

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan Kemajuan diberbagai bidang teknologi terutama teknologi informasi dan komputer diIndonesia dari tahun ke tahun makin meningkat sejalan dengan berkembangnya kemajuan IT, khususnya perkembangan Software animasi 2 dimensi dan software animasi 3 dimensi yang kini dampaknya semakin luas terutama pada perkembangan usaha dibidang komputer grafis. Dan pada kenyataannya masih jarangny suatu produksi mobil yang memanfaatkan software animasi 3 dimensi untuk membuat sebuah interior mobil animasi.

Banyaknya produksi mobil yang bermunculan membuat persaingan dalam bisnis komputer grafis menjadi semakin ketat. Hal ini mendorong para pelaku bisnis komputer grafis untuk selalu berusaha menemukan cara untuk memajukan usahanya tersebut dengan cara mencari berbagai macam alternative pengembangan bagi usahanya.

Dengan perkembangan multimedia ini, pemakai tidak hanya dapat menyaksikan image diam atau bahkan membaca keterangan ataupun penjelasan sendiri, tetapi juga dapat melihat animasi video dan sekaligus juga dapat mendengarkan musik stereo atau keterangan-keterangan tersebut.

Dengan media konvensional dan memberikan brosur-brosur, yang banyak menyita waktu dan biaya bagi manajemen kurang begitu optimal. Multimedia

sebagai salah satu wahana penyampaian informasi dan promosi, serta bagian dari menjadi sebuah jawaban. Karena informasi yang menarik akan mudah diingat dan menarik perhatian para kolektor interior mobil tersebut dan ini sangat mempengaruhi image klien dan relasi. Dengan berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka tugas akhir ini mengambil judul “PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI 3D UNTUK PENGENALAN INTERIOR MOBIL”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Alternative yang dilakukan dalam usaha pengembangan media informasi tergantung dari situasi yang sedang berkembang dan berbagai peluang yang ada. Dengan perkembangan teknologi animasi yang semakin pesat, salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan suatu pengembangan media informasi adalah dengan pembuatan pengenalan interior mobil animasi 3 dimensi. Penulis juga berusaha untuk memberikan alternative pengembangan minat bagi para penggemar interior mobil. Jika dikaitkan dengan sebuah permasalahan yang ada, maka *Bagaimana merancang dan memperkenalkan interior mobil dengan animasi 3 dimensi sebagai salah satu pengembangan media informasi agar dapat menambah daya tarik kalangan masyarakat yang khususnya pengguna mobil dan bagi para penggemar atau kolektor interior mobil tersebut?*

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan dalam laporan ini tanpa mengurangi nilai pokok yang terkait dengan permasalahannya, dan karena semakin banyak hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan usaha dibidang animasi seiring dengan

perkembangan dunia animasi yang sangat pesat, maka penyusun membatasi permasalahan tersebut, yang pertama pada seputar pengenalan dan pemberitahuan atau informasi tentang interior mobil. Yang kedua penyusun membatasi pembahasan hanya pada interior mobil kijang.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan**

Maksud tugas akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan Pendidikan Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Secara umum pembuatan animasi 3 dimensi ini dimaksudkan agar mahasiswa-mahasiswi mampu menerapkan ilmu yang telah dikaji atau diserap, guna memperluas wawasan akan keilmuan mahasiswa-mahasiswi dan meningkatkan juga memaksimalkan potensi atau pengetahuan yang berkisar tentang multimedia serta untuk membantu para peminat saat melakukan pemilihan interior mobil yang diinginkan sesuai keinginan dan pilihannya.

Selain itu tujuan skripsi diperlukan untuk memberikan kerangka acuan dan arah dalam penelitian serta analisis. Dalam hal ini tujuan terbagi menjadi 2 yaitu:

##### **1.4.1 Tujuan khusus**

Dalam hal ini pengertian khusus ditujukan bagi penulis, yaitu Mahasiswi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta yaitu sebagai berikut:

- a. Menerapkan ilmu pengetahuan dan teori-teori pendidikan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM,

- ke dalam suatu aplikasi nyata. Dan secara praktek, dosen mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- b. Mengembangkan pola keilmuan dibidang animasi khususnya interior mobil animasi 3 dimensi dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informatika.
  - c. Memperoleh pengalaman dalam perancangan yang digunakan untuk memperkenalkan interior animasi 3 dimensi.
  - d. Mendapatkan wawasan secara nyata dari dunia kerja.
  - e. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang S1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.4.2 Tujuan Umum**

- a. Membantu menambah penjelasan bagi para peminat interior saat melakukan pemilihan dan pemesanan yang sesuai dengan pilihan, juga dapat memberikan pemikiran dan menambah minat seseorang serta mengurangi berbagai macam pertanyaan.
- b. Ikut serta dalam usaha meningkatkan perkembangan potensi masyarakat umumnya dengan meminimalisasi suatu penjelasan dengan singkat, jelas dan tepat sasaran dalam pengembangan media informasi 3 dimensi untuk pengenalan interior mobil.

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

Metode yang dipergunakan pada pembuatan interior animasi 3 dimensi ini untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan adalah dengan :

1. Metode Wawancara (Interview)

Pada metode ini, penulis mengadakan wawancara langsung dari berbagai pihak atau dengan orang-orang yang lebih tahu tentang interior mobil kijang.

## 2. Metode kepustakaan (Library)

Peneliti mempergunakan buku-buku dan berbagai macam majalah yang bersangkutan dengan interior mobil sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi. Dan buku-buku tersebut juga dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penulisan laporan ini.

### 1.6 Sistematika Penulisan

#### BAB I. PENDAHULUAN

Merupakan bab yang membahas latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### BAB II. DASAR TEORI

Merupakan bab yang membahas konsep dasar animasi dan multimedia, langkah-langkah pengembangan aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

#### BAB III. TINJAUAN UMUM MOBIL KIJANG

Merupakan bab yang membahas sejarah toyota, sejarah perkembangan mobil kijang dan mobil kijang tahun 1994.

#### BAB IV. PENGEMBANGAN DAN PRA PRODUKSI INTERIOR MOBIL

##### ANIMASI 3 DIMENSI

Merupakan bab yang membahas tentang analisa sistem dan pra produksi.

## BAB IV. PRODUKSI DAN PASCA PRODUKSI INTERIOR ANIMASI

### 3 DIMENSI

Merupakan bab yang membahas produksi sistem dan pasca produksi

## BAB V. PENUTUP

Merupakan bab yang berisi kesimpulan dan saran

