

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Berbicara masalah desain interior tentu tidak terlepas dari keberadaan ruang arsitektural sebagai satu dari kebutuhan manusia dalam kehidupan sebagai makhluk individu maupun sosial. Seiring dengan perubahan zaman, budaya, dan gaya hidup, dunia desain interior juga ikut berkembang dan berubah. Awalnya desain interior lebih banyak yang berupa lukisan - lukisan, penggunaan warna-warna alami dan bentuk benda yang seutuhnya sama dengan aslinya. Melihat semakin banyaknya peminat rumah dengan berbagai konsep maka perkembangan desain interior rumah yang lebih luas menyebabkan terciptanya desain interior baru yang lebih berwarna tentunya dengan berbagai aplikasi yang digunakan. hal ini tidak lepas dari pemanfaatan aplikasi komputer grafis. salah satunya adalah 3D max. Akan tetapi, penggunaan aplikasi 3D ini masih sulit ditemukan dalam pembuatan desain interior rumah. Oleh sebab itu penulis berkeinginan untuk merancang desain interior rumah dengan menggunakan 3D, karena aplikasi ini mempunyai kemampuan dalam menggabungkan objek ilustrasi yang berbentuk gambar sehingga objek tersebut dapat dibuat menjadi sebuah gambar dengan teknologi rendering yang lebih sempurna.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis berkeinginan untuk membuat perancangan desain interior rumah ini kedalam bentuk 3D. Perancangan dalam bentuk 3D ini penulis tuangkan dalam sebuah skripsi yang berjudul **“Perancangan Animasi Bangunan Gereja dan Rumah Dinas Pendeta HKBP Indra Kasih ”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya suatu animasi yang berhubungan dengan bangunan gereja dan rumah dinas pendeta.
2. Kurangnya media yang berhubungan dengan bangunan gereja yang menunjang proses pembelajaran menggunakan komputer.

I.2.2. Perumusan Masalah

Setelah melihat permasalahan yang ada maka penulis merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana menghasilkan animasi yang berhubungan dengan bangunan gereja dan rumah dinas pendeta dengan bantuan komputer?
2. Bagaimana memberikan informasi yang lebih jelas dalam animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta?

3. Bagaimana agar informasi yang diinginkan oleh pengguna dapat lebih mudah dipahami?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis kemukakan dalam perancangan animasi bangunan gereja ini adalah:

1. Animasi yang digunakan dengan menunjukkan *modelling* bangunan gereja dan rumah dinas pendeta.
2. Menggunakan *Autodesk 3D Max* sebagai perancang objek tiga dimensi.
3. Simulasi semata-mata hanya menunjukkan video animasi.
4. Simulasi yang dirancang secara *offline*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan penulisan perancangan animasi bangunan gereja yang akan dibangun ini adalah:

1. Membuat sebuah animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta yang akan ditampilkan pada layar komputer secara *real* sehingga tampilannya tampak nyata.
2. Animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta ini dibuat sebagai alat bantu pelajaran.
3. Menampilkan suatu objek tiga dimensi kedalam sebuah miniatur yang dapat dilihat secara nyata.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari perancangan desain interior rumah menggunakan 3D yang akan dibangun ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat mengenali dan mempelajari desain interior dan eksterior dengan lebih mudah.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat lebih menarik minat pengguna khususnya anak-anak dalam pembelajaran 3 Dimensi.
3. Memanfaatkan teknologi digital untuk keperluan pendidikan.

I.4. Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan suatu kasus. Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian serta menyelesaikan masalah adalah :

1. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Metode ini bersifat teoritis dimana penulis melakukan studi kepustakaan (*Library Research*) untuk memperoleh data-data yang berhubungan animasi bangunan 3 Dimensi melalui buku-buku, artikel-artikel, jurnal ataupun penelusuran melalui internet sehingga dapat memperoleh materi pembahasan yang lebih luas.

2. Metode Lapangan (*Field Research*)

Metode ini dilakukan secara langsung dimana penulis mengumpulkan data yang berhubungan dengan bangunan gereja dan rumah dinas pendeta HKBP Indra Kasih. Data-data tersebut penulis kumpulkan dengan cara *observasi* (Pengamatan

Langsung) dimana penulis melakukan pengamatan langsung ketempat objek pembahasan yang ingin diperoleh yaitu melalui bagian-bagian terpenting dalam pengambilan data yang diperlukan. Adapun lokasi (alamat) penelitian adalah Jl. Abadi No. 54 Medan.

I.5 . Keaslian Penelitian

Penelitian yang berhubungan dengan animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta HKBP Indra Kasih belum pernah dilakukan.

Adapun penelitian yang pernah dilakukan adalah rancang bangun aplikasi pembelajaran organ tubuh dan pembuatan film animasi 3D cerita rakyat berbasis 3 Dimensi. Untuk lebih jelas perbandingan-perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut :

Tabel I.1. Keaslian Penelitian

No.	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1.	Jostonchoniv (2013)	Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat "THE LEGEND OF TOBA LAKE.	Dengan pembuatan animasi 3D ini maka akan menambah variasi film animasi 3D yang mengusung cerita rakyat Indonesia serta mengenalkan nilai-nilai moral dan budaya bangsa kepada generasi muda.
2.	Adi Purnomo (2012)	Aplikasi Augmented Reality sebagai alat pengukur baju wisudawan wisudawati di Universitas Dian Nustwantoro.	Augmented Reality adalah sebuah metode baru dalam computer vision yang dapat digunakan untuk bidang kesehatan, periklanan, arsitek dan konstruksi, militer, dan pendidikan. Aplikasi Augmented Reality untuk pengukuran baju wisuda memberikan kemudahan dengan antarmuka aplikasi yang muda dipahami dan digunakan, kemudian waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan mengukur baju wisuda dapat menjadi lebih cepat.

I.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan ini sendiri.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan 3D Desain interior rumah, membahas tentang pengertian multimedia, desain interior, modeling, rendering, dan 3D.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan dari desain yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan Skripsi yang berisikan kesimpulan atas hasil analisis dan perancangan serta berisikan saran-saran.