

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada teknologi grafik komputer, umumnya yang dikenal adalah 2D (dua dimensi) contohnya gambar, poster, iklan, dan foto yang sering kita lihat di internet ataupun media massa. Setelah melewati era 2D, maka teknologi sekarang memasuki era 3D (tiga dimensi) dimana informasi yang ditampilkan menggunakan 3D merupakan visualisasi sebuah benda atau objek menjadi lebih jelas bahkan sampai mengikuti bentuk aslinya dan dapat dipahami secara baik dan detail.

Animasi 3D adalah animasi berwujud 3 dimensi, dimana karakter yang dibentuk memiliki dimensi panjang (X), lebar (Y), dan dimensi kedalaman (Z). Animasi *pose to pose* sendiri adalah salah satu teknik yang digunakan untuk menggambarkan posisi penting dari sebuah karakter animasi benda atau objek yang menggambarkan titik gerakan.

Kesulitan para pembelajar gerak, khususnya gerak tari yang memiliki teknik gerak tersendiri untuk mendapatkan suatu gerakan yang indah dilihat. Gerakan tari yang indah membutuhkan proses yang tidak mudah, dimana gerak tari ialah gerakan yang menggunakan seluruh anggota tubuh untuk membentuk lekuk tubuh yang benar. Karena tiap gerakannya sangat dibutuhkan dalam penyampaian makna dari sebuah tarian.

Belajar suatu tarian menuntut kecermatan dan kesempurnaan bagi para penari. Dengan seorang guru tari yang berdiri dan mencontohkan gerak secara langsung pun tidak mampu menampilkan secara detail keseluruhan anggota tubuhnya oleh para muridnya. Itulah mengapa setiap latihan tari, para guru tari harus menampilkan gerakan tari secara berulang untuk mendapatkan posisi dan gerak anggota tubuh yang sesuai dan tidak mengubah maknanya.

Berdasarkan hal tersebut, maka pada penelitian ini akan dilakukan “**Pembuatan Aplikasi 3D Viewer dengan Model Animasi Gerak Tari Menggunakan Metode Pose to Pose**” dan akan diterapkan di sanggar tari, ekstrakurikuler siswa sekolah, maupun kegiatan pembelajaran seni tari lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

Bagaimanakah cara melihat secara detail keseluruhan gerak, posisi, maupun lekuk anggota tubuh secara berulang dari berbagai posisi tanpa harus melihatnya secara langsung ?

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan sesuai tujuan, maka penulisan memberikan ruang lingkup penelitian yang dilakukan, antara lain :

1.3.1 Batasan Masalah

Dikarenakan penelitian ini menggunakan model 3D dan membutuhkan spesifikasi komputer diatas standar maka gerakan tidak sepenuhnya dibuat sampai akhir.

1.3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sanggar tari Sangsaka Production, PKOR, Way Halim.

1.3.3 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan selama 3 bulan terhitung dari bulan April 2019.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah Aplikasi 3D *Viewer* yang dapat membantu menampilkan simulasi gerak untuk mempermudah dalam mempelajari suatu gerakan secara detail dari keseluruhan posisi dan sudut pandang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu :

- a. Aplikasi ini dapat membantu menampilkan simulasi suatu gerak dari berbagai posisi.
- b. Membantu si pengguna untuk melihat hal yang detail dari seluruh posisi.

1.6 Sistematika Penulisan

Uraian singkat mengenai sistematika penulisan pada masing – masing bab sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang teori – teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis / peneliti.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang objek penelitian, metode pengumpulan data dalam penyelesaian masalah, dan penjelasan mengenai sistem kerja dan perancangan *software*.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang sistem aplikasi, pengujian aplikasi, serta pemaparan hasil analisa penelitian dan aplikasi.

BAB V Simpulan dan Saran

Pada bab ini berisi tentang rangkuman dari pembahasan, yang terdiri dari jawaban atas perumusan masalah, tujuan penelitian, dan hipotesis. Selain itu berisi tentang saran bagi perusahaan / instansi (objek penelitian) dan saran untuk penelitian selanjutnya, sebagai hasil pemikiran penelitian atas keterbatasan penelitian yang dilakukan.

Daftar Pustaka

Seluruh materi referensi dalam penelitian skripsi yang dicantumkan dalam bab ini.

Lampiran

Data Pendukung untuk melengkapi uraian yang telah disajikan dalam bagian utama ditempatkan dibagian ini.