

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini PT. Inoarsitas menggunakan media dengan penggambaran sebuah obyek dari satu atau dua sudut pandang visual. Hal itu dapat dilihat dari media yang digunakan yaitu brosur, dan pamflet. Media ini hanya memberi sedikit informasi tentang struktur bangun rumah yang ditawarkan PT. Inoarsitas yaitu dalam bentuk 2D (2 dimensi) dan denah bangunan sehingga menjadi kurang efektif dari segi penggambaran bentuk rumah secara keseluruhan PT. Inoarsitas. Visualisasi digunakan untuk memberikan difernisasi media bagi perusahaan serta memberi kemudahan bagi calon konsumen untuk dapat melihat bangunan yang ditawarkan berupa bangunan dengan animasi 3D (3 dimensi).

Visualisasi adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi. Secara umum, visualisasi dalam bentuk gambar baik yang bersifat abstrak maupun nyata yang dikenal sejak dari awal peradaban manusia.

Pada saat ini visualisasi telah berkembang dan banyak dipakai untuk keperluan ilmu pengetahuan, rekayasa, visualisasi desain produk, pendidikan multimedia interaktif dan lain-lain.

Berdasarkan latar belakang diatas dalam skripsi ini penulis mengambil judul "PEMBUATAN VISUALISASI 3D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PERUMAHAN, STUDI KASUS PADA PT. INOARSITAS YOGYAKARTA".

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang disampaikan dalam latar belakang masalah di atas, dapat dibuat perumusan masalah sebagai berikut : "Bagaimana merancang dan membuat sebuah visualisasi animasi 3D (3 dimensi) sebagai sebuah media promosi pada PT. Inoarsitas yogyakarta dalam memperkenalkan perumahan yang mampu memberikan informasi dan gambaran rumah yang ditawarkan oleh PT. Inoarsitas untuk konsumen?".

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan visualisasi 3D (3 dimensi) sebagai media promosi, penulis hanya membatasi pada masalah berikut :

- 1) Penelitian dilakukan di PT. Inoarsitas Yogyakarta.
- 2) Pembuatan visualisasi.
- 3) Perancangan video visualisasi ini dibuat menggunakan software 3ds max2014, Sketchup 2014, dan Lumion 4.0.2
- 4) Analisis dilakukan sebagai proses pengembangan media promosi PT. Inoarsitas.
- 5) Visualisasi dibuat sebagai media promosi Perumahan Perdana Asri Village.

- 6) Yang akan dibuat dan dipromosikan dalam visualisasi ini adalah 4 tipe rumah yaitu meliputi tipe 36, tipe 45, tipe 50, dan tipe 60.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah

- 1) Membuat visualisasi 3D (3 dimensi) dengan tipe-tipe perumahan di PT. Inoarsitas sehingga dapat memudahkan promosi perumahan.
- 2) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Srata 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah:

- 1) Sebagai salah satu syarat kelulusan studi Srata 1 Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Dengan adanya visualisasi 3D ini diharapkan dapat membantu promosi di PT. Inoarsitas Yogyakarta

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dari penelitian ini adalah;

1.6.1 Studi Kasus

Studi kasus digunakan untuk mengumpulkan data, dan memperoleh pemahaman dari kasus yang ada di PT. Inoarsitas Yogyakarta

1.6.2 Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyimpulkan data yang diperoleh sebelumnya.

1.6.3 Perancangan dan Pembuatan Visualisasi

Merancang visualisasi yang akan dibuat kemudian menerapkan pada aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran umum sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN VISUALISASI

Menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis, rancangan implementasi, dan proses pembuatan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang Pembuatan visualisasi 3D perumahan dan implementasi menggunakan Autodesk 3ds Max2014, Sketchup, Lumion 4.0.2, Adobe Premier Pro CS6, dan Adobe Encore CS6

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang digunakan dalam pengembangan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

