

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada era modern ini, teknologi semakin berkembang pesat. Kemunculan konten-konten berbasis animasi 2D dan 3D sangatlah signifikan. Animasi menjadi sebuah hiburan yang sangat menarik untuk ditonton karena visualisasinya. Selain itu animasi dapat menjadi media hiburan dan pembelajaran bagi anak-anak bahkan hingga orang dewasa.

Animasi adalah tampilan urutan gambar dalam ruang 3D sehingga menciptakan iluminasi gerakan. Efeknya dalam gambar harus realistis, sehingga mudah dipahami oleh pengguna. Animasi 3D adalah komputer yang dihasilkan yang memberikan ruang objek. Dalam 3D, gambar dan grafik menggunakan 3 dimensi yang memberikan kedalaman karakter dan presentasi, yang terlihat nyata dan hidup. Salah satu konsep menarik yang dapat dipelajari dalam ranah animasi 3D adalah penggabungan gerakan seni bela diri dan parkour, yang dikenal sebagai Ninja Parkour [1].

Parkour sendiri Menurut Rochhausen [2] adalah “suatu kegiatan melewati halang rintang dengan mengkombinasikan beberapa gerakan seakan terlihat mengalir dan dinamis”. Maka dari itu penulis memilih karakter ninja yang sangat cocok dikombinasikan dengan parkour, mengingat sifat ninja yang memiliki gerakan unik dan dinamis. Serta beberapa tehnik beladiri yang mendukung karakter ninja mampu melakukan aktifitas parkour dengan sempurna, yang nantinya semua itu

akan dikemas dalam bentuk video animasi 3D yang di tambah dengan *background* yang penuh dengan energik.

Ninja Parkour menyajikan suatu pengalaman visual yang istimewa dan dipenuhi dengan keterampilan gerak yang luar biasa. Dengan menggunakan unsur-unsur parkour yang melibatkan aspek kecepatan, kelincahan, dan daya tahan, serta elemen seni bela diri yang menonjolkan teknik bertarung yang dinamis, Ninja Parkour membentuk suatu cerita yang menggabungkan keelokan gerakan dengan kekuatan visual.

Sementara itu, gerakan yang khas dalam Ninja Parkour dapat menjadi sumber inspirasi bagi penonton, terutama para pelajar, untuk mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, dan keberanian. Gabungan seni bela diri dan parkour dalam format animasi 3D memberikan kesempatan untuk merangsang minat siswa dalam pembelajaran dan membuka peluang untuk pengembangan keterampilan di luar lingkup akademis yang sangat penting.

Sebagai hasilnya, dasar ini mendorong penyelidikan lebih lanjut terhadap potensi pendidikan dan kreatif dari Ninja Parkour 3D Animation. Penggabungan keindahan gerakan, alur cerita yang menarik, dan teknologi animasi tingkat tinggi menjadikan ide ini sebagai bidang penelitian yang menarik, yang berpotensi memberikan dampak positif pada perkembangan sektor pendidikan dan hiburan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang menjadi bahasan adalah:

1. Bagaimana menggabungkan gerakan ninja dan parkour agar dapat serasi dan di nikmati
2. Bagaimana langkah kerja menggunakan metode *pose to pose* untuk menghasilkan gerak animasi yang terkesan nyata dan halus.

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Gerakan yang diimplementasikan adalah gerakan parkour yang dilakukan seperti gerakan tangan, gerakan berlari, gerakan melompat dari gedung, jatuh dengan gaya, berguling, berputar, salto belakang dan depan, memanjat dinding dan pose sinematik.
2. Menggunakan aplikasi Blender sebagai perangkat lunak animasi
3. Menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS5 sebagai perangkat lunak desain opening animasi
4. Menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2015 sebagai perangkat lunak editing video

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan gerak animasi yang terkesan nyata dan halus, yang ditunjukkan pada sebuah video yang menampilkan gerakan-gerakan parkour yang dilakukan ninja.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun yang menjadi manfaat pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memperkenalkan metode pose to pose kepada pembaca yang sedang mempelajari topik pembuatan film animasi 3D
2. diharapkan pembaca dapat menerapkannya dalam membuat film animasi 3D dengan kualitas gerak animasi yang baik.
3. Dapat menjadi sumber inspirasi bagi penonton, terutama para pelajar, untuk mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, dan keberanian.
4. Sebagai sarana hiburan bagi penonton.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Berikut laporan penelitian disesuaikan untuk dapat mempermudah dan memahami penulisan laporan dan terbagi bab-bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pembahasan bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pembahasan bab ini berisi beberapa teori dan pengertian yang akan dideskripsikan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan tentang perancangan, game, edukasi, android, game edukasi, pengertian dari Flowchart, Activity Diagram dan sekilas tentang Unity dan Visual Studio.

BAB III : METODOLOGI PERANCANGAN 3D ANIMASI

Pada bab ini menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, serta alat bantu (*tools*) yang digunakan seperti hardware maupun software.

BAB IV : PERANCANGAN 3D ANIMASI

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan-tahapan dari pembuatan 3d animasi ninja parkour dimulai dari tahap pembuatan *layout* sampai kepada tahap *final editing*

BAB V : IMPLEMENTASI DAN HASIL

Pada bab ini menjabarkan tentang hasil perancangan dari Video animasi yang telah dibuat sebelumnya menjadi suatu video yang siap di publikasikan ke public

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari berbagai macam kendala yang diambil dari hasil perancangan video animasi 3d Ninja park