

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Rumah tradisional Palembang dibuat berdasarkan kriteria kehidupan masyarakat Melayu. Masyarakat Melayu merupakan orang-orang yang terkenal dan mahir dalam ilmu pelayaran dan turut terlibat dalam aktivitas perdagangan dan pertukaran barang dan kesenian dari berbagai wilayah dunia. Dimana kata Melayu sendiri merupakan istilah yang meluas dan sedikit kabur. Istilah ini bermakna dalam suatu rangkuman suku bangsa serumpun di Nusantara yang pada zaman dahulu dikenal sebagai bahasa dan suku bangsa [1]. Salah satu bangunan tradisional atau rumah adat yang ada di Sumatera Selatan adalah Rumah Limas.

Rumah Limas merupakan warisan budaya yang ada di Sumatera Selatan, yang memiliki kearifan lokal berupa nilai-nilai yang telah melekat pada masyarakat dan telah menjadi ciri khas di daerah-daerah tertentu secara turun temurun yang telah diakui oleh masyarakat setempat. Rumah tradisional limas adalah salah satu rumah yang sangat terkenal di antara rumah tradisional yang ada di Palembang, dimana rumah Limas ini terkenal akan coraknya, bentuk dan kepadatan seni ukir yang didalamnya disertai kemilaunya warna cat perado emas yang berarti kejayaan dan penataan ruangan yang mencerminkan tingginya tingkatan budaya suku bangsa. Rumah Limas sendiri memiliki keanekaragaman yang terdiri dari berbagai bentuk, jenis, dan corak seni budaya yang mencerminkan identitas rumah Limas tersebut [2].

Autodesk Maya merupakan salah satu program paling kuat dan populer untuk bekerja dengan gambar dan animasi tiga dimensi. Program ini sering digunakan oleh para profesional industri film. Autodesk maya memiliki banyak toolkit sehingga sangat populer, dengan itu anda dapat membuat model tiga dimensi nyata menggunakan alat pahat. Program ini juga menghitung perilaku material dan menciptakan dinamika benda lunak dan keras [3].

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan di bidang animasi. Berbagai fitur modern dan teknik animasi yang tinggi mendukung dalam pembuatan animasi. Berbagai program juga dikembangkan agar mempermudah dalam proses pembuatannya. Studio dan perusahaan film turut bersaing dalam membuat animasi yang baik. Animasi yang banyak diminati di era sekarang adalah animasi yang memiliki kualitas grafis yang lebih baik [4].

Animasi 3D (Tiga Dimensi) merupakan salah satu animasi yang pembuatannya menggunakan bantuan software komputer dengan mengandalkan grafis komputer Tiga Dimensi, dalam industri Animasi dikenal juga sebagai 3D Animation Computer. Saat ini animasi 3D tidak hanya digunakan untuk keperluan Entertainment seperti film, Video Games, Television, dan Advertising. Namun juga digunakan untuk keperluan pengobatan, Arsitektur, Hukum dan bahkan juga digunakan untuk keperluan forensik [5].

Animasi berasal dari bahasa latin, yakni anima yang berarti jiwa, hidup, nyawa, semangat. Sedangkan dalam bahasa Inggris berasal dari kata animation dengan kata dasar animate yang artinya menjiwai atau menghidupkan. Arti menghidupkan disini adalah membuat gambar seolah-olah bergerak sehingga memberikan kesan kehidupan [6].

Tiga dimensi atau 3D mempunyai bentuk, volume, dan ruang. Sehingga objek ini memiliki koordinat X, Y, dan Z pada umumnya objek berupa elemen-elemen pembentuk objek tersebut, yang berupa Vertex, Edge, Dan Face. Vertex merupakan titik yang terletak pada koordinat X, Y, Z. Penggabungan Vertex akan menjadi Edge. Tiga Vertex dan Edge yang terbentuk dalam bidang permukaan berupa kurva tutup akan menghasilkan Face. Kumpulan dari Vertex, Edge, dan Face akan menjadi sebuah objek utuh yang disebut dengan Mesh [7]. Oleh karena itu dilakukan penelitian tentang pembuatan 3D modelling rumah limas adat Palembang menggunakan autodesk maya, untuk mengetahui tentang kearifan lokal yang terdapat pada Rumah Limas tanpa harus datang langsung ke lokasi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara pembuatan 3D modelling rumah limas Palembang menggunakan software autodesk maya ?

1.3 Batasan Masalah

- Pembuatan 3D modelling menggunakan software autodesk maya.
- Pembuatan 3D modelling rumah limas tampak bagian luar.
- Pembuatan rumah limas tidak menggunakan ukuran, properti dan ornamen asli.
- Hasil akhir dari 3d modelling ini dapat dilihat dari berbagai sisi atau 360°

1.4 Tujuan Penelitian

- Menciptakan rumah limas dalam bentuk animasi 3D modelling
- Memperkenalkan tentang cagar budaya dan arsitektur rumah limas Palembang

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini untuk menambahkan tentang animasi 3D modelling serta memperkenalkan kepada semua publik tentang arsitektur dari rumah limas Palembang

1.6 Batasan Masalah

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan tentang objek dalam mencapai tujuan :

- Metode studi pustaka
- Metode observasi
- Dokumentasi
- Perancangan

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini akan dibagi menjadi beberapa bagian,

sebagai berikut adalah susunan yang akan digunakan.

BAB I: PENDAHULUAN

Mengurai tentang latar belakang, Rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang mendukung pembahasan dalam pembuatan skripsi.

BAB III: ANALISIS DAN PENELITIAN

Bab ini menganalisa tentang apa yang akan dikembangkan dan kemudian melakukan perancangan objek 3D yang akan digunakan.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang apa yang akan dikembangkan dan kemudian melakukan perancangan objek 3D yang akan digunakan.

BAB V: KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadikan referensi untuk acuan dalam penyusunan skripsi ini.