

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era multimedia yang berkembang pesat sekarang ini, multimedia bukanlah satu hal yang hanya dapat disaksikan saja tetapi sekarang ini multimedia memasuki era interaktif sehingga dapat berinteraksi secara langsung dan membuat multimedia semakin menarik untuk dikembangkan.

Interaktif multimedia sudah mulai banyak digunakan dalam bidang periklanan dan bidang *gaming* sehingga sangat menarik untuk terus dikembangkan dan direalisasikan karena kebutuhan akan multimedia interaktif mulai dicari.

Bentuk - bentuk dari interaktif multimedia sangatlah beragam tergantung dari bidang layarnya ataupun jenis interaksinya, pada tugas akhir ini akan direalisasikan jenis multimedia interaktif yang ditampilkan pada bidang vertikal seperti dinding ataupun layar.

Dinding interaktif merupakan pengembangan dari salah satu bentuk multimedia interaktif, dinding interaktif atau *interactive wall* merupakan multimedia yang ditampilkan pada bidang yang vertikal dan dapat berinteraksi terhadap gerakan yang dideteksi sebagai gangguan dan memberikan respon sesuai dengan pemrograman yang dilakukan .

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu:

- Bagaimana merealisasikan “dinding interaktif menggunakan pemrograman flash”?
- Bagaimana kamera mendeteksi gangguan yang diberikan terhadap dinding?
- Faktor apa saja yang diamati dari alat ini?
- Bagaimana komunikasi antara kamera dan komputer, agar dapat mengirim gambar keadaan ruangan?

## **1.3 Tujuan**

Adapun tujuan dari Tugas Akhir ini adalah merancang dan merealisasikan Dinding Interaktif menggunakan pemrograman flash

## **1.4 Pembatasan Masalah**

1. Multimedia diawali dengan animasi diam.
2. Percobaan dilakukan di dalam ruangan tertutup (indoor).
3. Ukuran tampilan pixel dinding interaktif menggunakan 1024 x 768
4. Pemrograman menggunakan flash actionscript 3.
5. Gangguan yang diberikan berupa gerakan dari bayangan objek.
6. Gerak objek yang terkena gangguan akan terpola.
7. Akan dicoba 3 jenis tampilan dinding interaktif.

**1.5 Sistematika Penulisan****BAB 1 : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan penulisan, metode penyelesaian masalah serta sistematika penulisan pada Tugas Akhir ini.

**BAB 2 : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas konsep dasar mengenai citra digital, flash programming, dan teori teori dari alat dan tools yang digunakan dalam tugas akhir ini.

**BAB 3 : PERANCANGAN DAN REALISASI**

Bab ini membahas bagaimana proses perancangan program, simulasi dan realisasi dari Tugas Akhir ini.

**BAB 4 : DATA PENGAMATAN DAN ANALISA**

Bab ini menguraikan hasil dan analisa dari program yang telah dibuat.

**BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari analisa yang telah dilakukan dari data yang telah dikumpulkan dan saran untuk pengembangan dari dinding interaktif lebih lanjut.