

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan multimedia yang pesat dapat menarik perhatian dan rasa keingintahuan seseorang. Dengan memanfaatkan hal tersebut dapat memenuhi kepentingan masing-masing dimana pemakai tidak hanya menyaksikan image diam tetapi juga dapat melihat animasi dari image tersebut, maka aplikasi multimedia diharapkan menjadi sebuah jawaban, karena informasi yang menarik akan mudah diingat dan mengena pada sasaran.

Aplikasi 3D Studio Max merupakan salah satu software pada komputer yang pada jaman sekarang ini banyak sekali pemanfaatannya. Salah satunya pemanfaatan dalam bidang arsitektur atau rancang bangun. Selama ini penyampaian informasi pada peminat arsitektur masih menggunakan skema gambar dengan Autocad dan dengan maket. Skema gambar adalah sebuah rancangan gambar sebelum diolah menjadi bentuk yang lebih nyata, sedangkan maket yaitu bentuk miniatur sebuah rancangan bangunan, yang dirasakan kurang lengkap dan tidak interaktif. Multimedia sebagai salah satu wahana penyampaian informasi dan promosi, diharapkan dapat menjawab kebutuhan informasi yang bersifat interaktif yang dapat menampilkan gambar, suara, dan keterangan yang dibutuhkan.

Selain penataan ruang, cahaya memegang peranan penting dalam mewujudkan atmosfer ruang dalam. Pencahayaan yang baik dan sesuai dengan

karakter ruang yang direncanakan akan dapat memaksimalkan aktivitas dan produktivitas yang dilakukan dalam ruang tersebut. Tata lampu bisa menonjolkan atau menutupi kelebihan suatu ruangan, menentukan warna dan bentuknya, meningkatkan ukuran ruangan dan membantu menciptakan suasana latar belakang.

Maka guna mendukung Tugas Akhir sebagai tujuan utama serta memberikan gambaran bahwa penyediaan akan sebuah media informasi harus benar-benar diperhatikan, sebab kemudahan mendapatkan sebuah informasi dapat mendatangkan citra yang baik bagi peminat arsitektur khususnya dan bagi masyarakat pada umumnya. Maka judul Tugas Akhir ini adalah **“Perancangan Desain Interior Menggunakan Aplikasi 3DS Max Pada Rumah Ibu Retno di Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta.”**

1.2 Rumusan Masalah

Dari apa yang diuraikan latar belakang masalah yang diatas maka timbul beberapa masalah yang akan dihadapi diantaranya :

1. Bagaimana menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh client dengan menggunakan aplikasi 3D Studio Max.
2. Bagaimana perancangan dalam pembuatan desain interior 3D dengan mengaplikasikan teknik pencahayaan dalam ruangan dan luar ruangan.
3. Bagaimana merancang dimensi atau ukuran ruang yang sesuai dengan pemenuhan estetika.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya materi arsitektur yang akan dibahas maka penulis akan batasi sebatas perancangan desain interior, beserta kelebihan dan kelemahannya.

Sebagai software pendukung dalam perancangan desain interior ini penulis menggunakan AutoCad, Autodesk 3DS Max, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Peneliti

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dan manfaat dari peneliti adalah :

1. Tujuan bagi mahasiswa
 - a. Sebagai syarat meraih gelar Ahli Madya Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat oleh penulis selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - c. Mengetahui apakah ilmu yang dipelajari pada saat perkuliahan dapat diterapkan dan mengatasi masalah yang terjadi.
2. Tujuan bagi pemilik rumah
 - a. Memberikan alternative dalam pembuatan desain interior 3D sebagai media penyampaian informasi yang mempunyai nilai lebih dibanding media lain.
 - b. Memperkenalkan teknik 3D pada pengguna jasa arsitek.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang dapat dicapai oleh penulis adalah:

1. Mengetahui kekurangan dan kelebihan menggunakan teknik ini, dan kelak dapat diterapkan dalam bekerja nantinya.
2. Sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat diperkuliahan dapat diterapkan dalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.

1.5 Metode Pengumpulan data

Terciptanya suatu bahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari pembuatan desain interior tiga dimensi ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung di dalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Mengamati dan mengikuti perkembangan arsitektur saat ini sebagai reverensi dalam memvariasikan teknik-teknik 3D untuk prancangan desain interior.

2. Metode Kepustakaan

Mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi baik dari perpustakaan maupun web yang disesuaikan dengan obyek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan ini dibagi menjadi beberapa bab atau sub pokok pembahasan permasalahan yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang dari permasalahan, Perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, Metode pengumpulan data, rencana kegiatan peneliti dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan mengenai landasan teori yang di pakai dalam pembahasan sistem.

BAB III GAMBARAN UMUM DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan dan pembuatan denah rumah, rancangan interior, teknik pencahayaan, penataan ruang yang digunakan untuk pembuatan desain interior 3D ini.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan bagaimana perancangan dalam pembuatan desain interior 3D dengan mengaplikasikan teknik pencahayaan dalam ruangan dan luar ruangan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang literatur

LAMPIRAN

Berisi tentang gambar.