

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Palembang sebagai salah satu kota yang ada di provinsi Sumatera Selatan [1]. Kota Palembang menjadi kota tertua di Indonesia, yang berumur setidaknya 1382 tahun [2]. Wilayah kota Palembang terbagi menjadi dua diantaranya sebelah utara yang disebut seberang ilir dan sebelah selatan disebut seberang ulu. Kedua wilayah kota Palembang dipisahkan oleh sungai musi. Hal ini dipengaruhi oleh aspek budaya dan wilayah [3].

Wilayah ulu dan ilir dibedakan oleh faktor perkembangan sejarah wilayah ilir sebagai pusat perekonomian dan perkembangan politik oleh penguasa dari masa kerajaan Sriwijaya, Kesultanan Palembang dan keresidenan kolonial Belanda di Palembang. Wilayah ilir sebagai tempat pertemuan para pedagang asing dan masyarakat lokal, Hal ini memberikan dampak masuknya budaya baru yang dibawa oleh pedagang asing. Sedangkan wilayah ulu sebagai wilayah yang tertinggal sehingga wilayah ulu sulit untuk berkembang. Adapun akses transportasi dari wilayah ulu menuju wilayah ilir dipisahkan oleh sungai musi. Sehingga masyarakat harus menyebrangi sungai musi dengan menggunakan sampan atau perahu-perahu kecil [3].

Tahun 1961 dilakukan perencanaan pembangunan jembatan Ampera. Jembatan Ampera sebagai penghubung antara tepi sungai seberang ilir dan tepi sungai seberang ulu sungai musi [1]. Jembatan ampera disebut juga jembatan Bung Karno sebagai kelancaran hubungan sosial masyarakat seberang ulu dan seberang ilir Palembang. Hal ini, bertujuan untuk mempermudah transportasi bagi masyarakat umum ulu untuk berdagang, bersekolah dan beraktifitas di wilayah ilir yang lebih maju [3].

Perkembangan zaman di dunia saat ini menjadi terus berkembang tidak sedikit orang yang belum mengetahui dulunya bagian tengah jembatan bisa

diangkat agar tiang kapal yang lewat di bawahnya tidak tersangkut badan jembatan, namun sejak tahun 1970, mekanisme tersebut tidak lagi dilakukan dengan alasan mengganggu arus lalu lintas [4]. Saat ini dunia teknologi yang paling banyak diminati adalah animasi [5]. Teknologi animasi yang sedang berkembang saat ini adalah teknologi tiga dimensi (3D). Teknologi 3D bertujuan untuk pemahaman visualisasi dan untuk memudahkan penyampaian suatu informasi dalam bentuk animasi 3D. Animasi 3D sebagai suatu animasi dimana pembuatannya dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* komputer yang mengandalkan grafis komputer 3D [4]. Animasi 3D sendiri terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain *storyboard*, desain properti dan desain *environment*. Setiap bagian memiliki fungsi yang penting dalam mempengaruhi hasil akhir dari animasi yang dibuat [6].

Environment dipresentasikan sebagai objek atau properti yang diatur dengan rapi untuk menciptakan suatu konsep imajinatif. *Environment* juga merupakan tempat atau lokasi karakter yang dapat berinteraksi dengan cerita yang terkait dalam membangun suasana berdasarkan cerita. Dunia yang diciptakan melalui *environment* animasi 3D membutuhkan beberapa teknik untuk menciptakan dunia imajinatif diantaranya adalah *scene environment*, background *environment*, *lighting/shading*, properti, ambient, dan *visual effect* [6]. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian tentang pembuatan 3D *environment* jembatan ampere menggunakan Autodesk Maya untuk mengetahui model *environment* Jembatan Ampere tanpa melihat langsung ke lokasi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara pembuatan *modelling environment* Jembatan Ampera menggunakan *software* Autodesk Maya?

1.3 Batasan Masalah

1.3.1 Pembuatan *modelling environment* Jembatan Ampera menggunakan *software* Autodesk Maya.

1.3.2 Pembuatan *modelling environment* Jembatan Ampera tidak menggunakan ukuran asli.

1.3.3 Hasil akhir *environment* adalah preview jembatan ampera.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Menciptakan suatu bentuk *modelling environment* Jembatan Ampera menggunakan *software* Autodesk maya.

1.4.2 Memperkenalkan tentang arsitektur Jembatan Ampera menggunakan metode *environment* 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini untuk menambah pengetahuan tentang *modelling environment* 3D dan memperkenalkan tentang arsitektur dari jembatan ampera.

1.6 Metode Pengumpulan Data

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

1.6.1 Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku atau literatur sebagai halaman acuan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.6.2 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari video dan gambar-gambar sebagai bahan referensi dalam pembuatan animasi dan juga dengan mengunduh beberapa video dari tutorial tentang animasi 3D.

1.6.3 Analisa dan Perancangan

Tahapan ini mencakup pembuatan *Concept art* dari *environment* Jembatan Ampera berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan, serta tahap mengubah *Concept art* menjadi model 3D.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini akan dibagi menjadi beberapa bagian, berikut adalah susunan yang akan digunakan:

BAB 1: PENDAHULUAN

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

BAB II: LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan Pustaka dan teori-teori yang mendukung pembahasan dalam pembuatan skripsi.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menganalisa tentang apa yang akan dikembangkan dan kemudian melakukan perancangan objek *3D environment* yang akan digunakan.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang apa yang akan di kembangkan dan kemudian melakukan perancangan objek *3D environment* yang akan digunakan.

BAB V: PENUTUP

Berisi mengenai 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.