

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting dalam meningkatkan lapangan kerja dan devisa negara. Kegiatan pariwisata juga memberikan andil besar dalam peningkatan pendapatan masyarakat di suatu daerah. Dengan adanya pengembangan sektor pariwisata yang baik, hal tersebut akan mampu menarik para wisatawan untuk datang berkunjung. Pengembangan pariwisata bertujuan untuk mengembangkan daerah tujuan wisata. Kegiatan pariwisata bisa dikatakan melibatkan banyak unsur serta memberikan dampak positif dalam berbagai aspek. Mulai dari aspek ekonomi, sosial dan budaya, serta aspek lingkungan alam [1].

Salah satu faktor yang mampu menarik minat masyarakat untuk datang berkunjung ke suatu objek wisata adalah adanya rancangan tata ruang yang bagus. Dengan adanya tata ruang yang baik maka akan tercipta juga tata kelola yang baik. *Sketchup* merupakan salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat rancangan tata ruang menarik dalam bentuk animasi 3D. Software *Sketchup* sengaja dikembangkan untuk mengilustrasikan tampilan tiga dimensi (3D). *SketchUp* banyak dimanfaatkan di banyak bidang ilmu seperti arsitektur, sipil, film, desain grafis hingga ilustrator. Salah satu kelebihan aplikasi ini adalah memudahkan para penggunaannya tanpa perlu menguasai rumitnya teknik dan perhitungan. Selain itu Aplikasi *Sketchup* juga menawarkan kelebihan lain seperti mudah diakses, tidak banyak memakan space di komputer, menyediakan versi tanpa berbayar, serta mudah untuk mengubah karakter gambar mulai dari 2D vector, 3D realistis, hingga gambar yang menyerupai sketsa tangan/kondisi eksisting [2].

Dalam pemodelan, teknik animasi 3D sangat dibutuhkan untuk membuat objek agar terlihat nyata. Teknik yang digunakan untuk menggambarkan objek adalah visualisasi animasi 3D sehingga dapat dimanfaatkan sebagai solusi yang menarik untuk mengetahui letak tata ruang setiap tempat. Informasi yang dilengkapi dengan visualisasi akan lebih mudah dipahami oleh semua kalangan

karena sesungguhnya manusia lebih mudah menangkap dan memahami informasi dengan cara mendengar dan melihat. Perancangan tata ruang pada objek menjadi hal yang penting sebagai ajang menarik ketertarikan khalayak pada suatu objek. Perancangan tata ruang atau desain interior memberikan kemudahan untuk menjelaskan informasi pada suatu objek[3]. *Design interior* berarti suatu sistem atau cara pengaturan ruang dalam yang mampu memenuhi persyaratan kenyamanan, keamanan, kepuasan kebutuhan fisik dan spiritual bagi penggunaanya tanpa mengabaikan faktor estetika.

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan provinsi yang memiliki banyak destinasi wisata menarik. Salah satunya adalah *Skatepark* Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta. Tak hanya menjadi pusat *refreshing* yang apik untuk semua kalangan masyarakat, *Skatepark* ini juga membuat muda-mudi menjadi lebih kreatif dan mengeluarkan bakat mereka dalam bermain *Skateboard*. Pada *Skatepark* Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta, sebagian besar masyarakat luar Yogyakarta banyakyang belum mengetahui tata ruang dan letak fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh taman wisata tersebut. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis akan membuat *design interior skatepark* Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta dengan menggunakan Aplikasi *Sketchup*. Beberapa area yang menjadi objek penelitian adalah fasilitas *skatepark*, toilet, tempat istirahat, dan tempat bermain anak. Hal yang menjadipokok utama dalam penelitian ini adalah belum adanya media informasi dalam bentukvisualisasi animasi 3D yang menampilkan keseluruhan *design interior* dari Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta. Dengan adanya informasi mengenai rancangan *design Skatepark* Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta diharapkan dapatmempermudah serta membantu setiap pengunjung untuk mengetahui tata ruang beserta letak fasilitas-fasilitas yang ada sebagai salah satu bentuk media promosi dalammenarik minat pengunjung untuk datang ke *Skatepark* Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah adalah “Bagaimana merancang tata ruang beserta fasilitas- fasilitas yang terdapat pada *Skatepark* Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta menggunakan animasi 3D Aplikasi *Sketchup*?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan dalam penyampaian materi, maka terdapat beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada *design* 3D.
2. Aplikasi yang digunakan adalah *Sketchup*.
3. Area yang menjadi objek penelitian adalah fasilitas skatepark, toilet, tempatistirahat, dan tempat bermain anak di Taman Milenial Bantul kota Yogyakarta

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah Menghasilkan rancangan tata ruang beserta fasilitas-fasilitas yang terdapat pada *Skatepark* Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta dalam bentuk animasi 3D Aplikasi *Sketchup*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan gambaran visualisasi dari *Skatepark* Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta.
2. Salah satu sarana informasi kepada pengunjung untuk mengetahui tata ruang dan fasilitas yang terdapat di dalam *Skatepark* Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu sarana promosi dalam menarik minat pengunjung untuk datang ke *Skatepark* Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Bagian ini akan membahas tentang urutan dan struktur penulisan yang dilakukan dalam skripsi ini. Atas dasar tersebut, peneliti membagi skripsi ini menjadi lima bab, dengan ringkasan singkat tentang isi setiap bab. Berikut adalah struktur penulisan skripsi:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, akan dijelaskan tentang tinjauan pustakan, 3D, Animasi 3D, Sketchup, dan Desain interior.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini, akan diuraikan mengenai gambaran umum, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Kebutuhan, Tahap Analisis Aspek Produksi, Uji Keabsahan Data, Teknik Analisis Data, dan Sistematika Penulisan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, akan diuraikan mengenai hasil dan proses pembuatan Desai Interior Skatepark Taman Milenial Bantul Kota Yogyakarta. Proses produksi tersebut terdiri dari Konsep Perancangan, Desain, Pengujian (Testing), Kuisisioner Faktor Tampilan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.