

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi visual adalah rangkaian proses penyampaian informasi kepada pihak lain melalui penglihatan atau penggambaran. Pesan yang disampaikan secara visual hanya terbaca oleh indera penglihatan (mata). Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya. Penyampaian informasi dalam bentuk visual ini memiliki banyak keuntungan dibandingkan pesan dalam bentuk teks. Satu diantaranya adalah manusia dapat dengan cepat menangkap informasi yang disampaikan. Alasannya, informasi yang ditangkap secara visual akan diproses sekaligus oleh otak. Berbeda dengan informasi dalam bentuk teks, informasinya akan diproses secara linear. Yang dimaksud secara linear adalah di prosesnya kalimat dari awal hingga akhir. Penyampaian visual lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan dengan menggunakan teks. Ini dapat divisualisasikan dengan menggunakan gambar 2 dimensi maupun 3 dimensi. Seperti simbol, desain Industri, iklan, animasi berwarna, animasi tiga dimensi dan sumber daya elektronik. Sehingga komunikasi visual ini memiliki kekuatan yang lebih besar untuk menginformasikan, mendidik, atau membujuk seseorang.

Tiga dimensi atau biasa disingkat 3D adalah bentuk benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Istilah ini biasanya digunakan dalam bidang seni, animasi, komputer dan matematika. Unsur ruang inilah yang menjadi pembeda antara karya seni rupa dua dimensi dengan tiga dimensi. Arsitektur seperti tiga dimensi di era saat ini paling berperan kaitannya dengan teknologi komputer. Pemodelan tiga dimensi dalam arsitektur secara keseluruhan dikerjakan dengan komputer. Melalui software komputer, objek yang didesain dapat diperlihatkan lebih nyata ke dalam bentuk tiga dimensi. Sehingga teknik yang akan digunakan untuk menggambarkan objek nantinya adalah model tiga dimensi. Di dalam pemodelan teknik tiga dimensi sangat dibutuhkan agar terlihat nyata. Maka dari itu dimanfaatkanlah sebagai solusi yang menarik untuk mengetahui letak tata ruang setiap lantai. Informasi yang dilengkapi dengan visualisasi atau gambar akan lebih mudah dipahami oleh semua kalangan. Karena otak manusia lebih mudah menangkap dan memahami informasi dengan cara melihat.

Setiap Universitas pastinya terdiri dari beberapa gedung dan ruangan. Seperti gedung fakultas, ruang kuliah, ruang dosen, ruang laboratorium, ruang perpustakaan, dan lain sebagainya. Terlalu banyaknya ruangan terkadang membuat pihak lain kesulitan dalam menemukan tempat yang dicari. Biasanya hal tersebut di atasi dengan bertanya kepada orang yang ada disana. Hal ini sangat merepotkan dan membutuhkan waktu yang lama hanya untuk mencari sebuah ruangan. Tentu bukanlah sebuah solusi yang efektif. Terlebih lagi jika gedung tersebut baru dibangun. Selain tim pembangun gedung, pasti tidak mengetahui tata letak setiap ruangnya. Maka dari itu haruslah ada komunikasi visual atau model bentuk 3 dimensi yang menyerupai gedung tersebut.

Universitas 17 Agustus 1945 adalah salah satu Perguruan Tinggi Swasta di Surabaya. Universitas ini sedang membangun gedung untuk Fakultas Teknik. Dalam hal ini, dipilihlah Gedung Fakultas Teknik sebagai objek yang dibuat model tiga dimensinya. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya beralamat di jalan Semolowaru nomor 45 Surabaya dengan kode pos 60118. Karena sedang adanya pembangunan gedung baru maka dibutuhkanlah sebuah aplikasi informasi tata letak tiap-tiap ruangan. Agar mempermudah user dalam mencari sebuah lokasi di area gedung Fakultas Teknik yang baru. Sebagai salah satu pendukung maka dibuatlah pemodelan tiga dimensi gedung Fakultas Teknik. Maka dari itu diperoleh judul “VISUALISASI PEMODELAN GEDUNG FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA BERBASIS 3D”. Judul tersebut dibuat agar menjadi solusi dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas. Semoga animasi 3 dimensi gedung ini akan berguna, terutama bagi user yang belum mengetahui tata letak ruang gedung Fakultas Teknik bertingkat 10.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, dapat dibuat perumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana membangun aplikasi Visualisasi Pemodelan Gedung Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Berbasis 3 Dimensi?”

Untuk menjawab permasalahan penelitian tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut:

1. Aplikasi 3 dimensi ini dibuat sebagai media, untuk memperlihatkan tata letak ruang yang berada digedung Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya bertingkat 10.
2. Gedung – gedung yang terseleksi hanya gedung Fakultas Teknik yang baru dibangun tingkat 10 dan berada dalam wilayah Untag Surabaya.

3. Sketsa yang digunakan untuk merancang ruang dan gedung merupakan sketsa lama. Hal ini sketsa ruang tidak terupdate.
4. Mendesain Gedung Fakultas Teknik dan *Interface* menggunakan *Software* yang telah ditentukan yakni Blender dan Adobe Flash CS3.

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membangun *software* aplikasi visualisasi pemodelan gedung Fakultas Teknik bertingkat 10 Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berbasis 3D.

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberikan suatu manfaat, yaitu sebagai alternatif untuk mendapatkan informasi letak ruangan / lokasi yang dicarinya pada area gedung Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya lantai 10 tersebut.

“Halaman Ini Sengaja di Kosongkan”