

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Keberadaan pulau Bengkalis yang dikelilingi oleh selat, menjadikan pulau ini banyak dialiri oleh sungai, beberapa sungai yang ada di pulau Bengkalis memiliki potensi untuk dijadikan sebagai objek wisata, salah satunya adalah sungai Bengkalis. Keberadaan sungai Bengkalis terletak di Kelurahan Rimba Sekampung Kecamatan Bengkalis. Melihat kondisi kawasan tepian muara sungai yang masih belum tertata, maka perlu dilakukan sebuah perencanaan untuk dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh sungai Bengkalis yaitu penerapan konsep *waterfront city* dengan tujuan menjadikan kawasan muara sungai sebagai *vocal point* bagi pendatang dan objek wisata bagi penduduk setempat, *Waterfront city* adalah konsep pengembangan daerah tepian air baik itu di tepian pantai, sungai atau danau yang bersangkutan dengan pengelolaan yang berkelanjutan juga mempunyai beberapa aspek terkait diantaranya sosial, ekonomi dan budaya.

Berdasarkan uraian diatas, maka didalam tugas akhir ini akan membuat permodelan animasi 3D kawasan tepian muara sungai Bengkalis berbasis *waterfront city* dengan memperhatikan peruntukan fasilitas minimum untuk objek wisata.



Gambar 1.1 Kondisi eksisting muara sungai Bengkalis
Sumber: Dokumentasi Lapangan. 2020



Gambar 1.2 Kondisi eksisting muara sungai Bengkalis
Sumber: Dokumentasi Lapangan .2020

1.2 Rumusan masalah

Adapun rumusan masalah dari penjelasan latar belakang yang telah dipaparkan yaitu:

1. Bagaimana konsep desain kawasan muara sungai Bengkalis berbasis *waterfront city* ?
2. Bagaimana tampilan animasi 3D permodelan kawasan muara sungai Bengkalis.?

1.3 Batasan masalah

Adapun ruang lingkup dari batasan masalah dalam pembahasan ini adalah desain permodelan kawasan muara sungai Bengkalis sebagai *waterfront city* dengan hasil akhir pembuatan video animasi 3D. Agar tidak terjadi perluasan pembahasan didalam tugas akhir ini maka ditentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Membuat desain 3D menggunakan *sketchup 2015*
2. Membuat video animasi 3D
3. *Rendering* menggunakan *enscape*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mendesain tata letak kawasan dan pemanfaatan ruang publik muara sungai Bengkalis sebagai kawasan berbasis *waterfront city*.
2. Mengaplikasikan hasil desain 3D perencanaan kawasan tepian muara sungai bengkalis kedalam bentuk video animasi

1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut :

1. Menambah wawasan tentang perencanaan *waterfront city*
2. Animasi 3D yang dihasilkan pada tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang perencanaan *waterfront city* .
3. Sebagai referensi (acuan) master plan permodelan *waterfront city* yang dapat digunakan oleh perangkat pemerintah baik desa maupun pemerintah kota Bengkalis.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan mengenai penelitian sebelumnya dan tinjauan pustaka yang membahas tentang uraian dasar teori, komponen dasar perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam proses perancangan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang data-data yang digunakan, diagram alir, teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan data kondisi dan eksisting dan hasil perencanaan .

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berikan tentang kesimpulan dari hasil yang telah dicapai untuk menjawab tujuan dari tugas akhir ini dan saran bagi yang ingin melanjutkan penelitian dari tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar literatur yang diperlukan dalam penyusunan Tugas Akhir.

LAMPIRAN

Berisi lampiran-lampiran penunjang dari Tugas Akhir.

