

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Kejelasan akan sebuah desain visual menjadi hal yang harus diperhatikan dalam dunia digital seperti sekarang ini. Sebuah desain visual tentang suatu objek yang akan dibuat harus sejelas mungkin agar tidak terjadi kesalahan dalam proses pembuatan. Terutama dalam pembuatan sebuah gedung, desain dan bentuk yang direncanakan harus dibuat sejelas mungkin. Berbagai kesalahpahaman bisa saja terjadi dan hal ini tentunya bisa sangat merugikan baik dalam hal materi, waktu dan tenaga. Kekhawatiran inilah yang bisa menghambat proses dari pembuatan gedung tersebut dan sudah sepatutnya hal ini dihindari dengan menyiapkan desain visual yang jelas.

Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan sebuah desain visual yang jelas dalam perencanaan pembangunan sebuah gedung. Ada dua teknik penggambaran yang biasanya digunakan dalam perencanaan pembangunan sebuah gedung yaitu teknik penggambaran 2D dan teknik penggambaran 3D. Menurut Ahmad Nur Silmi "*Teknik penggambaran 2D adalah teknik penggambaran sebuah objek yang berpatokan pada 2 titik kordinat yaitu sumbu X dan sumbu Y sedangkan teknik penggambaran 3D adalah teknik penggambaran sebuah objek yang berpatokan pada 3 titik kordinat yaitu sumbu X, sumbu Y dan sumbu Z*".

PT. Jogja Eco Wisata Adalah sebuah Perusahaan yang bergerak di bidang fasilitas umum, perusahaan tersebut sedang merencanakan pembangunan sebuah waterboom, untuk itu perusahaan tersebut ingin membuat desain visual yang mempresentasikan bangunan yang akan didirikan sehingga dibuatlah sebuah judul **“Pembuatan Desain Visual 3D Waterboom Jogja Eco Park pada PT. Jogja Eco Wisata Sebagai Media Promosi”**. hal ini tentunya akan sangat membantu PT. Jogja Eco Wisata, karena selain pembangunan yang terarah karena adanya acuan, desain visual ini juga dapat digunakan sebagai media pengenalan bagi PT. Jogja Eco Wisata kepada investor maupun masyarakat.

Dari dua teknik diatas, 3D adalah teknik penggambaran yang lebih baik dan lebih banyak menyampaikan informasi dalam merencanakan pembangunan sebuah waterboom. Selain memberikan informasi yang lebih jelas, teknik penggambaran 3D juga mudah dipahami sehingga lebih layak untuk dijadikan media promosi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Melihat latar belakang dan referensi mengenai teknik penggambaran 2D dan 3D, penulis mencoba merumuskan masalah yaitu bagaimana membuat desain visual sebuah gedung yang akan dibangun untuk dijadikan acuan dalam pembangunan dan bisa digunakan sebagai media promosi dengan menggunakan teknik penggambaran 3D?

### **1.3 Batasan Masalah**

Tugas akhir ini membatasi permasalahan pembuatan desain visual dengan teknik penggambaran 3D. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Desain visual ini dibuat menggunakan aplikasi Google SketchUp.
2. Proses render dilakukan menggunakan plugin VRay.
3. Teknik penggambaran menggunakan metode 3D.
4. Pembuatan desain hanya pada exterior.
5. Proses pembuatan desain mengacu pada site map yang sudah ditentukan.
6. Berkas informasi berekstensi file 3D (\*.skp) dan gambar (\*.jpeg).
7. Desain visual ini hanya untuk waterboom Jogja Eco Park.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat desain visual 3D waterboom Jogja Eco Park pada PT. Jogja Eco Wisata.
2. Sebagai prasyarat kelulusan studi Sarjana I Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Bagi penulis:
  - Penerapan ilmu yang diperoleh saat kuliah.
2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta:
  - Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Skripsi dan desain visual 3D.

- Sebagai referensi karya ilmiah mengenai desain visual dan teknik penggambaran 3D .
3. Bagi masyarakat umum:
- Dapat mengenal waterboom Jogja Eco Park yang akan dibangun.
  - Memicu semangat dalam mengembangkan desain visual untuk pembangunan sebuah bangunan.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan beberapa metode dalam pengerjaannya, yaitu:

1. Wawancara

Melakukan tanya jawab mengenai pembangunan yang akan dilakukan kepada Project Manager PT. Jogja Eco Wisata.

2. Observasi

Melakukan peninjauan langsung mengenai lokasi pembangunan, lingkungan sekitar dan atribut-atribut yang dibutuhkan.

3. Studi Pustaka

Mempelajari cara pembuatan desain visual, penggambaran 3D, proses rendering dan tata cara penulisan.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal rencana kerja.

## 2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan dasar-dasar teori pendukung yang digunakan untuk menganalisa dan pelaksanaan dalam melakukan penelitian. Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi pustaka yang dilakukan oleh penulis.

## 3. BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini akan menguraikan analisa pembuatan desain visual, pembuatan model, rendering, dan analisis lain yang terkait dengan pembuatan desain visual ini.

## 4. BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang impementasi hasil pembuatan desain, proses pembuatan desain, prosedur penggambaran, serta memaparkan analisis desain, implementasi desain dan hasil desain yang dibuat.

## 5. BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan desain visual dan beberapa saran untuk perbaikan desain visual yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

