

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karate merupakan salah satu seni bela diri yang berasal dari Jepang dan berkembang sebagai salah satu bentuk latihan untuk mempertahankan diri. Karate mulai berkembang di Kepulauan Ryukyu, khususnya Okinawa, yang kemudian dipengaruhi oleh seni bela diri dari Tiongkok dan berkembang menjadi karate seperti yang dikenal saat ini. Seiring perkembangannya, karate tidak hanya digunakan sebagai seni bela diri, tetapi juga berkembang sebagai olahraga yang mengajarkan kedisiplinan, konsentrasi, ketepatan, serta pengendalian diri. Dalam proses pembelajarannya, karate membutuhkan pemahaman gerakan yang tepat karena setiap teknik memiliki posisi tubuh, urutan gerakan, dan koordinasi yang harus dilakukan dengan benar.

Menurut Mecca Puspitaningsari et al. dalam buku Teknik Dasar Karate Kids, karate merupakan salah satu seni bela diri yang mengutamakan kombinasi teknik serangan dan pertahanan diri yang efektif. Seni bela diri ini menekankan penggunaan pukulan, tendangan, serta serangan dengan tangan terbuka, yang dikombinasikan dengan berbagai teknik bertahan untuk menghadapi lawan.

Dalam proses pelatihan karate, latihan secara langsung dengan pelatih masih menjadi salah satu metode utama yang digunakan untuk membantu karateka memahami dan mempraktikkan teknik dasar. Namun, proses tersebut memiliki beberapa keterbatasan, terutama bagi karateka yang tidak dapat mengikuti latihan secara rutin dan membutuhkan media untuk berlatih secara mandiri di luar dojo. Pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi 3D yang mampu memberikan visualisasi gerakan secara lebih jelas serta memungkinkan karateka mempelajari kembali teknik sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 September 2024 dengan pemilik Dojo Ikigai Pekanbaru Bapak Handre Duriana, ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses pelatihan bela diri karate. Salah satu

kendala utama adalah ketidakkonsistenan kehadiran siswa (karateka) akibat keterbatasan waktu dan jarak menuju dojo. Selain itu, durasi latihan yang kurang efisien juga menjadi permasalahan. Waktu latihan sering kali habis untuk pemanasan dan aktivitas yang kurang produktif, sehingga karateka tidak mendapatkan kesempatan memadai untuk mempelajari teknik secara mendalam. Metode pengajaran yang masih bergantung pada arahan langsung dari pelatih dianggap kurang fleksibel, terutama bagi karateka yang ingin berlatih mandiri di luar dojo. Di sisi lain, teknologi yang dapat mendukung pembelajaran karate belum banyak dimanfaatkan. Materi latihan yang tersedia di *platform* seperti *youtube* atau media sosial cenderung bersifat hiburan atau inspirasi, bukan untuk edukasi. Maka dari itu pemilik dojo merasa perlu untuk menyediakan video animasi 3D guna membantu karateka memahami teknik dasar beladiri karate secara mandiri.

Melihat berbagai permasalahan tersebut, diperlukan solusi yaitu pembuatan sebuah video animasi 3D untuk karateka yang ingin mempelajari beladiri karate secara mandiri. Untuk menghasilkan video animasi yang berkualitas tinggi penerapan *lighting*, sinematografi kamera dan *rendering* menjadi aspek yang sangat penting. Hal ini dikarenakan video animasi 3D tidak hanya mengutamakan objek yang dibuat, tetapi juga pengalaman visualisasi yang menarik perhatian penonton.

Penerapan *lighting* berperan dalam memberikan dimensi dan kedalaman pada karakter dan juga lingkungan dalam video animasi 3D, sehingga gerakan yang dihasilkan akan terlihat dengan jelas. Tanpa adanya *lighting* objek akan terlihat gelap dan kaku sehingga mengakibatkan kualitas video animasi 3D yang dihasilkan akan buruk. Untuk memastikan setiap gerakan karate terlihat jelas dan fokus sebagian tubuh yang penting digunakan teknik *three light point*.

Surasa (2022) menjelaskan sinematografi kamera diperlukan untuk menentukan sudut pandang yang tepat agar setiap teknik dapat ditampilkan dengan menarik dan informatif untuk memungkinkan siswa melihat gerakan dari berbagai pandangan yang mendukung pemahaman mereka. Dalam sinematografi kamera digunakan teknik *type of shot* dan *Camera Movement*. *Type of shot* diperlukan untuk memberikan sudut pandang yang beragam dan detail agar setiap gerakan dapat dipahami dengan optimal. Paranata (2024) juga menyatakan bahwa *camera movement* juga berperan penting untuk pembuatan video animasi 3D ini melalui

gerakan kamera yang terarah akan memberikan kesan aksi yang mendalam dan mendukung pemahaman siswa terhadap teknik gerakan yang dipelajari.

Selain itu, menurut Ali (2022) proses *rendering* diperlukan untuk memastikan hasil akhir video memiliki kualitas yang realistis dan memadai guna menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan efektif. Teknik *rendering* yang digunakan dalam video animasi 3D ini yaitu teknik *rendering cycles*, yang dikenal mampu menghasilkan pencahayaan global yang realistis dan akurat. Aryanto (2020) menjelaskan bahwa dengan menggunakan *cycles*, hasil *rendering* dapat menampilkan kualitas visual yang mendukung pemahaman siswa secara maksimal, terutama dalam mempelajari gerakan dasar karate secara mandiri.

Pada penelitian ini, penulis akan berfokus pada pengembangan video animasi 3D untuk mendukung proses belajar karate dengan memanfaatkan teknik *lighting*, sinematografi kamera dan *rendering*. Tujuannya adalah untuk menghasilkan pencahayaan yang seimbang dan merata pada karakter dan lingkungan, menentukan sudut pandang serta pergerakan kamera yang sesuai dengan gerakan karate serta menciptakan visualisasi yang realistis.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskanlah permasalahan sebagai berikut:

- 1) Pihak dojo kesulitan memberikan pembelajaran efektif akibat ketidakkonsistenan kehadiran karateka, yang disebabkan oleh keterbatasan waktu, jarak, dan efisiensi latihan yang rendah. Metode pengajaran yang bergantung pada instruksi langsung dari pelatih juga kurang fleksibel bagi karateka yang ingin berlatih mandiri.
- 2) Karateka mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai teknik dasar karate secara mandiri karena keterbatasan media pembelajaran yang tersedia.
- 3) Video animasi 3D harus memiliki pencahayaan yang seimbang, sudut pandang kamera yang optimal, serta kualitas visual yang realistis agar karateka dapat memahami teknik dengan jelas dan mendukung pengalaman belajar yang lebih interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Video animasi 3D bela diri karate dibuat berdasarkan studi kasus pada Dojo Ikigai Pekanbaru, yang menghadapi kendala dalam efektivitas pembelajaran akibat ketidakkonsistenan kehadiran karateka dan keterbatasan metode pengajaran.
- 2) Video animasi 3D ini memiliki durasi 2-5 menit untuk setiap kata dan berfokus pada teknik beladiri karate tingkat sabuk hitam. Terdapat 9 kata dalam video ini, yaitu Pinan Nidan, Pinan Shodan, Pinan Sandan, Pinan Yondan, Pinan Godan, Jyuroku, Bassaidai, Seinchin, dan Matsumura Rohai.
- 3) Target viewer video animasi 3D adalah karateka Dojo Ikigai Pekanbaru, khususnya karateka yang berada pada tingkat sabuk hitam atau yang sedang mempelajari materi kata tingkat sabuk hitam.
- 4) Pembuatan video animasi 3D menggunakan metode pengaturan pencahayaan (*lighting*) dengan teknik “*Three-point lighting*”, sinematografi kamera dengan teknik “*Type of Shot*” dan “*Camera Movement*”, dan *rendering* menggunakan teknik “*Rendering Cycles*”.
- 5) Perancangan animasi ini menggunakan aplikasi atau software Blender dengan model 3D.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat video animasi 3D sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu dojo dalam memberikan pelatihan yang lebih fleksibel serta mendukung karateka dalam memahami dan menguasai teknik dasar bela diri karate secara mandiri.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan solusi bagi dojo dalam mengatasi kendala pembelajaran dengan menyediakan media alternatif yang fleksibel dan mudah diakses.

2. Membantu karateka dalam memahami dan menguasai teknik dasar karate secara mandiri melalui video animasi 3D yang terstruktur dan jelas.
3. Menyediakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas latihan dengan panduan visual yang menarik.