BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kelancaran dalam pembangunan nasional tergantung dari pelaksanaan pembangunan yang ada di dalam negara tersebut, maka harus ada ekonomi yang mantap dalam pengaturannya, pembangunan nasional adalah tanggungjawab bersama antara pemerintah dan seluruh warga negara, yang ikut serta dalam tercapainya pembangunan di segala bidang. Untuk menjawab tantangan yang ada dan kebutuhan yang mendesak terutama masalah perumahan, maka diupayakan pembenahan tiap sistem, sarana dan prasarana serta kelayakan perumahan yang layak huni.

Sektor ini adalah salah satu kebutuhan pokok atau primer. Dan dewasa ini orang tidak hanya melihat kelayakan yang dihuni saja tapi mulai melihat sisi lain yaitu estetis yang dulu hanya dimiliki oleh kalangan tertentu saja.

Oleh karena itu banyak pengembang yang berupaya menampilkan bentuk-bentuk alat promosinya sebaik mungkin agar pembeli cepat tertarik dengan daya tarik alat promosi kita dan diharapkan tertarik pula produk yang kita promosikan. Alat promosi yang dimaksudkan bisa berupa pamplet, spanduk, poster ataupun iklan-iklan pada media cetak dan media elektronika.

Pada kenyataannya penggunaan alat-alat promosi tersebut kurang efektif dan kadang-kadang tidak efisien bahkan cenderung membuang-buang anggaran. Misalkan pada saat perusahaan mengadakan pameran, begitu banyak brosur yang

terbuang sia-sia. Selain kerugian materi, kerugian waktu juga akan dialami jika dipakai sistem manual. Padahal kita bisa menghemat waktu dan memanfaatkan waktu serta menarik minat pengunjung ataupun calon pembeli lain.

Di samping sebagai alat bantu pada promosi, hasil kerja ini dimaksudkan juga sebagai alat presentasi. Dengan cara seperti ini memudahkam kita untuk mempretasikan produk yang kita tawarkan tidak hanya pada pembeli saja tetapi juga pada saat tender.

Untuk pemecahan masalah tersebut penulis mencoba menawarkan alternatif alat promosi yang sekaligus sebagai alat bantu presentasi berupa tampilan visual. Produk yang akan kita tawarkan ditampilkan secara visual melalui komputer, media informasi ini kita gunakan untuk penjualan produk dari jasa apapun. Tetapi dalam hal ini, penulis mengambil contoh permasalahan dalam bidang rumah dan interior melalui tampilan visual yang menunjukan denah , tampak samping, tampak belakang dan tampak depan dari rumah bahkan disertakan dengan interiornya. Walaupun interior yang ditampilkan tidak secara menyeluruh sampai ke detil-detilnya tetapi hanya berupa perabot-perabot standar saja.

Hasil akhir yang diinginkan penulis adalah gambar-gambar tersebut menjadi alat presentasi sekaligus alat promosi (fungsi ini bisa terjadi secara terpisah atau bersamaan). Hal ini penting untuk memudahkan perusahaan menyebarkan kepada calon pembeli tidak hanya melalui maket, brosur-brosur dan lain-lain, tetapi bisa melalui tampilan visual yang tentu lebih menarik dan adanya nilai tambah bagi perusahaan, penggunaan cara seperti ini selain lebih efektif

karena berfungsi ganda tentunya akan lebih mampu menarik minat pembeli. Dengan kemungkinan dua kali lipat, dibandingkan dengan brosur. Metode ini belum banyak yang menggunakan dan bisa menjadi alternatif alat promosi. Adanya alat bantu seperti ini diharapkan promosi yang kita lakukan bisa maksimal.

Adapun kekurangan menggunakan sarana ini tidak semua konsumen bisa bisa melihat promosi karena terbatasnyasarana media presentasi dan kelebihannya selain menghemat biaya operasional juga dalam presentasinya konsumen bisa bisa melihat seluruh desain sampai kedetailnya baik dalm tampilan 2 dimensi maupun 3 dimensi.

1.2 MAKSUD DAN TUJUAN

Dengan membuat suatu karya dalam bidang desain interior rumah tinggal bertujuan untuk menawarkan suatu produk bagi konsumen tentang desain interior juga untuk memperkenalkan desain interior yang bernuansa alam dan lingkungan hidup pada konsumen.

Serta menyusun laporan tugas ahir ini bertujuan :

1. Untuk mempromosikan rumah tinggal pada konsumen
2. Untuk memberi masukan pada dunia periklanan mengenai salah satu bentuk rumah tinggal yang mungkin dapat direalisasikan di masyarakat
3. Menyalurkan ide-ide sebagai perancang bangunan ini yang penulis realisasikan dalam bentuk suatu karya animasi kamera

1.3 METODOLOGI PENYUSUNAN

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode pendekatan dengan cara memaparkan segala sesuatunya dengan subjektif dan seakurat mungkin berdasarkan konsep serta data-data yang diperoleh. Dalam pengumpulan data-data penulis melakukan studi kepustakaan dengan membaca literatur-literatur yang erat kaitannya dengan penulisan tugas akhir ini. Selain itu juga digunakan pengembangan-pengembangan ide dari studi kepustakaan tersebut demi keterkaitannya di dalam penyusunannya. Dalam hal perancangan gambar penulis memulai beberapa program diantaranya program Autocad yang mana program tersebut merupakan program yang diperuntukan bagi pekerjaan yang membutuhkan pengukuran-pengukuran, sedangkan dalam pembuatan karya animasi penulis menggunakan program 3D Studio, kedua program tersebut merupakan produk-produk Autodesk.

1.4 BATASAN MASALAH

Penulis disini tertarik untuk menyusun sebuah karya yang berhubungan dengan interior sebuah tempat tinggal, karena dalam penyusunan tersebut penulis dihadapkan pada berbagai permasalahan tentang bagaimana sebuah interior tersebut dapat memberikan kesan kenyamanan bagi penghuninya efisiensi aktifitas penghuni dan yang mencakup segalanya. Dalam tugas akhir ini penulis juga mempretasikan hasil karyanya ke dalam bentuk animasi 3D Studio untuk memperjelas karya tersebut agar lebih komunikatif serta dapat dipahami karena begitu luasnya ide dari penulis maka penulis membatasi masalah agar lebih

sederhana dan memudahkan dalam perubahan yaitu dengan sebuah judul "Perancangan Interior Rumah Tinggal bernuansa alam dan lingkungan hidup Dengan Media Presentasi Komputer Autocad Dan 3D Studio " dengan itulah penulis dituntut untuk memecahkan masalah-masalah di dalamnya, baik dari bentuk gambar, denah, hingga konsep perencanaan.

1.5 WAKTU DAN TEMPAT

Lokasi dan tempat pembuatan tugas akhir ini dilakukan di :

1. Komplek PLN/PLTA Bengkok no. 40 Dago Atas Bandung
2. Jln. Raya Pangalengan, Komplek PLTA Cikalong, kab. Bandung 40378

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

BAB I : PENDAHULUAN

Tentang pendahuluan yang memuat latar belakang pembuatan iklan animasi, maksud dan tujuan pembuatan iklan, pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tinjauan pustaka berupa dasar-dasar teori dari buku-buku bidang keilmuan yang berhubungan dengan

data-data teoritis yang di butuhkan dalam hal pembuatan perancangan desain interior rumah tinggal.

BAB III : DATA PEMBUATAN PRODUK

Berisikan data pembuatan produk mengenai alat-alat atau hardware dan software yang di pergunakan dalam pembuatan tugas ahir.

BAB IV : ANALISA PEMBUATAN PRODUK

Berisikan analisa pembuatan produk yang meliputi persiapan perencanaan yang berisi penerapan ide, story boards, penetapan elemen multimedia, desain dan produksi yang meliputi pengolahan grafis bitmap pembuatan editing dan animasi kamera, perekaman dan editing sound efek, pembuatan visual efek, integrasi elemen multimedia.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang kesimpulan dari pembuatan tugas ahir dan saran-saran.