

**PEMBUATAN 3D MODELING GEDUNG PADA VIDEO PENGENALAN
DISTRIK MEMBANGUN MEMBANGUN DISTRIK DI ANIMUVI
STUDIO**

SKRIPSI



disusun oleh

Affandy Rasyid Hidayatullah

18.82.0374

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PEMBUATAN 3D MODELING GEDUNG PADA VIDEO PENGENALAN
DISTRIK MEMBANGUN MEMBANGUN DISTRIK DI ANIMUVI
STUDIO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Affandy Rasyid Hidayatullah

18.82.0374

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA 2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN 3D MODELING GEDUNG PADA VIDEO PENGENALAN DISTRIK MEMBANGUN MEMBANGUN DISTRIK DI ANIMUVI STUDIO

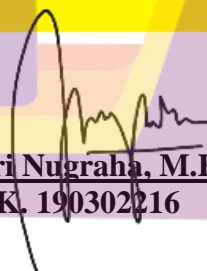
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Affandy Rasyid Hidayatullah

18.82.0374

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN 3D MODELING GEDUNG PADA VIDEO PENGENALAN DISTRIK MEMBANGUN MEMBANGUN DISTRIK DI ANIMUVI STUDIO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Affandy Rasyid Hidayatullah

18.82.0374

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

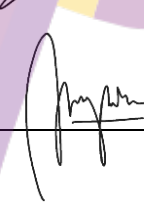
Nama Penguji

Muhammad Fairul Filza, M.
NIK. 190302332

Dhimas Adi Satria, M.Kom
NIK. 190302427

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juni 2023

DEKAN FAKUTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Affandy Rasyid Hidayatullah
NIM : 18.82.0374

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN 3D MODELING GEDUNG PADA VIDEO PENGENALAN DISTRIK MEMBANGUN MEMBANGUN DISTRIK DI ANIMUVI STUDIO

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini **tidak** terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Affandy Rasyid Hidayatullah

MOTTO

“ Menyepi itu penting, agar kamu dapat mendengar apa yang menjadi isi dari keramaian ”

(Emha Ainun Nadjib)

“ Tetaplah menjadi satu mutiara, diantara ribuan bebatuan yang banyak di luar sana”



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan Kesehatan, rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat.

Skripsi atau Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

- Ayah dan Ibu, Eko Prasetyo Wicaksono dan Nettie Herawatie Nurcahyanie terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
- Adik-adiku Muhammad Rafiq, Aurelia Zahra, Achmad Rasyid, Rahman, terimakasih telah menjadi penyemangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
- Saudara-Saudaraku tercinta Om yudha, Mbak Vicky, Om Andung, Om Eko, Pakdhe Ari, Bude Yani, Mbak Nia, terimakasih doa dan semangatnya.
- Sahabat desa ku, Yudi Subianto , Piar Juliansyah, Agfa Reno, Anan Ojan, Bayu Blawong, Topan Panjul, Agga Pangga, Dimas Om Jin, Edi, Dypa, Teddy, Gandung, Ipung, dan Vicky yang telah memberikan motivasi dan saran untuk menyelesaikan tugas skripsi ini.

- Sahabat perjuangan dari taman kanak-kanak kost putra ayah Haddy Firmanto, Wiramukti Sandhi Buana, Adit Magelang, Diki Saputra, Albert Denis, Ridho Illahi, Fahmi Rembang, Cahya Ramdhani, Sandi Planet Bekasi, Abi Mukti, Dimas Gendut Kelaten, Azul Berkah Dalfa dan Ilham Ponorogo terimakasih telah membantu bergadang dalam mengerjakan tugas skripsi ini.
- Sahabat Animuvi Studio Mas Dony, Mas Wikan, Calipra, Afrizal, Dan Galih yang telah membantu memberikan arahan agar untuk tugas akhir saya.
- Semua teman-teman Teknologi Informasi 3
- Wanitaku Isnaini Purnamasari, yang telah membantu saya dalam memberikan motivasi dan semangat untuk terus menyelesaikan tugas skripsi ini.
- Kepada semua teman-teman, saudara yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillahrabil'alamiinn, dengan rahmat Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan dan menganugrahkan kasih sayang, rezeki, dan kesehatan serta atas berkah, ridho dan hidayah-Nya, sehingga saya sebagai penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan 3D Modeling Gedung Pada Video Pengenalan Distrik Membangun Membangun Distrik Di Animuvi Studio”. Shalawat serta salam penulis panjatkan untuk Nabi Muhammad SAW yang mengantarkan kita dari zaman kebodohan kejaman yang terang benderang seperti sekarang ini, serta yang telah menjadi tauladan untuk umat islam menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya.

Skripsi ini tersusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan sekaligus pertanggungjawaban akhir penulis sebagai mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih ada kekurangan dan kesalahan, maka dari itu, penulis dengan penuh kerendahan hati mengharapakan dan menerima saran dan kritikan dari berbagai pihak untuk dijadikan bahan masukan dan evaluasi untuk perbaikan dan kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya kerja keras, tanggung jawab untuk menyelesaikan skripsi ini dan tidak terlepas dari doa, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, serta kritik dan saran yang membantu

terselesaikannya penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam dan tak terkira kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. ,selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan waktunya untuk membantu dalam penyelesaian.
4. Bapak Muhammad Fairul Filza, M.Kom dan Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom selaku Dosen Penguji serta semua Dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, terimakasih atas ilmu dan jasa dari Bapak dan Ibu Dosen.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada saya selama menjalani perkuliahan.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Bagi seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, penulis mengucapkan rasa terima kasih banyak atas segala doa dan dukungannya serta mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga segala kebaikan, bantuan dan amal baik dari berbagai pihak tersebut diatas mendapat balasan yang setimpal dari

Allah SWT dan penulis senantiasa berharap semoga skripsi yang dibuat ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak. Aamiin..

Wassallamu 'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 5 Agustus 2022


Affandy Rasid Hidayatullah

18.82.0374

DAFTAR ISI

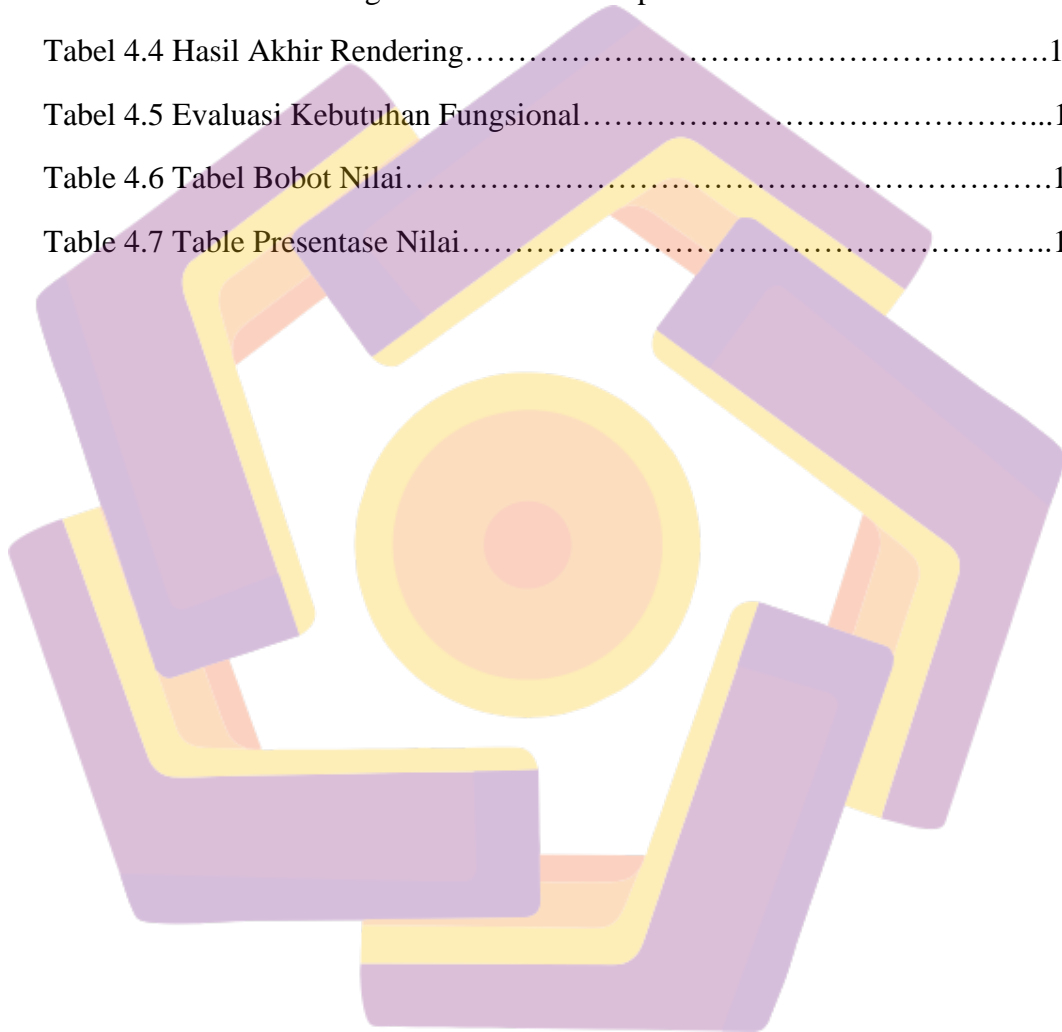
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xxii
ABSTRACT.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
2.2.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
2.2.2 Metode Analisis	6
2.2.3 Metode Produksi	6
2.2.4 Evaluasi	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Pengertian 3D Modeling	10
2.2.1 3D Modeling	10

2.2.2	Teknik Pembuatan Modeling 3D	11
2.2.3	Uv Mapping	13
2.2.4	Texturing	14
2.2.5	Rendering	14
2.3	Konsep Dasar Multimedia	15
2.3.1	Pengertian Multimedia	15
2.3.2	Jenis–Jenis Multimedia	15
2.3.3	Element–Element Multimedia	16
2.4	Pengertian Video	17
2.4.1.	Standar Video	17
2.4.2.	Jenis Video	19
2.5	Distrik Membangun Membangun Distrik (DMMD)	20
2.6	Analisa	20
2.6.1	Kebutuhan Fungsional	20
2.6.2	Kebutuhan Non-fungsional	21
2.7	Evaluasi	22
2.7.1	Skala Likert	22
2.7.2	Rumusan Presentase Skala Likert	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		24
3.1	Gambaran Umum Video Pengenalan “Distrik Membangun Membangun Distrik (DMMD)”	24
3.1.1	Latar Belakang	24
3.2	Pengumpulan Data	25
3.2.1	Wawancara	25
3.2.2	Observasi	25
3.3	Analisis Kebutuhan	28
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	28
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	28
3.4	Alur Penelitian	30
3.5	Produksi	34
3.5.1	Pra produksi	34

3.5.2	Produksi	34
3.5.3	Pasca Produksi	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Produksi.....	36
4.1.1	Pembuatan Modeling 3D.....	36
4.1.2	Pembuatan Texturing	87
4.1.3	Pemberian Lighting.....	101
4.1.4	Pemberian Kamera	104
4.2	Pasca Produksi.....	106
4.2.1	Rendering Blender	106
4.2.2	Pengecekan.....	110
4.2.3	Pengiriman File	111
4.3	Evaluasi	111
4.3.1	Alpha Testing	111
4.3.2	Beta Testing	114
4.4	Hasil Penguji Dan Pembahasan.....	128
BAB V PENUTUP.....		130
5.1	Kesimpulan.....	130
DAFTAR PUSTAKA		131
LAMPIRAN.....		134

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Ukuran Gedung Yang Diberikan Oleh Pihak Studio Animuvi.....	32
Tabel 4.2 Texture Gedung Kesenian Dan Gedung Sekolahan	95
Tabel 4.3 Texture Gedung Puskesmas Dan Koperasi.....	98
Tabel 4.4 Hasil Akhir Rendering.....	108
Tabel 4.5 Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....	111
Table 4.6 Tabel Bobot Nilai.....	114
Table 4.7 Table Presentase Nilai.....	114



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 contoh teknik primitive modeling	11
Gambar 2.2 contoh teknik polygonal modeling	12
Gambar 2.3 contoh Teknik NURBS modeling	13
Gambar 2.4 contoh UV mapping	13
Gambar 2.5 contoh texturing.....	14
Gambar 3.1 Gedung Kesenian	26
Gambar 3.2 Gedung Koperasi.....	26
Gambar 3.4 Gedung Puskesmas.....	27
Gambar 3.5 Gedung Sekolahan	27
Gambar 3.6 Alur Peniltian Pembuatan 3D Modeling gedung pada video pengenalan “Distrik Membangun Membangun Distrik (DMMD)”	30
Gambar 3.7 Konsep Modeling Sederhana Gedung.....	31
Gambar 3.8 Observasi Gedung Sekolah Dalam Modeling Sederhana	32
Gambar 4.1 Modeling Bangunan Utama 1	36
Gambar 4.2 Modeling Bangunan Utama 2	37
Gambar 4.3 Modeling Bangunan Utama 3	37
Gambar 4.4 Modeling Atap Bangunan 1	38
Gambar 4.5 Modeling Atap Bangunan 2	38
Gambar 4.6 Modeling Atap Bangunan 3	38
Gambar 4.7 Modeling Tiang Teras Depan 1.....	39
Gambar 4.8 Modeling Atap Bangunan 2	39
Gambar 4.9 Modeling Atap Bangunan 3	40
Gambar 4.10 Modeling Atap Bangunan 4	40
Gambar 4.11 Modeling Atap Bangunan 5	40
Gambar 4.12 Modeling Atap Teras 1.....	41

Gambar 4.13 Modeling Atap Teras 2.....	41
Gambar 4.14 Modeling Atap Teras 3.....	42
Gambar 4.15 Modeling Atap Teras 4.....	42
Gambar 4.16 Modeling Genteng 1.....	43
Gambar 4.17 Modeling Genteng 2.....	43
Gambar 4.18 Modeling Genteng 3.....	44
Gambar 4.19 Modeling Genteng Dengan Modifier Array 1.....	44
Gambar 4.20 Modeling Genteng Dengan Modifier Array 2.....	44
Gambar 4.21 Modeling Genteng 4.....	45
Gambar 4.22 Modeling Genteng Dengan Modifier Array 3.....	45
Gambar 4.23 Modeling Lantai Teras 1.....	46
Gambar 4.24 Hasil Modeling Gedung Kesenian.....	46
Gambar 4.25 Hasil Modeling Properti.....	47
Gambar 4.26 Hasil Modeling Gedung Kesenian Dengan Properti.....	48
Gambar 4.27 Modeling Bangunan Utama Gedung Sekolah.....	49
Gambar 4.28 Modeling Atap Gedung Sekolah 1.....	50
Gambar 4.29 Modeling Atap Gedung Sekolah 2.....	50
Gambar 4.30 Modeling Tiang Teras 1.....	51
Gambar 4.31 Modeling Tiang Teras 2.....	51
Gambar 4.32 Modeling Tiang Teras 3.....	51
Gambar 4.33 Modeling Tiang Teras 4.....	52
Gambar 4.34 Modeling Lantai Teras.....	52
Gambar 4.35 Modeling Genteng 1.....	53
Gambar 4.36 Modeling Genteng 2.....	54
Gambar 4.37 Modeling Genteng 3.....	54
Gambar 4.38 Modeling Penghubung Genteng 1.....	54
Gambar 4.39 Modeling Penghubung Genteng 2.....	55

Gambar 4.40 Modeling Penghubung Genteng 3.....	55
Gambar 4.40 Modeling Genteng 4.....	56
Gambar 4.41 Modeling Bendera 1	56
Gambar 4.42 Modeling Bendera 2	57
Gambar 4.43 Modeling Bendera 3	57
Gambar 4.44 Modeling Bendera 4	58
Gambar 4.45 Modeling Bendera 5	58
Gambar 4.46 Modeling Bendera 6	59
Gambar 4.47 Modeling Bendera 7	59
Gambar 4.48 Modeling Bendera 8	60
Gambar 4.49 Modeling Bendera 9	60
Gambar 4.50 Modeling Bendera 10	61
Gambar 4.51 Modeling Tiang Bendera 1	61
Gambar 4.52 Modeling Tiang Bendera 2.....	62
Gambar 4.53 Modeling Tiang Bendera 2.....	62
Gambar 4.54 Hasil Modeling Properti	63
Gambar 4.55 Hasil Modeling Gedung Sekolah Dengan Properti	64
Gambar 4.56 Modeling Bangunan Utama Gedung Puskesmas	65
Gambar 4.57 Modeling Bangunan Utama Gedung Puskesmas 2	65
Gambar 4.58 Modeling Bangunan Utama Gedung Puskesmas 3	65
Gambar 4.59 Modeling Atap Gedung 1	66
Gambar 4.60 Modeling Atap Gedung 2.....	66
Gambar 4.61 Pemosisian Atap Pada Objek	67
Gambar 4.62 Modeling Atap Gedung 3	67
Gambar 4.63 Modeling Atap Gedung 4.....	68
Gambar 4.64 Modeling Atap Gedung 5	68
Gambar 4.65 Peggunaan Modifier Mirror	69

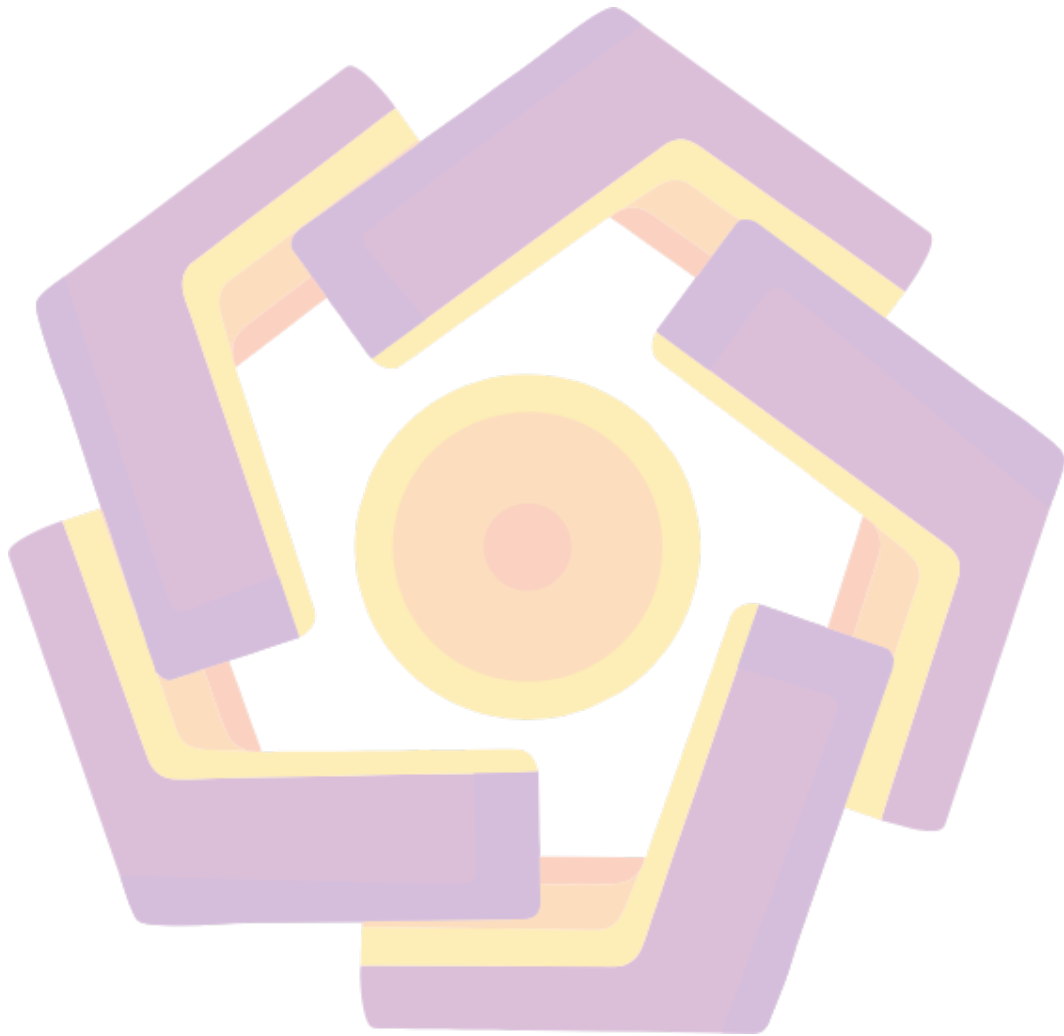
Gambar 4.66 Pengguna Modifier Sodifly 1	69
Gambar 4.67 Pengguna Modifier Sodifly 2	69
Gambar 4.68 Modeling Atap Gedung 6.....	70
Gambar 4.69 Modeling Atap Gedung 7.....	70
Gambar 4.70 Modeling Halaman Gedung 1	71
Gambar 4.71 Modeling Halaman Gedung 2	71
Gambar 4.72 Modeling Pagar 1	72
Gambar 4.73 Modeling Pagar 2	72
Gambar 4.74 Modeling Pagar 3	72
Gambar 4.75 Modeling Gedung Puskesmas	73
Gambar 4.76 Modeling Gedung Puskesmas Tampak Atas.....	73
Gambar 4.77 Modeling Gedung Puskesmas	74
Gambar 4.78 Modeling Gedung Puskesmas Dengan Properti.....	75
Gambar 4.79 Modeling Gedung Koperasi	76
Gambar 4.80 Modeling Gedung Koperasi Tampak Atas.....	76
Gambar 4.81 Modeling Halaman Gedung Koperasi.....	77
Gambar 4.82 Penyesuaian Modeling Pagar dengan Halaman	77
Gambar 4.83 Modeling Pagar Depan 1.....	78
Gambar 4.84 Modeling Pagar Depan 2.....	78
Gambar 4.85 Modeling Pagar Depan 3.....	79
Gambar 4.86 Modeling Pagar Depan 4.....	79
Gambar 4.87 Modeling Pagar Depan 5.....	80
Gambar 4.88 Modeling Pagar Depan 6.....	80
Gambar 4.89 Modeling Pagar Depan 7.....	80
Gambar 4.90 Modeling Pagar Depan 7.....	81
Gambar 4.91 Hasil Modeling Pagar Depan	81
Gambar 4.92 Penggunaan Duplicate Pada Modeling Pagar Depan.....	82

Gambar 4.93 Pemosisian Pagar Depan Dengan Halaman Gedung Koperasi	82
Gambar 4.94 Modeling Saluran Air 1	83
Gambar 4.95 Modeling Saluran Air 2	83
Gambar 4.96 Modeling Trotoar 1	84
Gambar 4.97 Modeling Trotoar 2	84
Gambar 4.98 Modeling Jembatan 1	85
Gambar 4.99 Modeling Jembatan 2	85
Gambar 4.100 Hasil Modeling Gedung Koperasi	86
Gambar 4.101 Pengerapian Edge Pada Modeling	87
Gambar 4.102 Sebelum Menggunakan Smart UV Project	87
Gambar 4.103 Setelah Menggunakan Smart UV Project	87
Gambar 4.104 UV Mapping Modeling Gedung Utama	88
Gambar 4.105 UV Mapping Modeling Atap	88
Gambar 4.106 UV Mapping Modeling Tiang	88
Gambar 4.107 Proses Penginputan Texturing 1	89
Gambar 4.108 Proses Penginputan Texturing 2	89
Gambar 4.109 Proses Penginputan Texturing 3	90
Gambar 4.110 Proses Texturing 1	91
Gambar 4.111 Proses Texturing 2	91
Gambar 4.112 Pemilihan Face Pada Modeling	92
Gambar 4.113 Pemilihan Texture Kedua	92
Gambar 4.114 Proses Texturing 3	93
Gambar 4.115 Proses Texturing 4	93
Gambar 4.116 Penggunaan Diffuse	94
Gambar 4.117 Pemberian Warna Pada Texture 1	94
Gambar 4.118 Pemberian Warna Pada Texture 2	95
Gambar 4.119 Proses Pemberian Lighting	101

Gambar 4.120 Hasil Pemberian Lighting Gedung Kesenian	101
Gambar 4.121 Hasil Pemberian Lighting Gedung Sekolahan	102
Gambar 4.122 Hasil Pemberian Lighting Gedung Puskesmas	102
Gambar 4.123 Hasil Pemberian Lighting Gedung Koperasi	102
Gambar 4.124 Hasil Pemberian Kamera 1	104
Gambar 4.125 Hasil Pemberian Kamera 2	104
Gambar 4.126 Hasil Pemberian Kamera 3	104
Gambar 4.127 Hasil Pemosisian Kamera	105
Gambar 4.128 Pemilihan Engine Blender Render	106
Gambar 4.129 Pengaturan Resolusi	107
Gambar 4.130 Pemilihan Lokasi Dan Format Output	107
Gambar 4.131 Proses Rendering	107
Gambar 4.132 Skor Kuisisioner 1	115
Gambar 4.133 Skor Kuisisioner 2	115
Gambar 4.134 Skor Kuisisioner 3	116
Gambar 4.135 Skor Kuisisioner 4	117
Gambar 4.136 Skor Kuisisioner 5	117
Gambar 4.137 Skor Kuisisioner 6	118
Gambar 4.138 Skor Kuisisioner 7	119
Gambar 4.139 Skor Kuisisioner 8	119
Gambar 4.140 Skor Kuisisioner 9	120
Gambar 4.141 Skor Kuisisioner 10	121
Gambar 4.142 Skor Kuisisioner 1	123
Gambar 4.143 Skor Kuisisioner 2	123
Gambar 4.144 Skor Kuisisioner 3	124
Gambar 4.145 Skor Kuisisioner 4	125
Gambar 4.146 Skor Kuisisioner 5	125

Gambar 4.147 Skor Kuisisioner 6..... 126

Gambar 4.148 Skor Kuisisioner 7..... 127



INTISARI

Pembuatan 3D Modeling adalah pembuatan suatu objek yang berawal dari cube dan kemudian di bentuk sehingga menjadi suatu objek yang di inginkan. 3D Modeling juga diartikan sebagai sebuah teknik dalam komputer grafis untuk memproduksi representasi digital dari suatu objek dalam tiga dimensi. Sehingga 3D Modeling sangat berpengaruh besar dalam pembuatan property dalam suatu scene tersebut. Penulisan ini akan membahas tentang pembuatan 3D Modeling gedung dalam video pengenalan “Distrik Membangun Membangun Distrik (DMMD)” pada animuvi studio. Dimana animuvi studio membuat suatu bentuk ilustrasi yang menggambarkan tentang pengenalan dari “Distrik Membangun Membangun Distrik (DMMD)” tersebut dalam bentuk akhir video animasi. Video pengenalan ini bertujuan sebagai media ilustrasi penggambaran untuk mempermudah masyarakat dalam mengenal dan memahami salah satu program strategis pemerintah daerah di Jayapura tersebut. Berdasarkan beberapa hal tersebut, penulis mencoba untuk membuat properti 3D Modeling gedung pada video pengenalan tersebut. Dalam pengerjaannya penulis akan membuat 3D Modeling menggunakan software Blender.

Kata Kunci : 3D Modeling, Video Pengenalan, 3D Aset, Gedung

ABSTRACT

Making 3D Modeling is making an object that starts with a cube and then forms it so that it becomes the desired object. 3D Modeling is also defined as a technique in computer graphics for producing a digital representation of an object in three dimensions. So that 3D Modeling is very influential in making properties in a scene. This writing will discuss the creation of 3D modeling of buildings in the introductory video "District Builds Districts (DMMD)" in animuvi studio. Where animuvi studio makes an illustration that describes the introduction of the "Building District Development District (DMMD)" in the final form of an animated video. This introductory video is intended as an illustrative medium to make it easier for the public to recognize and understand one of the strategic programs of the local government in Jayapura. Based on some of these things, the author tries to make a 3D modeling property for the building in the introduction video. In the process, the author will make 3D modeling using Blender software.

Keywords: 3D Modeling, Introductory Video, 3D Assets, Building

