

BAB II

DATA & PRINSIP PERANCANGAN

2.1 Informasi Pekerjaan

Informasi pekerjaan berisikan tentang informasi yang perlu didapat maupun dicari penulis untuk dijadikan sumber rujukan, pengetahuan, wawasan, dan juga acuan dalam proses perancangan. Informasi ini antara lain :

2.1.1 Studi Literatur

Aplikasi

Aplikasi merupakan sebuah *software* (perangkat lunak) yang bertugas sebagai *front end* pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengolah berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunaannya dan juga sistem yang berkaitan. (Sri Widianti, 2015)

Relief

Relief adalah suatu seni pahat atau ukiran 3 (tiga) Dimensi pada media batu. Relief biasanya terdapat pada bangunan candi, monumen atau prasasti. Ukiran atau pahatan pada relief memiliki arti yang mendalam karena pada relief terukir dengan indah cerita sejarah masa lampau yang berisi ajaran berharga atau filosofi nenek moyang untuk menjadi pelajaran generasi berikutnya. (Prina Trias, 2015)

Candi Prambanan atau Candi Roro Jonggrang (Hanacaraka: ꦏꦺꦢꦶꦥꦫꦩꦧꦤ꧀, Candhi

Prambanan) adalah kompleks candi Hindu terbesar di Indonesia yang dibangun pada abad ke-9 masehi. Candi ini dipersembahkan untuk Trimurti, tiga dewa utama Hindu yaitu Brahma sebagai dewa pencipta, Wisnu sebagai dewa pemelihara, dan Siwa sebagai dewa pemusnah. Berdasarkan prasasti Siwagrha nama asli kompleks candi ini.

adalah Siwagrha (bahasa Sanskerta yang bermakna 'Rumah Siwa'), dan memang di garbagriha (ruang utama) candi ini bersemayam arca Siwa Mahadewa setinggi tiga meter yang menunjukkan bahwa di candi ini dewa Siwa lebih diutamakan. (Wikipedia, 2019) Candi Prambanan memuat 2 (dua) kisah yaitu Ramayana dan Kresnayana. Candi Pambanan memiliki 3 (Tiga) candi utama. Pada pagar langkan candi siwa dan candi brahma terukir kisah Ramayana, sementara pada pagar langkan candi wisnu terukir kisah Krenayana. (Prina Trias, 2015)

Animasi

Animasi berarti menghidupkan yg diambil dari kata animate dalam Bahasa Inggris, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses dimana objek benda mati, kemudian secara berurutan disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Ditemukannya prinsip dasar animasi adalah dari karakter mata manusia yaitu : persistence of vision (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvigenes, melalui peralatan optik yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai sebuah pola. Animasi secara umum didefinisikan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Pengertian animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis dari lingkungan sekitar seperti hewan dan tanaman. (Miftah Irfan N, 2016)

Animasi 2,5D

Dalam animasi 2.5D, animasi adalah animasi 2D dalam ruang 3D . Kadang-kadang ini melibatkan benar-benar benda bergerak 2D animasi dalam ruang 3D , kadang-kadang melibatkan menggunakan trik pintar perspektif dan bayangan untuk membuat 2D ruang terlihat seperti ruang 3D , meskipun Anda masih bekerja pada sebuah pesawat 2D. Efek 2.5D juga meluas ke objek yang tidak terlihat seperti guntingan kertas, tetapi hanya khas animasi 2D - tetapi mereka muncul untuk bergerak dalam ruang 3D . Ini dapat yang sederhana seperti kepala karakter berubah , tetapi bergerak dengan fluiditas 3D yang membuatnya tampak seperti objek 3D dengan shading datar dan menguraikan untuk

memberikan 2D tampilan , dan selanjutnya menciptakan kesan ruang 3D sekitar objek 2D . Anda melihat ini banyak di episode terbaru dari Family Guy , di mana mereka benar-benar melakukan menggunakan animasi 3D yang diberikan kepada terlihat seperti 2D animasi . Mereka objek 3D bergerak dalam ruang 2D. (Andika, 2013)

User Interface

Dilansir dari Wikipedia User Interface memiliki pengertian sebagai bentuk tampilan yang berhubungan langsung dengan pengguna dan berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna melalui sistem operasi sehingga computer maupun smartphone dapat dioperasikan. Sementara menurut PCMag.com user interface adalah cara seorang pengguna berinteraksi dengan komputer, tablet, smartphone maupun perangkat elektronik lainnya. (Riris Ekasari, 2017)

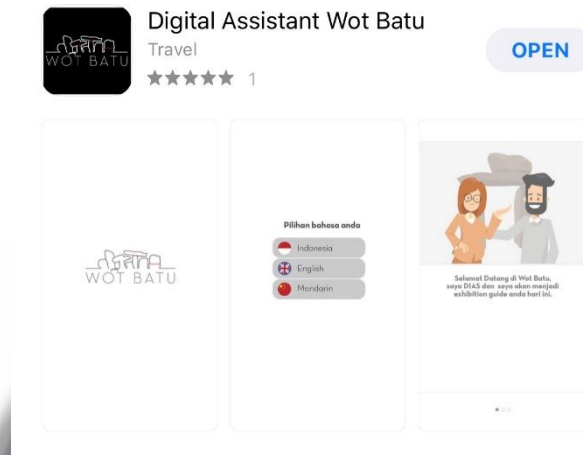
2.1.2 Wawancara

Menurut Fajar Persada Supandi, S.St., M.T. (Dosen Universitas Widyatama sekaligus Dosen pembimbing) berkata, “Aplikasi haruslah dapat menarik pengguna dengan menampilkan UI yang sesuai dengan masanya, jangan terlalu kuno namun tetap berhubungan dengan unsur-unsur yang akan diangkat seperti dalam hal ini Candi. Maka, UI harus mengambil unsur-unsur dari candi tersebut dengan menambahkan kesan modern atau masa kini.”

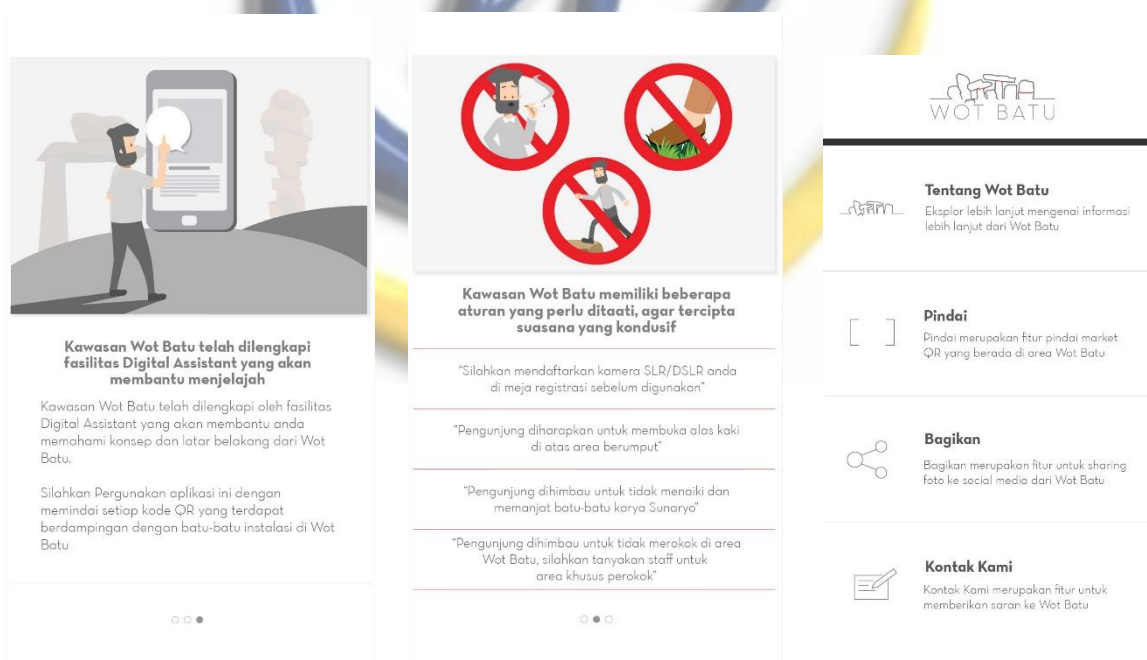
Sedangkan menurut Asep Deni Iskandar, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali sekaligus Dosen pendukung bimbingan dalam laporan TA ini berkata, “Dalam menceritakan sebuah relief itu tidaklah harus memaparkan semua cerita dengan lengkap seperti sejarah dalam buku. Hanya perlu menampilkan adegan-adegan yang penting sesuai yang terukir pada relief agar semua kalangan usia dapat menangkap garis besar cerita yang tersirat pada relief.”

2.2 Kajian Proyek Sejenis

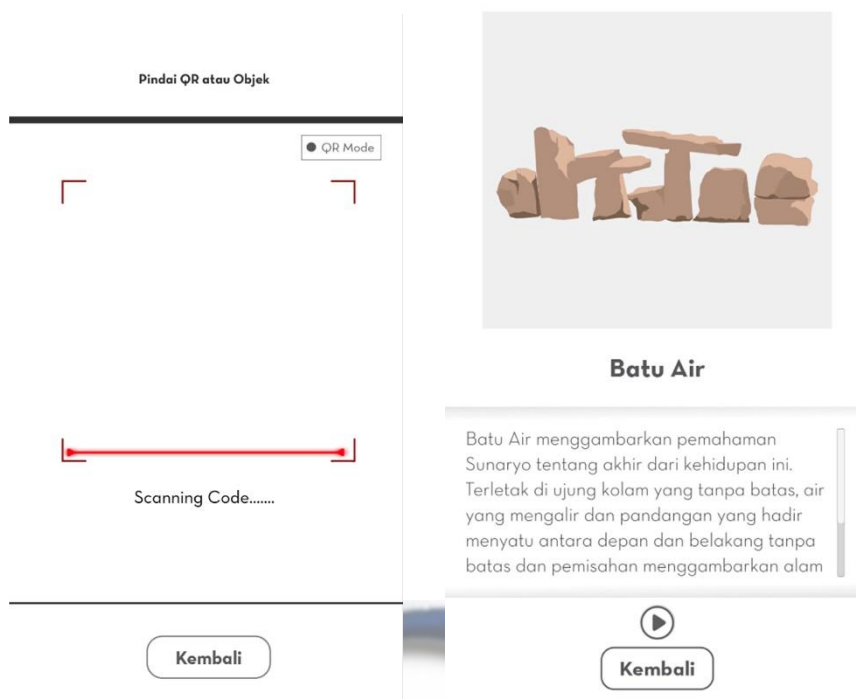
Dalam bagian ini, perancang mengambil contoh dari aplikasi Digital Assistant Wot Batu sebagai acuan dalam perancangan aplikasi Media Informasi Untuk Membaca Relief Candi Berbasis Multimedia Interaktif. Aplikasi ini digunakan sebagai media scanning di kawasan Wot Batu agar pengunjung dapat mengeksplor lokasi tanpa *tour guide* manusia. Berikut gambaran aplikasinya :



Gambar 2.2.1. Aplikasi karya Fajar F Supandi – Digital Assistant Wot Batu



Gambar 2.2.2. Aplikasi karya Fajar F Supandi – Digital Assistant Wot Batu



Gambar 2.2.3. Aplikasi karya Fajar F Supandi – Digital Assistant Wot Batu

