

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Salah satu perkembangan teknologi tersebut adalah penggunaan teknologi multimedia dalam dunia arsitek. Terdapat beberapa desain rumah yang di buat dengan berbagai macam software. Salah satunya dengan menggunakan software 3DS Max dengan teknik photometric light.

Desain arsitektur sebuah rumah selalu di butuhkan oleh seorang arsitek untuk membangun rumah atau sebagai visualisasi saja. Pembuatan desain rumah awal mulanya hanya secara manual yaitu dengan cara menggambar manual di atas kertas yang kurang detail, kemudian dengan software 3DS Max kita dapat melihat visualisasi interior secara detail hingga seperti nyata. Dengan 3DS Max kita dapat melihat atau ikut mendesain seperti apa desain rumah yang kita inginkan.

Dalam pembuatan arsitektur 3D khususnya untuk pembuatan interior terdapat teknik photometric light yang berfungsi untuk mempermudah seorang arsitek dalam membuat desain interior.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada, maka penulis menentukan pokok permasalahan dalam Skripsi ini adalah: Bagaimana cara membuat Visualisasi 3D Arsitektur Interior Dengan Teknik Photometric Light Pada Software 3DS Max 2009?

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis menentukan batasan masalah penelitian, yaitu sebagai 3D visualisasi dari gambar kerja seorang arsitek dengan Teknik Photometric Light.

Dalam pembuatan desain interior 3D Visualisasi Arsitektur Interior, penulis menggunakan software-software sebagai berikut: 3D Max 2009, plugins Vray 2009.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru

sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya pembuatan 3D visualisasi desain interior.

4. Mampu membuat 3D visualisasi desain interior, dengan adanya gambaran visual membuat anggaran pembeli lebih ringan.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang interior 3D.

2. Metode Observasi

Metode observasi yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek/ruangan-ruangan di dalam rumah yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

### 3. Metode Study Pustaka

Metode study pustaka yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Contoh: Murdock, L., Kelly. 3Ds Max 8 Bible, published by Wiley Publishing, Inc. Canada. Hal 697-700.

### 4. Metode Study Literatur

Metode study literatur yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia 3D visualisasi dengan teknik photometric light. Salah satunya adalah situs:

<http://books.google.co.id/books?id=VqJLZOuLiL0C&pg=PA210&lpg=PA210&dq=3ds+Max+2009+teknik+photometric+light&source=bl&ots=mhER9gflIP&sig=S93iY1TqpOF3IF3mxFO5y3E-Mvo&hl=id&sa=X&ei=f540T-lLFS7KrAefooW6Dw&ved=0CEUQ6AEwBg#v=onepage&q&f=false>

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

## **BAB II : DASAR TEORI**

Bab ini menguraikan tentang pengertian 3D, Photometric light, 3D Studio Max dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan visualisasi interior 3D.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini dijelaskan mengenai analisis sistem, analisis swot, analisis kebutuhan system dan perancangan interior.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini dijelaskan mengenai pembuatan 3D Visualisasi Arsitektur Interior Dengan Teknik Photometric Light Pada Software 3DS Max

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.