

**“DANIEL J SANDIN”
GRAFIKA KOMPUTER**

**Dosen Pengampu:
Febi Eka Febriansyah, M.T.
Wartariyus, S.Kom., M.T.I.
Putut Aji Nalendro, S.Pd., M.Pd.**



Disusun Oleh:

Dio Ageng Fernando

2213025056

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2024**

A. Latar Belakang

Daniel J. Sandin lahir pada 1942, ia adalah seniman, desainer, dan peneliti video dan grafis komputer Amerika. Dia adalah Profesor Emeritus di Universitas Illinois dan Direktur Laboratorium Visualisasi Elektronik (EVL) di Universitas Illinois di Chicago. Ia adalah pionir yang diakui secara internasional dalam bidang grafis komputer, seni elektronik, dan visualisasi. Ia menerima gelar BA di bidang Sains dari Shimer College pada tahun 1964 dan gelar MA di bidang Fisika pada tahun 1967 dari University of Wisconsin-Madison. Pada tahun 1969, ia bergabung dengan fakultas Universitas Illinois di Chicago (UIC) untuk membawa teknologi ke program seni. Pada tahun 1972, Thomas A. DeFanti bergabung dengan UIC dan ikut mendirikan Circle Graphics Habitat, yang sekarang dikenal sebagai Electronic Visualization Laboratory (EVL).

B. Penghargaan

Daniel J. Sandin telah menerima banyak penghargaan antara lain:

1. Guggenheim Fellowships yang diberikan untuk video dan suara pada tahun 1978,
2. National Endowment for the Arts (NEA) dalam Video Arts (bersama Stevenson Palf) pada tahun 1981,
3. Rockefeller Foundation Video Fellowship pada tahun 1981,
4. University Inventor of the Year Award dari Illinois pada tahun 2000 dan,
5. Rockefeller Foundation Film, Video dan Multimedia Fellowship pada tahun 2002 untuk instalasi 3D realitas virtual.

C. Kontribusi dan Hasil Karya

1. Sayre Glove.

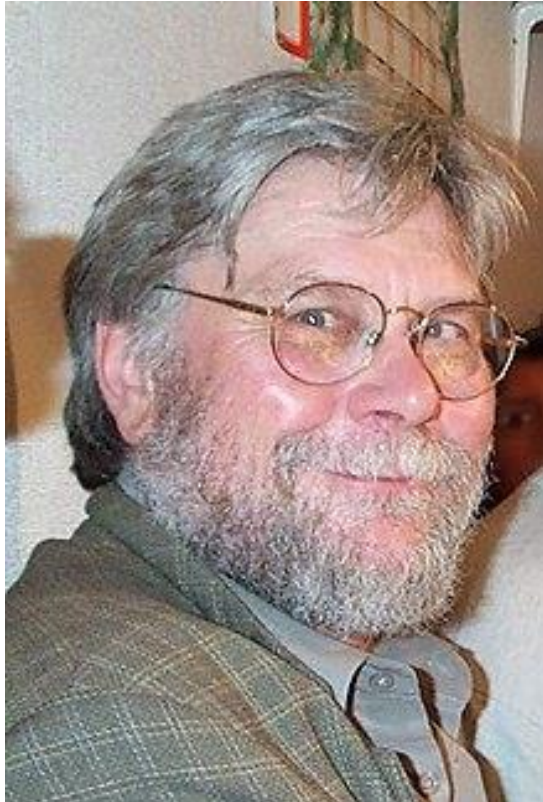
Pada tahun 1977, Daniel J. Sandin dan Thomas Defanti menciptakan Sayre Glove, sarung tangan berkabel atau sarung tangan data pertama, Sayre Glove adalah sarung tangan yang ringan untuk melacak pergerakan tangan. Ini adalah metode yang ampuh untuk kontrol multidimensi. Berbagai teknologi sensor digunakan dalam sayre glove untuk merekam data fisik seperti pembengkokan jari. Sebuah sensor dipasang untuk menangkap informasi posisi umum/rotasi sarung tangan. Gerakan-gerakan ini kemudian diinterpretasikan oleh perangkat lunak yang disertakan dengan sarung tangan tersebut, sehingga setiap gerakan dapat memiliki arti banyak hal. Gestur kemudian dapat diklasifikasikan menjadi informasi yang berguna, seperti mengenali bahasa isyarat atau fungsi simbolik lainnya.

2. CAVE

Ditemukan oleh Carolina Cruz-Neira, Daniel J. Sandin, dan Thomas A. DeFanti di Laboratorium Visualisasi Elektronik Universitas di Universitas Illinois di Chicago pada tahun 1992. CAVE merupakan bioskop video yang terletak di ruangan yang besar. Dengan tampilan LED skala besar. Sistem proyeksi memiliki resolusi yang

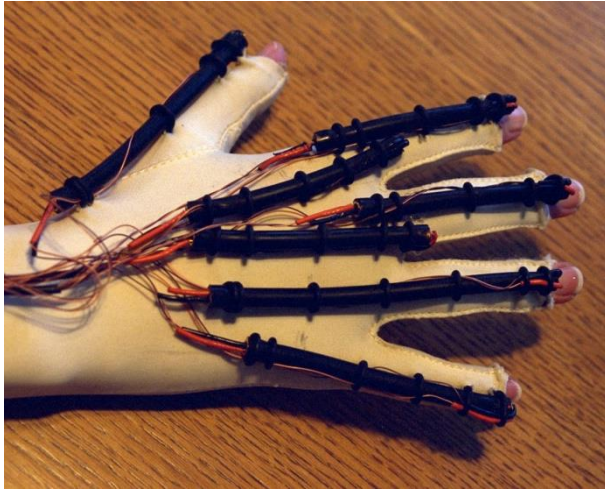
sangat tinggi karena jarak pandang yang pendek, sehingga memerlukan ukuran piksel yang sangat kecil untuk mempertahankan ilusi yang nyata. Pengguna CAVE memakai kacamata 3D untuk melihat grafik 3D yang dihasilkan oleh CAVE. Orang yang menggunakan CAVE dapat melihat objek yang tampak melayang di udara dan dapat berjalan mengelilinginya untuk mendapatkan gambaran akurat tentang seperti apa objek tersebut di dunia nyata.

D. Foto Tokoh



E. Hasil Karya

1. Soyre Glove



2. CAVE



F. Referensi

<https://www.evl.uic.edu/dan/bio.html>

https://en.wikipedia.org/wiki/Daniel_J._Sandin#Biography

<https://ieeexplore.ieee.org/author/37293808300>

<https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=3625>

https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_automatic_virtual_environment