

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia merupakan piranti presentasi dan penjualan yang sangat efektif. Salah satu pemanfaatan multimedia saat ini adalah sebagai alat untuk bersaing di dunia bisnis. Dalam beberapa bisnis, multimedia berperan penting dalam proses marketing suatu produk. Multimedia membuka wacana sebuah produk menjadi lebih menarik dan dinamis. Salah satu keunggulan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat kepada produk yang ditampilkan. Merubah pola pandang masyarakat tentang *interface* yang monoton menjadi jauh lebih menyenangkan. Perkembangan dunia multimedia dewasa ini sangat cepat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komputer.

Perkembangan itu ditandai dengan adanya revolusi secara cepat dari gambar 2D berubah menjadi gambar yang lebih hidup atau 3D. Visualisasi objek sebuah gambar dibuat dengan animasi-animasi yang dapat menambah keunggulan objek tersebut.

Dalam sebuah perusahaan khususnya perusahaan biro konsultan yang bergerak di bidang teknik bangunan seperti PT Arsidea, 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. Dan berpengaruh besar pada pertumbuhan bisnis dari bidang yang mereka jalani. Dengan beberapa persoalan yang ada, maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **Rancang Bangun**

**Gedung BKPP (Badan Ketahanan Pangan dan Penyuluhan) oleh PT Arsidea Berbasis 3D".** Disini penulis membuat animasi bangunan dengan mengoptimalkan fasilitas yang ada pada software 3D Autodesk 3Ds Max 2012.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat membuat rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana menampilkan serta merancang animasi sebuah bangunan berbentuk visualisasi 3D yang sesuai dengan permintaan konsumen serta dapat dengan mudah dimengerti oleh semua pihak sehingga berpeluang besar untuk memenangkan proyek?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, agar pembahasan sesuai dengan persoalan dan untuk memudahkan dalam penyelesaian kedepannya, maka penulis membatasi masalah pada penelitian ini, meliputi :

1. Visualisasi ini berupa animasi 3 dimensi yang dibuat menggunakan software Autodesk 3Ds Max 2012, Adobe After Effect CS 3 dan Adobe Photoshop CS 3 untuk editing dan pengkomposisian.
2. Tidak membahas software lain selain Autodesk 3Ds Max 2012, Adobe After Effect CS 3 dan Adobe Photoshop CS 3.
3. Video visualisasi berbentuk animasi pendek ini berdurasi sekitar  $\pm$  1 menit 45 detik.

4. Bentuk 3D lebih ke desain *exterior* (bentuk gedung), sedangkan *modelling* desain *interior* hanya beberapa bentuk sebagai perwakilan tiap ruang yang ada seperti meja kerja, kursi, almari.
5. Animasi yang ditampilkan lebih mengarah pada bagian proyek yang dikerjakan, selebihnya adalah gambaran/tampilan umumnya.
6. Visualisasi bangunan ini tidak menggunakan database.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta
2. Membuat suatu animasi 3D untuk visualisasi gedung BKPP
3. Merubah tampilan perancangan gedung menjadi lebih mudah di pahami dan lebih terlihat nyata dengan bentuk 3D
4. Sebagai media presentasi PT Arsidea untuk memperkenalkan rancangannya kepada pihak BKPP

#### **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

##### **1.5.1 Bagi Instansi Terkait**

1. Mempermudah PT Arsidea memperkenalkan rancangan dalam bentuk desain bangunan dengan sketsa dan perincian sesuai kehendak klien mereka.

2. Klien dapat menikmati keindahan sebuah bangunan tanpa harus membangunnya terlebih dahulu.
3. Mengurangi resiko kesalahan pembangunan sekecil mungkin.

### **1.5.2 Bagi Mahasiswa**

1. Dapat menerapkan dan mempraktekan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat membuat visualisasi bangunan berbentuk 3D yang dapat dinikmati oleh semua kalangan ,tentunya juga menggunakan autodesk 3Ds Max 2012 untuk menganimasikannya.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi 3D.
4. Dapat menjadi referensi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses perancangan visualisasi bangunan 3D, sehingga dapat menambah atau memberikan wawasan yang baru dan luas tentang bidang animasi 3D.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan, akurat dan lengkap sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

### 1.6.1 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).

### 1.6.2 Metode Kepustakaan (*Library*)

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 yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian ini.

### 1.6.3 Metode Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan tanya jawab serta penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman, khususnya yang ahli dalam bidang animasi 3D dan perancangan bangunan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan 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

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, elemen multimedia, pentingnya multimedia, multimedia membantu meningkatkan keunggulan bersaing, software multimedia, pengertian 3D, sejarah 3D, pengertian visualisasi, dan perangkat yang lunak yang digunakan.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan dalam perancangan visualisasi gedung kantor BKPP, dan perancangan serta konsep bangunan yang akan divisualisasikan dalam bentuk 3D.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil pembuatan animasi visualisasi gedung kantor BKPP (Badan Ketahanan Pangan dan Penyuluhan).

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan visualisasi gedung kantor BKPP (Badan Ketahanan Pangan dan Penyuluhan) oleh PT Arsidea untuk rencana pembangunan berbasis 3D pada skripsi ini.