

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Rumah adalah bangunan yang menjadi kebutuhan primer setiap manusia. Sedangkan rumah menurut Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1992 berisi tentang Perumahan dan Permukiman, rumah merupakan bangunan yang memiliki fungsi sebagai tempat tinggal ataupun hunian serta sarana pembinaan keluarga.[1]

Terbatasnya lahan dengan harga terjangkau khususnya di daerah perkotaan untuk membangun rumah atau tempat tinggal menjadi faktor utama sebagian masyarakat lebih memilih membeli rumah daripada membangun rumah sendiri karena menguras banyak waktu dan biaya. Sehingga banyak perusahaan yang bergerak di bidang property memberikan fasilitas perumahan bersubsidi.

Menurut Watch Ali Traghanda CEO Indonesia Property Masyarakat lebih memilih rumah yang sudah siap huni untuk menghindari dari sesuatu yang tidak diinginkan. Konsumen tidak lagi melihat rumah yang mereka beli sebagai sarana investasi seperti sebelumnya.[2]

PT. Menara Hijau Jaya adalah perusahaan swasta yang bergerak di bidang developer properti dan kontraktor dengan nomer registrasi perusahaan 318442. Seiring berjalannya waktu banyak perumahan di daerah Gemolong dan sekitarnya yang sudah berdiri maupun yang masih dalam proses pembangunan. Salah satu perumahan yang sedang dalam tahap pembangunan adalah perumahan Griya Menara Sakinah. Perumahan ini mempunyai luas tanah 11.465 m<sup>2</sup> dengan menyediakan rumah bersubsidi type 36. Keberadaan perumahan griya menara sakinah belum diketahui oleh banyak orang karena baru mulai proses pembangunan pada tahun 2018

Berdasarkan hasil wawancara dengan karyawan Perumahan Griya Menara Sakinah yaitu Bu Lia, Kamis, 16 Juni 2022 saat ini dalam mengiklankan ataupun mempromosikan Perumahan masih menggunakan teknik pengambilan gambar dan video secara livenesshoot. Hal tersebut dapat dilihat dari media promosi yaitu media sosial Instagram (<https://www.instagram.com/griyamenarasakinah>) ataupun

facebook (<https://www.facebook.com/perum.sakinah>) . Media ini hanya dapat memberikan sedikit informasi tentang gambaran bentuk rumah yang ditawarkan oleh perumahan griya menara sakinah dalam bentuk video maupun foto sehingga menurut pihak perumahan griya menara sakinah apabila dipromosikan dirasa masih terdapat kekurangan.

Dari beberapa penjelasan tersebut maka penulis tertarik untuk membuat sebuah animasi mengenai media promosi visualisasi 3D perumahan griya menara sakinah. Dengan adanya visualisasi 3D perumahan ini diharapkan mampu menjadi media untuk membantu staff marketing dalam mempromosikan ataupun mengiklankan perumahan Griya Menara Sakinah yang ada di Gemolong sehingga pembuatan visualisasi perumahan 3D tersebut diharapkan mampu membantu masyarakat khususnya calon pembeli agar tahu lebih detail bagaimana rumah yang nantinya akan dibeli dan dihuni.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu: "Bagaimana merancang dan membuat media promosi Perumahan Griya Menara Sakinah Gemolong dengan menggunakan visualisasi 3D?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam mempersempit pembahasan masalah dalam skripsi ini, maka terdapat beberapa batasan sebagai berikut:

- A. Perancangan visualisasi ini hanya untuk media promosi saja.
- B. Di dalam animasi ini hanya menampilkan visualisasi 3D Perumahan Griya Menara Sakinah
- C. Software yang digunakan penyusun dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah:
  - Archicad 16
  - Autodesk 3Ds Max 2012
  - Adobe Premiere

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penulis dapat memberitahukan tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan laporan skripsi ini adalah “Membantu Perusahaan mempromosikan produk dengan membuat media promosi perumahan Griya Menara Sakinah Gemolong berbasis 3D ”

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1. Bagi Perumahan Griya Menara Sakinah

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Perumahan Griya Menara Sakinah antara lain :

- a. Membantu perusahaan untuk mempromosikan perumahan secara lebih lengkap informasi terutama kepada client atau calon pembeli bagaimana rumah yang akan dihuninya nanti
- b. Membantu perusahaan dalam mempresentasikan visuallisasi 3D perumahan kepada calon investor

##### 2. Bagi Penulis

Hasil Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Penulis ataupun peneliti antara lain :

- a. Menambah ilmu pengetahuan khususnya di dalam animasi 3D
- b. Melatih penulis untuk mampu dalam membuat iklan ataupun media promosi berbasis animasi 3D

##### 3. Bagi Universitas

Manfaat Penelitian bagi Universitas :

- a. Mengetahui sampai mana pengetahuan dan kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi
- b. Memberikan gambaran kepada mahasiswa bagaimana di dalam dunia kerja yang sebenarnya

## **1.6 Metode Penelitian**

Dalam melakukan pencarian data serta informasi yang benar dan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mendapatkan data-data secara fakta yang digunakan untuk keperluan penelitian. Untuk itu penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

### **1.6.1 Metode Observasi**

Observasi yaitu metode mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan atau meninjau secara langsung di lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas terhadap masalah yang dihadapi.

### **1.6.2 Metode Wawancara**

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada tim marketing/karyawan dari Perumahan Griya Menara Sakinah.

### **1.6.3 Metode Studi Kepustakaan**

Metode studi kepustakaan adalah metode yang digunakan untuk pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku atau mencari informasi yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas. Selain itu penulis juga menggunakan internet untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan masalah yang ada pada skripsi ini.

### **1.6.4 Metode Kuisloner**

Metode kuisloner yaitu metode pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan maupun pernyataan kepada responden untuk memberikan jawaban.

## **1.7 Sistematka Penullsan**

Sistematika penulisan skripsi yang akan digunakan terdapat lima bab pokok , yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**



Bab ini berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan Sistematika Penulisan

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi menjelaskan masalah-masalah penelitian atau yang ada kaitannya dengan penelitian ini ataupun teori yang mendasari dalam perancangan visualisasi 3D ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang objek penelitian serta analisis kebutuhan untuk perancangan visualisasi 3D Perumahan Griya Menara Sakinah.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan serta hasil perancangan Visualisasi 3D Perumahan Griya Menara Sakinah

## **BAB V PENUTUP**

