

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut (Dahlan & Muslim, 2023), karate merupakan seni bela diri yang menuntut suatu keterampilan serta teknik-teknik dan rasa percaya diri yang tinggi. Seni bela diri ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pertahanan diri, tetapi juga membangun karakter, pengendalian diri, dan penghormatan. Salah satu aliran dalam karate adalah Shitoryu. Dalam olahraga beladiri karate terdapat tiga teknik utama, yaitu teknik dasar (*kihon*), jurus (*kata*), dan pertarungan (*kumite*).

Teknik dasar (*kihon*) merupakan fondasi utama yang harus dikuasai oleh setiap mereka yang berlatih karate sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya. Namun, pembelajaran *kihon* sering dianggap membosankan oleh sebagian siswa (*karateka*). Menurut (Purba, 2015), berlatih *kata* tanpa penguasaan *kihon* adalah pemborosan waktu, karena *kihon* adalah inti dari semua gerakan dalam karate. Teknik dasar yang digunakan dalam *kumite* maupun *kata* meliputi kuda-kuda (*dhaci*), tangkisan (*uke*), tendangan (*geri*), pukulan (*tsuki*), dan berbagai gerakan lainnya. Teknik-teknik ini mempersiapkan *karateka* untuk memahami dan menguasai gerakan yang lebih kompleks, menjadikannya fondasi penting dalam latihan karate.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 september 2024 dengan pemilik Dojo Ikigai Pekanbaru, Bapak Handre Duriana, *karateka* kesulitan dalam menjaga konsistensi latihan akibat keterbatasan waktu dan jarak menuju dojo. Selain itu, durasi latihan yang kurang efisien, yang mana dihabiskan untuk pemanasan dan aktivitas yang kurang produktif menyebabkan *karateka* tidak memiliki waktu yang cukup banyak untuk mempelajari gerakan secara mendalam. Metode pengajaran yang bergantung pada pelatih langsung yang mewajibkan *karateka* datang langsung ke lokasi pelatihan hal ini membuat metode pengajaran menjadi kurang fleksibel.

Karateka yang tidak dapat mengikuti pelatihan secara langsung dari pelatih berpengalaman akan ketinggalan materi dan kesulitan dalam memahami dan

menerapkan teknik dengan benar. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya efektivitas latihan sehingga butuh waktu yang lama untuk sekedar memperbaiki satu sampai dua teknik dasar, tanpa adanya pelatih yang mampu menjelaskan setiap teknik dengan detail dan terperinci. Oleh karena itu, diperlukan adanya teknologi yang dapat menggantikan atau melengkapi peran pelatih untuk memastikan kualitas latihan tetap terjaga.

Teknologi pembelajaran yang dapat mendukung latihan karate mandiri belum banyak dimanfaatkan. Materi yang tersedia di platform seperti Youtube atau media sosial sering kali bersifat hiburan atau inspirasi, dan kurang mendalam sebagai media edukasi. Oleh karena itu, pemilik dojo merasa perlu menyediakan video animasi 3D sebagai media pembelajaran alternatif yang menyajikan teknik dasar karate sehingga dapat membantu karateka dalam memahami teknik dasar karate dengan lebih efektif agar dapat ditonton dan dipelajari oleh karateka kapanpun dan dimanapun sehingga tidak khawatir ketinggalan materi saat tidak dapat hadir secara langsung di lokasi latihan.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka proyek ini berfokus pada perancangan video animasi 3D yang mencakup pengembangan concept art, storyboard, dan modeling. Menurut (Wibowo & Darwin, 2021), concept art merupakan gambaran ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan ide yang biasanya digunakan dalam pembuatan proyek seperti film, animasi, komik, video game, dan media lainnya. Concept art memungkinkan representasi awal karakter dan lingkungan, sehingga menjaga konsistensi desain selama proses produksi. Selanjutnya, storyboard berfungsi untuk menggambarkan rangkaian cerita atau deskripsi tiap scene sehingga dapat dimengerti oleh pengguna, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain (Abdilah dkk., 2021).

Pada tahap modeling, teknik seperti primitive modeling dan polygonal modeling akan diterapkan untuk menghasilkan elemen karakter dan lingkungan dojo dengan tepat. Dengan menggunakan beberapa teknik yang berbeda, modeler dapat dengan bebas memilih metode yang paling sesuai untuk kebutuhan masing-masing objek, sehingga mendukung proses pembuatan objek menjadi lebih fleksibel dan efisien. Penerapan berbagai teknik tersebut memungkinkan modeler

untuk menciptakan aset yang tidak hanya sesuai dengan concept art tetapi juga memiliki tampilan visual yang nyata dari segi bentuk maupun ukuran, sehingga aset yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan berkualitas (Fikarda, 2023).

Proyek ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi 3D yang tidak hanya berfungsi sebagai solusi alternatif untuk menggantikan atau melengkapi peran pelatih profesional, tetapi juga dapat memudahkan karateka dalam mempelajari, menganalisis dan memperbaiki gerakan karate secara mandiri. Dengan adanya video ini, karateka dapat belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa khawatir tertinggal materi, serta tetap mempertahankan kualitas latihan mereka.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menghadirkan alternatif pembelajaran yang dapat membantu karateka di Dojo Ikigai Pekanbaru mengatasi kendala keterbatasan waktu, jarak, dan konsistensi latihan?
2. Bagaimana memvisualisasikan karakter dan lingkungan dojo secara konsisten dan mendukung proses pembuatan model yang akurat sesuai dengan tema karate aliran shitoryu?
3. Bagaimana menyusun alur cerita yang terstruktur dan menarik untuk mendukung pembuatan video animasi 3D tentang teknik karate?
4. Bagaimana penerapan teknik modeling sehingga dapat menghasilkan objek 3D yang akurat, dan siap dianimasikan, sehingga dapat mendukung visualisasi gerakan karate secara efektif?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Implementasi terbatas pada pembuatan video animasi untuk kebutuhan pembelajaran gerakan dasar bela diri karate (*kihon*), serta 9 jurus (*kata*) diantaranya yaitu (*Pinan Nidan, Pinan Shodan, Pinan Sandan, Pinan Yondan,*

Pinan Godan, Jyuroku, Bassai Dai, Seienchin, Matsumura Rohai). Teknik yang ditampilkan diperuntukkan bagi tingkatan sabuk kuning hingga sabuk hitam, tanpa mencakup teknik lainnya.

2. Perancangan *concept art*, *storyboard*, dan *modeling* yang dilakukan terbatas pada lingkup visualisasi karakter, kostum dan lingkungan dojo berdasarkan studi kasus Dojo Ikigai Pekanbaru.
3. Teknik yang diterapkan dalam proses *modeling* mencakup *primitive modeling* dan *polygonal modeling* menggunakan software Blender.
4. *Modeling* karakter hanya dibuat untuk 1 orang.
5. Studi kasus hanya berfokus pada dojo karate dengan aliran Shitoryu, tanpa memasukkan elemen dari aliran karate lainnya.
6. Penelitian berfokus pada siswa dojo usia 6-17 tahun, terdiri dari pelajar SD hingga SMA.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat *concept art* yang menggambarkan karakter, lingkungan dojo, serta elemen visual lainnya secara konsisten.
2. Membuat *storyboard* yang menyusun alur cerita dan adegan secara terstruktur untuk memastikan narasi video animasi 3D mudah dipahami dan menarik.
3. Membuat *modeling* dengan menggunakan teknik *primitive* dan *polygonal modeling*.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menghasilkan *concept art* yang dapat memvisualisasikan karakter, tata letak lingkungan dojo, dan elemen visual lainnya secara konsisten untuk mendukung perancangan *modeling*.
2. Menghasilkan rancangan *storyboard* yang menyusun alur cerita secara terstruktur dan menjadi panduan visual dalam menggambarkan gerakan karate

dasar, sehingga mempermudah animator dalam proses pembuatan video animasi 3D tentang bela diri karate.

3. Menghasilkan objek *modeling 3D* yang sesuai dengan *concept art* menggunakan teknik *primitive modeling* dan *polygonal modeling* serta siap untuk dianimasikan.