



**PEMBUATAN ASSET 3D DAN ANIMASI 2D PADA
VIRTUAL EXHIBITION MUSEUM TEKSTIL**

SKRIPSI

Krisdani Fauzi Ramadhan

1907431026

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2023



**PEMBUATAN ASET 3D DAN ANIMASI 2D PADA
VIRTUAL EXHIBITION MUSEUM TEKSTIL**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

Krisdani Fauzi Ramadhan

1907431026

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER**

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2023



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Krisdani Fauzi Ramadhan
NIM : 1907431026
Jurusan / Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : PEMBUATAN ASET 3D DAN ANIMASI 2D PADA *VIRTUAL EXHIBITION* MUSEUM TEKSTIL

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara – cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri – ciri plagiat dan bentuk – bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 23 Juli 2023

Yang membuat pernyataan

Krisdani Fauzi Ramadhan

NIM 1907431026



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengujiannya hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengujiannya tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Krisdani Fauzi Ramadhan
 NIM : 1907431026
 Program Studi : Teknik Multimedia Digital
 Judul Skripsi : PEMBUATAN ASSET 3D DAN ANIMASI 2D PADA VIRTUAL EXHIBITION MUSEUM TEKSTIL

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa
 Tanggal 01, Bulan Agustus, Tahun 2023 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

- Pembimbing I : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. ()
 Penguji I : Eriya, S.Kom., M.T. ()
 Penguji II : Drs. Agus Setiawan, M.Kom. ()
 Penguji III : Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T. ()

Handwritten signatures and initials:
 ()
 ()
 ()
 ()

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
 Mengetahui :
 Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
 Ketua

Handwritten signature of Dr. Anita Hidayati

Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP 197908032003122003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SubhanahuWa Ta ‘ala karena atas limpahan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik. Penulisan laporan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Diploma Empat jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta. Penyusunan laporan skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

Ibu Noorlela Marcheta selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberi arahan dan saran kepada penulis dalam Menyusun laporan skripsi.

Bapak Ardi Hariyadi yang telah memberikan izin observasi atau penelitian kepada penulis dan rekan penulis yang dipergunakan dalam skripsi ini.

Bapak Edy Supriyanto yang telah meluangkan waktunya untuk diwawancarai oleh penulis dalam penilaian hasil dari penelitian skripsi.

Tafa Kurnia yang telah membantu jalannya penelitian ini.

Keluarga penulis yang telah memberi dukungan dengan baik berupa materi maupun moril.

Rekan penulis yang terus memberikan dukungan untuk menyelesaikan project dan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini masih belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Meski begitu penulis berharap laporan ini tetap menjadi manfaat bagi siapapun yang membacanya dikemudian hari.

Depok, 23 Juli 2023

Krisdani Fauzi Ramadhan
1907431026



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Krisdani Fauzi Ramadhan
NIM : 1907431026
Jurusan / Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik
Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**PEMBUATAN ASET 3D DAN ANIMASI 2D PADA *VIRTUAL EXHIBITION*
MUSEUM TEKSTIL**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 23 Juli 2023

Yang membuat pernyataan

Krisdani Fauzi Ramadhan

NIM 1907431026



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Abstrak

Selama ini museum dianggap sebagai tempat yang membosankan dan kuno, tetapi dengan adanya museum ini dapat digunakan sebagai tempat menyimpan benda-benda bersejarah untuk menambah pengetahuan masyarakat serta digunakan sebagian besar masyarakat di Indonesia sebagai tempat untuk berekreasi. Pada masalah yang dihadapi oleh Museum Tekstil Jakarta kurangnya minat pengunjung serta keterbatasan waktu dan jarak dalam mengunjungi Museum Tekstil Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengunjung dengan mengikuti perkembangan teknologi dan inovasi baru dengan membuatnya Virtual Exhibition pada museum. Pada perancangan museum virtual 3D ini berfokus pada pembuatan aset tiga dimensi sebuah museum disajikan menggunakan 3D virtual exhibition dan video animasi 2D proses pembuatan batik tulis. Dalam pembuatan Virtual Exhibition ini, metode yang digunakan yaitu Multimedia Development Life Cycle. Berdasarkan hasil beta testing kepada responden pada pengunjung museum tekstil terhadap aset 3D, tekstur kain, environment, dan video animasi 2D proses pembuatan batik tulis didapatkan dengan presentase 86,6 - 91,6% responden sangat setuju bahwa pembuatan aset 3D dan animasi 2D pada virtual exhibition museum tekstil disajikan secara menarik serta informasi tersampaikan dengan baik.

Kata Kunci : Aset 3D, Museum, Animasi 2D, MDLC, Virtual Exhibition.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
<i>Abstrak</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tekstil.....	5
2.2 Virtual Exhibition	5
2.3 3 Dimensi	5
2.4 Autodesk Maya	6
2.5 3D Modeling	6
2.6 Media Informasi.....	7



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.7 Environment.....	7
2.8 Prinsi Animasi.....	7
2.9 Skala Likert.....	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1 Rancangan Penelitian.....	12
3.2 Tahapan Penelitian.....	12
3.3 Objek Penelitian.....	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
4.1 Analisis Kebutuhan.....	14
4.2 Konsep.....	16
4.2.1 Flowchart Aplikasi.....	16
4.2.2 Storyboard aplikasi.....	17
4.2.3 Storyboard Animasi 2D.....	20
4.3 Desain Aset.....	24
4.3.1. Desain Aset kain.....	24
4.4 Pengumpulan Material.....	25
4.5 Pembuatan Aset.....	31
4.5.1. Pembuatan <i>Environment</i>	31
4.5.2. Pembuatan Aset Kain.....	33
4.5.3. Pembuatan Animasi 2D.....	35
4.6 Pengujian.....	40
4.6.1. Deskripsi Pengujian.....	40
4.6.2. Prosedur Pengujian.....	40
4.6.2.1. Alpha Testing.....	40
4.6.2.2. Beta Testing.....	40



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.7 Hasil Pengujian	43
4.7.1. Alpha Testing.....	43
4.7.2. <i>Beta Testing</i>	44
4.8 Analisis Data	52
4.8.1. Analisis <i>alpha testing</i>	52
4.8.2. Analisis beta testing	52
4.9 Distribusi.....	54
BAB V PENUTUP.....	55
5.1 Simpulan.....	55
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 <i>flowchar</i> aplikasi	16
Gambar 4. 2 Foto Kain.....	24
Gambar 4. 3 Hasil Tekstur	25
Gambar 4.4 Bangunan Bagian Dalam.....	31
Gambar 4.5 Bangunan Bagian Dalam.....	32
Gambar 4.6 Lampu Utama.....	32
Gambar 4.7 Lampu Sorot.....	32
Gambar 4.8 Rak Gantung Kain.....	32
Gambar 4. 9 Papan	33
Gambar 4.10 3D objek kain	34
Gambar 4.11 Hasil tekstur.....	34
Gambar 4.12 proses <i>nCloth</i>	34
Gambar 4.13 hasil <i>nCloth</i> dengan tekstur	35
Gambar 4. 14 <i>Import</i> ke After Effect	36
Gambar 4.15 Scene 1 Animasi 2D	36
Gambar 4.16 Scene 2 Pada Animasi 2D	36
Gambar 4.17 <i>Squash & Stretch</i>	37
Gambar 4.18 <i>Rigging</i> Pada karakter	37
Gambar 4.19 Tampilan Duik Ángela	38
Gambar 4.20 Susunan Scene Dan Transisi	38
Gambar 4.21 Tampilan <i>Compositing</i>	39
Gambar 4.22 Tampilan <i>rendering</i>	39



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Interval Skala Likert.....	10
Tabel 2. Analisis Kebutuhan	14
Tabel 3. Storyboard Aplikasi	17
Tabel 4. Storyboard animasi 2D.....	20
Tabel 5. Pengumpulan Material	25
Tabel 6. Hasil Objek 3D.....	33
Tabel 7. Alpha Testing.....	43
Tabel 8. Pengujian Ahli 3D <i>Modelling</i>	44
Tabel 9. Pengujian Ahli Animasi 2D	45
Tabel 10. Pengujian Ahli Materi.....	48
Tabel 11. Hasil pengujian oleh responden	49





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	L-1
Lampiran 2. Surat Izin Observasi Museum Tekstil	L-2
Lampiran 3. Wawancara dengan ahli materi.....	L-3
Lampiran 4. CV biodata ahli materi.....	L-4
Lampiran 5. Wawancara dengan ahli 3D modelling.....	L-5
Lampiran 6. CV biodata ahli 3D modelling.....	L-6
Lampiran 7. Wawancara dengan animasi 2D	L-7
Lampiran 8. CV biodata ahli animasi 2D.....	L-8





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum merupakan institusi penting dalam masyarakat modern yang memiliki tanggung jawab untuk mengumpulkan, merawat, memelihara, mempelajari, dan memamerkan warisan manusia yang berharga. Museum menjadi tempat yang penting untuk memperkenalkan kepada masyarakat budaya dan sejarah bangsa, serta menginspirasi dan memberikan pengalaman yang bermanfaat bagi pengunjungnya. Selain itu, museum juga berperan dalam mendukung pendidikan, penelitian, dan inovasi dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan seni (Habib Hariyadi et al., 2022).

Melalui pembelajaran museum budaya, masyarakat dapat memperoleh pengetahuan tentang budaya yang diwakilkan oleh koleksi-koleksi museum dan mengembangkan pemahaman tentang sejarah dan identitas budaya suatu bangsa. Pembelajaran museum budaya dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas seperti tur dan diskusi dengan pemandu, penyajian audio visual, atau program-program pendidikan yang diselenggarakan oleh museum. Selain itu, dengan adanya teknologi digital, museum dapat memperluas akses ke koleksi mereka dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi masyarakat terutama bagi generasi muda (Surahman et al., 2020). Pemanfaatan teknologi digital dianggap dapat memberikan manfaat seperti memudahkan akses informasi, meningkatkan efisiensi dan produktivitas serta menciptakan inovasi baru. Teknologi digital dapat dianggap membawa dampak yang positif bagi masyarakat. Terlebih pada penggunaan *smartphone* yang menjadi kebutuhan sehari – hari termasuk dalam pembelajaran (Firdaus et al., 2023).

Dalam era digital saat ini, museum juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan teknologi sebagai bagian dari inovasi dalam menyajikan informasi dan memperluas jangkauan publik, sehingga dapat lebih efektif dalam memenuhi tujuan-tujuan pendidikan dan budaya yang diembannya (Sustianingsih,



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2020). *Virtual exhibition* atau pameran virtual merupakan salah satu inovasi dalam menyajikan benda-benda seni atau koleksi di museum secara daring atau online. Pameran virtual memungkinkan pengunjung dari berbagai lokasi dan latar belakang budaya dapat mengakses koleksi museum tanpa harus hadir secara fisik di museum tersebut. Pameran virtual dapat disajikan dalam berbagai format seperti foto, audio, video dan teks. Selain itu teknologi interaktif dapat diterapkan dalam pameran virtual untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi pengunjung. Pameran virtual juga memberikan kesempatan kepada museum untuk memperluas jangkauan public dan mengenalkan koleksi mereka kepada khalayak yang lebih luas, sehingga dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya melestarikan benda-benda seni dan warisan budaya (Khairunnisa et al., 2021)

Berdasarkan pemaparan diatas maka penelitian ini akan membahas mengenai pembuatan asset 3D museum tekstil sebagai media informasi berbasis android dengan memanfaatkan objek 3D dan video animasi 2D yang menjelaskan bagaimana proses pembuatan batik tulis menggunakan canting. Dengan adanya *virtual exhibition* tersebut dari pihak pengelola museum diharapkan mampu dapat meningkatkan pengunjung secara digital serta menambah pengalaman baru bagi masyarakat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penulisan laporan skripsi ini adalah bagaimana pembuatan asset 3D terhadap museum tekstil yang akan digunakan sebagai *virtual exhibition* museum tekstil ?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, berikut batasan masalah yang ada adalah sebagai berikut :

- a. Pembuatan aset 3D yang akan dibuat terdiri dari lampu utama, lampu sorot, bangunan bagian dalam, rak dan papan untuk meletakkan kain.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- b. Software untuk pembuatan aset 3D dan environment menggunakan Autodesk maya.
- c. Animasi pada proses pembuatan batik tulis di museum tekstil Jakarta dengan berdurasi 1 menit dengan ukuran file video 8 MB.
- d. Museum tekstil berlokasi Jl. K.S. Tubun No.2-4, RT.4/RW.2, Kota Bambu Sel., Kec. Palmerah, Kota Jakarta Barat.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aset 3D dan animasi yang akan digunakan pada aplikasi *Virtual Exhibition* berbasis Android sebagai media informasi bagi masyarakat mengenai museum budaya khususnya pada bagian tekstil.

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah :

- a. Mempermudah masyarakat untuk mempelajari dan memberikan informasi tentang budaya tekstil yang ada di Indonesia.
- b. Menambah pengalaman serta nuansa baru dalam proses mencari informasi dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini salah satunya adalah platform digital secara virtual yang berisi *asset 3D* dan *environment* pada museum tekstil.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penelitian terkait yang sebelumnya telah dilakukan dan teori yang diambil dari beberapa artikel yang berupa pengertian dan definisi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode yang akan digunakan dalam mengumpulkan data dan jenis penelitian yang akan dilakukan. Penjabaran proses bagaimana penelitian tersebut akan dilakukan dan objek penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan berisi mengenai perancangan dan realisasi dalam penelitian ini dan melakukan pengujian serta analisis dari pengujian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang telah dilakukan yang memberikan masukan terhadap pengembangan penelitian tersebut.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penerbitan laporan, penerbitan kritikan atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari penelitian ini yang telah dilakukan sebelumnya, maka terdapat beberapa kesimpulan yang didapat. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berhasil membuat aset 3D yaitu terdiri dari bangunan bagian dalam museum tekstil Jakarta, lampu utama, lampu sorot, papan dan rak untuk meletakkan kain, serta alat tenun dalam bentuk 3D.
2. Pembuatan video animasi 2D proses pembuatan batik tulis berdurasi 1 menit sudah sesuai dengan storyboard.
3. Berdasarkan hasil *beta testing* kepada responden terhadap aset 3D, tekstur kain, *environment*, dan video animasi 2D proses pembuatan batik tulis didapatkan dengan presentase 86,6 - 91,6% responden sangat setuju bahwa pembuatan aset 3D dan animasi 2D pada *virtual exhibition* museum tekstil disajikan secara menarik serta informasi tersampaikan dengan baik.

5.2 Saran

Dari pelaksanaan penelitian ini terdapat saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca. Saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pada warna dan tekstur aset 3D lebih diperhatikan sehingga objek yang diinginkan terlihat dengan jelas dan sesuai dengan bentuk aslinya.
2. Lebih diperhatikan mengenai prinsip 12 animasi dan lebih dimaksimalkan. Penambahan *voice over* pada setiap scene nya agar lebih informatif mendeskripsikan tahapan atau proses pembuatan batik tulis.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Albir Damara, M. (2018). Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies Pengembangan Rancangan Pameran Virtual Berbasis Media Augmented Reality Article History. *IJCETS*, 6(1), 33–40. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v3i1.8675>
- Amelia, R., & Watini, S. (2022). *Implementasi Panggung TV Sekolah Sebagai Media Informasi di TK Islam Rahmaniyyah Kota Balikpapan*. 3, 353–362. <http://jurnaledukasia.org>
- Damayanti, R., Wibowo, D. W., & Muslik, A. K. A. F. (2023). Virtual Museum Lukis Berbasis WebGL Untuk Meningkatkan Pengetahuan Seni Lukis. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 369–377. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12420>
- Dewi Suliyanthini. (2016). *ILMU TEKSTIL*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=iM8aEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=related:IsI15WfE4RsJ:scholar.google.com/&ots=5q5fJhGeOF&sig=g-uLJTR4vBbQgb33YSNQw5zspXs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Firdaus, M. B., Pakpahan, H. S., Prafanto, A., & Fahrezah, M. F. (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK SISWA/I SMAN 1 MARANGKAYU. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 01–08. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v4i1.842>
- Habib Hariyadi, A., Widiatmoko, S., & Setya Wiratama, N. (2022). “Strategi Menghadapi Sistem Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 Untuk Generasi Indoneisa yang unggul dan Tangguh.”
- Khairunnisa, I., Dhiya Hasna, A., Kharoline, H. B., Noor, A. A., & Bandung, P. N. (2021). *Jurnal ALTASIA Inovasi Virtual Exhibition Masa Depan* (Vol. 3, Issue 1).



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Khoon, L. C., & Ramaiah, C. K. (2008). An Overview of Online Exhibitions. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 28(4), 7–21. <https://doi.org/10.14429/djlit.28.4.193>

Mashuri, M., Ertikanto, C., & Suana, W. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN AUTODESK MAYA UNTUK PEMBELAJARAN MOMENTUM-IMPULS BERBASIS INKUIRI*. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/9954>

Mimbar, A. (2022). Strategi Pemberdayaan Masyarakat Melalui Bimbingan Belajar dan Pengajian Masa Pandemi di Puri Cendana RW 015. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG, I*, 165–180. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/1122>

Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). *APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG* (Vol. 14, Issue 2). www.unity3d.com.

Prasetyo, A. E., Lubis, I., & Budiman, A. (2021). *Prosiding SNASTIKOM: Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Pemodelan 3D Virtual Reality Pada Tumbuhan Gymnospermae dan Angiospermae Sebagai Media Pembelajaran*.

Pratama, A. F. (2018). *PERANCANGAN ENVIRONMENT 3D DALAM ANIMASI DENGAN TEMA PERMAINAN TRADISIONAL DI KOTA BANDUNG 3D ENVIRONMENTAL DESIGN FOR ANIMATION ABOUT TRADITIONAL GAME IN BANDUNG*.

Rupa, P. S., Bahasa, F., & Seni, D. (2018). *Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney dan Motion Capture dalam Animasi PENGAPLIKASIAN 12 PRINSIP ANIMASI DISNEY DAN MOTION CAPTURE DALAM ANIMASI “GOB AND FRIENDS” Zain Riskyady Pintero*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Surahman, M., Sugiyanto, S., Drupadi, R., & Pangestu, D. (2020). PEMANFAATAN MUSEUM DALAM PELESTARIAN BUDAYA DAERAH LAMPUNG SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GURU SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 279–282. <https://doi.org/10.12928/jp.v4i3.2838>

Sustianingsih, I. M. (2020). Pemanfaatan Museum SUBKOSS sebagai Sumber Belajar Sejarah di Lubuklinggau. In *Jurnal Pendidikan Sejarah* (Vol. 9, Issue 1).

Titik Imaji, J., & Purnama Sari, Y. (2019). *ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY & JINGGA: THE TWILIGHT ANIMATED SERIES EPISODE 1. 2.* 80–86. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1. Biodata Penulis

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Krisdani Fauzi Ramadhan

Lahir di Depok, Jawa Barat pada tanggal 30 Desember 1999. Anak kedua dari dua bersaudara yang bertempat tinggal di Griya Lembah Depok, Depok, Jawa Barat.

Penulis menamatkan bangku sekolah dasar di Pembuda Bangsa pada tahun 2012, Sekolah menengah pertama di SMP Negeri 4 Depok pada tahun 2015 dan sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 1 Depok pada tahun 2018. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2019.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2. Surat Izin Observasi Museum Tekstil

 **PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA**
DINAS KEBUDAYAAN
UNIT PENGELOLA MUSEUM SENI
Alamat : Jl. Pos Kota No. 2 Jakarta Barat Telp. 6907062, 6926090 Fax. 6926091
e-mail : upmuseumseni.disbudki@gmail.com
Kode Pos : 11110

Nomor : 716 /-071.25 20 Februari 2023
Sifat : Biasa
Lampiran :
Hal : Jawaban Surat Izin Observasi

Kepada
Yth. Ibu Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.
Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
Politeknik Negeri Jakarta

Sehubungan dengan surat Ibu Nomor B.155/PL3.13/KM.07/2023 tanggal 16 Februari 2023 perihal Surat Izin Observasi dengan ini disampaikan bahwa pada prinsipnya Unit Pengelola Museum Seni bersedia menerima mahasiswa Ibu :

NO	NAMA	NIM	KELAS
1	Krisdani Fauzi Ramadhan	1907431026	TMD 8
2	Tafa Kurnia	1907431015	TMD 8

Untuk melaksanakan observasi di Unit Pengelola Museum Seni, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mematuhi peraturan dan tata tertib yang berlaku di Unit Pengelola Museum Seni.
2. Mematuhi dan mengindahkan ketentuan Protokol Kesehatan Covid-19.
3. Seluruh beban biaya yang timbul selama observasi menjadi tanggung jawab siswi atau lembaga yang bersangkutan.
4. Menyampaikan laporan hasil observasi kepada Kepala Unit Pengelola Museum Seni.

Koordinasi dan keterangan lebih lanjut dapat menghubungi Satuan Pelaksana Pelayanan Informasi dan Edukasi (Sdr. Ardi Hariyadi, Telp. 08118599090).

Atas perhatiannya, diucapkan terima kasih.

Kepala Unit Pengelola Museum Seni

Sri Kusumawati
NIP 197009121998032004




Lampiran 3. Wawancara dengan ahli materi

Transkrip wawancara dan foto dengan ahli materi

A : Pewawancara

B : Ahli materi

Nama : Bpk. Edy Supriyanto

A : bapak edy, boleh di ceritakan bapak sebagai apa di museum tekstil ini ?

B : saya dimuseum tekstil sebagai staff museum, didalam staff tersebut bidang saya yaitu bagian pemandu museum dan juga instruktur batik.

A : oke terimakasih bapak edy, kita langsung ke pertanyaan pertama kan tadi bapak sudah mencoba aplikasi dari Virtual Exhibition museum tekstil nih, Secara keseluruhan aset 3D seperti lampu, papan dan kain apakah sudah sesuai dengan bentuk aslinya ?

B : ya hampir real yaa, jadi dari segi motif motif terlihat dengan jelas, kemudian pencahayaannya sudah bagus, untuk saran saja dibagian deskripsi kain kalau bisa diisi dengan suara yang menerangkan penjelasan kain menggunakan dua Bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa inggris.

A : oke baik pak, berarti dibikin voice over untuk penjelasan penjelasan kainnya ya pak, lanjut ke pertanyaan kedua yaa pak, menurut bapak pada tekstur kain apakah sudah terlihat seperti aslinya belum ?

B : sudah seperti aslinya, sudah mewakili bentuk keaslian kain itu, kalau misalkan mereka (pengunjung) tidak datang kemuseum tekstil pun dari rumah melihat ini sudah bisa menggambarkan kain itu.

A : lalu untuk bagian alat tenun apakah sudah terlihat seperti bentuk aslinya apa belum ?

B : hampir mirip yaa dari keasliannya tapi sedikit saya koreksi untuk detail detail yang kurang masih terlihat.

A : oke baik pak, kita lanjut ke pertanyaan animasi 2D proses pembuatan batik tulis nih pak, untuk tahap proses pembuatan batik tulis apakah sudah sesuai yang ada di video?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. Wawancara dengan ahli materi (lanjutan)

B : sudah sesuai,jadi masyarakat punya bayangan bahwa batik itu proses awal sampai akhir itu digambarkan dengan animasi itu paling tidak mereka (pengunjung) sudah mempunyai bayangan dari proses awal sampai akhirnya jadi, tanpa mereka belum datang kemuseum tekstil atau pun mereka belum mencoba tetapi sudah mempunyai gambaran gimana proses pembuatannya.

A : untuk penilaian durasi itu dari video proses pembuatan batik tulis apakah sudah sesuai untuk pengguna atau yang nonton ?

B : kalau menurut saya durasi itu terlalu lama juga bosan, terlalu sedikit mungkin kurang jelas, tapi untuk ukuran durasi 1 menit sudah cukup seperti iklan di tv singkat,padat, dan berisi apa maksud tujuan itu.

A : oke kalo begitu terimakasih atas waktunya dan penilaiannya pak edy





Lampiran 4. CV biodata ahli materi

- Nama** : **Edy Supriyanto**
- Jabatan** : **Staf dan Instruktur Batik di Museum Tekstil Jakarta**
- Pengalaman** :
 - 2007, Penelitian ke sentra batik Pekalongan, Damar Hadi Solo, Batik Tenun Gedod Tuban
 - 2014, Pameran dan Workshop Batik di Lapangan Kampus Haluleo Kendari
 - 2015, Menjadi guru pengajar Batik di SMP N 91 Duri Kepa Jakarta
 - 2018, Mempromosikan budaya Batik di Jerman
 - 2019, Pameran dan Workshop Batik di Mall Manado
 - 2020 – 2023, Mengajar Batik di Kampusnya Manusia
 - 2021, Menjadi Tour Guide melalui virtual tour live Instagram dan Zoom Meeting
 - 2021, Mambatik dengan TNI dan masyarakat pencetakan rekor dunia mambatik secara Zoom dengan peserta 100 ribu dalam rangka hari Batik 2 Oktober
 - 2023, Mengajar Batik di Panti Sosial Bina Laras

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 5. Wawancara dengan ahli 3D modelling

Transkrip wawancara dan foto dengan ahli 3D modelling

A : Pewawancara

B : Ahli 3D modelling

Nama : Muchamad Rendy Ardyanto

A : bang rendy, boleh perkenalan terlebih dahulu dilanjut dengan posisi pekerjaannya sebagai apa ?

B : pekenalkan nama saya Muchamad Rendy Ardyanto dengan latar belakang seorang 3D animation khusus nya dalam pembuatan iklan prodak disuatu agensi kreatif, untuk jobdesk saya sendiri meliputi pembuatan 3D modelling atau yang lebih sering disebut aset dan pada bagian pada 3D animating.

A : okee, terimakasih bang rendy. Langsung aja ke pertanyaan pertama ya bang.

B : iyaa boleh.

A : bang rendy, untuk pertanyaan pertama penggunaan Teknik primitive modelling pada pembuaatan aset dan environment apakah sudah tepat ?

B : untuk pengaplikasian teknik primitive modelling ini sudah sangat bagus, aset yang dibuat sudah cukup menyesuaikan bentuk aslinya dan untuk environmentnya sudah cukup baik sesuai dengan referensi.

A : lalu gimana bang untuk penggunaan teknik nClothnya apakah sudah pass dan terlihat seperti kain belumm ?

B : untuk penggunaan teknik nClothnya sudah sangat tepat untuk mempermudah membuat objek seperti kain pada aslinya. Jadi menurut saya sangat baik memanfaatkan teknik nCloth ini dalam pembuatan kainnya sehingga kainnya lebih terlihat realistis.

A : okee langsung ke pertanyaan selanjutnya, untuk detail atau hasil tekstur pada kain ini udah apakah sudah terlihat seperti aslinya bang ?

B : untuk detail kain dan tekstur batiknya sudah bagus dengan hasil tekstur tidak pecah dan terlihat nyata, jadi untuk masalah tekstur disini sudah cukup aman sih sesuai dengan referensinya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5. Wawancara dengan ahli 3D modelling (lanjutan)

A : trus software yang saya pake ini kan 3D maya bang, kira-kira udah pas belum kalo pembuatan aset, tekstur, dan environment nya bikin di 3D maya ?

B : kalo dalam penggunaan softwarena sih saya gabisa bandingin yak, mana yang lebih unggul karna setiap software punya kekurangan dan kelebihan masing masing jadi tergantung usernya sendiri lebih milih mau yang mana yang dipake dan fitur apa yang bisa di manfaatkan dari software tersebut, jadi tergantung usernya sihh.

A : lanjut kritik dan sarannya aja bang dari hasil yang saya bikin

B : Kalau dari saya sendiri secara bentuk, warna, dan texture sudah cukup baik menyesuaikan pada benda aslinya, cuma tambahan untuk beberapa warna yang diaplikasikan kepada objek terlalu gelap sehingga texture nya tidak terlihat terlalu jelas. Saran saya coba untuk naikin sedikit brightness dari file texture atau pada saat pengaplikasian ke objeknya.

A : baik bang mungkin itu saja yang saya tanyakan terkait penilaian project skripsi yang saya buat, terimakasih atas waktunya bang.





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6. CV biodata ahli 3D modelling



MUCHAMAD RENDY A.

CURRICULUM VITAE

TENTANG SAYA

Nama saya **MUCHAMAD RENDY ARDYANTO**, memiliki minat dalam dunia kreatif khususnya motion designer dan 3D artis, saya telah mengasah keterampilan saya untuk menciptakan visual yang menarik animasi dan motion graphic.

Phone
+62 819-1800-1489

Email
muchrendya@gmail.com

Alamat
Perum Kemhan Pondok Rajeg Asri
Jl.Asri XV Blok F5 No.06 Rt.05 Rw.11
Cibinong, Bogor

PENGALAMAN KERJA

3D Animator 2022 - Sekarang
HOOB CREATIVE
Sebagai penanggung jawab pembuatan video produk iklan 3D maupun 2D menggunakan software "blender"

MOTION DESIGNER 2019 - 2021
ONOGRAPH
membuat video motion graphic iklan sebuah produk menggunakan software " Adobe After Effect"

INTERNSHIP KEBON CODING 2018 - 2019
KEBON CODING
Membuat game 2D interaktif untuk mobile menggunakan software "Construct 2"

PENDIDIKAN

Politeknik Negeri Media Kreatif
2016 - 2020
Program studi 3D animasi

HOBBIES

Gaming

SKILLS

Illustrator
Photoshop
After Effects
Blender
Premiere





Transkrip wawancara dan foto dengan ahli animasi 2D

A : Pewawancara

B : Ahli Animasi 2D

Nama : Renanda Satria Prawira

A : mas renanda, boleh perkenalan dulu dan lalu jelaskan posisi kerjanya.

B : perkenalkan nama saya Renanda Satria Prawira disini saya menjadi ahli animasi 2D dan saya memiliki background berkeja di kreatif agensi dalam durasi 2 tahun dan saya di posisi motion designer untuk jobdesk saya yaitu membuat iklan atau membuat gif atau membuat motion dan terkadang saya juga mengerjakan project 3D.

A : oke mas renanda langsung ke pertanyaan pertama aja ya, kan tadi mas sudah melihat video dari proses pembuatan batik tulis untuk warna yang digunakan di video animasi 2D ini bagaimana ? mulai dari background nya sampai asetnya

B : kalo menurut saya, dari segi warna masih ada beberapa yang mati, kurang konsisten aja sih jadi kebanyakan warna jadi bingung harusnya lebih jelas aja dari pewarnaannya dan fontnya biar lebih enak dilihat.

A : untuk pertanyaan ke dua secara informasi apakah sudah jelas atau belum proses pembuatan batik tulisnya ?

B : dari segi informasi ini sebenarnya kalo video explainer emang bener bener yang kita kedepannya itu storytelling sama gak boleh ada informasi yang mis, kalo divideo ini sebenarnya masih banyak yang mis kaya gaada voice over seperti contohnya nih “Menyorek” lebih enak dijabarin aja lewat voice over bagaimana proses “Menyorek” detail by detail sebuah prosesnya, kalo misalnya gak mau pake voice over pun setidaknya teksnya jangan terlalu sedikit untuk deskripsinya.

A : untuk soal durasi pada video gimana mas ?

B : kalo permasalahan durasi masih kurang konsisten ada yang terlalu cepat ada yang terlalu lama, sebenarnya masih bisa diakalin dari segi layouting jadi yang nonton masih bisa melihat keseluruhan tampilan pada scene per scene yang lagi lihat. saran sih untuk durasi tambahin 1 detik per scene nya atau 15 frame oke sih.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7. Wawancara dengan animasi 2D (lanjutan)

A : oke terimakasih mas untuk masukannya. Keperanya selanjutnya Untuk penerapan 3 prinsip animasi dari 12 prinsip animasi pada video proses pembuatan batik tulis sudah tepat ? saya menggunakan prinsip animasi *slow in and slow out*, *arcs* dan *squash & stretch*.

B : kalo prinsip *slow in and slow out* berarti kita membicarakan soal kedinamisan animasi. Di video ini beberapa sudah maksimal dan juga beberapa belum maksimal dalam penerapannya. Tapi menurut saya beberapa scene sudah memenuhi prinsip *slow in and slow out*. Kalo untuk animasi *arcs* udah oke jadi kan batik ada pola nya dan untuk animated tangannya udah bisa mengikuti path dari pola batik tersebut. untuk *squash and stretch* masih terlihat kaku.

A : untuk penggunaan *rigg* pada karakter apakah sudah sesuai apa belum ?

B : soal penempatan pada *rig* sudah sesuai. Tapi sayangnya untuk animatednya masih kurang dimaksimalkan.

A : untuk kritik dan sarannya ?

B : untuk kritik dan saran dari segi layouting masih kurang enak dilihat dan terlalu kaku. Terus untuk 3 prinsip animasi yang digunakan sudah cukup. Lalu paling penting voice over, buat animasinya lebih liat referensi industry kreatif khususnya animasi 2D. untuk durasi lebih baik ditambahkan jangan 1 menit.

A : oke mas kalo begitu terimakasih atas waktunyaaa serta kritik dan sarannya.





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 8. CV biodata ahli animasi 2D

