

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang : (1) Latar Belakang, (2) Rumusan Masalah, (3) Batasan Masalah, (4) Tujuan dan (5) Manfaat.

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi yang semakin canggih ini, perkembangan sebagai bagian dari teknologi, informasi dan komunikasi teknologi sangatlah pesat. Teknologi komputer juga berkembang sangat pesat baik perangkat keras maupun lunak, yang digunakan secara terintegrasi untuk dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi serta pengetahuan dalam bentuk visual. Berkenaan dengan hal tersebut, pengemasan informasi dalam bentuk visual penting kembangkan kearah pendekatan 3D yang mengakomodasikan aspek ruang menjadi sebuah model. 3D memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memilih posisi virtual, keakuratan yang lebih baik dalam memahami, menampilkan bentuk yang lebih *perspektif* dan dapat memperlihatkan bentuk secara *real* sehingga dapat memberikan informasi dari bangun fisik yang ada.

Kota Singaraja merupakan salah satu kota pendidikan dimana terdapat beberapa sekolah tinggi dan universitas baik negeri maupun swasta serta sekolah dasar hingga menengah di sebuah kota yang relatif kecil. Banyak orang yang datang

dari berbagai daerah untuk menempuh pendidikan di Kota Singaraja. Dalam kemajuan teknologi saat ini, diperlukan media informasi yang lebih menarik dan *interaktif* untuk memperkenalkan universitas kepada masyarakat umum.

Oleh karena itu, dikembangkan sebuah media informasi pengenalan Fakultas Teknik Dan Kejuruan (FTK) Undiksha Berbasis 3D yang berguna sebagai model pengenalan bangunan. Bangunan yang akan di jadikan objek adalah bangunan utama FTK Undiksha. Dengan adanya Media Informasi Pengenalan FTK Undiksha Berbasis 3D ini, masyarakat menjadi lebih mengetahui bagaimana kondisi dan fasilitas yang ada di FTK dan masyarakat lebih mengenal tentang Animasi 3D.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat permasalahan dalam pembuatan Media Informasi Pengenalan FTK Undiksha Berbasis 3D *Interaktif*. Adapun permasalahan tersebut antara lain:

1. Bagaimana rancang bangun FTK berbasis 3D dengan menggunakan *Sketchup*?
2. Bagaimana implementasi Media Pengenalan FTK Undiksha Berbasis 3D *Interaktif* dengan bantuan *Unity* sebagai *editor*, *Sketchup* sebagai rancang bangun pengelola objek 3D?

1.3 Batasan Masalah

Media Pengenalan FTK Undiksha Berbasis 3D *Interaktif* yang akan di kembangkan masih terbatas pada aktivitas-aktivitas sebagai berikut.

1. *Software* yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak adalah *Unity* dan Media informasi 3D ini menggunakan *third person camera*.
2. Media Informasi 3D ini hanya dapat dijalankan pada *desktop* sistem operasi *Microsoft Windows*.
3. Media Informasi 3D ini menggunakan input keyboard.
4. Media Informasi 3D ini menggunakan bahasa Indonesia dalam penggunaannya.
5. Media Informasi 3D ini ditujukan ke pada calon mahasiswa yang ingin kuliah di Universitas Pendidikan Ganesha.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Media Pengenalan FTK Undiksha Berbasis 3D *Interaktif* ini diharapkan dapat mencapai tujuan sebagai berikut.

1. Membuat rancang bangun Media Pengenalan FTK Undiksha Berbasis 3D *Interaktif* dengan menggunakan *Sketchup*.
2. Mengimplementasikan Media Pengenalan FTK Undiksha Berbasis 3D *Interaktif* menggunakan *script C#* dengan bantuan *Unity* sebagai *editor* dan *Sketchup* sebagai pengelola objek bangunan 3D.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan Media Pengenalan FTK Undiksha Berbasis 3D *Interaktif* ini adalah sebagai berikut.

1. Memperkenalkan bangunan FTK berbasis 3D kepada calon mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Menjadikan calon mahasiswa lebih mengenal *animasi* 3D dalam bentuk bangunan
3. Membantu calon mahasiswa mengetahui dinamika tempat-tempat yang belum diketahui sebelum terjun kelapangan

