

**PEMBUATAN 3D MODELING “RUMAH ADAT TIMOR LESTE”
MENGUNAKAN APLIKASI BLENDER**

SKRIPSI



diajukan oleh
Daniel Da Silva Goncalves
17.60.0002

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

SKRIPSI

PEMBUATAN 3D MODELING “RUMAH ADAT TIMOR LESTE” MENGUNAKAN APLIKASI BLENDER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Daniel Da Silva Goncalves

17.60.0002

Tanggal, 13 Desember 2024

Dosen Pembimbing



Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PEMBUATAN 3D MODELING “RUMAH ADAT TIMOR LESTE” MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER

Abstraksi

Teknologi multimedia, khususnya model 3D, kini banyak digunakan di berbagai bidang seperti animasi, game, arsitektur, otomotif, dan pendidikan. Pengembangan model 3D dari objek nyata, termasuk bangunan bersejarah, menjadi metode yang efektif untuk memvisualisasikan informasi. Penelitian ini bertujuan membuat model 3D rumah adat Timor Leste menggunakan aplikasi Blender dengan teknik Polygon Modeling. Proses pengerjaan meliputi tahap pra-produksi (ide dan concept art), produksi (modeling, UV mapping, texturing), hingga pasca-produksi (lighting dan rendering). Model yang dihasilkan diuji melalui kuesioner yang disebarakan kepada 50 responden, terdiri dari mahasiswa dan pekerja. Hasil uji menunjukkan nilai validitas sebesar 92.36% yang mengindikasikan bahwa model ini sangat baik dan layak untuk dipublikasikan. Model 3D rumah adat Timor Leste dapat dimanfaatkan sebagai aset dalam animasi dan game, sekaligus menjadi media untuk mempromosikan arsitektur dan budaya lokal, sehingga meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap warisan budaya tersebut.

Kata Kunci :

3D Modeling, Rumah Adat Timor Leste, Blender, Polygon Modeling,

Abstract

Multimedia technology, particularly 3D modeling, is now widely used in various fields such as animation, gaming, architecture, automotive, and education. The development of 3D models of real objects, including historical buildings, has become an effective method for visualizing information. This study aims to create a 3D model of Timor Leste's traditional house using Blender software with Polygon Modeling techniques. The process includes pre-production stages (idea and concept art), production (modeling, UV mapping, texturing), and post-production (lighting and rendering). The resulting model was tested through a questionnaire distributed to 50 respondents, including students and professionals. The test results show a validity score of 92.36%, indicating that the model is highly valid and suitable for publication. The 3D model of Timor Leste's traditional house can be used as an asset in animation and gaming, as well as a medium to promote local architecture and culture, thereby enhancing public understanding of this cultural heritage.