

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Skateboard adalah sebuah papan khusus yang memiliki empat roda yang digunakan untuk olahraga, dan aktivitas ini dikenal sebagai *skateboarding*. *Skateboard* dapat disebut sebagai olahraga karena melibatkan aspek-aspek fisik yang signifikan seperti keterampilan, koordinasi, keberanian, dan ketahanan. Olahraga ini telah mendapat sambutan di berbagai kalangan, khususnya generasi muda. Sebagai olahraga ekstrem, *skateboarding* melibatkan pengendara (*skateboarder*) dalam melakukan berbagai trik, manuver, dan gaya berkendara di permukaan datar atau di atas berbagai jenis struktur seperti jalanan, trotoar, skatepark, atau fasilitas yang dirancang khusus untuk *skateboard*. *Skateboarder* biasanya melibatkan diri dalam aktivitas yang memerlukan latihan, disiplin, dan kompetisi, seperti berpartisipasi dalam kontes *skateboarding*, menjelajahi berbagai spot *skateboard*, serta terus memperbaiki teknik mereka.

Sebagai bentuk aktivitas fisik dan budaya yang telah ada selama beberapa dekade, *skateboard* mengalami perkembangan signifikan dan meraih popularitas di berbagai negara di seluruh dunia. Dalam beberapa tahun terakhir, olahraga ini telah mendapatkan pengakuan lebih besar, khususnya setelah dimasukkan dalam program Olimpiade pada tahun 2020. Ini menandai tonggak penting dalam sejarah *skateboard*, karena kini olahraga ini diakui secara resmi dan menarik perhatian lebih luas.

Di balik kegembiraan dan kreativitas yang ada, *skateboarding* juga memiliki risiko yang tak bisa diabaikan. Aktivitas ini dapat menyebabkan cedera serius jika tidak dilakukan dengan pengetahuan yang tepat, keterampilan yang memadai, serta peralatan pelindung yang sesuai. Pemahaman akan bahaya *skateboard* sangat

penting, terutama bagi orang tua dan pengasuh yang memiliki tanggung jawab untuk memastikan anak-anak bermain *skateboard* dengan aman. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran dasar yang efektif dan aman bagi anak-anak yang ingin mempelajari *skateboard*.

Salah satu metode yang bisa digunakan untuk pembelajaran dasar *skateboard* adalah melalui media animasi 3D. Dengan perkembangan teknologi terkini, animasi 3D menjadi salah satu solusi inovatif dalam menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik. Teknologi animasi 3D memungkinkan visualisasi gerakan dan teknik *skateboard* yang lebih jelas, sehingga anak-anak dapat mempelajari teknik dasar secara lebih mudah dan memahami cara bermain yang aman. Penggunaan animasi 3D juga dapat menyampaikan pesan terkait keselamatan dengan cara yang lebih efektif, terutama bagi anak-anak yang cenderung lebih visual dalam belajar.

Seiring berkembangnya teknologi, berbagai software animasi 3D seperti Blender, Autodesk Maya, dan Unity memungkinkan pembuatan simulasi dan animasi dengan kualitas yang semakin realistis. Dalam konteks penelitian ini, teknologi Blender digunakan untuk membuat simulasi animasi *skateboard*, di mana teknik-teknik dasar dan penggunaan alat pelindung seperti helm, *knee pads*, dan *arm pads* dapat diperagakan dengan akurat. Selain itu, teknologi ini memungkinkan penyajian materi yang menarik dan dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel dan menarik bagi anak-anak.

"Bodoamat Skate Familia" adalah sebuah komunitas *skateboard* yang aktif di berbagai kegiatan dan acara lokal. Komunitas ini terdiri dari berbagai usia, dengan minat yang sama dalam dunia *skateboarding*. Selain menjadi tempat berkumpul dan berbagi pengalaman, komunitas ini juga berperan dalam mengedukasi anggotanya tentang teknik dasar *skateboard*, keselamatan, dan etika dalam bermain *skateboard*. Namun, metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan belum memanfaatkan potensi teknologi terkini. Hal ini mendorong penulis untuk

mengusulkan implementasi animasi 3D sebagai media pembelajaran dasar *skateboard* yang lebih modern.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan animasi 3D sebagai media pembelajaran dasar *skateboard* bagi anak-anak. Melalui penelitian ini, diharapkan anak-anak dapat mempelajari teknik dasar *skateboard* dengan lebih efektif, memahami bahaya yang terkait dengan olahraga ini, serta mengetahui pentingnya penggunaan perlengkapan keselamatan. Animasi 3D juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan *skateboard* anak-anak secara signifikan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk anak-anak, serta membantu meningkatkan kesadaran akan pentingnya keselamatan dalam bermain *skateboard*. Penggunaan teknologi animasi 3D dalam pembelajaran ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan animasi 3D dapat meningkatkan keterampilan *skateboard* anak-anak.
2. Apakah animasi 3D dapat menjadi media pembelajaran dasar yang efektif dan aman bagi anak-anak dalam mempelajari *skateboard*?

1.3 Batasan Masalah

Agar fokus penelitian tetap terjaga dan ruang lingkup penelitian dapat diidentifikasi dengan jelas, batasan masalah yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi 3D ini akan terbatas pada 5 video yang akan dibuat.

2. Durasi maksimal setiap video adalah 4 menit.
3. Fokus penelitian dibatasi pada anak-anak dengan rentang usia 5-13 tahun.
4. Materi pembelajaran dibatasi pada dasar-dasar *skateboard*, seperti teknik dasar mengendarai *skateboard*, menjaga keseimbangan, dan trik dasar sederhana.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat video animasi 3D sebagai media pembelajaran dasar dalam menggunakan *skateboard* bagi anak-anak.

1.5 Manfaat

Manfaat implementasi animasi 3D sebagai media pembelajaran dasar menggunakan *skateboard* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Visualisasi yang Menarik
Animasi 3D dapat memberikan visualisasi yang realistis tentang teknik-teknik dasar dalam bermain *skateboard*. Hal ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh pemula.
2. Pengalaman Praktis Tanpa Resiko
Animasi 3D memungkinkan pemula untuk mencoba teknik-teknik *skateboard* tanpa risiko cedera. Mereka dapat melihat dan mencoba gerakan-gerakan tertentu sebelum mencobanya.
3. Pembelajaran Mandiri
Pengguna dapat belajar *skateboard* kapan saja dan di mana saja (ruang lingkup yang aman) tanpa kehadiran instruktur. Ini dapat membantu dalam memotivasi pemula untuk terus belajar dan berlatih secara mandiri.
4. Pemahaman yang Lebih Baik
Dengan bantuan animasi 3D, konsep-konsep kompleks seperti mekanisme gerakan, posisi kaki yang benar, dan postur tubuh dapat dijelaskan dengan baik.

5. Aksesibilitas

Video animasi 3D dapat diakses secara *online* maupun *offline* dengan cara mengunduhnya melalui Youtube. Memberikan akses yang mudah bagi semua orang yang ingin mempelajari *skateboard*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memberikan gambaran menyeluruh tentang penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan ini dibagi menjadi 5 bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai landasan teori yang berhubungan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu, dan metode yang digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan tentang metode penelitian yang terdiri dari konsep, pra produksi; *storyboard*, produksi; *modeling*; *texturing*; *animating* dan *rendering*, dan yang terakhir tahapan pasca produksi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil dan pembahasan dari video animasi 3D yang sudah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan serta saran yang dapat membantu pengembangan dalam pembuatan animasi 3D di masa yang akan datang.