

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Multimedia tentunya sudah tidak asing terdengar oleh manusia, apalagi multimedia memegang peranan penting didalam kehidupan sehari-hari. Multimedia hampir bisa digunakan pada semua bidang, dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini memungkinkan multimedia selalu hadir dan menjadi kebutuhan setiap orang. Penyebaran informasi yang baik dan cepat sangat menunjang suatu informasi itu sendiri, dengan menggunakan multimedia informasi dapat diolah sedemikian rupa sehingga menarik dengan cepat dan tangkap ditandai dengan adanya revolusi secara cepat dari gambar 2D berubah menjadi 3D atau gambar yang lebih nyata.

PT Fulicaland yang bergerak pada bidang konstruksi memiliki permasalahan yaitu kesulitan untuk membuat konsumen lebih mengetahui bentuk dan tata ruang dari rumah yang dipasarkan. Peneliti melakukan penelitian untuk membantu PT Fulicaland dalam hal mempromosikan rumah kepada konsumen.

Dalam sebuah perusahaan yang bergerak dibidang konstruksi teknik bangunan seperti PT Fulicaland, tidak dipungkiri bahwa kebutuhan multimedia untuk membuat sebuah desain produk bangunan menjadi produk yang unggul, kompetitif dan

memiliki daya tarik bagi konsumen menjadi hal yang sangat penting. Peneliti ingin membuat Perancangan Visualisasi Rumah Berbasis 3D sebagai media promosi pada PT Fulicaland yang dapat memperbanyak konsumen. Dengan cara seperti ini konsumen dapat melihat bentuk dan tampilan rumah secara menarik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang hendak didiskripsikan sebagai berikut :

Bagaimana merancang serta menampilkan animasi sebuah rumah berbentuk visualisasi 3D yang dapat dengan mudah dimengerti oleh pihak konsumen?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, agar pembahasan sesuai dengan masalah dan untuk memudahkan dalam penyelesaian kedepannya, maka penulis membatasi masalah pada penelitian, meliputi :

1. Visualisasi berupa animasi 3 Dimensi yang dibuat menggunakan software Autodesk Maya 2013, Adobe After Effect CS 6, Adobe Premier CS 6.
2. Tidak membahas software lain selain Autodesk Maya 2013, Adobe After Effect CS 6, Adobe Premier CS 6.
3. Bentuk 3D lebih ke desain exterior (bentuk gedung), sedangkan modelling desain interior hanya beberapa bentuk sebagai perwakilan tiap ruang yang ada seperti kursi, almari, meja dan lain-lain.

4. Visualisasi rumah yang dibuat yaitu tipe Barcelona (95')
5. Video visualisasi berdurasi sekitar  $\pm$  1 menit 25 detik.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu dan mempermudah dalam mempromosikan rumah tersebut.
2. Merubah tampilan perancangan rumah menjadi lebih mudah dipahami dan lebih terlihat nyata dengan bentuk 3D.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat bagi Peneliti**

1. Dapat membuat visualisasi bangunan berbentuk 3D yang dapat dinikmati oleh semua kalangan, tentunya juga menggunakan autodesk Maya 2013 untuk menganimasikannya.
2. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi 3D.

##### **1.5.2 Manfaat bagi PT Fulcaland**

1. Mempermudah PT Fulcaland memperkenalkan rancangan dalam bentuk desain rumah.
2. Konsumen dapat membayangkan visualisasi sebuah rumah tanpa harus membangunnya terlebih dahulu.

3. Untuk menghasilkan sebuah media informasi yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang benar, akurat dan lengkap sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

### **1.6.1 Metode Kepustakaan**

Metode Kepustakaan yaitu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian ini.

### **1.6.2 Metode Wawancara (Interview)**

Metode pengumpulan data dengan cara peneliti melakukan Tanya jawab kepada Sales PT Fulicaland, hasil yang didapatkan adalah mempromosikan produk yang ada dan memberikan edukasi kepada konsumen bukan hanya menjual tapi juga memberikan kemudahan-kemudahan dalam memiliki rumah.

### 1.6.3 Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti menggunakan fasilitas internet yang berhubungan dengan visualisasi bangunan 3D dalam lingkup dunia internet melalui *world-wide-web* (WWW).

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang terdiri dari 5 (lima) bab yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penulisan ini, sehingga penulisan ini dapat disajikan dengan baik dan benar. Sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang definisi multimedia, pengertian visualisasi, hubungan multimedia dan visualisasi, beberapa visualisasi, multimedia membantu meningkatkan keunggulan bersaing, pentingnya multimedia, teori perancangan, gambar rumah, pengertian promosi, analisis swot, teori perancangan multimedia dan gambar rumah.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum pada PT Fulicaland, analisis yang digunakan dalam perancangan visualisasi rumah, perangkat lunak yang digunakan dan perancangan serta konsep rumah yang akan divisualisasikan dalam bentuk 3D.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil pembuatan animasi visualisasi rumah pada PT Fulicaland.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan visualisasi rumah oleh PT Fulicaland.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Memuat keterangan daftar sumber yang digunakan untuk referensi penulis mendapatkan teori.