Dan Pembuatan Animasi Tentang Pengenalan Suku Adat Melayu dengan menggunakan *software 3D Max*. Adapun identifikasi masalah yang ada pada penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya animasi pengenalan suku adat melayu berbasis 3 dimensi.
2. Kurangnya animasi yang berhubungan dengan tradisi melayu yang menunjang proses pembelajaran menggunakan komputer.
3. Perlu diciptakannya suatu tampilan animasi yang berhubungan dengan adat melayu yang menunjang proses belajar yang *efektif* dan *efisien*.

I.2.2. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang akan dibahas pada Tugas Akhir ini :

1. Bagaimana menghasilkan animasi pengenalan suku adat melayu dengan bantuan media komputer ?
2. Bagaimana memberikan informasi yang lebih jelas dalam animasi tentang pengenalan suku adat melayu ?

3. Bagaimana membuat animasi pengenalan suku adat melayu agar dapat lebih mudah dipahami ?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas pada Tugas Akhir ini :

1. Perancangan dan pembuatan animasi ini dibuat sederhana dengan menggunakan Autodesk 3D Max sebagai perancang objek tiga dimensi.
2. Animasi semata – mata hanya menunjukkan video animasi yang dirancang secara *offline*.
3. Animasi ini hanya menggambarkan rumah tradisional, senjata tradisional, alat musik tradisional, dan pakaian adat melayu riau.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui apa itu 3D Max dan memahami animasi yang dihasilkan.
2. Merancang dan membuat animasi pengenalan suku adat melayu yang akan ditampilkan dilayar komputer atau laptop secara *real* sehingga tampilannya tampak nyata.
3. Menampilkan suatu objek tiga dimensi kedalam sebuah animasi untuk menarik peminat sebagai hiburan maupun media pembelajaran.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh melalui pengerjaan Tugas Akhir ini adalah :

1. Penyusun dapat mengembangkan perangkat lunak dalam bentuk animasi 3D Max.
2. Memperoleh pemahaman mengenai perancangan dan pembuatan animasi tentang pengenalan suku adat melayu menggunakan 3D Max sebagai sarana pembelajaran.
3. Dengan adanya animasi ini dapat membantu pengguna mengilustrasikan tentang rumah tradisional, senjata tradisional, alat musik tradisional maupun pakaian tradisional suku melayu riau.

I.4. Metodologi Penelitian

Dalam memperoleh data – data dan keterangan yang berhubungan dengan penulisan Tugas Akhir ini, penulis melakukan cara :

I.4.1 Analisa Sistem

Metode merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan suatu kasus. Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian serta menyelesaikan masalah adalah :

A. Metode Kepustakaan (*Library Research*)

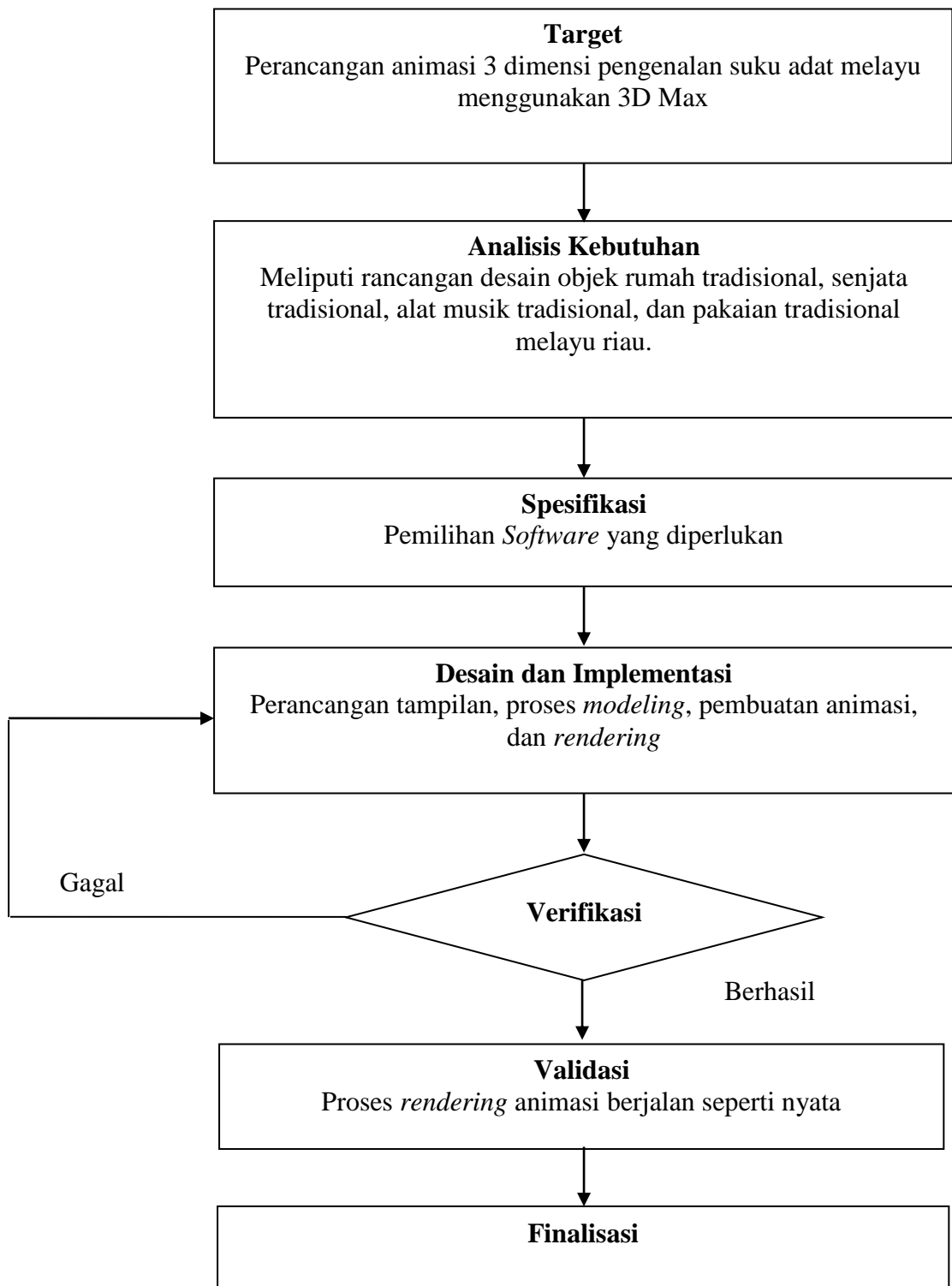
Adalah metode yang digunakan dengan cara menggunakan referensi dari buku – buku yang mendukung Tugas Akhir penulis.

B. Searching

Adalah metode yang dilakukan dengan cara mencari bahan – bahan yang mendukung penulisan Tugas Akhir melalui internet.

I.4.2 Prosedur Perancangan

Langkah – langkah yang dibentuk dalam perancangan animasi pengenalan suku adat melayu dengan menggunakan 3d max ini dimulai dari proses tampilan, modelling, pembuatan animasi serta proses rendering. Adapun prosedur perancangan dapat kita lihat pada gambar I.1 dibawah ini :



Gambar I.1 Prosedur Perancangan

1. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini penulis merancang pembuatan rumah adat, pakaian adat dan alat tradisional adat melayu 3 dimensi, agar dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang terdapat pada hasil analisa. Hal – hal yang dirancang antara lain :

1. Desain tampilan
2. Pembuatan animasi
3. Proses rendering

2. Spesifikasi

Spesifikasi minimal yang dibutuhkan untuk membuat animasi ini :

1. Software 3D Max 2012
2. Spesifikasi *hardware* yang digunakan :
 - Intel Core™ i3
 - CPU Processor Intel Core™ i3 2.93 GHz
 - Memori 2Gb

3. Desain dan Implementasi

Desain animasi dirancang modelling, setelah bahan terkumpul maka dibuatlah desain yang sesuai dengan perancangan. Setelah desain selesai dibuat, implementasi dilakukan bersifat *offline* yang akan dirancang ini terdiri dari rumah tradisional, senjata tradisional, alat musik tradisional, dan pakaian tradisional melayu riau berbasis 3 dimensi.

4. Verifikasi

Setelah jelas spesifikasi dan desain selanjutnya dilakukan pembuatan animasi dengan memanfaatkan masing – masing fungsi. Untuk mengetahui

apakah pemanfaatan masing - masing fungsi sudah dapat bekerja dengan baik perlu dilakukan verifikasi. Dengan demikian bila ada kesalahan atau kekurangan dapat diperbaiki terlebih dahulu sebelum dirangkai menjadi kesatuan animasi yang utuh dan siap dipakai.

5. Validasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian animasi secara menyeluruh meliputi pengujian fungsional. Pengujian fungsional dilakukan untuk mengetahui bahwa animasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

6. Finalisasi

Pada tahap ini animasi sudah menjadi animasi yang sesuai dengan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai, dan animasi sudah menjadi animasi yang bisa dipakai dalam format AVI.

I.5. Sistematika Penulisan

Untuk merancang seluruh hasil penelitian, maka penelitian ini dibagi dalam 5 (lima) bab pembahasan, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta metodologi penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang 3D Max dan tujuan mempelajari 3D Max sebagai dasar dalam proses

perancangan dan pembuatan desain tampilan rumah tradisional, senjata tradisional, alat musik tradisional, dan pakaian tradisional melayu riau membahas tentang tampilan desain grafis, animasi, modeling, rendering dan 3D Max.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang tata kerja dan metode yang digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan animasi pengenalan suku adat melayu dengan menggunakan 3D Max.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini berisi tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan desain dari perancangan dan pembuatan animasi pengenalan suku adat melayu, menggunakan 3D Max.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penulisan Tugas Akhir ini yang berisi kesimpulan dan saran perbaikan dimasa yang akan datang.