

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan perkembangan zaman yang sangat pesat saat ini, membuat beberapa hal ikut berdampak pada beberapa bidang, salah satunya pada bidang teknologi komputer. Perkembangan teknologi komputer saat ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas hidup manusia. Teknologi informasi berbasis komputer yang banyak digunakan saat ini adalah animasi 3D yang digunakan untuk membuat sistem informasi yang bisa digunakan untuk memberikan informasi yang benar dan menarik kepada publik [1].

Animasi 3D adalah animasi 2D yang telah dikembangkan, dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin nyata, bahkan mendekati wujud aslinya. Dalam hal ini, sebuah perusahaan, institusi, dan lembaga apapun bisa memperkenalkan produk, lembaga, bisnis, dan lain sebagainya dengan menggunakan animasi 3D. Adapun pada penelitian ini akan berfokus pada pembuatan animasi 3D pada Asrama Putra Lasinrang di Daerah Istimewa Yogyakarta [2].

Asrama Putra Lasinrang D.I.Y adalah asrama mahasiswa asal Kabupaten Pinrang, Provinsi Sulawesi Selatan yang berada di Yogyakarta. Dengan adanya Asrama Putra Lasinrang D.I.Y, calon mahasiswa yang ingin melanjutkan pendidikan lanjutan di Yogyakarta tiap tahunnya selalu meningkat. Hal ini dikarenakan, terdapat beberapa fasilitas yang diberikan oleh Asrama Putra Lasinrang, salah satunya adalah tempat tinggal. Akan tetapi, terdapat juga beberapa calon mahasiswa yang tidak mendapatkan informasi terkait hal tersebut. Oleh karena itu, diperlukan cara atau media yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.

Pembuatan animasi 3D berbasis *Blender* Asrama Putra Lasinrang D.I.Y bisa menjadi salah satu media yang digunakan untuk memberikan informasi terkait asrama tersebut kepada para calon mahasiswa Pinrang yang ingin melanjutkan

pendidikan di Yogyakarta. Pemilihan media animasi 3D berbasis *Blender* dipilih dikarenakan media ini memiliki kelebihan dalam menggambarkan informasi yang lengkap dalam menyampaikan informasi kepada publik. Animasi 3D ini juga dapat memberikan keuntungan dalam upaya publikasi [3].

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti di 1.1, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan animasi 3D Asrama Putra Lasinrang D.I.Y berbasis blender?
2. Bagaimana struktur bangunan Asrama Putra Lasinrang D.I.Y berbasis animasi 3D?
3. Seberapa efektif media animasi 3D dalam memberikan informasi kepada calon mahasiswa baru Pinrang yang ingin melanjutkan pendidikan di Yogyakarta?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas perlu adanya batasan - batasan sebagai berikut:

1. Penulis hanya membuat proses animasi 3D Asrama Putra Lasinrang D.I.Y., namun tidak membahasnya secara detail.
2. Animasi 3D Asrama Putra Lasinrang D.I.Y dibuat menggunakan aplikasi Blender versi 2.9.
3. Kebutuhan analisis menggunakan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software).

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di 1.2, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan animasi 3D bangunan Asrama Putra Lasinrang D.I.Y.

2. Untuk mempermudah melihat struktur bangunan Asrama Putra Lasinrang D.I.Y.
3. Menjadikan animasi 3D sebagai media presentasi Asrama Putra Lasinrang D.I.Y kepada calon mahasiswa baru Pinrang yang ingin melanjutkan pendidikan di Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan terkait pembahasan animasi 3D terkhusus pada lingkup Sekolah Menengah Atas (SMA) / Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
2. Diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin membahas tentang animasi 3D berbasis aplikasi *Blender*.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Terdapat beberapa sistematika penulisan dalam penulisan ini. Adapun sistematika penulisan yakni sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas mengenai latar belakang pembuatan skripsi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian serta manfaat penelitian.

##### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas tentang bahan teori pendukung dalam pembuatan skripsi ini yakni pemaparan tentang teori yang akan digunakan.

##### **BAB III METODE PENELITIAN**

Membahas mengenai tata cara atau langkah - langkah yang diambil untuk pembuatan dan perancangan skripsi ini.

##### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang hasil dari penelitian dan pembahasan dalam pembuatan animasi 3D dan perancangan skripsi ini.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang menyertakan kritik dan masukan untuk menyempurnakan laporan skripsi ini terkait pembuatan animasi, sekaligus menjadi bagian penutup.

