

SIMULASI DESAIN BANGUNAN PERUMAHAN SAPPHIRE RESIDENCE TIPE 45 BERBASIS 3 DIMENSI

M Teguh Prihandoyo¹, Aginta Faqih F²

Email: verykurniabakti@gmail.com

^{1,2}D3 Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal

Jln. Mataram No. 9 Tegal

Telp/Fax (0283) 352000

Abstrak

Dalam memasarkan produknya Sapphire Residence Dampyak perlu adanya desain animasi 3 dimensi guna memvisualisasikan kepada konsumen, agar konsumen dapat melihat secara detail desain exterior dan interior rumah yang sedang dipasarkan. Animasi baik yang berbasis 2 atau 3 dimensi merupakan salah satu sarana untuk menyampaikan informasi. Dengan adanya pengembangan desain grafis sudah dapat dipastikan untuk penyampaian informasi dapat melalui visualisasi yang menarik dan menjadi karya seni yang unik. Metode penelitian yang digunakan pengumpulan data yang digunakan dalam hal ini yaitu observasi pada objek penelitian, wawancara dengan narasumber dan studi literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang ada. Perancangan menggunakan Storyboard. Animasi yang dibuat menggunakan Software AutoCAD 2002, 3d Studio Max 2009 dan Pinnacle Studio 14. Hasil yang dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu video animasi 3 dimensi rumah tipe 45 pada Perumahan Sapphire Residence. Penggunaan media animasi 3 dimensi dapat mempermudah dalam proses penyampaian penawaran sebuah property dan memberikan gambaran kepada konsumen.

Kata Kunci : Desain Bangunan Rumah, 3 Dimensi, Animasi

1. Pendahuluan

Salah satu perkembangan yang menarik dari dunia komputer adalah pada bidang *grafis* dan multimedia. Perkembangan komputer *grafis* terutama 3D saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, penyajian dengan menggunakan komputer *grafis* mampu menutupi kelemahan teknik *presentase* dalam hal keterbatasan menampilkan efek realistis penyajiannya. Dengan kemampuannya yang mendekati sempurna komputer *grafis* sangat membantu para pengguna komunikasi *visual* dalam menggambarkan suatu ide menjadi sebuah karya *visual*.

Salah satu yang menjadikan animasi lebih mampu menarik perhatian banyak orang seperti bagaimana menjadi inspirator sebagai animator-animator yang handal dalam membuat desain maupun animasi yang bagus.

Permasalahan yang berkaitan dengan Rancang Bangun Desain Rumah Tipe 45 Di Perumahan Sapphire Residence Tegal menggunakan *3DS MAX* yaitu proses pemasarannya yang masih menggunakan cara manual menggunakan brosur saja.

Sedangkan dengan menggunakan cara manual menggunakan brosur seperti itu, banyak kendala yang dihadapi diantaranya lebih banyak mengeluarkan anggaran karena harus membuat brosur, mengeluarkan anggaran untuk membuka stand pameran, kemudian jika ada konsumen yang ingin melihat gambaran perumahan namun jaraknya jauh dengan terpaksa konsumen harus datang langsung ke lokasi perumahan, hal tersebut tentunya dapat menguras waktu dan biaya karena kurang efektif dan efisien.

Dengan adanya pelaksanaan Tugas Akhir di Sapphire Residence ini adalah menghasilkan produk yang nantinya dapat di pergunakan oleh pihak Sapphire Residence untuk berpromosi dan mempermudah dalam menunjukan gambaran bentuk rumah secara lebih jelas dan nyata kepada calon konsumen.

Perkembangan teknologi komputer dibidang *Grafis* dan *multimedia* pada saat ini sangat pesat sehingga manusia dalam mengerjakan setiap animasi *3D* selalu membutuhkan komputer *Grafis*. Komputer *Grafis* memiliki peranan yang sangat vital

dalam pemecahan masalah dalam animasi 3D, karena komputer *Grafis* mampu menutupi kelemahan teknik *presentase* dalam hal keterbatasan menampilkan efek realistik dari penyajiannya.

Dengan mengadopsi salah satu konsep Teknologi Komputer *Grafis* maka solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan membuat Rancang Bangun Desain Rumah Tipe 45 Di Perumahan Sapphire Residence Tegal menggunakan 3D MAX.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan yaitu dengan cara observasi, dalam hal ini pengamatan dilakukan pada cara melihat langsung perumahan Sapphire Residence, Pengambilan gambar 2 dimensi melalui foto dan wawancara yang dilakukan kepada pihak desain perumahan Sapphire Residence.

Penelitian ini juga menggunakan data yang ada di bagian pemasaran perumahan Sapphire Residence yakni prototipe dari masing-masing tipe rumah di perumahan Sapphire Residence.

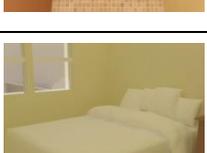
3. Hasil dan Pembahasan

A. Perancangan
Perancangan menggunakan storyboard sebagai berikut:

Tabel 1. Storyboard

No	Sketsa	Durasi	Keterangan
1.		13 detik	Kamera 1 frame 0 gambar gerbang perumahan Sapphire Residence. Backsound : Bensound.com - Happiness.mp3
2.		18 detik	Kamera 2 frame 0 gambar tampak depan objek rumah tipe 45. Backsound : Bensound.com - Happiness.mp3

B. Hasil Simulasi

3.		18 detik	Kamera 3 frame 0 gambar tampak samping objek rumah tipe 45. Backsound : Bensound.com - Happiness.mp3
4.		18 detik	Kamera 4 frame 0 gambar tampak belakang objek rumah tipe 45. Backsound : Bensound.com - Happiness.mp3
No	Sketsa	Durasi	Keterangan
5.		18 detik	Kamera 4 frame 0 gambar tampak atas objek rumah tipe 45. Backsound : Bensound.com - Happiness.mp3
6.		20 detik	Kamera frame 0 gambar tampak ruang rumah tipe 45. Backsound : Bensound.com - Happiness.mp3
7.		20 detik	Kamera frame 0 gambar tampak atas ruang santai dan keluarga rumah tipe 45. Backsound : Bensound.com - Happiness.mp3
8.		25 detik	Kamera frame 0 gambar tampak atas ruang dapur rumah tipe 45. Backsound : Bensound.com - Happiness.mp3
9.		10 detik	Kamera frame 0 gambar tampak atas kamar mandi rumah tipe 45. Backsound : Bensound.com - Happiness.mp3
10.		46 detik	Kamera frame 0 gambar tampak kamar tidur depan rumah tipe 45. Backsound : Bensound.com - Happiness.mp3
11.		25 detik	Kamera frame 0 gambar tampak kamar tidur belakang rumah tipe 45. Backsound : Bensound.com - Happiness.mp3

Pada tahap hasil dan pembahasan ini, akan menghasilkan suatu *Video Desain* Bangunan rumah 3D yang didapat digunakan sebagai media

pengenalan dan iklan kepada masyarakat oleh Shapire Residence dan dapat diakses oleh masyarakat umum. Hal ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari *Video Desain* Bangunan rumah 3D pada Shapire Residence. Berharap untuk kedepannya *Video Desain* Bangunan rumah 3D ini bisa digunakan sebagai media promosi dan layak untuk Shapire Residence.

- 1) Tampilan logo Sapphire Residence



- 2) Tampilan gerbang utama perumahan Sapphire Residence



- 3) Tampilan jalan masuk menuju komplek perumahan Sapphire Residence



- 4) Halaman halaman depan rumah tipe 45



- 5) Halaman tampak depan rumah tipe 45



- 6) Halaman tampak samping rumah tipe 45



- 7) Tampilan tampak belakang rumah tipe 45



- 8) Tampilan tampak atas rumah tipe 45



9) Tampilan ruang tamu



10) Tampilan ruang santai



11) Tampilan Ruang Dapur



12) Tampilan Kamar Mandi



13) Tampilan Kamar Tidur Depan



4. Kesimpulan

Hasil dari animasi 3 dimensi merupakan desain bangunan rumah tipe 45 pada perumahan Shappire Residence berbasis 3 dimensi. Di pilihnya program ini agardapat mempermudah dalam proses penyampaian penawaran sebuah property dan memberikan gambaran kepada konsumen, sehingga 3 dimensi. Dapat menghemat waktu dan biaya bagi konsumen, karena tidak perlu datang langsung ke lokasi pembangunan untuk melihat gambaran rumah yang diinginkan, cukup melalui visualisasi animasi interaktif. Aplikasi ini telah diberikan kepada client atau pelanggan untuk menggunakan aplikasi ini.

5. Daftar Pustaka

- [1] Aditya. 2008. *Cara Cepat Menguasai 3Ds Max*. Jakarta : Mediakita.
- [2] Adjie, Bayu. 2003. *Character Animasi dengan 3D Studio Max 4.2*. Indonesia : Penerbit Salemba Infotek.
- [3] Adjie, Bayu. 2005. *Modelling dan Animasi dengan 3D Studio Max 7.x*. Jakarta, Indonesia : Penerbit PT. Elek Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- [4] Andy Prasetyo,ST, dkk. *Modul Audio Visual*. Politeknik Harapan Bersama Tegal, 2011.