

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era saat ini media yang paling efektif dalam pengenalan suatu alat adalah menggunakan sebuah *video* di sosial media, tak bisa dipungkiri lagi *video* di sosial media merupakan media yang bisa membuat masyarakat lebih mudah untuk melihat dan merasa tertarik pada alat tersebut apalagi menggunakan media animasi 3D. seiring dengan teknologi yang semakin berkembang animasi 3D telah menjadi bagian kehidupan bagi masyarakat di negeri ini. Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi dan juga penyampai pesan. Animasi juga sanggup menyampaikan pesannya secara lebih efektif karena mengandung unsur *video* dan audio, jika dibandingkan dengan media lainnya seperti buku teks atau seminar. Dan pada kenyataannya sampai sekarang pengenalan dasar alat-alat arung jeram masih berupa buku teks yang turun menurun dari masa ke masa.

Dalam tugas akhir ini penulis akan membuat sebuah *video* animasi 3D tentang pengenalan dasar alat-alat arung jeram. Arung Jeram ini adalah sebuah olah raga arus deras yang memiliki berbagai macam alat-alat yang digunakan untuk setiap kegiatannya. Setiap alat yang digunakan memiliki jenis dan fungsi tersendiri seperti perahu karet, pelampung, dayung, helem, pompa, tali lempar, tali penyelamat, peluit. Mengapa *video* ini menggunakan animasi 3D karena animasi dalam *video* akan lebih menarik pengiat arung jeram dibanding dengan buku teks dan juga bisa membuat *video* tersebut mudah diingat. Apalagi sebuah *video* akan

lebih hidup dengan menambahkan animasi grafik dan animasi kartun baik 2 dimensi atau 3 dimensi serta ditunjang gerakan-gerakan lucu didalamnya. Maka dari itu penulis membuat *video* pengenalan dasar alat-alat arung jeram ini menggunakan *video* animasi. Diharapkan, melalui *video* animasi ini pengiat arung jeram dapat lebih mudah mengerti, memahami, mengenal, alat-alat arung jeram ini dengan mudah, sehingga dalam pelaksanaannya apabila penggiat arung jeram berkegiatan arung jeram sudah tidak awam atau mengenal dengan baik alat-alat tersebut dan dapat menggunakan sesuai dengan fungsinya, agar dapat mengurangi resiko kecelakaan saat berkegiatan arung jeram.

1.2 Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang masalah diatas masa rumusan masalah pada pengenalan dasar alat-alat arung jeram adalah, bagaimana mengenalkan alat-alat dasar arung jeram kepada penggiat olah raga arung jeram menggunakan *video* animasi 3D.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *video* animasi 3D tentang pengenalan dasar alat-alat arung jeram ini penulis member batasan yang sangat jelas yaitu bagaimana membuat *video* animasi 3D yaitu:

1. *Video* animasi ini hanya sebatas untuk pengenalan dasar saja kepada penggiat.
2. Animasi yang digunakan adalah animasi 3 dimensi.

3. Pengenalan dasar alat-alat arung jeram ini hanya sebatas mengenalkan nama, bagian-bagian, dan fungsinya. Seperti perahu, pelampung, dayung, helem, pompa, tali penyelamat, tali lempar dan peluit.
4. Adapun *software* yang digunakan adalah : *3D Max* dan *Adobe After Effect*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu video animasi 3 dimensi yang dapat mengenalkan kepada penggiat mengenai alat-alat dasar arung jeram, agar penggiat dapat mengenal dan mengetahui fungsi secara semestinya sehingga bisa mengurangi resiko kecelakaan saat berkegiatan arung jeram.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Dengan penyusunan skripsi ini berarti penulis menerapkan ilmu yang di dapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yaitu penerapan teknik animasi dalam suatu produk IT. Dan juga memanfaatkan ilmu yang pernah di dapat dalam menggunakan 3D Max 2007.

2. Bagi Kalangan Pembaca

Berdasarkan penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai pengenalan dasar alat-alat arung jeram dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat video animasi tiga dimensi (3D).

3. Bagi Kalangan Penggiat

Pembuatan skripsi ini dimaksudkan untuk memudahkan para penggiat, senior-senior maupun operator-operator arung jeram untuk mengenalkan kepada calon-calon penggiat atau para penggiat baru tentang dasar alat-alat arung jeram.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode Wawancara

Penulis bertanya dan berkonsultasi dengan pemilik alat-alat arung jeram.

2. Metode Observasi

Yaitu peninjauan dan mengamati ketempat/ basecamp pemilik alat-alat arung jeram untuk mengetahui lebih jelas mengenai alat-alat yang digunakan.

3. Metode Keperustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku atau tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses pembuatan video animasi tiga dimensi (3D) yang dapat di peroleh perpustakaan maupun file-file dari internet.

1.7 Sistematka Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Pada Bab ini mengurai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulis

Bab II : Dasar Teori

Pada bab ini konsep dasar animasi, prinsip animasi, jenis-jenis teknik video animasi, jenis animasi tiga dimensi (3D), Proses produksi, dan software yang akan digunakan.

Bab III : Analisis dan Perancangan

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan video animasi, kemudian menggambarkan bentuk yang akan dimasukan kedalam proyek pembuatan video animasi tiga dimensi (3D), dan menganalisa kebutuhan dan analisi kelayakan dari video animasi demensi (3D).

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, tahapan pembuatan animasi 3D yang telah dibuat, serta *compositing*, *editing* dan *renderingnya*, dan uji coba dari animasi.

Bab V : Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran.