

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi dan multimedia termasuk dunia animasi dapat memudahkan masyarakat untuk menyampaikan ide kreatifnya dalam bentuk 3D. *Modelling* 3D dari suatu objek dapat dilihat sebagai proses lengkap yang dimulai dari mendapatkan data dan berakhir dengan sebuah model 3D yang interaktif. Animasi merupakan suatu teknik yang banyak dipakai dalam dunia film. Saat ini banyak yang bermunculan beraneka ragam cerita dan adegan, contoh adegan laga seperti memukul, menendang, dan bertarung. Proses pembuatan animasi 3D memang membutuhkan persiapan yang matang dan kuat untuk menghasilkan sebuah animasi 3D yang baik dan kualitas yang sangat menarik. Untuk menjadikan sebuah animasi 3D dibutuhkan beberapa tahapan, dari mulai tahap sebelum produksi, proses produksi, hingga proses sesudah produksi [1].

Dayak atau Daya' adalah nama suku asli yang mendiami Pulau Kalimantan. Ada banyak pendapat tentang asal-usul orang Dayak. Pendapat umumnya menempatkan orang Dayak sebagai salah satu kelompok suku asli terbesar dan tertua yang mendiami pulau Kalimantan [2]. Suku bangsa yang tinggal di pulau Kalimantan ini memiliki berbagai produk budaya. Salah satu produk budaya Dayak adalah senjata tradisional yang diberi nama Mandau. Pada dasarnya, mandau ini dibuat untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari bahkan ada dibuat khusus untuk upacara ritual.

Semakin berkembangnya jaman, dalam kehidupan sehari-hari warga dayak untuk berburu dan berladang sudah jarang menggunakan senjata tradisional. Sehingga ada pergeseran budaya dalam menggunakan mandau tersebut. Mandau atau senjata parang dari Dayak ini ditinjau sebagai senjata tradisional yang memiliki kekuatan gaib dimana masyarakat suku dayak memiliki kebiasaan upacara persembahan pada leluhur dan nenek moyangnya. Sampai sekarang penggunaan mandau kebanyakan untuk hal-hal spiritual dan digunakan untuk souvenir.

Desain karakter "Nararyan" ini dibuat dalam *style cartoony* agar lebih menarik dan dapat diterima oleh semua kalangan mulai anak-anak hingga dewasa.

Pembuatan karakter ini tetap tidak bergeser dari tujuan peneliti dalam membuat karakter yang terdapat nilai unsur adat-istiadat dan budaya. Ekspresi dan gerakan yang akan ditampilkan dibuat menyerupai manusia yang dilebih-lebihkan agar dapat menghibur.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menerapkan teknik 3D dalam membuat karakter “Nararyan” ?
2. Bagaimana cara menganimasikan sebuah karakter 3D?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan karakter yang sesuai dengan budaya adat Dayak.
3. Proses pembuatan sebuah karakter 3D.
4. Proses pembuatan animasi dari sebuah karakter 3D.
5. Menggunakan aplikasi 3D Blender dalam pembuatan karakter 3D beserta animasinya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Peneliti dapat merancang karakter yang bernama “Nararyan.”
2. Peneliti dapat memperkenalkan budaya adat Dayak terutama senjata tradisional adat Dayak “Mandau”.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan sebagai gambaran struktur penulisan laporan, serta isi setiap struktur bagian. Struktur bagian tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah,

maksud dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan

Bab II Landasan teori, berisi dasar - dasar teori yang digunakan, dan tinjauan pustaka sebagai dasar acuan pengerjaan skripsi.

Bab III Metodologi penelitian, berisi terkait langkah - langkah penyelesaian masalah dari tahap pengumpulan data, analisis, dan pengimplementasian.

Bab IV Hasil dan pembahasan, berisi terkait hasil dari penyelesaian penelitian dan juga pembahasan penelitian.

Bab V Penutup, berisi terkait rangkuman dari hasil analisis kerja pada bagian sebelumnya serta saran - saran yang diperhatikan guna pengembangan penelitian.

