

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

P.T. Bumisucha Cakra Mulia adalah perusahaan property yang bergerak dibidang desain dan kontraktor. Bumisucha Cakra Mulia dirintis dan didirikan oleh Ir. Supeno sejak tahun 1993 dan beralamat di jalan Raya Pangkalan Jati Baru, Cinere Limo Depok.

Permasalahan yang dihadapi oleh Bumisucha Cakra Mulia saat ini adalah terbatasnya kinerja yang dihasilkan oleh para drafter untuk membuat desain interior baik interior kantor maupun interior rumah tinggal. Keterbatasan hasil kerja tersebut disebabkan jumlah drafter yang lebih sedikit dibanding dengan desain yang harus dikerjakan setiap harinya yaitu 3 sampai 4 desain. Sedangkan setiap harinya para drafter tersebut harus menyelesaikan target minimal 4 tampak bagian. Yaitu tampak muka, tampak belakang, tampak bagian kiri dan bagian kanan serta tampak perspektif. Dengan banyaknya target yang harus dicapai setiap harinya terkadang kinerja yang dihasilkan kurang maksimal. Hal ini dapat menimbulkan masalah pada perusahaan karena dapat mengurangi tingkat kepercayaan pada perusahaan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dengan ini saya membuat perancangan interior rumah tinggal bergaya moderm minimalis sebagai bentuk solusi yang mampu menyelesaikan permasalahan jangka pendek yang dihadapi oleh Bumisucha Cakra Mulia

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dengan ini saya mengajukan judul "Perancangan dan Pembuatan Interior Rumah Tinggal 3D Bergaya Modern Minimalis Pada Perusahaan Bumishuca Cakra Mulia " sebagai tugas akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dirumuskan permasalahannya yaitu :

Bagaimana membuat perancangan interior pada rumah tinggal yang berbasis multimedia 3D ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan – batasan permasalahan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan interior ini menggunakan perhitungan skalatis 1: 1
2. Bentuk dari perancangan ini berupa gambar 3d dan gambar visual dua dimensi
3. Software yang digunakan dalam pembuatan rancangan adalah menggunakan autodesk 3ds Max 2010 dan Adobe Premiere.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan membuat aplikasi multimedia dalam bentuk desain interior berbasis 3d adalah :

1. Sebagai persyaratan kelulusan saya dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

2. Sebagai sebuah solusi untuk membantu menyelesaikan permasalahan jangka pendek yang ada diperusahaan Bumishuca Cakra Mulia

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Sebagai salah bentuk penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Prasyarat kelulusan program studi Diploma III jurusan teknik informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).
3. Sebagai porto folio penulis dalam bentuk karya desain.

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir

1.5.3 Bagi Perusahaan Bumishuca Cakra Mulia

Sebagai sebuah solusi untuk membantu menyelesaikan permasalahan jangka pendek perusahaan Bumishuca Cakra Mulia

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan pengumpulan data – data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Metode wawancara

Suatu metode pengumpulan data berdasarkan aktivitas dengan cara komunikasi wawancara baik lisan maupun tulisan dengan seorang atau lebih dari beberapa narasumber

2. Metode kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data berdasarkan aktivitas membaca buku – buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan atau website

3. Metode literatur

Suatu metode pengumpulan data berdasarkan aktivitas yang saya lakukan diperoleh dari literature yang ada, baik berupa brosur – brosur, foto – foto, dan media lainnya

4. Metode dokumentasi

Merupakan sebuah metode pengumpulan data yang menggunakan proses dokumentasi, baik itu sebelum proses, proses sedang berlangsung, maupun setelah proses

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis yang meliputi uraian sebagai berikut :

Bab I – Pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian, hingga jadwal rencana kegiatan penelitian.

Bab II –Dasar Teori, pada bab ini membahas uraian tentang multimedia dan konsep dasar yang digunakan dalam penulisan tugas akhir dan pembuatan desain interior pada rumah tinggal.

BAB III – Tinjauan Umum, berupa gambaran umum tentang informasi mengenai objek yang diteliti.

BAB IV – Pembahasan,

Bab ini membahas dan menjelaskan tentang bagaimana langkah perancangan desain rumah tinggal.

BAB V – Penutup,

Bab ini membahas tentang isi kesimpulan dan saran dari pembuatan tugas akhir.

1.8 Rencana Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan April dan Minggu ke -			Bulan Mei dan Minggu ke -			Bulan Juni dan Minggu ke -			
1	Pengajuan Judul dan Perizinan TA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	Analisis Kebutuhan dan Data Literatur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	Gambar Sketsa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	Tahap Pembuatan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	Bimbingan Laporan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	Pengajuan Pendarasan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7	Yudisium	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10