

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan desain 3D saat ini sudah mulai dikenal luas di masyarakat, dimana semakin banyaknya objek desain yang menggunakan teknik 3D. Teknik 3D ini banyak kita lihat pada film layar lebar, contoh dari hal ini dapat dilihat pada website kompas yang berjudul, James Cameron, Masa Depan Teknologi Film yang diposting pada Rabu, 20 Januari 2010. Tidak hanya film yang memakai teknik 3D, kita bisa melihat bahwa *video games*, televisi, periklanan, ilmu pengetahuan, ilmu kesehatan, ilmu hukum, dan arsitektur juga memakai teknik 3D ini. Hal ini tertulis dalam buku *3D Animation Essentials* yang diterbitkan pada tahun 2012 dan penulisnya Andy Beane.

Dalam dunia Arsitektur pada saat ini kita melihat banyak sekali proyek-proyek pembangunan pemukiman perumahan yang memasarkan objek perumahan dengan menggunakan berbagai media. Dalam rangka untuk memudahkan calon pembeli dalam menerima semua informasi yang berkaitan dengan rumah yang ingin disampaikan oleh *developer* kepada calon pembeli, diperlukan suatu media promosi yang interaktif. Pada zaman sekarang dimana teknologi sudah semakin maju untuk memudahkan setiap orang berkomunikasi dimana bisa disebut sebagai era interaktif dan terhubung. Hal ini dapat dilihat di *website* kompas yang berjudul Era Interaktif dan Terhubung yang diposting pada Kamis, 25

September 2008. Desain rumah berkaitan dengan ilmu arsitektur dimana dalam ilmu arsitektur memiliki perhitungan skala rumah dan media bahan yang akan digunakan seperti spesifikasi rancang bangun rumah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan aplikasi interaktif 3D untuk promosi perumahan?.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembahasan Masalah ini terbatas pada teknik dan tahapan-tahapan dari pembuatan desain rumah 3D yang diperlukan bagi promosi perumahan.

## **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Makalah ini bertujuan membuat aplikasi interaktif 3D untuk promosi perumahan.

## **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Membuat media interaktif dalam mempromosikan suatu produk khususnya di bidang properti perumahan yang masih sangat jarang dilakukan di Indonesia ini.
2. Meningkatkan minat pembeli untuk membeli suatu produk dengan media yang dapat berinteraksi dengan pembeli.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun penulisan skripsi ini dibagi dalam 5 uraian BAB, sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Berisi tentang penjelasan lebih detil dari latar belakang, rumusan masalah dan tujuan pembuatan laporan.

## BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori- teori multimedia, modeling 3D arsitektur, dasar-dasar teknis yang diperlukan untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan.

## BAB 3 HASIL PENELITIAN

Berisi tentang penjelasan cara pembuatan aplikasi interaktif 3D.

## BAB 4 ANALISIS

Berisi tentang analisis dan kesimpulan dari teori yang ada dengan hasil dari praktek yang telah dilakukan.

## BAB 5 PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat ditarik dari perancangan pembuatan aplikasi interaktif 3D yang telah dilakukan.

UMMN