**MAKALAH TEKNOLOGI**

**INTERACTIVE PROJECTION SEBAGAI SARANA PRESENTASI INTERAKTIF**



Disusun Oleh :

Muhammad Aditya Devara Naufal 4210161013

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI GAME

DEPARTEMEN TEKNOLOGI MULTIMEDIA KREATIF

POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA

SURABAYA

2018

**DAFTAR ISI**

DAFTAR ISI i

BAB 1 PENDAHULUAN 1

* 1. Latar Belakang 1
  2. Rumusan Masalah 1
  3. Tujuan Penulisan 1

BAB 2 PEMBAHASAN 2

2.1 Accelerometer 2

2.2 Gyroscope 2

BAB 3 PENUTUP 3

3.1 Kesimpulan 3

DAFTAR PUSTAKA 4

**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

*Interactive projection* adalah sebuah topik pengembangan pada teknologi *projector* dimana pengguna tidak hanya sebatas melihat proyeksi yang dihasilkan namun juga dapat berinteraksi dengan tampilan proyeksi.

Tampilan proyeksi yang dahulu hanya berupa konten statis kini dapat diubah menjadi konten interaktif yang dinamis. Konten tersebut dapat dimanipulasi oleh pengguna secara langsung pada saat proyeksi tampilan. Hal ini tentu akan menambah fleksibilitas dan imersifitas konten.

* 1. **Rumusan Masalah**

Bagaimana menjadikan *interactive projection* sebagai sarana presentasi yang interaktif?

* 1. **Tujuan Penulisan**

Dapat menggunakan *interactive projection* sebagai sarana presentasi yang interaktif.

**BAB 2**

**PEMBAHASAN**

**2.1 Projector**

*Projector* adalah sebuah alat optik yang memproyeksikan sebuah gambar pada sebuah permukaan. Umumnya *projector* menampilkan sebuah gambar dengan memancarkan sinar pada sebuah lensa, namun beberapa tipe *projector* dapat menampilkan sebuah gambar secara langsung menggunakan laser.

**2.2 Interactive Projector**

*Interactive projector* adalah sebuah *projector* yang berfungsi tidak hanya memproyeksikan sebuah konten visual namun juga memiliki sensor untuk menangkap input-input secara *real time* yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan konten yang diproyeksikan secara langung. *Interactive projector* ini umumnya memiliki konten yang dinamis dan interaktif. Tidak terbatas pada layar proyeksi, *interactive projector* saat ini juga dapat digunakan untuk memproyeksikan konten visual pada tembok, lantai, langit-langit, dan permukaan-permukaan datar lain.

Dalam hal pembelajaran, *interactive projector* dapat dijadikan sebuah alat bantu untuk menambah interaktifitas dengan kemampuan dan fleksibilitasnya dalam menampilkan konten. Dengan *interactive projector* seseorang yang sedang berpresentasi dapat mengubah konten atau memberikan *feedback* kepada *audience* sesuai situasi tanpa harus mengubah konten secara manual.

**BAB 3**

**PENUTUP**

**3.1 Kesimpulan**

*Accelerometer* dan *gyroscope* mempunyai fungsi yang berbeda dimana dalam game fungsi *accelerometer* lebih mengarah pada penentuan posisi dan pergerakan sedangkan fungsi *gyroscope* mengarah pada penentuan rotasi dan orientasi perangkat. Keduanya dapat digunakan sebagai sensor yang berfungsi sebagai input pada game menggantikan input yang umumnya berupa UI pada layar.

**DAFTAR PUSTAKA**

http://www.interactiveprojectionusa.com/ ,diakses pada 18/12/2018 14:54

http://www.touchmagix.com/interactive-floor-interactive-wall ,diakses pada 18/12/2018 14:56

http://www.hitachidigitalmedia.com/en-gb/news/blog/5-benefits-of-teaching-with-an-interactive-projector ,diakses pada 18/12/2018 15:02

https://www.projectorreviews.com/articles-guides/the-2014-2015-classroom-projector-report-special-features-and-considerations/about-interactive-projectors/ ,diakses pada 18/12/2018 15:02