

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dimasa sekarang animasi 3 dimensi banyak digunakan untuk berbagai kepentingan multimedia, baik film, iklan, dan tentu saja video game. namun akibat perkembangan teknologi yang begitu pesat mengakibatkan perkembangan budaya di Indonesia semakin dilupakan, hal ini dikarenakan arus globalisasi yang merambah berbagai aspek kehidupan di Indonesia, banyak sekarang ini ilmu pengetahuan sudah mulai diperkenalkan sejak dini.

Agar masyarakat Indonesia bisa mempelajari kebudayaan Indonesia sejak dini tanpa mengesampingkan cara penyampaian yang menarik agar mereka tertarik untuk belajar dan tidak cepat bosan. Secara spesifik hal ini bisa dilihat dalam sistem pembelajaran yang di peroleh ataupun yang diberikan kepada anak-anak. Misalnya saja pada tingkat Sekolah Dasar yang kurang memahami antara lain dalam pengenalan rumah adat Jawa Barat di Indonesia, hal ini disebabkan kerana kurangnya pembelajaran tentang kebudayaan di Indonesia dalam lingkungan internal.

Untuk mengatasi hal tersebut maka sangat diperlukan media untuk pengenalan rumah adat Jawa Barat di Indonesia maka penulis berinisiatif membuat 3D modeling rumah adat Jawa Barat sehingga memudahkan dalam pengenalan dikarenakan bisa mengetahui bentuk dan perbedaan dengan detail rumah-rumah adat Jawa Barat di indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada dapat dibuat sebuah rumusan masalah yaitu, bagaimana membuat sebuah modeling rumah-rumah adat Jawa Barat dengan menggunakan blender?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis buat dalam hal ini adalah :

- a. Pembuatan sebuah modeling rumah-rumah adat Jawa Barat dengan dibantu Teknik "Image Based Modeling" yang dikembangkan melalui subdivision surface, polygonal object serta nurbs surface.
- b. Penulis bermaksud memodelkan rumah-rumah adat Jawa Barat dan lebih menekankan ke dalam proses Modeling 3D sehingga menghasilkan model 3D yang relevan.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin di sampaikan penulis melalui Skripsi ini adalah :

- a. Memodelkan rumah-rumah adat Jawa Barat di indoneisa
- b. Mampu memodelkan sebuah Objek 3D dengan menggunakan blender secara mandiri.

- c. Mengembangkan serta mencari pengalaman melalui teknik – teknik yang telah ada.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dalam penulisan skripsi ini adalah :

#### a. Manfaat Bagi Penulis

Menerapkan serta mengembangkan Ilmu yang telah didapat selama menuntut ilmu di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Sekaligus memenuhi bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### b. Manfaat Bagi Masyarakat

Memotivasi dan memicu pembaca agar tertarik dalam bidang 3D, dan mengenalkan teknologi komputer.

#### c. Manfaat Bagi 3D artist

Mengajak pembaca yang ada dibidang studio agar tertarik sehingga dunia 3D di indonesia menjadi berkembang.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk kepentingan pengumpulan data penulis akan menggunakan beberapa metode, yakni :

a. Metode Wawancara

pengumpulan data dan informasi tentang rumah adat Jawa Barat, dengan cara melakukan wawancara langsung dengan seseorang adat sunda yang ada di yogyakarta yaitu Ki Demang Wangsafyudin, di mana informasi dan materi diperoleh yang akan digunakan dalam pembuatan 3D modeling rumah adat Jawa Barat berbasis tiga dimensi.

b. Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi tentang teori-teori aplikasi, rumah adat dan multimedia yang diperlukan dari berbagai buku dan *website* yang mendukung yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini.



## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan naskah akan disesuaikan dengan sistematika yang telah ditetapkan oleh STMIK AMIKOM versi 6.2 sebagai berikut :

### a. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan, Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika cara penulisan.

### b. BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab II berisi mengenai Landasan Teori, Dasar Teori mencakup pengertian serta penjabaran hal – hal yang akan digunakan. Juga mengenai konsep konsep yang akan digunakan nantinya.

### c. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Didalam Bab III akan dibahas masalah mengenai tinjauan umum, perancangan model mulai dari pencarian ide dan tema, desain, serta analisis kebutuhan perancangan, pembuatan Rumah Adat dalam bentuk 3D atau gambaran umum tentang proyek yang akan dibuat. Juga dibahas mengenai analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang di teliti dan analisis mengenai kebutuhan sistem guna melakukan penelitian.

#### d. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan dipaparkan proses dan perihal pembuatan serta hasil dan kesimpulan yang bisa diambil.

#### e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Penutup Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan Skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

