BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Taekwondo merupakan salah satu jenis olahraga fisik bela diri yang berasal dari Korea, yang juga populer di Indonesia. Olahraga ini juga merupakan gerak badan nasional di Korea. Taekwondo merupakan seni bela diri yang paling banyak dimainkan di lingkungan kehidupan dan juga dibawa menghadap di olimpiade. Taekwondo di Indonesia makin populer semenjak dipasarkan secara besar-besaran oleh Saseong Nim Daxon Joetandi, seorang bankir profesional yang terkenal sebagai pemegang sabuk hitam termuda di Indonesia semenjak berumur 7 tahun (Suryadi, 2002).

Taekwondo terdiri dari tiga kata dasar yaitu :*Tae* berarti kaki untuk menghancurkan dengan teknik tendangan : *Kwon* berarti tangan untuk menghantam dan memepertahankan diri dengan teknik tangan : *Do* yang berarti seni atau cara mendisiplinkan diri. Maka jika diartikan secara sederhana, taekwondo berarti seni atau cara mendisiplinkan diri atau seni bela diri yang menggunakan kaki dan tangan kosong (Suryadi, 2002).

Popularitas taekwondo telah mendatangkan dampak seni beladiri ini mengembang dalam beberapa macam bentuk. Seperti seni bela diri lainnya taekwondo adalah pertalian dari teknik perkelahian bela diri, gerak badan, olah tubuh, hiburan dan filsafat. Oleh karena itu Taekwondo mempunyai banyak kelebihan. Pola gerakannya sangat indah dan sistematis, sehingga taekwondo ini tidak mengajarkan aspek fisik semata seperti keahlian dalam bertarung melainkan juga menekankan pengajaran aspek disiplin mental yang kuat dan etika. Taekwondo mempunyai tiga materi latihan penting yaitu: *poomsae, kyupka dan kyoruki*(separing).

Kaitannya dengan taekowondo penulis akan membahas tentang pembuatan 3D hologram pengenalan peralatan taekwodo berbasis android. Dalam hal ini penulis membatasi pada materi latihan *kyoruki(separing).*Materi kyoruki ini merupakan pengaplikasian teknik gerakan dasar dimana 2 orang yang bertarung saling mempraktikkan teknik serangan dan teknik pertahanan diri.

Untuk mempraktikkan teknik serangan dan teknik pertahanan diri yang baik diperlukan pengetahuan tentang peralatan taekwondo dalam latihan kyoruki. Sementara itu kebanyakan orang khususnya para pemula belum mengenal pengetahuan tentang itu. Penulis menggunakan 3Dhologram supaya dapat lebih mudah dalam mengenalkan pembelajaran dan dapat menarik perhatian taekwondo pemula. Dengan adanyamedia informasi menggunakan animasi 3D hologram maka proses penyampaian suatu informasi akanlebih mudah untuk dikenali dan dimengerti dibandingkan dengan hanya gambar, lisan maupun tulisan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dihadapi pada materi latihan kyoruki yang diperlukan pengetahuan tentang peralatan taekwondo, penulis tertarik untuk membuat animasi 3D pengenalan peralatan taekwondo yang diharapkan bisa diminati oleh atlet pemula serta dikenalkan oleh masyarakat luas.

1.2.Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diambil perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengenalkanperalatan taekwondo dalam bentuk animasi?
2. Bagaimana cara mengenalkan peralatan taekwondo dalam bentuk 3D hologram?
3. Bagaimana cara mendeskripsikan peralatan dalam bentuk animasi?
4. Bagaimana cara mengimplementasikan animasi menjadi informasi?

1.3.Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah diuraikan, agar pembahasan tidak meluas dan tidak menimbulkan terjadinya penyimpangan permasalahan yang ada, maka dalam laporan ini penulis membatasi masalah supaya memberikan pemahaman yang terarah dan sesuai dengan yang diharapkan, yaitu :

1. Pada animasi ini hanya difokuskan pada pengenalan peralatan taekwondo dalam materi latihan kyoruki.
2. Animasi yang dibuat hanya meliputi pengenalan 3D hologram peralatan taekwondo serta deskripsi dan posisi dimana peralatan tersebut diterapkan.

3. Objek animasi ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak blender.
4. Animasi ini ditujukan kepada atlet pemula taekwondo yang berumur 8-17 tahun atau masyarakat luas yang ingin menekuninya.

1.4.Tujuan Penelitian

Dengan adanya animasi ini diharapkan dapat :

1. Memberi pengetahuan tentang peralatan yang digunakan oleh atlet taekwondo pemula.
2. Membuat pembelajaran tentang taekwondo lebih modern.
3. Menumbuhkan minat masyarakat untuk tertarik mengenal keberagaman seni bela diri yaitu taekwondo.
4. Mendorong dan menggerakkan minat masyarakat agar lebih mengenal dan menghayati langsung akan pentingnya peralatan yang dipakai oleh atlet taekwondo demi menunjang keamanan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang terkandung dalam pembuatan laporan ini adalah :

1. Atlet pemula atau taekwondoin dapat mengimplementasikan pengetahuan animasi 3D Hologram pengenalan peralatan taekwondo dalam latihan separing *(kyoruki).*
2. Taekwondoin dapat meningkatkan keamanannya dalam latihan kyoruki atau separing karena menggunakan peralatan taekwondo.