

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini peranan multimedia sangat menonjol, multimedia menyajikan informasi gambar yang disertai suara, misalnya media televisi, pendidikan, film, dan lain-lain. Hampir setiap hari kita berhadapan dengan multimedia, hidup kita seakan-akan tidak dapat dipisahkan dengan multimedia. Teknologi multimedia dapat menyampaikan informasi secara audio visual sehingga lebih mudah dipahami oleh penerimanya. Visualisasi 3 dimensi merupakan penampilan informasi yang bersifat kompleks ke dalam bentuk visual. Visualisasi 3 dimensi dimanfaatkan dalam media pembelajaran. Akan lebih jauh menarik apabila digabungkan dengan suatu wadah berbentuk aplikasi yang berbasis multimedia.

Brigade Infanteri (Brigif) 3 Korps Marinir (TNI AL) Lampung merupakan Brigade yang berdiri sendiri dan langsung dibawah [Makokormar](#). Karena Brigif 3 Korps Marinir memiliki nilai strategis tersendiri sebagai kekuatan terpusat yang berada di daerah, sebagai kekuatan militer terbesar di [Provinsi Lampung](#). Kehadiran Brigif 3 Korps Marinir memberikan kontribusi positif bagi stabilitas keamanan di wilayah [Lampung](#). Untuk itu masyarakat umum perlu tahu akan kekuatan aset kendaraan tempur darat dan laut yang dimiliki oleh satuan Brigif 3 Marinir ini. Pengetahuan umum tersebut pada dasarnya tidak diajarkan dilingkungan sekolah. Pengetahuan tersebut biasanya bisa didapatkan saat acara – acara tertentu saja, misalnya saat Lampung Fair yang selenggarakan hanya satu tahun sekali. Maka peneliti ingin memperkenalkan aset kendaraan tempur darat dan laut yang dimiliki oleh Brigade Infanteri (Brigif) 3 Korps Marinir (TNI AL) Lampung kedalam sebuah aplikasi berbasis android. Aplikasi ini dapat dijalankan secara *offline* atau dapat dijalankan tanpa menggunakan paket data internet. Jika terdapat pembaharuan dari aplikasi ini, maka *play store* akan mengirimkan *notifikasi* untuk segera melakukan pembaharuan. Aplikasi ini menyediakan informasi

lebih untuk dikonsumsi oleh masyarakat umum tentunya lebih mendalam dan interaktif.

Dengan ini peneliti merancang dan membangun sebuah aplikasi dengan judul **“VISUALISASI 3D PENGENALAN ASET KENDARAAN TEMPUR DARAT DAN LAUT MILITER BRIGADE INFANTERI 3 KORPS MARINIR (TNI AL) LAMPUNG BERBASIS ANDROID”**. Yang diharapkan dapat menerapkan visualisasi 3D tersebut kedalam aplikasi dengan menggunakan *platform android* yang menghasilkan informasi dalam bentuk aplikasi visualisasi 3D yang berbasis android sebagai media pengenalan aset kendaraan tempur militer milik Brigade Infanteri (Brigif) 3 Korps Marinir (TNI AL) Lampung kepada masyarakat umum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan survey diatas, peneliti hendak membangun sebuah penelitian ilmiah tentang pembuatan visualisasi 3D aset kendaraan tempur militer Brigif 3 Korps Marinir (TNI AL) lampung, diantaranya :

1. Bagaimana merancang dan membangun visualisasi model 3D aset kendaraan tempur militer milik Brigade Infanteri (Brigif) 3 Korps Marinir (TNI AL) Lampung.
2. Bagaimana menerapkan visualisasi objek 3D aset kendaraan tempur militer kedalam suatu objek Multimedia secara interaktif.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di Brigade Infanteri 3 Korps (TNI AL) Lampung, yang beralamatkan di Piabung, Padang Cermin, Kab.Pesawaran, Lampung selama 4 (empat) bulan, terhitung sejak April 2017 s/d Agustus 2017.
2. Objek dalam penelitian ini adalah aset kendaraan tempur darat dan laut militer milik Brigade Infanteri 3 Korps Marinir (TNI AL) Lampung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi visualisasi 3D aset kendaraan tempur militer milik Brigade Infanteri (Brigif) 3 Korps Marinir (TNI AL) Lampung berbasis android yang mampu menampilkan objek secara 3D dan interaktif.
2. Menerapkan visualisasi 3D tersebut kedalam aplikasi dengan menggunakan *platform android*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan informasi dalam bentuk aplikasi visualisasi 3D yang berbasis android sebagai media pengenalan aset kendaraan tempur militer milik Brigade Infanteri (Brigif) 3 Korps Marinir (TNI AL) Lampung kepada masyarakat umum.
2. Mempermudah masyarakat untuk mengetahui aset kendaraan yang dimiliki oleh Brigade Infanteri (Brigif) 3 Korps Marinir (TNI AL) Lampung secara mendalam dan interaktif dengan adanya aplikasi ini di *play store*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan dalam memberikan gambaran secara utuh, maka sistematika penulisan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang diterapkan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang ditanyakan dalam perumusan masalah dan analisa yang dilakukan dalam merancang dan membuat Visualisasi 3D profil kedalam bentuk Multimedia.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses analisis dan perancangan objek 3D yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan memberikan gambaran tentang objek interaktif 3D dan aset kendaraan tempur militer Brigade Infanteri (Brigif) 3 Korps Marinir (TNI AL) Lampung.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan visualisasi 3D aset kendaraan tempur militer Brigade Infanteri (Brigif) 3 Korps Marinir (TNI AL) Lampung selanjutnya.