

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Memasuki pada era modern dan yang canggih saat ini, semakin banyak cara untuk menyajikan informasi, terkadang sebagian besar penyampaian informasi tersebut masih kurang begitu menarik perhatian masyarakat umum. Hal tersebut dikarenakan bentuk proses penyampaian informasi kurang menarik dan di pahami, oleh karena itu perlu adanya media penyampaian yang lebih praktis, efisien dan menarik seperti Augmented reality (AR) merupakan salah satu media yang banyak digunakan untuk media informasi agar lebih mudah untuk dimengerti dan menarik.

Augmented reality (AR) ini pun beragam biasanya yang sering dipakai adalah dalam bentuk animasi, selain menarik untuk dilihat, informasi yang disampaikan melalui AR lebih menarik. Inilah alasan beberapa instansi lebih memilih Augmented Reality sebagai media promosi maupun untuk menyampaikan informasi. Salah satu contoh di iklan kinder joy yang biasanya menggunakan media video dengan menggunakan model manusia sebagai media pengenalan akan tetapi memilih untuk menambahkan objek 3D untuk membuat lebih menarik . Maka dari itu untuk menambah kesan menarik dalam melihat dan mengenal produk atau memberi informasi maka dibuatlah AR yang dibuat melalui Software Unity 2018 dan Blender 2.90.

Dengan adanya AR Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto ini dapat membantu mempromosikan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto yang lebih menarik dan membantu calon mahasiswa baru untuk mengetahui lingkungan, fasilitas tempat menempuh kehidupan baru sebagai mahasiswa.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah yang menjadi bahan acuan dalam ini:

1. Bagaimana membuat AR Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto yang menarik menggunakan aplikasi Unity 2018 dan Blender 2.90.
2. Apa saja yang akan ditampilkan dalam AR Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto.

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar ruang lingkup lebih terfokus, maka dibuatlah batasan-batasan masalah sehingga laporan ini dapat dengan baik dan mudah untuk dipahami. Batasan masalah yang dibuat oleh penulis yaitu:

1. Pembahasan tentang pembuatan AR Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto menggunakan Unity 2018 dan Blender 2.90.
2. Objek yang ditampilkan hanya sebatas tampilan gedung tanpa interior dari gedung tersebut.

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Adapun tujuan dari pelaksanaan ini adalah :

1. Mengaplikasikan materi yang didapat dari perkuliahan untuk di kembangkan.
2. Meningkatkan dan mengasah soft skills yang dimiliki.
3. Mengukur kemampuan dalam mengejakan tugas yang berikan.
4. Sebagai salah satu syarat yang harus diambil dan dipenuhi untuk menyelesaikan pendidikan tingkat Strata Satu (S-1).

### **1.5. Manfaat Skripsi**

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat dari skripsi adalah:

1. Menyampaikan informasi tentang fasilitas yang tersedia bagi mahasiswa baru Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto .
2. Menambah wawasan juga kemampuan dari segi akademis dan praktik.

### **1.6. Metodologi Pelaksanaan Skripsi**

Dalam laporan skripsi ini menggunakan metode :

1. Pengumpulan data dengan pengamatan langsung ketika berada di lingkungan Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto.
2. Membuat perancangan objek gedung dengan teknik pemodelan.
3. Menampilkan Augmented Reality dalam bentuk objek 3D