

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang

Animasi merupakan suatu rangkaian gambar diam secara *inbetwin* dengan jumlah banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak). Terdapat beberapa jenis animasi yang sering diproduksi, mulai dari animasi dua dimensi atau animasi tiga dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat seperti aslinya. Autodesk 3D Max 2009 merupakan aplikasi yang menyediakan fitur-fitur canggih untuk pemodelan desain 3D, desain animasi, serta tools rendering. Pembuatan objek animasi awal mulanya hanya diproduksi secara manual yaitu dengan cara menggambar manual diatas kertas *frame-per-frame* yang membutuhkan waktu yang sangat lama, dan kemudian dengan kemajuan teknologi sekarang ini banyak objek-objek animasi diproduksi secara digital yang dapat mempersingkat produksi lebih cepat.

Salah satunya animasi tarian gangnam style yang dibuat dalam bentuk animasi agar mengenalkan tarian dari korea ini kepada masyarakat untuk lebih mengetahui tarian ini, tentunya akan menambah pengetahuan masyarakat juga sebagai media hiburan kepada masyarakat. Tarian gangnam style ini sering disebut juga tarian berkuda yang diperkenalkan oleh PSY artis dari korea. Tarian berkuda ala PSY adalah tarian yang dikombinasikan tarian shuffle dance dengan gaya menunggang kuda.

Tarian berkuda itu sendiri memiliki makna yaitu tarian dimana ada kuda yang tak kelihatan dan kau coba menungganginya. Seiring dengan perkembangan jaman dinegara korea tetapi mereka selalu membuat inovasi-inovasi terbaru untuk lebih memperkenalkan budaya mereka terhadap dunia. Berdasarkan uraian diatas, untuk lebih memotivasi masyarakat Indonesia untuk lebih bermotivasi maka penulis memilih judul **“Rancang Bangun Animasi Tarian Gangnam Style”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Seiring perkembangan teknologi semakin pesat sehingga *user* dapat mengetahui tarian dari korea dan mempelajarinya tanpa harus melihatnya langsung.
2. Belum adanya animasi mengenai tarian gangnam style yang dirancang untuk memotivasi masyarakat Indonesia.
3. Menyesuaikan setiap gerakan tari pada perancangan animasi 3 dimensi.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang animasi tarian berkuda yang berasal dari Negara korea ?
2. Bagaimana cara memperkenalkan tarian gangnam style tersebut kepada generasi muda ?

3. Bagaimana cara menarik perhatian si pengguna dalam menanggapi tarian 3D Animasi Tarian Gangnam Style ?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam Tugas Akhir ini antara lain:

- a. Menggunakan Autodesk 3D Max sebagai perancang objek tiga dimensi.
- b. Animasi 3D sebagai media pembelajaran dan hiburan mengenai tarian gangnam style.
- c. Perancangan animasi ini hanya difokuskan pada animasi tarian gangnam style sederhana yang berupa gerakan tari.
- d. Hasil dari perancangan animasi tarian gangnam style ini disajikan dalam video yang memiliki waktu yang terbatas.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah:

1. Memberikan pemahaman tentang gerakan-gerakan tarian gangnam style.
2. Animasi 3 tarian *gangnam style* ini dibuat hanya untuk mengetahui salah satu tarian yang ada dikorea dan sebagai media hiburan.
3. Memberikan pembelajaran khususnya tentang pembangunan animasi 3 dimensi dan tentang tarian gangnam style.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dengan dilakukannya penelitian ini antara lain:

1. Untuk memperkenalkan tarian *gangnam style* ini kepada setiap masyarakat untuk lebih termotivasi lagi.
2. Memperkecil ruang untuk melihat objek secara menyeluruh untuk menampilkan objek tiga dimensi dalam bentuk nyata.

I.4. Metode Penelitian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

I.4.1. Analisa Sistem

Mempelajari pembuatan *Animasi tarian gangnam style* yang ada sekarang dengan menggunakan pengumpulan data dengan teknik pengumpulan data yaitu:

A. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi kepustakaan untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan tarian *gangnam style* melalui buku-buku, artikel-artikel ataupun penelusuran melalui internet sehingga dapat memperoleh materi pembahasan yang lebih luas.

B. Observasi (Pengamatan)

Penulis Melakukan observasi atau pengamatan secara langsung kebidang yang melaksanakan kegiatan objek penelitian guna memperoleh data atau gambaran serta keterangan terhadap system yang sedang berjalan.

I.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, 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 animasi tarian gangnam style, modeling, rendering, dan 3Ds Max.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan animasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan Tugas Akhir ini yang berisikan kesimpulan atas hasil analisis dan perancangan serta berisikan saran-saran.