

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Setiap orang yang baru saja menempti atau memasuki suatu tempat dimana tempat tersebut belum pernah didatangi orang itu maka orang itu akan berusaha agar mengerti kondisi tempat itu, mungkin dengan bertanya kepada orang lain atau dengan eksplorasi, tetapi lebih mudah apabila ada pemandu yang menjelaskan

Sama halnya ketika sedang berekreasi ke Pulau Bali bersama dengan rombongan dengan menggunakan jasa agen pariwisata, maka akan bersama seorang pemandu yang menjelaskan tentang hal-hal apa saja tentang Pulau Bali.

Obyek wisata Candi Gedongsongo juga merupakan tempat yang cukup membingungkan bagi pengunjung asing, maka dengan panduanlah semua dapat diketahui dan mempermudah bagi pengunjung asing tersebut. Pemandu memberikan penjelasan tentang posisi tata letak serta fungsi tiap bagian dari suatu tempat atau lokasi. Pemberian penjelasan tentang pemandu secara visual terasa lebih mudah dipahami dan dimengerti daripada hanya berupa teks atau berupa suara saja.

Terpacu oleh hal tersebut peneliti merancang suatu aplikasi pemandu secara *virtual* komputerisasi interaktif untuk obyek wisata candi gedong songo dengan citra 3 dimensi menggunakan aplikasi Blender. Peneliti menggunakan Blender karena aplikasi ini berbasis *GPL(Genereal Public License)* dan diedarkan

secara gratis oleh pihak pembuatnya dengan mengunduh langsung di situs penyediannya, sehingga tidak perlu membeli aplikasi desain 3 dimensi yang mahal atau pun menggunakan aplikasi bajakan. Aplikasi Blender juga merupakan aplikasi desain 3 dimensi namun tidak membutuhkan suatu performa komputer yang tinggi

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengambil suatu permasalahan yaitu:

1. Lokasi candi yang berjauhan membuat wisatawan yang baru pertama kali kebingungan untuk menuju lokasi candi-candi tersebut.
2. Bagaimana membuat desain candi sekaligus jalurnya.

I.3 Batasan Masalah

Penulis membuat batasan masalah dari masalah ini, agar adanya kejelasan pada masalah ini. Batasan masalah tersebut yaitu :

1. Ruang lingkup masalah ini hanya pada obyek wisata Candi Gedong Songo
2. Sistem Operasi yang digunakan adalah Windows XP
3. Menggunakan software citra 3 dimensi berupa *open source*, yaitu blender. Perancangan software ini nantinya mencakup :
 - a. *Modelling* yaitu perancangan lokasi dan bentuk candi secara komputerisasi dengan tampilan 3 dimensi.

- b. *Texturing* yaitu pemberian warna tekstur untuk tiap model.
- c. *Gaming* yaitu proses pembuatan sistem interaktif dalam aplikasi yang dibuat.

I.4 Tujuan

Perancangan navigasi ini bertujuan sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat aplikasi interaktif pemandu yang dapat dijadikan panduan untuk menuju lokasi candi dan memberikan informasi mengenai obyek wisata candi Gedong Songo.
2. Desain dan jalur obyek wisata candi Gedong Songo dibuat dengan menggunakan aplikasi animasi 3D blender.

I.5 Manfaat

Manfaat dari hasil penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut ;

1. Dijadikan sebagai bahan untuk kepentingan pemasaran dan promosi obyek wisata Candi Gedong Songo,
2. Sebagai sebuah media yang dapat digunakan wisatawan untuk mempermudah menuju candi-candi yang ada.

I.6 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam tugas akhir ini terdiri dari langkah-langkah berikut :

1. Melakukan studi kepustakaan, yaitu suatu metode yang mempelajari landasan-landasan teori yang berkaitan erat dengan perancangan aplikasi yang peneliti buat, pada akhirnya akan digunakan sebagai bahan penunjang dalam mengerjakan merancang aplikasi.
2. Melakukan observasi, yaitu dengan mengumpulkan data media aplikasi yaitu Candi Gedong Songo. Antara lain mengambil foto kondisi perpustakaan meliputi :
 - a) Bentuk Candi
 - b) Tata letak Candi
 - c) Warna tekstur Candi
3. Wawancara dengan petugas pariwisata di Candi Gedong Songo..

I.7 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini nantinya disusun dengan sistematika penelitian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan, Manfaat, Metode penelitian dan Sistematika penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas dasar teori yang berfungsi sebagai landasan dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan konsep perancangan Aplikasi Interaktif Pemandu Wisata Candi

Gedong Songo, antara lain membahas tentang perangkat lunak yang digunakan yaitu Blender, Yaf(a)ray, dan Python.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas langkah dari proses perancangan Aplikasi Pemandu Wisata Candi Gedong Songo dengan Blender beserta implementasi perancangan tersebut ke dalam komputer.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menunjukkan hasil dari perancangan Aplikasi Pemandu Wisata Candi Gedong Songo dengan Blender beserta pengujian sistemnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari implementasi Aplikasi Pemandu Wisata Candi Gedong Songo.