

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang menunjang keunggulan dari suatu instansi atau badan usaha, dalam hal ini memanfaatkan aplikasi multimedia yang digunakan sebagai sarana pemasaran. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik dibanding dengan media cetak maupun elektronik lain seperti koran atau radio. Kemajuan dari multimedia komputer untuk menyajikan suatu informasi sangatlah tampak, karena disajikan dalam bentuk elemen- elemen multimedia seperti : suara, teks, grafik, video, maupun animasi yang diharapkan dapat menjadi lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks tetapi penggabungan dari elemen-elemen multimedia tersebut, sehingga pelanggan atau konsumen lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

Virtual Reality sebagai sebuah bagian dari teknologi informasi berbasis multimedia memiliki kelebihan dalam mendeskripsikan sebuah keadaan atau sebuah obyek dimana visualisasi yang ditampilkan tidak hanya dapat dilihat dari suatu sudut pandang saja namun dapat dilihat dari setiap sudutnya, karena Virtual Reality memiliki tiga Dimensi visual. Virtual Reality dibuat sebagai sebuah media yang bisa menghadirkan serta menghidupkan imajinasi bagi para penikmatnya.

Sehingga seolah-olah penikmat mengalami serta merasakan keadaan yang sesungguhnya.

CV. Fokus Design Consultant merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembang perumahan. Perusahaan yang terhitung baru didunia bisnis property ini tentu saja tidak lepas dari persaingan pasar dunia usaha dan itu erat hubungannya dengan media promosi yang digunakan, saat ini CV. Fokus Design Consultant menggunakan media promosi konvensional yaitu berupa brosur, pamflete dan koran, dimana telah banyak kompetitor yang lain juga menggunakan promosi yang sama. Maka dari itu pemilihan media promosi yang deferensiasi yang tepat merupakan sebuah strategi yang diharapkan mampu meraih pangsa pasar dalam dunia usaha tersebut. Untuk itu dibuatlah suatu aplikasi multimedia berupa Virtual Reality, dimana informasi yang disajikan berupa contoh rancang bangun rumah dengan model 3 Dimensi, guna menghadapi persaingan pasar dan sekaligus menarik para konsumen.

Dengan aplikasi Virtual Reality ini calon pembeli dapat berinteraksi dengan melihat contoh bangunan rumah serta ruangan-ruangan tersebut dari segala penjuru. Informasi yang akan dihasilkan nanti akan sangat berguna bagi para calon pembeli, yaitu calon pembeli dapat mengetahui bagaiman gambaran real dari rumah yang ditawarkan mulai dari ekterior serta interiornya. Diharapkan dengan aplikasi Virtual Reality ini dapat membantu bagian marketing dalam proses pemasaran produk sehingga dapat meningkatkan keunggulan bersaing dengan perusahaan-perusahaan lain yang sejenis.

1.2 Rumusan Masalah

Virtual Reality adalah suatu teknologi multimedia yang dapat mengizinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan simulasi komputer baik itu berdasarkan objek nyata maupun imajinasi. Dengan menggunakan teknologi Virtual Reality perusahaan dapat dengan mudah memberikan informasi tentang suatu produk.. Yang menjadi Pertanyaan sekarang adalah, Bagaimana cara membuat sebuah Virtual Reality untuk dijadikan sebagai sarana promosi pada CV.Fokus Design Consultant sehingga mampu meningkatkan keunggulan bersaing ?.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pembuatan multimedia Virtual Reality ini dibangun dengan menggunakan software 3Ds Max 2011 dan Adobe Director 11.5. Penulis membatasi penulisan ini, hanya pada pengetahuan dasar mengenai 3Ds Max dan Adobe Director 11.5, proses pembuatan objek 3 Dimensi pada 3Ds Max 2011 dengan format hasil akhir berupa file shockwave 3D, pembuatan ruangan dengan menggunakan teknologi panorama Quick time VR pada 3Ds Max 2011. Pergerakan kamera dengan menggunakan Adobe Director 11.5, Script bahasa Lingo untuk tombol-tombol tertentu. Penulisan ini, juga terbatas hanya pada pembuatan simulasi Virtual Reality eksterior pada salah satu contoh rumah minimalis modern dan beberapa interior yang terdapat di dalamnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat multimedia interaktif berupa Virtual Reality sebagai sarana promosi untuk type rumah Minimalis Modern pada CV. Fokus Design Consultant, adapun tujuan lainnya :

1. Internal

- a. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
- b. Diajukan guna melengkapi persyaratan untuk mencapai derajat Strata I pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

2. Eksternal

- a. Menjadikan Multimedia Interaktif Virtual Reality ini sebagai media promosi dan informasi untuk meningkatkan keunggulan bersaing bagi CV.Fokus Design Consultant
- b. Untuk menerapkan, mengembangkan, dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi pada umumnya dan aplikasi multimedia pada khususnya, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang diperlukan untuk menyusun skripsi ini, digunakan beberapa metode yaitu :

1.5.1 Metode langsung (Observation Report)

Mengadakan pengamatan pada objek untuk memperoleh informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan penulisan. Dalam hal ini penulis mengamati secara langsung salah satu rancangan rumah modern minimalis yang dibuat oleh CV.Fokus Design Consultant.

1.5.2 Metode Kepustakaan (Literatur Report)

Penulis mendapatkan data-data dari membaca buku-buku serta tutorial yang terdapat di perpustakaan dan internet yang dapat membantu dalam pembuatan Virtual Reality ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini akan disusun kedalam lima bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini, yaitu menguraikan mengenai latar belakang masalah,

rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan konsep dasar konsep dasar multimedia, elemen-elemen multimedia, konsep dasar Virtual Reality, siklus pengembangan sistem multimedia, struktur aplikasi multimedia, dan software yang dipergunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis multimedia yang akan dikembangkan untuk sistem informasi multimedia interaktif ini serta rancangan sistem yang akan diterapkan dalam Multimedia Virtual Reality tersebut.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif virtual reality pada rumah minimalis modern. Grafik interface, Pembuatan Objek 3D dari rumah tersebut beserta interiornya sampai menjadi sebuah aplikasi multimedia yang bisa digunakan sebagai media promosi.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan keseluruhan laporan skripsi serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi multimedia interaktif Virtual Reality rumah minimalis modern ini.

