

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi merupakan hal yang sangat vital dalam kehidupan. Hampir setiap saat manusia membutuhkan informasi, baik dari media cetak maupun elektronik. Perkembangan teknologi informasi begitu pesat, hampir setiap minggu selalu ada perkembangan yang cukup signifikan. Apabila diperhatikan, manusia telah menjadikan teknologi informasi sebagai salah satu kebutuhan pokoknya.

Teknologi yang berkembang dan telah menjadikan hidup manusia menjadi lebih mudah adalah peta digital. Melalui peta digital setiap orang dapat mengetahui dimana seseorang berada dan dapat menunjukkan lokasi yang akan dituju. Bahkan dalam perkembangan teknologi informasi, peta digital dapat menunjukkan jalan tercepat untuk mencapai tujuan. Peta digital biasanya menggunakan akses internet. Peta digital dapat digunakan pada *Personal Computer (PC)*, *Notebook*, *Mobile Phone*, *Personal Digital Assistant (PDA)*, hingga *Global Positioning System (GPS)*. *GPS* tidak menggunakan akses internet seperti perangkat yang lain, tetapi langsung terkoneksi dengan satelit. Salah satu vendor peta digital yang cukup populer adalah *Google* dengan produknya *Google Earth*.

Teknologi peta digital yang dikembangkan oleh *Google* sendiri tidak hanya untuk pengguna *PC* tetapi juga pengguna *Mobile Phone*, *PDA*, bahkan belum

lama ini telah dirilis *Google Earth* yang dapat di akses melalui mobil dan memiliki system navigasi satelit. *Google Earth* sendiri pada Juni 2005 telah di *download* sebanyak 250 Juta kali.

Fitur yang mulai menjadi tren bagi para pengguna *Google Earth* adalah bentuk tiga dimensi dari bangunan asli yang ada. Dengan adanya bentuk fisik yang menyerupai bentuk yang asli tersebut menjadikan *Google Earth* semakin menarik dan atraktif. Fitur tersebut juga memudahkan para wisatawan untuk melihat obyek wisata yang ingin dikunjungi. Fitur yang menampilkan model bangunan tiga dimensi merupakan nilai lebih bagi obyek wisata yang ada, karena dengan model tiga dimensi obyek tersebut menjadikan para wisatawan tidak perlu lagi melihat dalam bentuk foto dan membayangkan bentuk asli bangunan. Selain itu bagi para pelajar dan mahasiswa dapat mempelajari bangunan pariwisata, mulai dari nama hingga sejarah, karena *Google Earth* mempunyai fitur untuk menampilkan informasi mengenai bangunan atau suatu lokasi.

Tahun 2008, Indonesia mencanangkan "*Visit Indonesia 2008*", yaitu suatu program pemerintah untuk menambah jumlah wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia. Pemerintah telah melaksanakan berbagai macam agenda pariwisata mulai Januari 2008 untuk mendukung program tersebut. Kota-kota di Indonesia yang menjadi tujuan utama pariwisata telah bergabung dengan program tersebut untuk mempromosikan pariwisata di kotanya. Kota Yogyakarta adalah salah satu kota yang menjadi tujuan utama dan telah memulai program promosi pariwisata lebih awal delapan tahun dengan meluncurkan slogan "*Jogja Never Ending Asia*"

Berawal dari kondisi yang telah dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan rencana pembuatan model bangunan pariwisata tiga dimensi dan informasi yang dapat dilihat oleh para pengguna *Google Earth* dan menjadikan obyek pariwisata di kota Yogyakarta lebih dikenal oleh masyarakat luas untuk ikut mensukseskan program “*Visit Indonesia 2008*” umumnya serta “*Jogja Never Ending Asia*” khususnya.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah : “ Bagaimana membuat desain bangunan pariwisata kota Yogyakarta dalam bentuk tiga dimensi untuk ditampilkan pada *Google Earth* sehingga masyarakat dapat melihatnya seperti bentuk asli dan mendapatkan informasinya? ”

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam melakukan penelitian tersebut, ada pembatasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan, yaitu :

- a. Membuat aplikasi desain bangunan pariwisata di kota Yogyakarta dalam bentuk tiga dimensi menggunakan *Google SketchUp*.
- b. Menuliskan informasi mengenai bangunan pariwisata di kota Yogyakarta pada *Google Earth*.

- c. Proses *upload* desain dan informasi yang telah dibuat ke 3D Warehouse untuk kemudian dilakukan uji kelayakan oleh team dari *Google*, apakah desain tersebut telah memenuhi syarat kelayakan.
- d. Melihat desain dan informasi yang telah dibuat melalui *Google Earth*.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah bagaimana mengerti cara pembuatan desain bangunan dalam bentuk tiga dimensi beserta informasi mengenai bangunan pariwisata untuk ditampilkan dan dilihat oleh para pengguna *Google Earth* di seluruh dunia sehingga menjadikan bangunan yang dibuat mempunyai nilai lebih dan menarik minat setiap orang untuk mengunjungi bangunan yang asli serta mempelajari sejarah dan bangunan pariwisata.

#### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data yang berhubungan dengan sumber untuk penyusunan skripsi, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

##### **1. Metode Kepustakaan**

Penulis menggunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, buku elektronik dari internet dan beberapa situs dari internet sebagai bahan referensi.

## 2. Metode Observasi

Penulis melakukan metode observasi dengan mengunjungi obyek pariwisata yang ada untuk dilakukan pengambilan gambar sebagai contoh model serta melihat model bangunan tiga dimensi yang telah ada pada *Google Earth*.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari pembuatan model tiga dimensi ini adalah sebagai berikut :

- a. Digunakan sebagai unit peraga pada praktikum Multimedia Lanjut dan Sistem Informasi Geografi.
- b. Sebagai pengetahuan untuk siswa sekolah, mahasiswa, maupun masyarakat mengenai sejarah serta fungsi bangunan tersebut saat masa lalu serta saat ini.
- c. Menarik minat para wisatawan pada obyek pariwisata yang telah dibuat dalam bentuk tiga dimensi.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi dibagi dalam beberapa bagian, antara lain:

#### BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II DASAR TEORI

Berisi tentang pengertian dan teori dasar yang berkaitan dengan desain tiga dimensi khususnya desain bangunan untuk ditampilkan pada *Google Earth*.

## BAB III PERANCANGAN MODEL BANGUNAN

Berisi tentang penjelasan informasi bangunan obyek pariwisata di kota Yogyakarta yang akan dirancang dalam bentuk tiga dimensi.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMABAHASAN

Berisi tentang penjelasan pembuatan model bangunan hingga proses *upload* ke dalam *server Google*.

## BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

