

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Multimedia merupakan penggabungan beberapa media dalam rangka penetrasi penyampaian pesan, multimedia umumnya terdiri dari aspek suara (voice) gambar (picture) ataupun video serta teks yang dipadu sehingga meningkatkan daya intuisi dan apresiasi pada pengguna. Multimedia umumnya dipakai untuk mengomunikasikan informasi tentang produk ataupun organisasi sebagai alat promosi yang menarik, karena kelebihan multimedia adalah menarik indera, minat dan merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Agar sistem multimedia berhasil dan dapat dipakai sebagai alat untuk keunggulan bersaing perusahaan, maka pengembangan sistem multimedia harus senantiasa up to date, khususnya bidang teknologi multimedia.

Dengan semakin berkembangnya teknologi multimedia saat ini semakin memberikan banyak pilihan pengguna untuk memilih multimedia, Animasi merupakan salah satu teknik dalam pengembangan multimedia yang sangat populer, terlebih dengan adanya animasi 3D membuat animasi menjadi lebih hidup, sehingga dapat menarik perhatian masyarakat, dan mudah dalam mengingatnya. Di dalam multimedia, perangkat lunak animasi dan model banyak macamnya. Misalnya 3D Studio Max, merupakan program standar model 3D berbasis Windows. 3D Studio Max dipakai dalam visualisasi desain. Pilihan yang sempurna para desainer, untuk pembuatan bangunan virtual akan sangat membantu dalam menelusuri wilayah atau denah gedung, khususnya gedung

bertingkat yang cukup rumit, STMIK AMIKOM dapat menjadi salah satu contoh yang mewakili jenis gedung bertingkat yang cukup luas, banyak ruangan dan fungsi, sehingga membuat "PETA BANGUNAN STMIK AMIKOM YOGYAKARTA DENGAN ANIMASI 3D MAX", tidak saja ditujukan untuk dapat mengembangkan keahlian dalam bidang multimedia, tetapi benar-benar untuk memberikan solusi kemudahan dalam rangka menelusuri seluruh sudut-sudut ruangan beserta fungsinya.

Pada skripsi ini, mencoba untuk membuat rancang bangun pada STMIK AMIKOM menggunakan 3D Max . Di dalam pemetaan bangunan ini bertujuan untuk mencari suatu informasi lokasi atau tempat dan memudahkan seseorang baik mahasiswa, maupun calon mahasiswa baru dalam pencarian ruangan yang ada di STMIK AMIKOM. Disamping itu, hal ini bertujuan untuk memberikan pelayanan dan informasi yang terbaik untuk mahasiswa.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat PETA BANGUNAN STMIK AMIKOM YOGYAKARTA DENGAN ANIMASI 3D MAX untuk mencari suatu informasi lokasi atau tempat dan memudahkan seseorang baik mahasiswa, maupun calon mahasiswa baru dalam pencarian ruangan yang ada di STMIK AMIKOM ?.

1.3 Batasan Masalah

1. Dalam kajian skripsi kali ini PETA BANGUNAN STMIK AMIKOM YOGYAKARTA DENGAN ANIMASI 3D ditujukan untuk

memberikan konsep nyata tentang informasi tata ruang dari kampus STM IK AMIKOM YOGYAKARTA, diantaranya meliputi UNIT I, UNIT II, UNIT III dan UNIT IV.

2. Software yang digunakan dalam pembuatan PETA BANGUNAN STM IK AMIKOM YOGYAKARTA adalah 3D Studio Max, Adobe Photoshop CS 3, Macromedia Director.
3. Format akhir pembuatan animasi berbentuk publis.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini bertujuan untuk:

1. Sebagai syarat kelulusan Program "S1" serta untuk memperoleh gelar "S.Kom" di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
2. Pembuatan animasi peta bangunan STM IK AMIKOM ini bertujuan untuk mencari suatu informasi lokasi atau tempat dan memudahkan seseorang baik mahasiswa, maupun calon mahasiswa baru dalam pencarian ruangan yang ada di STM IK AMIKOM.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memudahkan dalam Menyampaikan Informasi yang jelas dan transparan, tepat dan akurat.
2. Memudahkan pencarian ruangan yang ada di STM IK AMIKOM.
3. Menghemat waktu dan tenaga.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah mencari sumber-sumber yang berhubungan dengan peta bangunan dari buku dan internet.
2. Sumber kedua yaitu data yang bersumber dari kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, berupa data-data sketsa gedung kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori

Penjelasan tentang arti Animasi 3D Modeling dan perangkat-perangkat lunak grafis yang digunakan.

Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem

Pada bab ini diuraikan tentang tahap-tahap pengumpulan data, pengolahan data serta analisa dari BUILDING MAPPING pada kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Bab IV Pembahasan

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan Animasi 3D.

Bab V Penutup

Merupakan bab yang berisi kesimpulan dan saran.