



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Peluang pasar produk fashion di Indonesia semakin terbuka lebar. Berdasarkan *Kompas.com*, Rabu, 28 September 2011, Peluang pasar dapat dimaksimalkan dengan menciptakan tren, inovasi hingga promosi. Mengenai promosi, pemasaran produk fashion dapat menggunakan perkembangan internet yang semakin pesat di Indonesia. Perkembangan media interaktif semakin berkembang. Berdasarkan *Kompas.com*, Kamis, 25 September 2008, media Interaktif saat ini banyak digunakan seiring berkembangnya teknologi yang merubah segalanya menjadi lebih praktis, cepat dan ringkas. Dari dua fenomena yang ada, penulis menjadikan hal ini sebuah inspirasi karya untuk tugas akhir. Menggabungkan produk fashion, lebih tepatnya busana dengan media interaktif sebagai media promosi.

Memvisualisasikan sebuah rancangan busana dalam bentuk modeling 3D dan menggunakan Media interaktif yang berbasis *web* sebagai media promosi membuat karya ini berbeda dari promosi busana yang sudah pernah ada. Penulis sengaja menggunakan karya perancang lokal asli Indonesia agar produk lokal Indonesia, semakin dikenal di pasar Internasional melalui *website*.

1.2. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang yang dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana memvisualisasikan busana melalui media interaktif dalam bentuk 3D?

1.3. Batasan Masalah

Bertitik tolak dari rumusan masalah di atas, maka terdapat batasan masalah, yaitu dengan membuat aplikasi media interaktif untuk *web* yang berfungsi untuk memvisualisasikan busana menggunakan modeling 3D mulai dari model karakter hingga model busana yang terdiri dari 3 gaun.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Untuk membuat aplikasi interaktif yang memvisualisasikan busana dalam bentuk 3D.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

a. Bagi Perancang Busana

Diharapkan agar perancang busana mempresentasikan karyanya dengan media yang berbeda dan bisa menjadi daya tarik tersendiri untuk mempromosikan karyanya.

b. Bagi Pengunjung Website

Agar pengunjung dapat melihat produk busana dengan mudah dan efisien.