Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan dari penelitian *Pembuatan Iklan 3D Dagadu Sebagai Media Promosi berbasis Multimedia* oleh Imam Setiawan, Hendrik Indrawan, dan Rusef Efendi, pada ruang lingkup masyarakat masa kini, dimana teknologi semakin berkembang pesat terutama di perkembangan komputer. Minat masyarakat semakin tinggi seiring dengan perkembangan komputer, karena dengan sebuah komputer, masyarakat dapat berbagi informasi dan bersosialisasi dengan sesama.

Semakin berkembangnya dunia komputer ini, semakin berkembang pula media promosi secara *digital*. Maka promosi semakin banyak dilakukan melalui komputer dengan visual yang menarik, baik dalam bentuk 3D maupun 2D, namun seiring dengan berjalannya waktu, visualisasi 3D yang realistis dapat lebih menarik minat konsumen seta memberi informasi yang lebih lengkap.

Promosi model katalog pada pengguna dapat dibilang sukses ketika seorang pengguna merasa tertarik dan tidak bosan pada katalog produk yang dibuat. Sebuah promosi katalog dapat memberi info mengenai sesuatu dan ketika banyak yang membuka promosi model katalog tersebut, maka promosi katalog itu berhasil, seperti pada pembuatan promosi model katalog bengkel audio yang baru saja dibuka dan ingin memikat pelanggan yang penulis kerjakan bersama kelompok yang akan memberikan informasi pada konsumen tentang *sound system* yang tersedia di bengkel tersebut dan akan dibeli oleh pengguna dengan memilih serta membandingkan model *sound system* yang penulis telah siapkan. Pembuatan

Visualisasi Model ..., Danny Hartono, FSD UMN, 2014

model promosi katalog ini diawali dengan *modeling* dalam perangkat lunak bernama *3Ds Max*.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembuatan model 3D yang informatif pada produk *car audio sound system?*
2. Bagaimana menampilkan fitur dari model 3D *head unit sound system* pada katalog interaktif?

1.3. Batasan Masalah

Pembuatan *modeling sound system* yang akan ditampilkan (kelas bawah, menegah dan kelas atas masing-masing satu set *sound system*, namun disediakan beberapa pilihan dalam masing-masing set). Informasi produk *sound system* yang berisi spesifikasi dan harga yang dinyatakan dalam Rupiah (Rp) melalui katalog produk.

Bahasan materi melingkupi model katalog :

1. *Head unit* (beserta fitur-fiturnya),
2. *Speaker*,
3. *Subwoofer* ,
4. *Power*,
5. *Capacitor Bank.*
6. *Output* Produk. Di luar dari materi tersebut bukan menjadi pembahasan penulis seperti *user interface*, lagu, dkk.

Visualisasi Model ..., Danny Hartono, FSD UMN, 2014

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Membuat visualisasi yang jelas mengenai informasi tentang *audio system* secara 3D kepada konsumen megenai beberapa jenis audio yang telah disiapkan.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Masyarakat menjadi sadar akan pentingnya katalog produk 3D yang didesain dengan menarik serta informatif bisa dimanfaatkan sebagai salah satu media komersil.

Visualisasi Model ..., Danny Hartono, FSD UMN, 2014