

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang segala sesuatu yang menggunakan teknologi tidak lepas dari multimedia yang melengkapi teknologi tersebut. Multimedia mempunyai peranan penting dari segala aspek, karena multimedia, merupakan pemicu pembaca memperoleh sesuatu yang lebih dibandingkan topik yang dipelajari.

Perkembangan teknologi berkembang secara drastis terus berevolusi hingga sekarang. Menciptakan obyek-obyek, teknik yang dapat membantu manusia dalam pengerjaan sesuatu lebih efisien dan cepat. Teknologi yang saat ini sedang berkembang adalah teknologi 3 dimensi yang ditujukan untuk pemahaman visualisasi kepada masyarakat luas dan bisa digunakan untuk memudahkan menyampaikan sesuatu informasi dalam bentuk 3 dimensi. Animasi 3D memberikan keuntungan dalam upaya mempublikasikan arsitektur rumah adat tradisional Aceh yang telah ada saat ini sehingga kita tidak harus melihat secara langsung untuk mengetahui bentuk arsitektur rumah adat Aceh.

Salah satu teknik yang dapat di gunakan dalam membuat pemodelan 3D rumah adat Aceh adalah Teknik *Polygon* dimana teknik *polygon* merupakan jenis yang sering dipakai untuk pemodelan berbagai objek seperti manusia,

hewan tumbuhan, dll. Hal ini dikarenakan saat memanipulasi *polygon*, pemodel dapat melakukan banyak cara yang dapat dilakukan untuk mencapai hasil yang terbaik. Maka dari itu disini penulis akan membuat perancangan 3D modelling rumah adat Aceh dengan menerapkan teknik *polygon*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah:

Bagaimana membuat 3D modelling rumah adat aceh dengan menerapkan teknik *polygon* menggunakan software Autodek Maya?

1.3 Batasan Masalah

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan modelling 3D rumah adat Aceh ini adalah teknik *Polygon*.
2. Software yang digunakan untuk *modelling* 3D adalah Autodesk Maya.
3. Penulis hanya membuat *modelling* 3D Rumah Adat Aceh tampak bagian luar saja.
4. Proses pembuatan Rumah Adat Aceh ini tidak menggunakan ukuran dan ornamen yang asli secara detail.
5. Hasil akhir modelling 3D ini adalah preview Rumah Adat Aceh yang diputar 360°.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud :

Menerapkan teknik *polygon* untuk membuat 3d modelling rumah adat aceh.

Tujuan :

1. Menghasilkan 3D modelling rumah adat Aceh dengan menerapkan teknik *polygon*.
2. Mengenalkan tentang arsitektur rumah adat Aceh bagian luar dengan menggunakan 3D modeling.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi penulis

1. Dapat menambah wawasan dalam dunia animasi 3D khususnya dalam menerapkan teknik *Polygon*.
2. Dapat mengetahui arsitektur rumah adat Aceh tampak bagian luarnya.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam implementasi nyata secara praktek.

b. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat dapat mengetahui arsitektur rumah adat Aceh tanpa harus melihat langsung rumah adat Aceh yang telah ada saat ini.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan dari penelitian adalah :

1. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi ini.

2. Metode Studi Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berkaitan dengan Animasi 3D.

3. Analisis dan Perancangan

Tahap analisis merupakan tahapan yang mempelajari objek dan data diperoleh dari hasil penelitian untuk diidentifikasi data mana yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan objek 3D ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini akan dibagi menjadi beberapa bagian, berikut adalah susunan yang digunakan.

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka, konsep dasar dan teori-teori yang mendukung pembahasan dalam pembuatan skripsi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menganalisa tentang apa yang akan dikembangkan dan kemudian melakukan perancangan objek 3D yang akan digunakan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil perancangan 3D Modelling rumah adat Aceh menerapkan teknik *Polygon* menggunakan Autodesk Maya.

BAB V : PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan dan saran yang didapatkan penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadikan referensi untuk acuan dalam penyusunan skripsi ini.

