

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masalah yang di hadapi Oleh Pt. Bumiputra Asripermai saat ini adalah Selama pembangunan Panduan perakitan masih menggunakan media Gambar 2D dan buku manual. Tidak terdapat media yang dapat digunakan sebagai sarana pendukung untuk menjelaskan bagaimana proses perakitan jembatan knockdown NRD. Dalam proses perakitan, buku manual dirasakan belum mampu membuat para karyawan memahami bagaimana proses perakitan pada jembatan NRD. Dengan adanya teknologi multimedia diharapkan dapat dibuat sebuah media Informasi berupa simulasi 3d tentang Perakitan Jembatan NRD. Sehingga dapat mendukung kontraktor dalam proses presentasi dan diharapkan dengan video pembelajaran tersebut dapat di gunakan staf ahli dan teknisi untuk lebih memahami bagaimana proses perakitan jembatan nrd terbentuk.

Yang ingin di tekankan penulis adalah bagaimana cara mengganti objek jembatan tersebut dengan pengganti visual dengan membuat simulasi 3d proses perakitan disertai urutan pemasangan jembatan yang mewakili jembatan sebenarnya.

Dari uraian di atas penulis ingin merancang dan membuat media informasi dan pembelajaran yang ada pada PT Bumiputra Asripermai dengan membuat video pembelajaran berbasis multimedia berisi tentang simulasi dan dokumentasi instalasi sehingga dengan adanya video ini akan mendapatkan sebuah media informasi dan pembelajaran yang menarik, cepat dan tepat. Sehingga diharapkan mampu mempercepat kinerja perusahaan. Oleh karena itu dalam penelitian dan

pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN SIMULASI 3D UNTUK PEMASANGAN JEMBATAN NRD SEBAGAI MEDIA INFORMASI PT.BUMI PUSPA ASRI PERMAI JAKARTA"

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian di atas penulis merumuskan masalah yang akan di bahas yaitu sebagai berikut :

"Bagaimana cara menyajikan presentasi media pembelajaran pemasangan Jembatan NRD berbasis multimedia yang menarik agar dapat membantu staf ahli dan tehniisi dalam menjelaskan produk jembatan NRD pada Pt Bumi Puspa Asripermai Jakarta?.

1.3 Batasan masalah

Untuk menghindari luasnya ruang lingkup masalah serta untuk lebih memperinci pembahasan, penulis membatasi masalah yang akan di bahas hanya menyangkut video pembelajaran yang berisi simulasi 3 dimensi pemasangan jembatan NRD diselingi video dokumentasi berbasis multimedia sebagai media informasi dan pembelajaran video berdurasi 10 menit. Untuk menangani permasalahan di atas penulis menggunakan alat bantu berupa software yaitu Adobe Premiere, Adobe Audition, Google Sketchup. Sebagai solusinya, dan di harapkan akan mampu menghasilkan informasi yang jelas dan menarik.

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Diharapkan penulis dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara memproduksi simulasi 3D

- 2) Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang di dapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 3) Sebagai syarat kelulusan program studi STRATA -1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Penelitian bagi PT.Bumi Puspa Asri Permai

- 1) Membantu proses produksi Produk Jembatan NRD karena membantu Teknisi dan staf Ahli untuk di gunakan dalam merakit jembatan..
- 2) Memberikan informasi yang akurat dan menarik.

1.5.2 Manfaat bagi Mahasiswa:

- 1) Menerapkan teori-teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Sebagai tolak ukur untuk mengasah keterampilan serta kreatifitas.
- 3) Menambah wawasan dan pengetahuan mahasiswa tentang pembuatan sebuah video pembelajaran Simulasi 3D.
- 4) Sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.3 Manfaat bagi pembaca:

- 1) Sebagai bahan acuan dan referensi bagi pembaca dengan topik permasalahan yang sama.
- 2) Menambah wawasan pembaca terhadap dunia Animasi 3D.

1.6 Metode penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang di hadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Menggunakan metode

Metode kepustakaan Yaitu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku buku atau dokumen dokumen yang bersumber atau yang tersedia di perusahaan yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini di susun secara sistematis dalam masing masing bab dimana pada masing masing bab akan di uraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Di dalam bab ini berisi tentang pengertian multimedia, media pembelajaran, serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam proses pembuatan video pembelajaran dan simulasi 3d.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan gambaran tentang PT Bumi Puspa Asri Permai yang meliputi sejarah berdiri, fasilitas yang ada, struktur organisasi dan juga menguraikan analisis semua permasalahan yang ada serta rancangan dari sistem yang akan dibangun meliputi ide cerita, pembuatan naskah dan pembuatan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan secara lengkap proses Simulasi 3d yang meliputi pengambilan gambar video, proses editing, perekaman suara, penggabungan audio video sampai proses finishing.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran yang sifatnya membangun dari keseluruhan isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku – buku ataupun sumber – sumber yang menjadi referensi / acuan dalam penyusunan skripsi ini.

