BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini sudah semakin maju. Hampir semua bidang yang berhubungan dengan kegiatan manusia sudah menggunakan cara-cara yang lebih mudah, efektif dan efisien dengan menggunakan teknologi. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yaitu perancangan bangunan menggunakan aplikasi 3D.

Desain bangunan berbasis 3D adalah merancang dan membuat suatu tempat dengan detail menggunakan aplikasi 3D. Dengan Animasi 3D, pengguna dapat melihat objek tiga dimensi yang lebih nyata pada suatu desain bangunan. Animasi 3D dapat diterapkan ketika ingin membuat suatu bangunan. Salah satu penerapannya yaitu pada perancangan desain bangunan dengan menggunakan aplikasi 3D. Perancangan akan lebih efektif dan menarik karena lebih detail jika dibandingkan dengan metode perancangan manual.

Perancangan bangunan menggunakan aplikasi 3D, bisa berupa desain *interior* maupun *exterior*. Penerapan animasi 3D pada desain *interior* akan membuat calon konsumen lebih tertarik karena bisa melihat objek dengan nyata dan detail. Desain *interior* berbasis 3D dapat di buat menggunakan salah satu *software* 3D yaitu Autodesk Maya. Dengan demikian, penulis bermaksud untuk membuat skripsi ini yang berjudul **“DESAIN INTERIOR 3D MENGGUNAKAN SOFTWARE AUTODESK MAYA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, penulis merumuskan permasalahan bahwa, masih banyaknya masyarakat yang belum mengetahui bahwa perancangan desain bangunan yang sudah berkembang pesat menggunakan 3 dimensi secara digital khususnya pada desain *interior*. Oleh karena itu perlu dibuat sebuah rancangan desain bangunan *interior* yang detail dan menarik untuk dijadikan rancangan sebelum masyarakat membangun suatu ruangan. Sehingga dapat

dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat desain *interior* 3D menggunakan software Autodesk Maya pada bagian *interior* rumah dan cafe.

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan Skripsi yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan menghindari pembahasan yang jauh dari pokok permasalahan, maka penulis membuat sebuah batasan masalah, sebagai berikut:

1. Desain bangunan hanya pada bagian *interior* (ruangan dalam) saja yang dibuat secara digital dan 3D.
2. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam membuat perancangan desain *interior* adalah Autodesk Maya dan Adobe Photoshop.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah :

1. Membuat contoh (*sample*) desain *interior* pada ruang tamu dan cafe.
2. Membuat desain *interior* 3D dengan konsep modern minimalis.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan Skripsi ini adalah:

1. Menciptakan suatu gambar desain *interior* yang menarik dan berkualitas.
2. Membuat masyarakat dapat lebih mudah memilih desain ruangan yang cocok untuknya.