PROMOSI RUMAH TINGGAL BERNUANSA ALAM DENGAN MEDIA PRESENTASI KOMPUTER AUTOCAD DAN 3D STUDIO

TUGAS AKHIR

PROGRAM DIPLOMA – III
JURUSAN KOMPUTER DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH

Oleh :
DEDY MULYADI
NIM DG396032

PERPUSTAKAAN UNIKOM BANDUNG

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
BANDUNG
2000

Lembar Pengesahan

PROMOSI RUMAH TINGGAL BERNUANSA ALAM
DENGAN MEDIA PRESENTASI KOMPUTER AUTOCAD DAN 3D STUDIO

TUGAS AKHIR

PROGRAM DIPLOMA III
JURUSAN : AHLI KOMPUTER DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH
Disahkan di Bandung tanggal ….. Oktober 2000

Direktur

(Ir. Eddy Suryanto Soegoto. MSc)

Dosen Pembimbing	Ketua Jurusan
(Ir.Herry Yustiana Yusuf)	(Ir. Herry Yustiana Yusuf)

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
BANDUNG
2000

Lembar Pengujian

PROMOSI RUMAH TINGGAL BERNUANSA ALAM
DENGAN MEDIA PRESENTASI KOMPUTER AUTOCAD DAN 3D STUDIO

TUGAS AKHIR

PROGRAM DIPLOMA III
JURUSAN : AHLI KOMPUTER DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH
Diuji di Bandung tanggal 7 Oktober 2000

Penguji I	Penguji II
(Ambarsih Wardhani S.Sn)	(Ir.Suryanto Thabrani, MM)

Penguji III

(Ir.Herry Yustiana Yusuf)

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
BANDUNG
2000

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT. Atas berkat rahmat dan ridhoNya tugas shir ini bisa terselesaikan.

Pada saat ini teknologi komputer berkembang sangat pesat, tidak hanya terjadi pada perangkat keras (Hardware) saja, tetapi juga diiringi dengan perkembangan perangkat lunak (Software).

Situasi seperti ini membuat produsen hardware dan software khususya dibidang multimedia berlomba-lomba membuat produk yang menawarkan berbagai fasilitas dan kemudahan bagi dunia periklanan dan rumah pruduksi.

Rumah produksi merupakan salah satu bidang bisnis yang banyak mempergunakan perangkat lunak dan keras komputer multimedia. Komputer multimedia tersebut banyak digunakan dalam pembuatan animasi 2D/3D, sound efek dan elemen multimedia lainnya yang sangat susah dibuat secara manual. Dan pada ahirnya dari elemen-elemen multimedia tersebut diintegrasikan menjadi sebuah produk multimedia yang bermutu baik dan tidak memakan dana yang terlalu besar khususnya dalam pembuatan animasi kamera.

Dengan faktor-faktor yang telah disebutkan tadi, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah presentasi yang memperkenalkan suatu bentuk rumah tinggal yang bernuansa alam.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam hal penyusunan tugas akhir ini, baik di tinjau dari tata bahasa maupun susunan kalimat, mengingat terbatasnya ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh penulis,

karena itu penulis sangat mengharapkan adanya saran ataupun kritik yang bersifat membangun, sehingga tugas akhir ini bisa berguna di masa yang akan datang

Berkat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang sangat berharga, baik itu secara langsung maupun tidak langsung, akhirnya penyusunan tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Ayahanda dan ibunda tercinta yang telah banyak memberikan motivasi dan bimbingan baik secara moril maupun materiil.
2. Yth. Bapak Ir. Eddy Suryanto Soegoto, MSc. selaku direktur Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) dan Indonesian Germany Institute (IGI) Bandung.
3. Yth. Bapak Ir. Herry Yustiana Yusuf selaku ketua jurusan Desain Grafis dan Pubish yang telah banyak memberikan ilmu serta pengetahuan yang berharga bagi penulis.
4. Kepada segenap Dosen di UNIKOM dan IGI, khususnya Dosen jurusan Desain Grafis dan Publish yang telah memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang tidak dapat ternilai bagi penulis.
5. Semua rekan-rekan Desain Grafis dan Publish UNIKOM angkatan 1996, khususnya *Cep* Rendi Ardian '*nuhun pisan kana sagala rupi bantosana*', *kang* Inay, Dwi Jaka *"Yoeda Irena"* Thank you for your computer, Fitri, Bapak Ardiansah, *kang* Duni Arisandra di Cigereleng *how are 'u, man ?*, Wijana, Hary *Boele*, Yadi Achonk di Yasin, dan Eko Susanto, yang telah banyak

memberikan masukan-masukan baik itu berupa saran, bantuan, ataupun motivasi sehingga tugas akhir ini bisa diselesaikan.

6. Keluarga Bapak Deni suhardima (Seila, Reisa dan ibu Herni) terima kasih atas bantuan dan dorongan-dorongan moril yang telah diberikan
7. Keluarga Bapak Atep Solihin di Ciwidey, *mang," nuhun pisan kana sagala rupi bantosana"*
8. Keluarga Bapak Dedi Hermawan Di PLN Cikalong,
9. Rekan-rekan lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan dalam penyusunan tugas akhir ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga amal baik yang telah diberikan pada penulis dapat menjadikan Rahmat dan hidayah dari Allah SWT, amin.

Bandung, September 2000

Penulis

ABTRAKSI

Pada saat ini penggunaan komputer telah menjangkau berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Dalam bidang desain sangatlah berpengaruh besar terhadap kemajuan dari kehidupan manusia karena suatu desain berawal dari ide yang muncul atas pemikiran manusia untuk merubah tatanan hidupnya untuk lebih baik dari sebelumnya.

Pengaruh desain kini telah merubah kedalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dan sekarang dengan keadaan komputer diakui telah memudahkan kita dalam melakukan segala kegiatan dan aktifitas kerja termasuk didalamnya bidang desain yang kini didukung oleh komputer.

Rumah tinggal di jaman sekarang ini selain harus memenuhi fungsi utamanya tetapi juga harus bisa memberikan kesan tertentu yang diinginkan pemilik rumah itu. Dengan keadaan seperti itu, maka saya mencoba membuat sebuah presentasi multimedia yang menceritakan tentang iklan sebuah rumah tinggal bernuansa alam yang dibuat menggunakan animasi 3D Studio dan spesial efek dari yang dibuat secara manual sampai dengan sistem komputerisasi pada bidang arsitektur, entertaiment, periklanan, dan modelling suatu produk.

Maksud dan tujuan dari pembuatan presentasi multimedia ini adalah untuk mengenalkan kepada konsumen/masyarakat umum dan khususnya untuk orang-orang yang tertarik mempelajari lebih jauh dalam bidang animasi.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGUJIAN

KATA PENGANTAR i

ABSTRAKSI iv

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Maksud dan Tujuan 3

1.3. Metodologi Penyusunan 4

1.4. Batasan Masalah 4

1.5. Waktu dan Tempat 5

1.6. Sistematika Penulisan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain dan Komputer Grafis 7

2.1.1. Elemen-Elemen Visual Desain Grafis 8
2.1.2. Pengertian Arsitektur 9
2.1.3. Pengertian Interior 10

2.2. Dasar-Dasar Teori 10

2.2.1. Konseptual Desain 10
2.2.2. Elemen Desain 10
2.2.3. Prinsip Desain 13
2.2.4. Aspek Desain yang Harus Dipenuhi 14

2.3. Program-Program Dalam 3D Studio 15

2.4. Multimedia 16

2.5. Citra dan Image 17

2.5.1 Bitmaps 18
2.5.2. Still Image 19
2.5.3. Format Vektor 21

2.6. Animasi 22

2.6.1. Prinsip-Prinsip Animasi 22
2.6.2. Teknik-Teknik Animasi 23
2.6.3. Software dan Format File Animasi 24

BAB III DATA PEMBUATAN PRODUK

3.1. Hardware 25

3.1.1 Memory 25
3.1.2. Hard Disk 26
3.1.3. Monitor 26
3.1.4 CD-Rom 27
3.1.5. Sound Card 27
3.1.6. Keyboard dan Mouse 28
3.1.7. Printer 29
3.1.8. CD Writer 29

3.2. Software

3.2.1. Operating System (Windows 95) 29
3.2.2. Adobe Premier 30
3.2.3. 3D Studio 31
3.2.4. Autocad 31

3.3. Software Pendukung 32

BAB IV ANALISA PEMBUATAN PRODUK

4.1. Persiapan 33

4.2. Perencanaan 33

PERPUSTAKAAN MMTC BIKOM BANDUNG

4.2.1. Penerapan Ide....33

4.3. Konsep Umum....34

4.3.1. Tipe Penghuni....34
4.3.2. Material dan Bahan
4.3.3 Warna....35
4.3.4. Dekorasi....36

4.4. Konsep Perancangan Ruang....37

4.4.1. Tampak Depan....37
4.4.2. Tampak belakang....38
4.4.3 Tampak Atas....38
4.4.4. Ruang Tamu....39
4.4.5. Ruang Keluarga....39
4.4.6. Ruang Makan....40
4.4.7. Ruang Dapur....41
4.4.8. Ruang Tidur Utama....41
4.4.9. Ruang Tidur Anak....42
4.4.10. Kamar Mandi....43
4.4.11. Ruang Tidur Pembantu....44
4.4.12. Gazebo....44

4.5. Story Board....45

4.6. Desain dan Produksi....45

4.6.1. Perekaman dan Editing Sound Efek....45
4.6.2. Pembuatan dan Editing Animasi....46
4.6.3. Integrasi Multimedia....48

4.7. Kemasan....49

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan....50

5.2. Saran-Saran....50

5.3. Daftar Pustaka....52

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1 Operating system 30
2. Gambar 4.1 Rancangan rumah dilihat dari depan 37
3. Gambar 4.2 Rancangan rumah dilihat dari belakang 38
4. Gambar 4.3 Rancangan rumah dilihat dari atas 38
5. Gambar 4.4 Dekorasi ruanng tamu 39
6. Gambar 4.5 Dekorasi ruanng keluarga 40
7. Gambar 4.6 Dekorasi ruanng makan 40
8. Gambar 4.7 Dekorasi ruanng dapur 41
9. Gambar 4.8 Dekorasi ruanng tidur utama 42
10. Gambar 4.9 Dekorasi ruanng tidur anak 43
11. Gambar 4.10 Dekorasi kamar mandi 43
12. Gambar 4.11 Dekorasi ruanng tidur pembantu 44
13. Gambar 4.12 Dekorasi Gazebo 44
14. Gambar 4.13 Sound Recorder 46