

BAB 1

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Kapal pesiar (bahasa inggris: *Cruise Ship* atau *Cruise Liner*) adalah kapal penumpang yang dipakai untuk pelayaran pesiar. Penumpang menaiki kapal pesiar untuk menikmati waktu yang dihabiskan di atas kapal yang dilengkapi fasilitas penginapan dan perlengkapan bagaikan hotel bintang 5. Sebagian kapal pesiar memiliki rute pelayaran yang selalu kembali ke pelabuhan asal keberangkatan. Lama pelayaran pesiar bisa berbeda-beda, mulai dari beberapa hari sampai sekitar tiga bulan tidak kembali ke pelabuhan asal keberangkatan.

Sebagaimana kita ketahui juga kapal adalah sarana transportasi tertua di dunia. Untuk mencapai tujuannya kapal memerlukan waktu yang cukup lama. Dengan alasan ini seiring berkembangnya zaman fungsi kapal bertambah selain sebagai alat transportasi menjadi semacam tempat rekreasi yang biasa juga disebut dengan kapal pesiar. (Marcelina Florensia Dewi, Yusita Kusumasari, 2014:1). Dan karena masih sedikitnya penggunaan animasi 3 dimensi berbasis multimedia digunakan dalam menyampaikan sebuah informasi, dengan membuat sebuah desain kapal yang modern dan menarik yang dapat memberikan informasi dengan mudah dipahami oleh penerimanya. (Sucipto, Bambang Eka Purnama, 2014:2)

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis akan memilih dan menambah masalah yang ada ke dalam skripsi dengan judul **“Perancangan Animasi 3 Dimensi Desain Kapal Pesiar Berbasis Multimedia”**. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah informasi dengan animasi 3 dimensi berbasis multimedia.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Belum banyaknya penggunaan animasi 3 dimensi untuk membantu dalam perancangan desain kapal pesiar.
2. Masih sedikitnya orang yang mengenal kapal pesiar dan apa saja yang disediakan dalam sebuah pelayaran dengan menggunakan kapal pesiar.
3. Belum banyaknya penggunaan animasi 3 dimensi sebagai penyampaian informasi.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada perancangan animasi 3 dimensi desain kapal pesiar diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menampilkan animasi 3 dimensi desain kapal pesiar dengan baik ?
2. Bagaimana memperkenalkan kapal pesiar dan apa saja yang disediakan dalam pelayaran dengan menggunakan animasi 3 dimensi agar mudah dikenal dan dipahami ?
3. Bagaimana merancang desain kapal pesiar yang modern dan menarik ?

I.2.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini memiliki beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. *Software* yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah *3DS Max*.
2. Dalam menampilkan objek hanya mencakup pada objek kapal pesiar meliputi model kapal pesiar, ruang penginapan, ruang keluarga, restoran, bar, ruang spa, ruang theater dan ruang olahraga billiar.
3. Aplikasi ini hanya membahas tentang kapal pesiar.
4. Desain Output meliputi demo simulasi kapal pesiar yang akan ditampilkan dengan menggunakan *adobe flash CS5*.
5. Menggunakan *Movie Maker* sebagai *software* tambahan dalam pengeditan video hasil rancangan.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat simulasi animasi 3 dimensi desain kapal pesiar sebagai informasi.
2. Menghasilkan sebuah model baru kapal pesiar.
3. Mempermudah penerima dalam menerima dan memahami sebuah informasi .

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk media penyampaian informasi bagian penting yang disediakan dalam pelayaran dengan menggunakan kapal pesiar.
2. Memperkenalkan model kapal pesiar pada masyarakat umum lewat multimedia interaktif.
3. Menyediakan sebuah sumber informasi mengenai perancangan animasi 3 dimensi dengan menggunakan *Adobe Flash CS5*.
4. Menambah wawasan mengenai salah satu jenis kapal yaitu kapal pesiar.

I.4. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

I.4.1. Analisa Sistem

Untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi selama penelitian serta membuat skripsi dengan benar sesuai dengan fakta yang ada maka dilakukan beberapa metode pengumpulan data. Adapun metode yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

- a. Pengamatan (*Observation*), yaitu melakukan penelitian atau pengamatan secara langsung berhubungan dengan masalah yang akan dihadapi.

- b. Pertanyaan (*Questioner*), yaitu dengan mempersiapkan beberapa pertanyaan yang sifatnya langsung kepada *animator* yang dianggap dapat memberikan keterangan untuk memperoleh informasi yang diperlukan.
- c. Sample (*Sampling*), merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti.. Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan objek yang diamati yaitu dengan memiliki beberapa permainan tektis yang sudah tersedia dipasaran.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Yaitu melakukan pengumpulan data yang akan dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber-sumber yang berasal dari buku, jurnal maupun internet yang akan dijadikan gambaran dari penulisan skripsi ini.

I.5. Keaslian Penelitian

Berikut adalah perbandingan antara perancangan animasi 3 dimensi yang pernah menjadi bahan penelitian sebelumnya:

Tabel I.1. Keaslian Penelitian

No	Identitas Peneliti	Judul	Metode	Hasil Pemelitian
1	Dudi Julianto, Dr.Intan Rizky Mutiaz, M.Ds (2013)	Perancangan Serial Animasi 3D “Stevens Habit’s” Sebagai Media Pendidikan Karakter Yang Efektif Untuk Anak Melalui Prinsip 7 Habits	Menggunakan Teknologi Multimedia visualisasi 3 Dimensi	Desain yang dibuat mempunyai gaya visualisasi <i>Papercraft</i> . sehingga karakter yang dibuat mempunyai kesan boneka kertas yang bergerak. Hal tersebut yang menjadi pembeda serta nilai

				tambah animasi yang lain yang sejenis
2	Febri Yuningsih, Ahmaddul Hadi, Asrul Huda (2014)	Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Menginstal PC	Menggunakan Metode <i>Real-Time</i>	Perancangan Animasi 3 Dimensi Media Pembelajaran ini bisa membantu guru dalam menyampaikan informasi dan peran terhadap materi yang akan disampaikan
3	Muhamad Z Buchari, Steven R Sentinuwo, Oktavian A Lantang (2015)	Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi	Menggunakan Teknologi Multimedia visualisasi 3 Dimensi	Perancangan Video Animasi 3 Dimensi ini membantu dalam memberikan informasi atau pengetahuan bagi para pemilik kendaraan bermotor yang akan mendaftar pengujian kendaraan untuk mekanisme uji pertama dan uji berkala kendaraan bermotor
4	Sugiarto Raharjo Chandra(2013)	Perancangan interior Kapal Pesiar yang Dapat Mengenalkan Pariwisata di Kota Luwuk-Sulawesi Tengah	Menggunakan Metode Kualitatif	Perancangan interior kapal pesiar sebagai sarana untuk mengenalkan pariwisata.

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, Lokasi Penelitian dan Sistematika Penulisan

BAB II : LANDASAN TEORITIS

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan perancangan sistem, metodologi yang digunakan serta komponen-komponen yang digunakan dalam menyelesaikan sistem yang dirancang.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisa sistem yang sedang berjalan dan evaluasi terhadap analisis sistem yang berjalan serta membuat disain sistem yang diusulkan.

BAB IV :HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini berisi tentang tampilan hasil dan uji coba sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran penulisan dari skripsi tentang rancangan sistem yang dibangun.