

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam bidang multimedia sangatlah pesat. Sebagai contoh berawal dari fotografi hitam putih, lalu film tanpa audio, kemudian gambar yang bisa bergerak atau sekarang yang disebut sebagai animasi. Dalam dunia animasi sendiri mempunyai banyak sekali jenis teknologi yang digunakan salah satunya adalah teknologi 3 Dimensi atau yang biasa disebut teknologi 3D. Belakangan ini 3D memiliki daya tarik yang sangat kuat karena memiliki tampilan visual yang sangat memanjakan mata. Semakin banyak perusahaan industri hiburan atau *entertainment* yang mulai menggunakan 3D sebagai media penyampaian informasi atau hiburan.

Berbagai macam teknik digunakan dalam pembuatan sebuah model 3D, salah satunya adalah teknik *Quadrilaterals*. Teknik *Quadrilaterals* dikenal sebagai teknik terbaik untuk digunakan dalam perancangan sebuah model 3D. Kelebihan teknik *Quadrilaterals* yang paling mudah untuk diperhatikan adalah jumlah *polycount* yang dihasilkan, hasil kualitas objek yang paling baik, dan waktu *render* yang relatif lebih cepat dibandingkan dengan teknik lain seperti teknik *Triangulars*.

Seorang dekorator furnitur dan interior yang memiliki usaha bernama Ayoyoo, mengenalkan produknya kepada calon pelanggan dengan menggunakan referensi foto – foto objek furnitur dan interior yang sudah ada atau menggunakan referensi gambar *blueprint* 2D. *Insight* pada sosial media Ayoyoo pada beberapa bulan terakhir mengalami penurunan yang cukup signifikan dan mempengaruhi penjualan produk Ayoyoo, oleh karena itu Ayoyoo berinisiatif untuk membuat sebuah projek sampingan berupa konsep interior ruangan bertema *sci-fi* untuk memperluas segmen pasar yang lebih luas dan diharapkan dapat menaikkan kembali *insight* pada sosial media Ayoyoo begitu pula dengan penjualan Ayoyoo. Sebuah model 3D dilirik sebagai alat promosi karena dapat mengkomunikasikan desain lebih baik karena lebih fleksibel dalam memvisualisasikan konsep dari desain yang ada.

Oleh karena itu, penulis terdorong untuk merancang sebuah model 3D menggunakan teknik *Quadrilaterals* karena model 3D adalah salah satu alat yang ampuh dalam mengkomunikasikan desain secara efektif kepada klien melalui visualisasi 3

dimensi dan dituangkan ke dalam bentuk skripsi berjudul "Perancangan 3D Model Interior 'Futuristic Micro Apartment' Menggunakan Teknik *Quadrilaterals*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat model 3D *Futuristic Micro Apartment* menggunakan teknik *Quadrilaterals*?
2. Bagaimana membuat model 3D untuk membantu promosi proyek perusahaan Ayoyoo?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. *Software* yang digunakan adalah Blender
2. Objek 3D yang akan dibuat adalah "*Futuristic Micro Apartment*"
3. Hasil akhir dari perancangan model 3D ini adalah model "*Futuristic Micro Apartment*" yang berbasis *polygon quads*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan model 3D "*Futuristic Micro Apartment*"
2. Menghasilkan model 3D sebagai alat promosi untuk perusahaan Ayoyoo

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penulis dapat mengetahui alur perancangan model 3D.
2. Penulis dapat mengetahui penggunaan *topology* yang benar.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami tentang penulisan penelitian, maka penulis telah mengelompokkan materi penulisan menjadi lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori – teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi mengenai gambaran – gambaran umum penelitian dan perancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi yang dilakukan setelah perencanaan dan persiapan, kemudian menyajikan yang telah didapat dari proses implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini berisi kesimpulan dari permasalahan yang ada, serta saran dan kritik sehingga dapat digunakan sebagai masukan dalam memberikan peran penting kemajuan teknologi dalam bidang 3D khususnya modeling