

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penjualan secara *Online* yang dapat menjual berbagai macam barang baik itu barang nyata atau virtual menjadi sebuah sarana bisnis untuk mengembangkan atau mengiklankan produk ke pasar luas. Sebelum adanya penjualan *Online* penjual menjual produk dengan bertemu secara langsung dengan pembeli dan pemasarannya tidak mencakup secara luas. Barang yang diperjualkan di dalam skripsi ini bukan merupakan barang nyata melainkan barang virtual yang berupa 3D model.

Di dalam pembuatan model 3 dimensi, ada berbagai teknik untuk pembuatan model 3D. Teknik modelling 3 dimensi secara umum dibedakan menjadi 3 macam yaitu *Polygonal Modelling*, *Curve Modelling* dan *Digital Sculpting*. Di dalam skripsi ini penulis lebih menekankan kepada implementasi model 3D dengan modifier *bevel*, *screw* dan *spin tool*.

Di dalam skripsi ini model yang dihasilkan adalah peralatan rumah seperti gelas, mangkok, anyaman keranjang, tangga, vas bunga, keran air yang semuanya menggunakan teknik utama *bevel*, *screw* dan *spin tool*. Agar model 3d bermanfaat, maka model yang sudah jadi diunggah kesitus penjualan *online* 3dexport.com mengikuti syarat dan ketentuan situs tersebut. Oleh karena itu penulis berpeluang untuk membangun skripsi dengan judul "Implementasi Model 3D untuk Penjualan *Online* dengan *Modifier Bevel*, *Screw* dan *Spin Tool* Menggunakan Blender".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana mengimplementasikan peralatan rumah kedalam 3D model menggunakan teknik *bevel*, *screw* dan *spin tool* ?.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model yang dibuat adalah 3D menggunakan aplikasi Blender.
2. Model 3D berupa peralatan rumah.
3. Menggunakan berbagai teknik permodelan berarti lebih dari satu teknik yaitu *curve bevel*, *modifier screw*, dan *mesh spin tool* serta penambahan *modifier*.
4. Model 3D diunggah untuk dijual.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

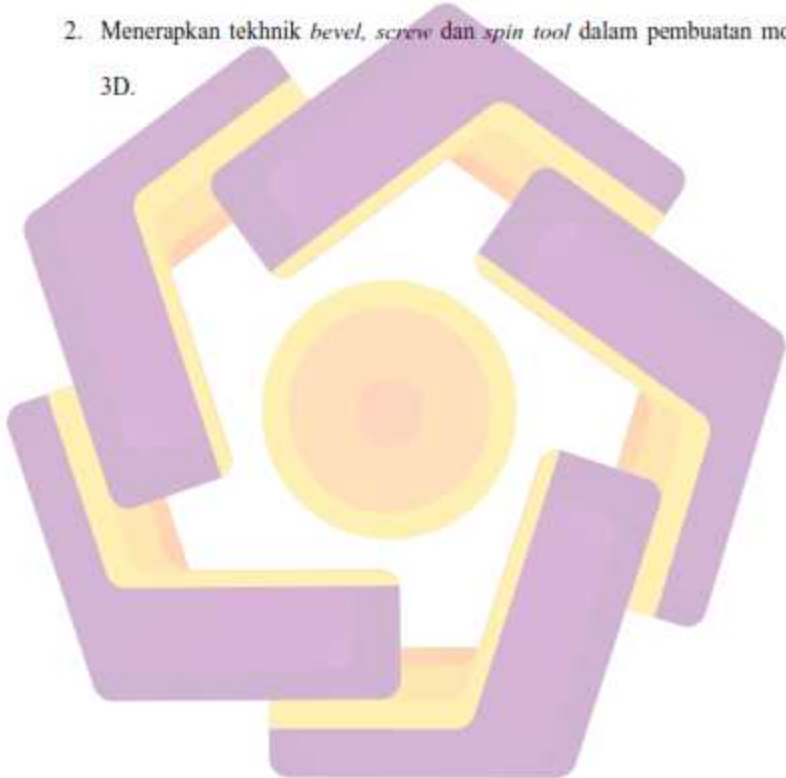
Penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Memperoleh keuntungan dari penjualan model 3D.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Memperoleh pengetahuan dan kemampuan untuk menjual model 3D serta mampu mengembangkannya sebagai bekal ketika di luar AMIKOM.

4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata 1 Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.

Adapun tujuan penelitian kali ini adalah sebagai berikut :

1. Implementasi model 3D untuk penjualan *Online*.
2. Menerapkan teknik *bevel*, *screw* dan *spin tool* dalam pembuatan model 3D.



1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dibagi menjadi lima yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, dan metode implementasi.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Penelitian dilakukan dengan mengamati secara langsung objek. Dengan cara mengamati bentuk benda atau peralatan rumah yang sekiranya mampu untuk dijadikan sebuah model 3D dengan menggunakan teknik *bevel*, *screw* dan *spin tool*.

1.5.1.2 Metode Deskriptif

Model 3D yang sudah dibuat akan diperjualkan. Model 3D tersebut dapat digunakan untuk perlengkapan dalam game serta dapat pula dijadikan latar belakang untuk pembuatan film.

1.5.1.3 Metode Studi Pustaka

Studi pustaka mempelajari mengenai penjelasan dasar teori yang digunakan untuk menunjang penulisan skripsi. Metode ini dilakukan untuk mendapat pemahaman tentang pemodelan 3D dan penjualan *Online*. Teori tersebut diperoleh dari buku dan situs internet.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam pembuatan model 3d untuk penjualan *Online* menggunakan metode analisis pra produksi untuk analisis Implementasi model 3D secara *Online*,

analisis produksi untuk pembuatan model 3D dan analisis pasca produksi untuk penjualan model 3D.

1.5.3 Metode Perancangan

Merupakan tahapan perencanaan atau pra produksi. Dalam pembuatan model 3D untuk penjualan *Online*, hal ini meliputi perencanaan konsep, desain karakter, dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan.

1.5.4 Metode Implementasi

Yaitu tahap produksi dan pasca produksi dalam implementasi model 3d untuk penjualan *online* dengan teknik *bevel*, *screw* dan *spin tool* menggunakan blender.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi kali ini dibagi dalam lima bab, masing masing bab dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan dan diuraikan teori penunjang dan literature yang berguna bagi pembuatan skripsi ini.

BAB III : Metode Penelitian

Pada Bab ini menjelaskan tentang pra produksi dan analisis kebutuhan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi model 3D untuk penjualan *Online* yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap modelling, texturing, lighting, rendering sampai dengan penjualan *Online*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis serta daftar pustaka.

