

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi saat ini membuat banyaknya bermunculan produk digital kreatif seperti *game*, animasi, *template digital* maupun media interaktif. Salah satu produk digital kreatif yang memiliki banyak manfaat dalam penyampaian informasi dan simulasi adalah media interaktif. Media interaktif dapat di padukan dengan semua elemen multimedia untuk menghasilkan sebuah karya teknologi yang memberikan stimulan kepada penggunanya.

Di Indonesia, industri kreatif dalam bidang media interaktif memiliki peluang yang layak untuk di perhitungkan, hal ini di tandai dengan tetap eksisnya perusahaan Indonesia yang berfokus pada pembuatan media pembelajaran. Sebagai contoh, PT Akal Interaktif (AKAL) yang secara konsisten selalu memusatkan perhatian pada usaha-usaha pengembangan produk-produk multimedia untuk kepentingan pendidikan.

Salah satu hal yang ada di media interaktif ialah animasi. Hal ini menjadikan animasi menjadi salah satu aspek penting dalam industri kreatif di Indonesia saat ini. Akan tetapi, animasi dengan tema seni bela diri belum banyak bermunculan baik itu berupa film ataupun media interaktif sebagai referensi serta simulasi. Seni bela diri memiliki potensi yang sangat menarik untuk di terapkan dan di kembangkan dengan kecanggihan teknologi.

Dari fenomena di atas penulis tertarik untuk mencari suatu gagasan pengembangan media interaktif dalam bentuk yang berbeda namun masih berhubungan dengan seni bela diri. Perpaduan antara seni bela diri karate yang dipadu dengan teknologi mampu menghasilkan sebuah animasi bela diri yang memberikan kesan tersendiri kepada penontonnya, di mana fokus penulis pada penelitian ini adalah menerapkan teknik *pose to pose* pada animasi 3D untuk menghasilkan media interaktif animasi 3 dimensi jurus bela diri karate aliran shotokan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat media interaktif animasi 3D seni bela diri karate dengan mengaplikasikan teknik *rigging* dan animasi *pose to pose* ?
2. Bagaimana menggabungkan buku dan video gerakan bela diri karate dalam satu media interaktif yang padu ?
3. Apakah penyampaian filosofi gerakan bela diri karate dalam bentuk media interaktif mudah untuk dipahami ?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, maka materi yang ada di media interaktif film animasi ini hanya dibatasi pada :

1. Penelitian ini merupakan media interaktif animasi tiga dimensi yang di buat dengan menggunakan *software* DAZ3D Studio,Corel Draw X5 ,Adobe Premiere Pro CS 6 dan Adobe Flash Professional CS6 .
2. Media interaktif animasi 3D ini berjalan pada *platform dekstop* berbasis Windows.
3. Media interaktif animasi 3D ini hanya menampilkan satu rangkaian jurus bela diri karate aliran shotokan tahap 1 *heian shodan* yang terdiri dari 21 gerakan.
4. Media interaktif animasi 3D ini hanya memberikan penjelasan singkat sejarah karate aliran Shotokan dan jurus Shotokan tahap 1 *Heian Shodan*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Penulis dapat melakukan eksperimen tentang media interaktif dan teknik animasi *pose to pose* pada karakter manusia, sehingga dapat mengetahui tahap – tahap dalam perancangan media interaktif,teknik *rigging* dan animasi 3D.
2. Menambah pengalaman dan wawasan dalam pembuatan media interaktif.
3. Mampu mencari, mengetahui, menganalisa dan mendata ke dalam bentuk laporan yang tersusun baik dan sistematis.

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Ikut berpartisipasi dalam meramaikan perkembangan industri kreatif saat ini.
2. Sebagai portofolio penulis yang kelak akan berguna saat melamar pekerjaan di bidang animasi.
3. Menambah literatur perpustakaan dan bahan pertimbangan yang berhubungan dengan penyusunan karya ilmiah untuk di jadikan bahan acuan.

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis ajukan yaitu :

1. Bagi mahasiswa :
 - a. Mengembangkan ide, kreatifitas dan imajinasi serta memperluas wawasan mahasiswa.
 - b. Mendapatkan pengalaman yang sesuai dengan bidang keahlian yang di minati.
2. Bagi masyarakat :
 - a. Multimedia interaktif animasi tiga dimensi ini dapat di jadikan referensi jurus dasar bela diri karate serta dapat di jadikan referensi konten animasi 3D untuk *film* maupun *game*.

1.5 Metode Penelitian

Metode-metode penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan bersumber dari jurnal ilmiah internasional, jurnal ilmiah nasional, buku, atau white paper yang didapat dari internet, perpustakaan dan koleksi buku pribadi untuk mendapatkan konsep teori yang mendukung eksperimen.

2. Metode Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah mengamati dan mempelajari video dan gambar yang berhubungan tentang multimedia interaktif, animasi 3D dan seni bela diri karate.

1.5.2 Metode Analisis

1.5.2.1 Analisis Kinerja (*performance*)

Adalah kemampuan dari hasil eksperimen dalam membuat pergerakan sehingga dapat mempermudah penggunaan dari pemakai.

1.5.2.2 Analisis Informasi (*information*)

Informasi merupakan komoditas yang krusial bagi pemakai akhir. Evaluasi terhadap kemampuan objek eksperimen dalam menghasilkan suatu pergerakan yang diinginkan perlu dilakukan untuk menangani masalah yang muncul.

1.5.2.3 Analisis Efisiensi (*efficiency*)

Efisiensi menyangkut bagaimana menghasilkan *output* sebanyak-banyaknya dengan *input* sekecil mungkin.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dari eksperimen ini adalah rincian secara menyeluruh dari siklus pengembangan media interaktif yang mencakup : langkah demi langkah fungsi dari masing-masing tahapan, aturan – aturan yang harus dijalankan, standar kualitas dan pelaksanaan dari masing-masing tahapan.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam proses pengembangan objek eksperimen terdapat berbagai proses yang perlu dilakukan sebagai syarat untuk membuat sebuah model dan rig 3D yang telah terancang dengan baik. Proses pengembangan terdiri dari beberapa tahap utama, walaupun didalam setiap tahap tersebut terdapat berbagai fase lainnya yang dapat dijalankan sesuai kebutuhan pengembangan. Tahap-tahap tersebut perlu dilakukan, guna mendapatkan sebuah hasil yang layak.

1.5.5 Metode Testng

Metode testing yang digunakan dalam eksperimen ini adalah dengan melakukan test dari setiap halaman media interaktif yang sudah dibuat apakah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan harus terstruktur dan mudah di mengerti,oleh karena itu penulis akan menyajikan lima bab yang berisi uraian secara garis besar laporan yaitu :

BAB I. Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang,batasan masalah,maksud dan tujuan,metode penelitian,dan sistematika penulisan.

BAB II. Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang teori teori yang menjadi landasan penelitian dan teori teori pendukung lainnya,serta penjelasan tentang multimedia interaktif dan gambaran umum tentang seni bela diri karate.

BAB III. Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi hal hal mengenai analisis dan perancangan yang di gunakan,baik metode pengumpulan data yang berhubungan dengan topik,alat dan bahan penelitian serta rancangan pembuatan media interaktif animasi 3D.

BAB IV. Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga implementasi aplikasi.

BAB V. Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari proses perancangan animasi dan saran untuk pengembangan media interaktif 3D di masa yang akan datang.