

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tari Cakalele adalah seni tari tradisional yang berasal dari Maluku. Seni tari merupakan kesenian warisan nenek moyang yang sebaiknya dilestarikan. Proses pelestarian mengalami kesulitan ketika orang mengalami kesulitan untuk melihat dan mempelajari secara langsung. Tari Cakalele biasanya dimainkan pada upacara adat yang tanggal dan waktunya telah ditentukan.

Masyarakat harus datang ke Maluku untuk melihat tari Cakalele secara langsung. Tari Cakalele dimainkan oleh beberapa penari berdasarkan alur tari yang sudah ditentukan. Beberapa rekaman tari Cakalele telah diunggah ke situs Youtube sehingga dapat dilihat oleh masyarakat umum di seluruh dunia yang terhubung dengan internet. Video tari Cakalele ini dapat dimainkan sesuai keinginan pemirsa tanpa batasan waktu. Video ini memiliki kelemahan hanya memiliki satu sudut pandang dalam satu waktu. Pemirsa tidak dapat melihat tarian dari sudut yang lain dalam satu waktu.

Pengembangan aplikasi animasi 3 dimensi tari Cakalele diharapkan dapat mempermudah akses masyarakat terhadap tari Cakalele sehingga lebih mudah untuk dinikmati dan dipelajari tanpa harus terhubung dengan internet. Pengembangan aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat untuk melestarikan seni tari Cakalele. Orang yang berminat mempelajari tidak harus datang ke Maluku.

Aplikasi animasi 3 dimensi memungkinkan pemirsa dan pelajar dapat melihat penari dari berbagai sudut pandang. Distribusi aplikasi ini dapat membantu promosi pariwisata.

Aplikasi animasi 3 dimensi memiliki keunggulan mampu mengatur navigasi waktu, skala, translasi dan rotasi model sesuai keinginan pemirsa. Navigasi waktu dapat berupa memulai, memberikan jeda, melanjutkan dan menghentikan animasi serta mengatur waktu yang akan dimainkan. Skala dapat digunakan untuk mengatur perbesaran model. Translasi dapat digunakan untuk menggeser model ke kiri, kanan, atas dan bawah. Rotasi dapat digunakan untuk memutar model ke kiri, kanan, atas dan bawah.

Aplikasi animasi 3 dimensi tari Cakalele dikembangkan menggunakan bahasa Actionscript 3 yang merupakan generasi terakhir dari bahasa Actionscript. Actionscript 3 mendukung pengembangan animasi 3 dimensi yang menggunakan Papervision 3D. Papervision 3D adalah pustaka 3 dimensi yang digunakan untuk membuat aplikasi atau animasi 3 dimensi. Aplikasi yang digunakan untuk meng-*edit* dan meng-*compile* skrip adalah Flash Builder 4.5. Aplikasi yang digunakan untuk meng-*edit* model dan animasi adalah 3Ds Max 2009. Aplikasi yang digunakan untuk meng-*edit* citra adalah Adobe Photoshop CS5.5.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mempermudah penyusunan laporan skripsi, maka penulis merumuskan permasalahan: Bagaimana mengembangkan aplikasi animasi 3 dimensi tari Cakalele?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah yang penulis rumuskan.

1. Aplikasi yang dikembangkan adalah aplikasi animasi 3 dimensi tari Cakalele.
2. Bahasa yang digunakan adalah Actionscript 3.
3. Pustaka 3 dimensi yang digunakan adalah Papervision 3D.
4. Sistem operasi yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi adalah Windows 7.
5. Aplikasi yang digunakan untuk meng-*edit* dan meng-*compile* skrip dalam mengembangkan aplikasi tari Cakalele adalah Adobe Flash Builder 4.5.
6. Aplikasi untuk meng-*edit* animasi 3 dimensi yang digunakan adalah Autodesk 3Ds Max 2009.
7. Aplikasi untuk meng-*edit* citra yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS 5.5.
8. Jumlah model penari yang dimainkan adalah 1.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan pengetahuan dan ketrampilan yang dipelajari selama kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan dalam membuat aplikasi 3 dimensi.

3. Mempermudah akses masyarakat terhadap tari Cakalele.

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan informasi dalam penelitian ini adalah metode interview, metode observasi, metode pustaka dan metode dokumentasi.

1.4.1 Metode Interview

Metode interview dilakukan dengan cara melakukan wawancara terhadap narasumber.

1.4.2 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek atau bahan yang diteliti.

1.4.3 Metode Pustaka

Metode pustaka dilakukan dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

1.4.4 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar-gambar yang berkaitan dengan penelitian.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk penyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai konsep dasar yang digunakan untuk membuat aplikasi dan penjelasan mengenai software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan sistem. Analisis berisi kelemahan sistem, kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem. Perancangan sistem berisi perancangan proses dan perancangan antarmuka.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai implementasi dan pembahasan sistem yang sudah dibuat. Implementasi membahas uji coba sistem, manual program, manual instalasi, pemeliharaan sistem serta pembahasan listing program yang telah dibuat.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari permasalahan yang telah dibahas dalam laporan ini untuk pengembangan lebih lanjut.

1.6 Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013											
		April				Mei				Juni			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Identifikasi masalah	■											
2	Pengajuan proposal	■											
3	Persiapan data		■										
4	Desain dan pembuatan program			■									
5	Implementasi dan testing						■						
6	Penyusunan laporan									■	■	■	■