

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi kebutuhan akan desainer konten 2-Dimensi dan 3-Dimensi yang terampil semakin meningkat [3]. Seorang desainer konten memiliki peran penting dalam merancang, mengedit dan memproduksi konten yang sesuai dengan nilai suatu produk yang dikembangkan[2]. Diproyek akhir ini penulis memiliki peran sebagai desainer 2-Dimensi dan 3-Dimensi, dengan contoh produk CAVE LOTUS ini penulis ingin membagi menginformasikan tentang cara merancang hingga mendesain konten untuk kebutuhan sebuah produk menggunakan metodologi *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* [4].

CAVE adalah kependekan dari *Cave Automatic Virtual Environment* [5], yang merupakan wahana teknologi untuk memberikan pengalaman baru kepada pengguna dengan mengatur beberapa proyektor didalam suatu ruangan. Kemudian menembakan cahaya ke media yang dipilih untuk memberi pengalaman baru yang lebih imersif. Cahaya yang projeksikan dapat menjadi berbagai macam hal, mulai dari gambar statis hingga gambar bergerak.

LOTUS adalah kependekan dari Lorong Waktu Sejarah yang dibawah oleh *Centre of Excellence Smart Tourism and Hospitality* lahir dari permasalahan kurangnya pengunjung dimuseum Keraton Kasepuhan Cirebon pasca pandemi, sehingga membutuhkan pembaruan teknologi untuk wahana di museum tersebut.

Dari informasi diatas maka pelaksanaan implementasi desain secara aktual dilakukan ketika peresmian CAVE LOTUS pada tanggal 20 Desember 2023. Dan dengan adanya tujuan peresmian maka dibutuhkan beberapa desain banner untuk memenuhi citra produk CAVE LOTUS, kemudian penulis putuskan untuk mengangkat pembuatan desain untuk peresmian CAVE LOTUS dengan judul proyek ahir ini menjadi Pembuatan Desain Konten untuk Kebutuhan Produk CAVE LOTUS.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, penulis dapat menemukan beberapa rumusan masalah:

- a) Bagaimana cara merancang dan membuat desain konten yang sesuai untuk kebutuhan produk CAVE LOTUS.
- b) Bagaimana desain konten dapat menjelaskan informasi dari citra produk CAVE LOTUS.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis sebagai desainer konten di proyek akhir ini, yaitu:

- a) Menghasilkan desain konten yang sesuai untuk kebutuhan peresmian produk CAVE LOTUS.
- b) Dapat menerjemahkan informasi yang diberikan melalui desain konten yang di buat.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah proyek akhir ini adalah:

- a) Batas pengerjaan hanya berfokus di produksi digital.
- b) Pengerjaan konten tidak sampai ketahap mencetak fisik.
- c) Pengerjaan konten disimpan untuk diterbitkan sesuai kebutuhan tim produk CAVE LOTUS.

1.5 Definisi Operasional

Adapun beberapa definisi yang mungkin berguna sepanjang pembuatan laporan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a) 2-Dimensi

Didalam konteks ini istilah “2 Dimensi” mengacu pada objek atau gambar yang hanya memiliki panjang dan lebar, tanpa memiliki kedalaman. Misalnya gambar pada kertas atau layar komputer [1].

- b) 3-Dimensi

Didalam konteks ini istilah “3 Dimensi” merujuk kepada objek yang memiliki panjang, lebar, dan kedalaman. Hal ini mencakup bentuk-bentuk 3 Dimensi seperti kubus, bola, atau patung [1].

- c) CAVE

Cave merupakan suatu wahana interaktif yang memiliki lingkungan virtual tiga dimensi sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi dengan dunia maya melalui proyeksi gambar pada dinding dan lantai.

d) LOTUS

Lorong Waktu Sejarah (Lotus) adalah produk kolaborasi dari *COE Smart Tourism and Hospitality* yang dinaungi Universitas Telkom, bertujuan untuk menciptakan produk rekayasa wisata edukasi berbasis media wahana CAVE di Keraton Kasepuhan Cirebon.

1.6 Metode Pengerjaan

Proyek akhir ini penulis menggunakan metodologi *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Metodologi ini merupakan salah satu metode yang cocok untuk pengembangan desain atau sistem berbasis multimedia. Metodologi MDLC adalah pendekatan yang digunakan untuk, merancang, mengembangkan, dan merilis konten multimedia. Seperti video, audio, animasi, dan grafis interaktif. Tujuan utamanya adalah untuk memastikan bahwa konten multimedia yang dihasilkan sesuai dengan tujuan komunikasi. Adapun tahapan metode ini dimulai dari:

- a) Perencanaan
- b) Pengembangan Desain
- c) Pengujian
- d) Peluncuran
- e) Pemeliharaan

Tentu dari semua tahapan mungkin ada yang tidak sejalan dengan apa yang dilakukan penulis, metodologi ini penulis pilih karena mendekati dengan cara penulis melakukan pengerjaan desain konten 2 dan 3 dimensi di proyek akhir ini.