

# Bab 1 Pendahuluan

## 1.1 Latar Belakang

Desain adalah bidang yang unik sebagai penerapan yang dianggap baik sebagai seni dan ilmu. Bisa dikatakan bahwa desain dapat membawa pesan atau metode komunikasi visual dengan pemanfaatan gambar dan teks untuk memberi sebuah informasi.

Selama beberapa tahun terakhir ini, perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang pesat, dunia desain telah menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Masyarakat mulai mengapresiasi estetika ruangan secara lebih baik. Penggunaan jasa desainer untuk merancang estetika interior hunian, hotel, dan perkantoran pun semakin meningkat.

Salah satu penyedia jasa desain yaitu, Elefan Desain. Elefan Desain menggunakan file portofolio yang hanya berupa hasil visualisasi render desain 2D untuk mempresentasikan *projectnya* kepada *client* dan tidak dapat menunjukkan hasil modeling lengkap keseluruhan desain dan informasi tanpa melibatkan *user experience* dalam menunjukkan hasil desain kepada *client*.

Namun, dalam studi kasus Elefan Desain penyajian perusahaan penyedia jasa desain kepada *client* dirasa kurang interaktif. Penggunaan file portofolio dirasa kurang efektif untuk memberikan *user experience*, dan kurang interaktif. Sedangkan, dengan memberikan informasi mengenai hasil desain dan modeling lengkap desain tersebut sangatlah penting untuk kebutuhan *client* dalam memahami konsep desain dan informasi yang ada tentang objek tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan diatas, maka kami membuat suatu solusi untuk memberikan *user experience* kepada *client* yaitu dengan menggunakan alur cerita dan teknologi *Augmented Reality* sebagai media interaktif penunjang presentasi suatu perusahaan untuk menyajikan informasi dan proyek desain kepada *client*. Dengan solusi tersebut maka dibuatlah proposal proyek akhir yang berjudul berjudul “PENCERITAAN DIGITAL MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBUATAN APLIKASI MASJID AS SALAM

CIGADUNG GREENDLAND BANDUNG” yang memaparkan perancangan solusi yang telah dibuat.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat tampilan aplikasi *user interface* informasi masjid yang nyaman dan menarik bagi *user* ?
2. Bagaimana membuat media interaktif yang melibatkan *user experience* dalam melihat desain di dalam aplikasi ?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di bahas pada sub bab sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat tampilan aplikasi sesuai dengan kebutuhan *user* yang menampilkan menu desain 3D dan beberapa menu informasi dengan tampilan yang sederhana agar mendapatkan informasi dan hasil *visual* desain yang sesuai.
2. Membuat alur aplikasi yang dapat melihat informasi mengenai masjid dan melihat *Augmented* masjid lalu akan di implementasikan ke dalam menu aplikasi, dan menggabungkan hasil desain 3D dan informasi dengan unsur-unsur yang nyaman dan informatif bagi *user*.

## 1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Pada perancangan media interaktif desain interior masjid As salam merupakan salah satu teknologi baru yang dapat mawadahi dan melengkapi mutu di Elefan Desain. untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu adanya batasan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah hal-hal yang dapat menjadi ruang lingkup proyek akhir, yaitu :

1. Fokus pada pembuatan alur cerita dan rancangan aplikasi.
2. Fokus pada pembuatan UI/ UX pada aplikasi.
3. Fokus pada pembuatan *user interface (UI)* yang *simple* dan informatif agar dapat mudah digunakan oleh *user*.
4. Fokus pada interaksi penggunaan agar *user experience(UX)* untuk dapat melihat informasi mengenai detail pembangunan dan hasil implementasi pada bentuk 3D masjid dan fasum.

## **1.5 Metodologi Pengerjaan**

Metode atau alur pengerjaan yang digunakan dalam pembuatan Proyek Akhir Perancangan Augmented Reality sebagai Media Interaktif untuk Desain Interior. Metodologi penelitian yang digunakan penulis adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien menggunakan *Augmented Reality* dengan memanfaatkan fitur kamera *Smartphone Android* maupun IOS. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle*, dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Adapun tahapan pengembangan dalam *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) seperti berikut ini :

### **1.5.1 Concept**

*Concept* (Konsep) merumuskan dasar-dasar dari analisis pembuatan visualisasi yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis visualisasi yang akan dibuat, . Konsep yang telah didapat dari kebutuhan pengguna dijadikan acuan untuk proses pengerjaan perangkat lunak. Batasan pembuatan perangkat lunak ditentukan pada tahap ini.

### **1.5.2 Design**

*Design* (Desain / Rancangan) tahap dimana pembuatan visualisasi yang dibuat dijabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana tahapan dan rancangan menu, gambar dan informasi yang dibuat. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari visualisasi yang akan dikerjakan.

### **1.5.3 Material Collecting**

*Material Collecting* (Pengumpulan Materi) merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file- file multimedia bisa seperti berupa gambar, objek 3 Dimensi, video, *script* pemrograman, audio dan lain – lain yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

### **1.5.4 Assembly**

*Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan) aplikasi dibuat berdasar materi-materi serta pengumpulan file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain.

### **1.5.5 Testting**

*Testing* (Uji Coba) setelah hasil dari aplikasi jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan cara menguji fungsi dan animasi 3D di aplikasi *Augmneted Reality* dan beberapa fitur informasi pada aplikasi oleh pihak perusahaan sebelum nantinya disebar luaskan sebarkan secara massal.

### 1.5.6 Distribution

*Distribution* (Distribusi) tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Aplikasi ini perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, menggunakan *link* maupun *download* via *google drive* agar bisa digunakan oleh *user*.

### 1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan

Rencana jadwal pengerjaan aplikasi AR masjid As salam dimulai dari bulan Januari 2020 karena memiliki berbagai tahapan seperti survei dan analisis, perancangan desain, implementasi dan terakhir pengujian. Direncanakan akan selesai pada minggu terakhir di bulan ke empat pengerjaan. Rencana jadwal pengerjaan tertera seperti pada tabel 1.2 berikut:

No	Kegiatan	Jadwal Pengerjaan															
		Januari 2019				Februari 2020				Maret 2020				April 2020			
		Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis dan survei pada <i>client</i>																
2	Membuat rancangan alur cerita																
3	Perancangan desain mockup																

4	Pengujian mockup dan rancangan															
5	Implementasi															

*Tabel 1. 1 Rencana jadwal pengerjaan*