**PROPOSAL PEMBUATAN OBJEK 3 DIMENSI**

**“ILUSTRASI PEMODELAN KOTA”**

**TUGAS BESAR : GRAFIKA KOMPUTER**

Disusun oleh:

Derry Andrias P : 10108458

Muhammad Budi P : 10108453

Bhakty Pratama : 10108426

Ronni Rochmansyah

Kelas : IF-9



**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

**2012**

**Ilustrasi Pemodelan Kota**

1. **Latar belakang masalah**

Objek yang kami buat merupakan sebuah ilustrasi pemodelan kota, alasan dari pembuatan ini bisa menjadi sebuah perancangan dalam pembuatan desain tata kota selain itu untuk mengaplikasikan tugas grafkom yang di ajarkan pada mata kuliah grafika komputer. Pembuatan objek ini menggunakan 3D dilakukan karena lebih realistic lebih mendekati kepada gambar nyata sebuah objeknya. Sehingga maksud dan tujuan yang ingin disampikan oleh pembuat atau penggambar objek tersebut dapat lebih dipahami bagi yang melihatnya.

**2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apa yang dimaksud dengan aplikasi OpenGL?
2. Bagaimana cara kerja dari OpenGL?
3. Apa keuntungan dari OpenGL?
4. Bagaimana penggunaan aplikasi OpenGL?

**3.Maksud dan Tujuan**

* 1. **Maksud**

Adapun maksud dari pembuatan proposal ini adalah untuk mengetahui lebih dalam mengenai aplikasi OpenGL.

* 1. **Tujuan**

Tujuan dari pembuatan makalah ini adalah mengetahui serta memberikan pengetahuan yang di peroleh kepada orang lain mengenai aplikasi OpenGL itu sendiri, serta pengertian OpenGL itu sendiri, cara kerjanya, penggunaannya, ataupun keuntungan dari penggunaan aplikasi OpenGl itu sendiri.

**4.Batasan Masalah**

Dalam pembuatan tugas besar ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin dicapai.

Adapun batasan – batasannya adalah sebagai berikut :

1. Objek yang di buat harus berupa objek 3 dimensi.
2. Objek yang dibuat berupa ilustrasi pemodelan kota yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya miniatur gedung- gedung di antararanya:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Komponen | Progres |
| 1. | Gedung Perkantoran |  |
| 2. | Taman |  |
| 3. | Penangkal petir |  |
| 3. | Lampu |  |
| 4. | Jalan |  |
| 5. | Lampu (Sorot) |  |
| 6. | Jam Bigbang |  |
| 7. | Mesjid |  |
| 8. | Matahari |  |
| 9. | Awan |  |
| 10. | Tower |  |
| 11. | Parabola |  |
| 12. | Tanah |  |
| 13. | Trotoar |  |
| 14. | Jendela |  |
| 15. | Taman Kota |  |
| 16. | Rumput Taman |  |
| 17. | Atap Lobi |  |
| 18. | Lantai Lobi |  |
| 19. | Pintu |  |
| 20. | Pagar |  |
| 21. | Menara Eifel |  |
| 22. | Pagoda |  |
| 23. | Lampu lalu lintas |  |
| 24. | Monas |  |
| 25. | Balon Gas |  |
| 26. | Mobil |  |
| 27. | Gedung sate |  |
| 28 | Miniatur Kaca |  |

1. Aplikasi yang digunakan untuk membangun spesifikasi aplikasi ini adalah :

Dalam spesifikasi ini kelompok kami akan memaparkan apa saja yang akan digunakan.

* Bahasa pemograman yang digunakan untuk membangun menggunakan C++
* Tools yang digunakan
* Dev C++
* OpenGL Utility
* Spesifikasi PC yang digunakan untuk membangun menggunakan:
* Windows 7 Ultimate
* Intel Core2duo CPU T6400 @2.00 Ghz
* Memory 3 GB
* Geforce 9200 M GS 1522 MB
* Harddisk 250 GB
* Konsep Komputer Grafika yang akan diimplemenatasikan
* Objek 2D
* Objek 3D
* Konsep Transformasi
* Clipping
* Lighting
* Camera
* Perspek
* Ukuran layar Program tergantung pada monitor, dan akan langsung Full Screen

**5.Sistematika Penulisan**

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan permasalahan secara garis besar tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan.

BAB II PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai pengertian OpenGL, cara kerja aplikasi OpenGL, contoh contoh penggunaan, serta keuntungan dari aplikasi OpenGl itu sendiri..

BAB III PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk kepentingan pengembangan makalah selanjutnya.

**6.Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembuatan objek 3D berupa Ilustrasi Pemodelan Kota, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dapat menambah, memperluas, serta meningkatkan ilmu pengetahuan tentan komputer grafika.
2. Hasil dari pembuatan objek 3D ini dapat berupa Ilustrasi Pemodelan Kota.