

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

CV Elsata Paribass merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa periklanan berbasis digital. Perusahaan ini menyediakan informasi jual beli dan sewa produk *Property Real Estate* seperti rumah, ruko, apartemen, kantor, rukan, tanah, gedung, villa dan lain-lain yang berbasis digital terlengkap dengan penawaran terbaik di Bangka Belitung. Kebutuhan informasi terhadap produk *Property Real Estate* bagi masyarakat Bangka Belitung maupun para pendatang yang ingin berdomisili di Bangka Belitung, memberikan peluang terhadap orang-orang yang memiliki produk *Property Real Estate* untuk menjual produknya. Namun, kurangnya sarana untuk mengiklankan produk tersebut menjadi hambatan yang cukup dominan bagi para pemilik produk. Hal tersebut merupakan peluang yang sangat menjanjikan bagi CV Elsata Paribass sebagai penyedia informasi yang dapat menjadi salah satu media untuk mengiklankan produk-produk tersebut sehingga memudahkan para pemilik produk untuk menjual produknya dan juga memudahkan orang-orang yang membutuhkan informasi iklan produk itu sendiri.

CV Elsata Paribass merupakan salah satu perusahaan yang baru berkembang di Bangka Belitung tepatnya di Kota Pangkalpinang. Banyaknya

calon konsumen yang mencari perusahaan sejenis sebagai media untuk mengiklankan produknya menjadi perhatian CV Elsata Paribass untuk meningkatkan pelayanan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan CV Elsata Paribass dalam peningkatan pelayanan adalah dengan membangun gedung kantor sehingga para konsumen dan calon konsumen memiliki kemudahan akses dalam melakukan transaksi dan apabila ingin mengiklankan produk maka CV Elsata Paribass yang akan menjadi tujuan. Dalam rencana pengadaan gedung, dibutuhkan konsep yang matang sebagai pondasi awal sehingga proses pembangunan berjalan dengan lancar. Untuk itu, perancangan visualisasi tiga dimensi dapat menjadi pondasi awal bagi CV Elsata Paribass sebagai referensi untuk pembangunan gedung sebagai kantor.

Pada skripsi ini, penulis akan membuat aplikasi visualisasi tiga dimensi dengan menggunakan Blender. Blender merupakan sebuah *software 3D animation* bersifat *opensource* yang memiliki kemampuan untuk membuat lingkungan virtual yang sesuai dengan dunia nyata. Blender memiliki kebutuhan sistem komputer yang cukup ringan jika dibandingkan dengan beberapa *software 3D animation* lainnya. Lokasi yang akan menjadi obyek dalam pembuatan skripsi ini adalah CV Elsata Paribass. Pembuatan aplikasi visualisasi tiga dimensi ini diharapkan dapat menjadi alat bagi CV Elsata Paribass sebagai media referensi untuk rencana pembangunan gedung CV Elsata Paribass. CV Elsata Paribass dapat pula memanfaatkan hasil rancangan ini sebagai media promosi sehingga dapat menjadi daya tarik dan meningkatkan loyalitas konsumen maupun calon konsumen.

Dengan penerapan teknologi Blender dalam visualisasi tiga dimensi ini diharapkan dapat menghasilkan lingkungan virtual secara detail terhadap gedung CV Elsata Paribass sehingga dapat memberikan kesan yang bersifat nyata terhadap rancangan tersebut. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk “Merancang Visualisasi Gedung CV Elsata Paribass Pangkalpinang Berbasis Tiga Dimensi Menggunakan Blender”. Dalam penulisan skripsi ini, penulis juga melampirkan Rencana Anggaran Biaya sebagai bahan pertimbangan bagi CV Elsata Paribass untuk melanjutkan pembangunan gedung dengan menggunakan rancangan visualisasi tiga dimensi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari uraian di atas, maka pokok permasalahan adalah “Bagaimana Merancang Visualisasi Gedung CV Elsata Paribass Pangkalpinang Berbasis Tiga Dimensi Menggunakan Blender?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Fokus pada perancangan Visualisasi Gedung CV Elsata Paribass Berbasis Tiga Dimensi Menggunakan Blender.
2. Rancangan ini meliputi visualisasi rencana pembangunan eksternal dan gambaran internal gedung.
3. Rancangan ini hanya sebatas *prototype*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Membangun visualisasi gedung yang dapat digunakan sebagai referensi oleh CV Elsata Paribass untuk rencana pengadaan dan pembangunan gedung CV Elsata Paribass berupa lingkungan virtual eksternal gedung dan sedikit gambaran internal gedung berbasis tiga dimensi.
2. Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penerapan ilmu dan teori selama proses pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu dan pengetahuan di dalam dunia nyata.
2. Memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dalam penciptaan suatu karya guna meningkatkan bakat dan kreatifitas.
3. Pengembangan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.
4. Mengoptimalkan lingkungan virtual gedung CV Elsata Paribass sebagai sarana referensi oleh CV Elsata Paribass dalam rencana pengadaan dan pembangunan gedung.

5. Bagi CV Elsata Paribass, dapat memanfaatkan hasil penulisan ini sebagai sarana referensi dalam rencana pengadaan dan pembangunan gedung guna meningkatkan kinerja menjadi lebih baik untuk ke depannya.
6. Bagi CV Elsata Paribass, dapat pula memanfaatkan hasil penulisan ini sebagai media promosi sehingga dapat menjadi daya tarik dan meningkatkan loyalitas konsumen maupun calon konsumen.

1.6 Metode Penelitian

Data dan informasi merupakan komponen penting dalam penyusunan laporan skripsi. Tanpa kelengkapan data dan informasi di lapangan, suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan. Oleh karena itu, penyusunan laporan skripsi ini membutuhkan data dan informasi yang akurat sehingga mendapatkan hasil yang optimal. Dalam proses pengumpulan data tersebut, maka dilakukan beberapa tahapan penelitian sebagai berikut.

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan dijadikan obyek penelitian.

2. Metode Survei

Metode survei merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan pada partisipan dan merekam jawabannya untuk dianalisis. Metode survei dapat berupa wawancara dan kuisioner.

3. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data melalui literatur-literatur, buku, jurnal ilmiah, internet dan sumber lainnya agar memiliki landasan teori yang jelas.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk lebih memahami mengenai isi dari penulisan skripsi ini, maka diberikan gambaran secara global yang dapat dilihat dalam sistematika penulisan skripsi seperti yang terlampir di bawah ini.

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini mengemukakan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan dan Rencana Kegiatan.

Bab II Landasan Teori dan Tinjauan Umum

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori-teori pendukung yang akan menjadi landasan dalam pembahasan masalah seperti menjelaskan mengenai Pengertian Visualisasi, Pengertian dan Elemen Multimedia, Pengertian Berbasis, Pengertian Tiga Dimensi (3D), Perangkat Lunak yang digunakan yaitu Blender. Pada bab ini juga menyediakan informasi mengenai gambaran umum obyek penelitian.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini menjelaskan mengenai analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kebutuhan data. Pada bab ini juga menjelaskan tentang perancangan sistem.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini menjelaskan tentang implementasi berupa tahap pembuatan berupa *modelling*, *texturing* dan *rendering*. Pada bab ini juga menjelaskan tentang pembahasan program.

Bab V Penutup

Bab ini merupakan penutup yang di dalamnya berisi kesimpulan berupa jawaban dari rumusan masalah dan rangkuman dari pembahasan skripsi, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat dan sebagai referensi untuk pengembangan program aplikasi selanjutnya.

