



**PEMBUATAN ASET 3D DAN ANIMASI 2D PADA
APLIKASI VIRTUAL TOUR SEBAGAI COMPANY
PROFILE DOPAS CREATIVE**

SKRIPSI

HARIS LATHIF MASRUR

1807431030

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

2024



**PEMBUATAN ASET 3D DAN ANIMASI 2D PADA
APLIKASI VIRTUAL TOUR SEBAGAI COMPANY
PROFILE DOPAS CREATIVE**

SKRIPSI

**Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Gelar Diploma
Empat Politeknik**

HARIS LATHIF MASRUR

1807431030

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

2024



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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haris Lathif Masrur
NIM : 1807431030
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/Teknik Multimedia
Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Aset 3D dan Animasi 2D Pada Aplikasi
Virtual Tour Sebagai Company Profile Dopas Creative

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 cirri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 7 Februari 2024

Yang membuat pernyataan

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Haris Lathif Masrur

NIM. 1807431030



© 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Haris Lathif Masrur
NIM : 1807431030
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Aset 3D dan Animasi 2D Pada Aplikasi Virtual Tour Sebagai Company Profile Dopas Creative


Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Kamis, Tanggal 15, Bulan Februari, Tahun 2024 dan dinyatakan LULUS .

Disahkan oleh

Pembimbing I : Mira Rosalina S.Pd., M.T. ()
Penguji I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. ()
Penguji II : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. ()
Penguji III : Hata Maulana, S.Si., M.Ti. ()

Mengetahui :

Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer


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 syukur pada kehadiran Allah SWT yang atas rahmat dan karunia-Nya, penulis bisa menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini. Penulis sadari bahwa tanpa adanya bantuan dan bimbingan beserta dukungan dari pihak – pihak yang bersangkutan akan sulit bagi penulis untuk dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

- a. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom., selaku ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
- b. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital
- c. Ibu Mira Rosalina S.Pd., M.T., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk memberi arahan dan membimbing penulis dalam penyusunan laporan skripsi ini;
- d. Bapak Ilham Unggul Prasetyo, selaku pihak dari Dopas Creative yang telah memberikan kepercayaan serta kesempatan kepada penulis untuk dapat melaksanakan penelitian ini;
- e. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu ada mendoakan dan memberikan dukungan hingga penulisan laporan skripsi ini dapat terselesaikan;
- f. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan moril bagi penulis dalam proses penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih belum sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Penulis berharap untuk laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun bagi para pembaca

Depok, 7 Februari 2024

Penulis

Haris Lathif Masrur



© 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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Haris Lathif Masrur

NIM : 1807431030

Jurusan/Program Studi : T.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 Aplikasi Virtual Tour Sebagai
Company Profile Dopas Creative

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, 7 Februari 2024

Yang Menyatakan



Haris Lathif Masrur

NIM. 1807431030



DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | iv |
| ABSTRAK | v |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | 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 Virtual Tour..... | 5 |
| 2.2 Multimedia | 5 |
| 2.3 3D Object | 6 |
| 2.4 Maskot..... | 7 |
| 2.5 <i>Motion Graphic</i> | 8 |
| 2.6 Blender | 8 |
| 2.7 Adobe After Effects..... | 10 |
| 2.8 Penelitian Sejenis | 10 |
| 2.8.1 Penelitian 2D dan 3D Modelling Monumen berbasis Virtual Reality 10 | |
| 2.8.2 Penelitian Perancangan Asset 3D Modelling dalam Video Virtual | 10 |
| 2.8.3 Penelitian Aset Tiga Dimensi Berbasis Photo-Realism..... | 11 |
| BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI..... | 12 |
| 3.1 Rancangan Penelitian | 12 |
| 3.2 Tahapan Penelitian | 12 |
| 3.3 Subjek Penelitian..... | 13 |
| 3.4 Objek Penelitian | 13 |

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

| | | |
|--|--|-----------|
| 3.5 | Model / Framework yang digunakan..... | 13 |
| 3.6 | Teknik Pengumpulan Data | 13 |
| 3.7 | Analisis Data | 14 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 16 |
| 4.1 | Analisis Kebutuhan | 16 |
| 4.2 | Bagan Proses Penelitian | 17 |
| 4.3 | Konsep..... | 17 |
| 4.4 | Design..... | 20 |
| 4.4.1 | Sketsa | 20 |
| 4.4.2 | Perancangan Denah..... | 22 |
| 4.4.3 | Perancangan User Interface..... | 23 |
| 4.5 | Material Collecting..... | 24 |
| 4.5.1 | Foto Objek..... | 24 |
| 4.5.2 | Tekstur..... | 26 |
| 4.6 | Assembly | 28 |
| 4.6.1 | Pembuatan Aset 2D..... | 28 |
| 4.6.2 | Pembuatan Aset 3D..... | 31 |
| 4.6.3 | Hasil Pembuatan Aset 3D | 33 |
| 4.6.4 | Hasil Pembuatan Aset 2D | 46 |
| 4.7 | Prosedur Pengujian..... | 47 |
| 4.7.1. | Prosedur Pengujian Alpha..... | 47 |
| 4.7.2 | Prosedur Pengujian Beta Oleh Pihak Dopas Creative..... | 48 |
| 4.7.3 | Prosedur Pengujian Beta oleh Ahli Media 3D Artist..... | 49 |
| 4.7.4 | Prosedur Pengujian Beta oleh User..... | 50 |
| 4.8 | Hasil Pengujian..... | 51 |
| 4.8.1 | Hasil Pengujian <i>Alpha</i> | 51 |
| 4.8.2 | Hasil Pengujian <i>Beta</i> oleh Pihak Dopas Creative | 53 |
| 4.8.3 | Hasil Pengujian <i>Beta</i> oleh Ahli Media 3D Artist..... | 55 |
| 4.8.4 | Hasil Pengujian Beta oleh User | 57 |
| 4.9 | Analisis Data/Evaluasi | 62 |
| 4.9.1 | Analisis Data/Evaluasi Pengujian <i>Alpha</i> | 63 |
| 4.9.2 | Analisis Data/Evaluasi Pengujian <i>Beta</i> oleh Pihak Dopas Creative | 63 |
| 4.9.3 | Analisis Data/Evaluasi Pengujian <i>Beta</i> oleh Pihak Ahli Media 3D Artist | 64 |
| 4.10 | Distribusi | 66 |
| BAB V PENUTUP..... | | 67 |



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

| | |
|----------------------------|-----------|
| 5.1 Kesimpulan..... | 67 |
| 5.2 Saran | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 69 |
| LAMPIRAN | |



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



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Indeks Interval..... | 14 |
| Tabel 4.1 <i>User requirement</i> | 16 |
| Tabel 4.2 Foto Ruangan..... | 18 |
| Tabel 4.3 Sketsa Aset 3D dan Animasi 2D..... | 20 |
| Tabel 4.4 Rancangan <i>User Interface</i> | 23 |
| Tabel 4.5 Foto Ruangan dan Objek | 24 |
| Tabel 4.6 Pengambilan Tekstur dengan Foto..... | 27 |
| Tabel 4.7 Pengambilan Tekstur melalui web | 27 |
| Tabel 4.8 Hasil Pembuatan Aset 3D | 33 |
| Tabel 4.9 Hasil Animasi 2D | 45 |
| Tabel 4.10 List Implementaasi Aset 3D | 45 |
| Tabel 4.11 Gambar Aset 2D dan Keterangan | 46 |
| Tabel 4.12 Model Pengujian Alpha | 47 |
| Tabel 4.13 Model Pengujian <i>Beta</i> oleh Pihak Dopas Creative..... | 49 |
| Tabel 4.14 Model Pengujian Beta oleh Pihak Ahli Media 3D Artist..... | 50 |
| Tabel 4.15 Model Pengujian Beta oleh User | 50 |
| Tabel 4.16 Hasil Pengujian <i>Alpha</i> | 52 |
| Tabel 4.17 Hasil Pengujian <i>Beta</i> oleh Dopas Creative..... | 54 |
| Tabel 4.18 Hasil Pengujian <i>Beta</i> oleh Hilmy Kurnia..... | 55 |

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 2.1 Poligon | 7 |
| Gambar 2.2 Ilustrasi Muka Poligon Dengan Objek Kubus..... | 7 |
| Gambar 4.1 Bagan Proses Penelitian | 17 |
| Gambar 4.2 Logo Dopus Creative | 20 |
| Gambar 4.3 Rancangan Denah..... | 23 |
| Gambar 4.4 Pengaturan Aset 2D Tekstur Perspektif..... | 29 |
| Gambar 4.5 Pengaturan <i>Contrast</i> pada Tekstur | 29 |
| Gambar 4.6 Mengubah Format Menjadi PNG | 29 |
| Gambar 4.7 Aset User Interface | 30 |
| Gambar 4.8 Pembuatan Animasi 2D..... | 30 |
| Gambar 4.9 <i>Modelling</i> Kantor Dopus Creative..... | 31 |
| Gambar 4.10 Pembuatan Maskot..... | 31 |
| Gambar 4.11 Proses Pembuatan Sofa | 32 |
| Gambar 4.12 Teknik Bevel Pada Sofa | 32 |
| Gambar 4.13 <i>Texturing</i> Sofa | 33 |

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



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|------|
| Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis | L-1 |
| Lampiran 2. Data Hasil Uji Beta User | L-2 |
| Lampiran 3. Manuskrip Wawancara pihak Dopas Creative | L-6 |
| Lampiran 4. Daftar Riwayat Hidup Ahli Media | L-8 |
| Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara kepada Dopas Creative | L-10 |



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



Pembuatan Aset 3D dan Animasi 2D Pada Aplikasi Virtual Tour Sebagai Company Profile Dopas Creative

Abstrak

Dopas Creative merupakan sebuah bisnis baru yang menjual jasa untuk pemasaran terhadap produk maupun bisnis clientnya. Dalam 1 tahun kebelakang, Dopas Creative memiliki kendala terhadap peningkatan jumlah client baru tidak sesuai ekspektasi. Pada tahun 2023 diharapkan terdapat pertumbuhan client baru sebesar 25% dari tahun sebelumnya, namun kenyataannya pertumbuhan client hanya sebesar 15%. Untuk mengatasinya, Dopas Creative membutuhkan sebuah company profile sebagai informasi terkait perusahaannya. Berdasarkan hasil wawancara, dibutuhkan sebuah company profile Dopas Creative yang menarik menggunakan aplikasi 3D virtual tour. Penelitian ini, berfokus pada pembuatan aset 3D dan 2D, serta maskot 3D menggunakan software. Software yang digunakan seperti Blender dan Adobe After Effect. Pembuatan aset 3D menggunakan teknik polygonal modelling dengan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang memiliki 6 tahap. Dari hasil uji kepada pihak Dopas Creative, Ahli Media 3D Artist dan juga 20 responden user yang merupakan masyarakat umum di rentang usia 22-30 tahun menghasilkan bahwa aset 3D dan animasi 2D sudah dapat diterapkan sebagai company profile Dopas Creative. Dari hasil uji beta user, didapat nilai persentase rata-rata keseluruhan sebesar 77,25% terhadap kelayakan aset 3D dan animasi 2D. Hasil penelitian berupa file .fbx untuk aset 3D dan file .mp4 untuk animasi 2D yang diimplementasikan kedalam aplikasi virtual tour Dopas Creative.

Kata Kunci : Animasi 2D, Aset 3D, Company Profile, Maskot, MDLC.

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



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, teknologi digital terus berkembang di era yang serba *online*. Saat ini banyak perusahaan yang berupaya dalam mengembangkan teknologi ini, salah satunya adalah perusahaan penjual jasa. Teknologi digital pada bisnis jasa membuat pengusaha mengembangkan dan menggunakan teknologi inovatif dan model bisnis untuk mendapatkan keunggulan kompetitif, pada saat yang sama meninjau biaya yang dikeluarkan, manfaat dan ancaman terkait (Robiul Rochmawati, Hatimatunnisani, & Veranita, 2023). Dengan mendigitalkan proses bisnis di lingkungan online, perusahaan modern berupaya meningkatkan nilai yang ditawarkan kepada pelanggan dalam konteks peningkatan permintaan untuk produk dan layanan yang lebih baik.

Bisnis penyedia jasa merupakan salah satu bisnis yang dapat dilakukan secara *online*. Hal ini membuat bisnis penyedia jasa terus mencari cara untuk membangun kepercayaan terhadap calon pembeli. Salah satu bisnis penyedia jasa tersebut adalah Dopas Creative.

Dopas Creative merupakan sebuah perusahaan baru naungan PT Ilham Unggul Prasetyo yang bergerak di bidang jasa produksi pembuatan strategi kreatif untuk membantu para klien dalam menghadapi pemasaran era digital. Perusahaan ini menawarkan jasa pembuatan strategi *marketing* kepada *client* nya dan memproduksi kebutuhan aset yang dibutuhkan sesuai dengan strategi yang telah dibuat. Menurut Ilham Unggul Prasetyo selaku Founder Dopas Creative, mereka memiliki kendala dalam edukasi untuk *client* seperti latar belakang, *portfolio* perusahaan dan juga informasi *resource* Dopas Creative seperti jumlah alat dan proses pengerjaannya. Dalam 1 tahun kebelakang, peningkatan jumlah *client* baru yang datang ke Dopas Creative tidak sesuai ekspektasi dari Ilham Unggul. Pada tahun 2023 diharapkan terdapat pertumbuhan *client* baru sebesar 25% dari tahun sebelumnya, namun kenyataannya pertumbuhan *client* hanya sebesar 15%. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Dopas Creative membutuhkan sebuah *company*

profile sebagai informasi garis besar terkait perusahaan tersebut. Umumnya, sebuah *company profile* suatu perusahaan berbentuk media cetak ataupun video. Maka dari itu, Dopas Creative ingin membuat sebuah *company profile* interaktif yang terdapat informasi terkait dengan menerapkan teknologi *Virtual Tour* agar lebih menarik.

Dalam lingkungan *Virtual Tour*, pengguna akan mengalami suatu perasaan menjadi bagian dari dunia maya tersebut, dengan kata lain *Virtual Tour* yang efektif membuat pengguna menjadi lebih fokus atas keadaan di dunia virtual tersebut (Yuliana & Lisdianto, 2017). Dalam proses pembuatan *Virtual Tour*, tentunya dibutuhkan aset 3D seperti objek maupun *environment*. Aset 3D dibuat sedemikian rupa untuk membuat pengguna merasa berada pada lokasi tersebut seperti yang dinyatakan oleh Wulur (2015): Melihat representasi suatu lokasi dalam gambar panorama 360 derajat dapat memberikan kesan seperti berada di tengah – tengah lokasi tersebut. Oleh karena itu, untuk membuat sebuah *company profile* berbasis *virtual tour* dibutuhkan aset 3D.

Maka dari permasalahan yang ada, penulis melakukan wawancara dengan pihak Dopas Creative terkait solusi dalam membuat perusahaannya lebih menonjol. Berdasarkan dari hasil wawancara yang terlampir, penulis membuat penelitian yang berjudul “Pembuatan Aset 3D dan Animasi 2D Pada Aplikasi *Virtual Tour* Sebagai *Company Profile* Dopas Creative”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana membuat aset 3D dan animasi 2D pada aplikasi *virtual tour* sebagai *company profile* Dopas Creative.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, perlu dilakukan batasan masalah guna mempersempit ruang lingkup penelitian. Berikut merupakan batasan masalah yang akan dikaji:

- a. Menggunakan Blender sebagai *software* dalam pembuatan aset 3D.
- b. Menggunakan Adobe After Effects sebagai *software* dalam pembuatan animasi 2D *bumper* logo Dopas Creative.



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

- c. Aset 3D untuk maskot, bangunan, alat-alat, maupun objek pendukung yang ada di ruang tunggu, studio musik, studio foto dan ruang meeting Dopas Creative merupakan hasil buatan penulis dan juga berasal dari internet.
- d. Pengujian kelayakan aset hanya sebagai sebuah *company profile*.
- e. Video penjelasan dan musik didapat dari Dopas Creative.
- f. Output berupa format .fbx untuk aset 3D dan format .mp4 untuk animasi 2D.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah:

- a. Bagaimana membuat aset 3D pada visualisasi bangunan dan objek pada kantor Dopas Creative.
- b. Bagaimana membuat animasi 2D untuk video *bumper* dari logo Dopas Creative.
- c. Bagaimana aset 3D dan animasi 2D yang telah dibuat dapat diimplementasikan kedalam *company profile* berbasis *virtual tour*.
- d. Bagaimana kelayakan aset 3D dan animasi 2D sebagai *company profile* menurut ahli media, pengelola, dan *end user*.

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

- a. Bagi Perusahaan
Perusahaan memiliki *company profile* interaktif yang menarik dalam bentuk aplikasi *virtual tour*. Penelitian ini juga dapat membantu perusahaan sebagai pengenalan dan pengembangan dalam aset 3D dan animasi 2D.
- b. Bagi Penulis
Penulis dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana membuat aset 3D dan animasi 2D yang layak untuk diimplementasikan pada *company profile*.
- c. Bagi Penelitian Selanjutnya
Dapat digunakan sebagai referensi dalam bidang pembuatan aset 3D dan animasi 2D untuk penelitian baru atau pengembangan yang sudah ada.



1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari 5 bab, antara lain:

- a. Bab I Pendahuluan
Pada Bab 1 dijelaskan mengenai latar belakang pembuatan aset 3D dan animasi 2D pada aplikasi *virtual tour* sebagai *company profile* Dopas Creative, batasan masalah untuk mempersempit ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.
- b. Bab II Tinjauan Pustaka
Pada Bab 2 dibahas mengenai teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian ini serta penelitian terdahulu sebagai sumber referensi.
- c. Bab III Metode Penelitian
Pada Bab 3 membahas mengenai rancangan penelitian yang dilakukan seperti pendekatan dan jenis penelitian, tahapan penelitian yang menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) serta objek penelitian.
- d. Bab IV Hasil dan Pembahasan
Pada Bab 4 membahas mengenai analisis kebutuhan, proses pembuatan aset 3D dan animasi 2D serta prosedur dan hasil pengujian aset dari analisis data yang dilakukan pada penelitian.
- e. Bab V Penutup
Mengenai hasil akhir berupa kesimpulan dan saran yang membangun untuk penelitian selanjutnya.

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

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembuatan dan penulisan skripsi “Pembuatan Aset 3D dan Animasi 2D Pada Aplikasi Virtual Tour Sebagai *Company Profile* Dopas Creative” yang telah di laksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Peneliti berhasil membuat Aset 3D dan Animasi 2D Pada Aplikasi Virtual Tour Sebagai Company Profile Dopas Creative.
- b. Peneliti berhasil membuat aset 3D maskot, 19 objek dan layout bangunan 2 lantai kantor Dopas Creative.
- c. Peneliti berhasil membuat animasi 2D untuk visualisasi *bumper* logo Dopas Creative yang berdurasi 4 detik.
- d. Berdasarkan pengujian *beta* oleh penulis terhadap aset 3D dan animasi 2D yang telah dibuat, didapat nilai persentase keseluruhan 77,25% dapat disimpulkan bahwa aset 3D dan animasi 2D sudah dapat berjalan dengan baik dan layak sebagai *company profile* menurut ahli media, pengelola, dan *end user*.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan pembuatan dan penulisan skripsi “Pembuatan Aset 3D dan Animasi 2D Pada Aplikasi Virtual Tour Sebagai *Company Profile* Dopas Creative” terdapat saran yang bermanfaat bagi penulis dan pembaca:

- a. Lebih diperhatikan lagi mengenai ukuran objek 3D yang dibuat, agar hasil ukuran file 3D .fbx dan bisa digunakan lebih optimal dengan *hardware* yang digunakan.
- b. Akan lebih baik jika objek 3D lebih menyerupai aslinya dengan menggunakan tekstur dan pewarnaan yang sesuai.
- c. Ukuran layout ruangan lebih diperhatikan lagi agar ukuran layout lebih sesuai dengan aslinya.

- d. Dalam manajemen waktu pengerjaan, sebaiknya didahulukan pengerjaan layout ruangan agar bisa langsung diimplementasikan kedalam *Company Profile*.



© 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





DAFTAR PUSTAKA

- Agung Windu Sancaya, I. M., Swandi, I. W., & Indira, W. (2023). Perancangan Animasi 2D Untuk Bumper Logo di The Hive Sanur. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VOL. 4 NO.1*, 87-99.
- Agustiar Ningsih, Y., & Agus Basuki Oemar, E. (2021). Perancangan Company Profile PT Wiradecon Multi Berkah Sebagai Media Promosi. *Jurnal Barik, Vol. 2 No.3*, 97-110.
- Azhar, A. H., Destari, R. A., & Riza, B. S. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Adobe After Effect Dalam Pembuatan Iklan. *JUDIMAS : Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 43-52.
- Baura, E. A., Tulenan, V., & Najooan, X. (2018). Virtual Tour Panorama 360 Derajat Tempat Wisata Kota Tobelo. *Jurnal Teknik Informatika*, 1-9.
- Bendesa Subawa, I. G., Eka Mertayasa, I. N., & Seri Wahyuni, D. (2022). Pengembangan Virtual Tour Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Berbasis Fotografi 360 Derajat. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 334-343.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2020). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentences Pada Mata Kuliah Basic Writing Di STKIP Garut. *PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 199-212.
- Dianto G, T., R. U. A. Sompie, S., & Brave A., S. (2018). Virtual Tour Sebagai Meda Promosi Interaktif Penginapan di Kepulauan Bunaken. *E-Journal Teknik Informatika*, 14-22.
- Eriya, & Putri, Y. D. (2018). 2D & 3D Modelling Monumen Bersejarah Yogyakarta sebagai Media Edukasi Interaktif berbasis Virtual Reality. *2D & 3D Modelling Monumen Bersejarah Yogyakarta sebagai Media Edukasi Interaktif berbasis Virtual Reality*, 1-7.
- Fadya, M., & Permata Sari, I. (2018). Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi "World War D" Berbasis Android. *JURNAL MULTINETICS VOL. 4 NO.2*, 43-48.

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

- Fariz Ramadhani, M., Azwardi, & Novi Tomponu, A. (2022). Implementasi Animasi Berbasis Motion Graphic Sebagai Media Informasi dan Promosi pada Video Profil Senat Akademik Politeknik Negeri Sriwijaya. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer, Vol. 2 No. 1*, 41-51.
- Fatma, Y., Hayami, R., Budiman, A., & Rizki, Y. (2019). Rancang Bangun Virtual Tour Reality Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Propinsi Riau. *JURNAL FASILKOM*, 1-7.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 82-86.
- Huda, M., & Mustagfirin. (2019). Virtual Tour Sebagai Media Informasi Kampus Universitas Wahid Hasyim Semarang. *Informatika dan RPL*, 79-81.
- Indriasari, S., & Hutagalung, B. N. (2020). Pembuatan Motion Graphic untuk Media Sosialisasi Pemanfaatan Limbah Sisa Hasil Pertanian. *Matrik : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 203-212.
- Kurniawan, F. L., & Sayatman. (2018). Perancangan Maskot untuk Memperkuat Identitas Visual Kota Kediri. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(1), 48-52.
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2018). Kajian Visual Desain Karakter pada Maskot Kota Malang. *Journal of Art, Design, Art Education, and Culture Studies (JADECS)*, 3(2), 52-58.
- Nur Aini, D., & Khabibah, U. (2019). Desain Video Company Profile Menggunakan Adobe Premiere dan Adobe After Effect Pada Gallery Cenderamata Keramik Malang. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 31-40.
- Rechandy Christian, A. (2023). Komunikasi Digital Bisnis Online Di Era Endemi Covid 19 Produk UMKM "Kecuali Coffee". *INOBISS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia*.
- Robiul Rochmawati, D., Hatimatunnisani, H., & Veranita, M. (2023). Mengembangkan Strategi Bisnis di Era Transformasi Digital. *Jurnal Ilmiah Manajemen Vol. 14 No.1*, 101.
- Sani, F. M., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Asset 3D Modeling Untuk Video Motion Graphic Dalam Profil Mata Kuliah Virtual Design di Celoe. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.8*, 939-944.

- Wantoro, A. (2018). Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang. *Jurnal TEKNOINFO*, 11-15.
- Yuliana, A., & Lisdianto, E. (2017). Aplikasi Virtual Tour sebagai Media Promosi Objek Wisata di Stone Garden Kabupaten Bandung Barat. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 19-24.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 18-21.



© 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



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Haris Lathif Masrur lahir pada tanggal 17 Oktober 2000 di Jakarta Selatan. Penulis adalah anak ke dua dari tiga bersaudara yang besar dan tinggal di Tebet, Jakarta Selatan. Penulis lulus dari bangku sekolah dasar di SDN 05 Tebet Barat, kemudian lulus dari SMPN 73 Jakarta, dan lulus dari SMAN 26 Jakarta. Pada saat ini penulis tengah berjuang untuk mendapatkan gelar Diploma empat di 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Data Hasil Uji Beta User

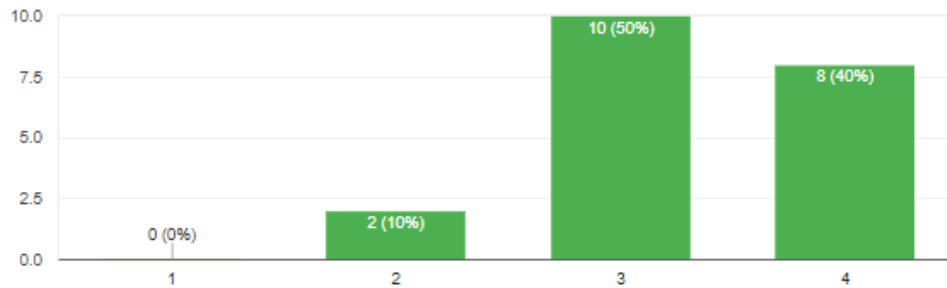
Hak Cipta :

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

Tampilan menu pada petunjuk aplikasi tersebut mudah dipahami.

[Copy](#)

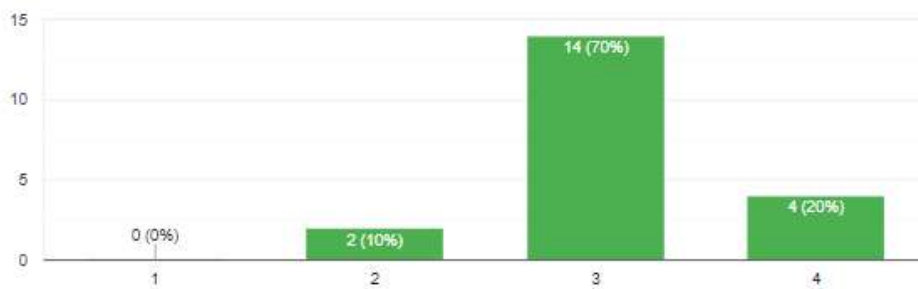
20 responses



Kualitas aset objek 3D pada aplikasi tersebut menarik.

[Copy](#)

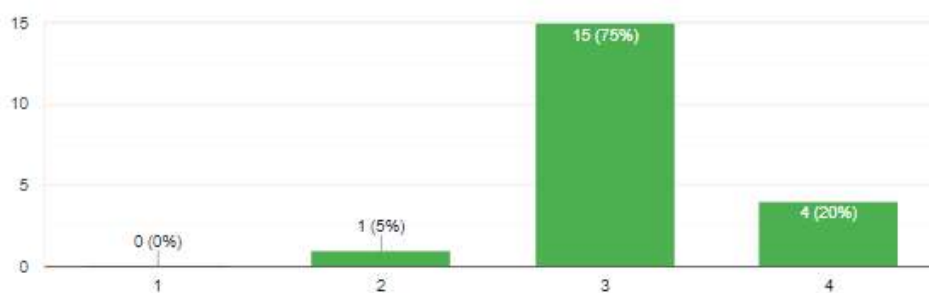
20 responses



Tampilan Motion graphic logo Dopas Creative terlihat Menarik.

[Copy](#)

20 responses





Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

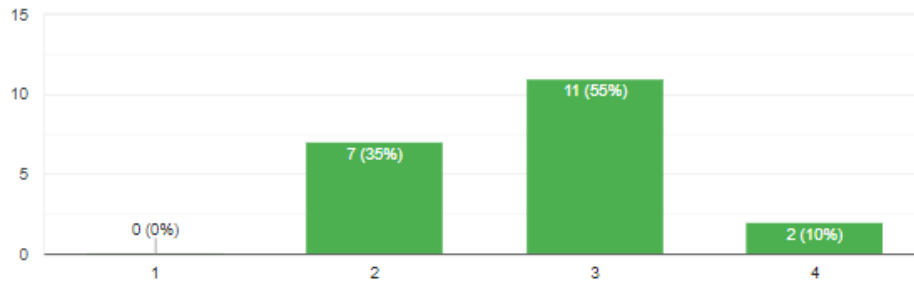
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan 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

Bentuk aset 3D bangunan sudah terlihat nyata atau realis

[Copy](#)

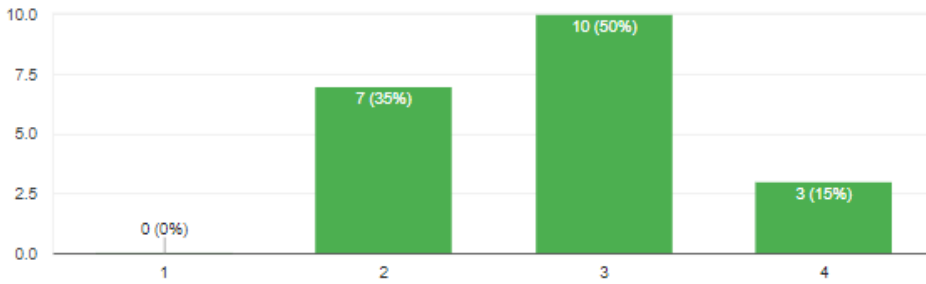
20 responses



Bentuk 3D objek (benda-benda) sudah terlihat nyata atau realis

[Copy](#)

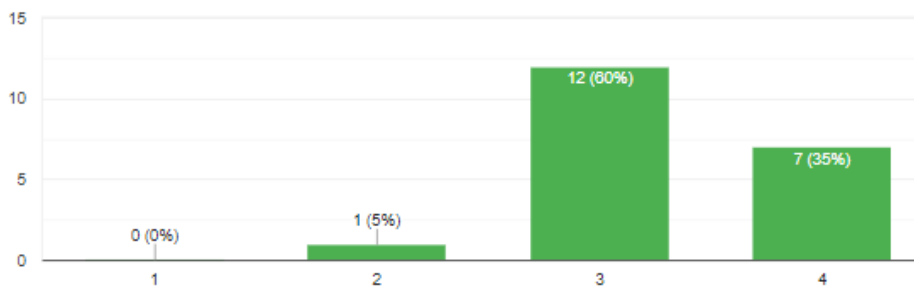
20 responses



Tata letak dan penempatan objek 3D sudah tertata dengan rapih

[Copy](#)

20 responses





Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

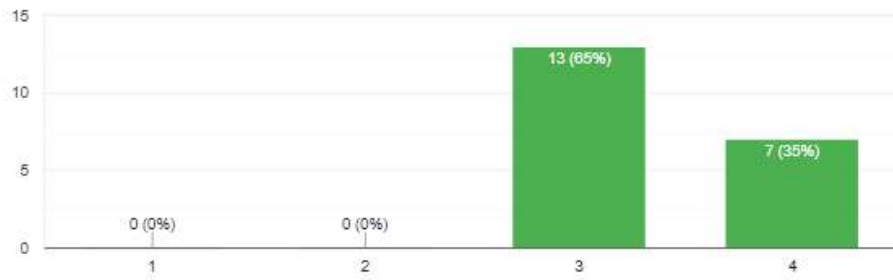
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik atau tinjauan satu 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

Bentuk karakter Dopy pada aplikasi terlihat menarik.

[Copy](#)

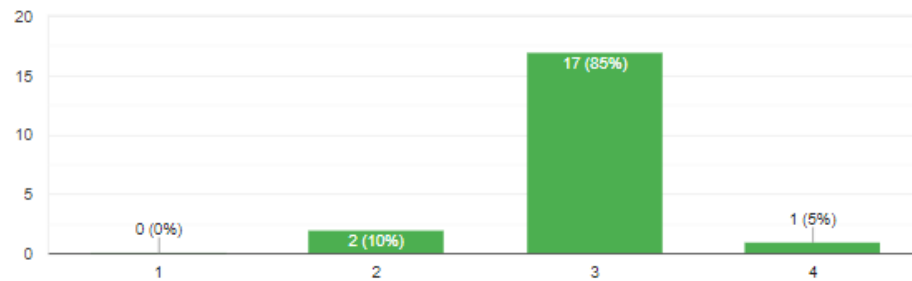
20 responses



Pencahayaan ruangan dan objek pada aplikasi sudah baik.

[Copy](#)

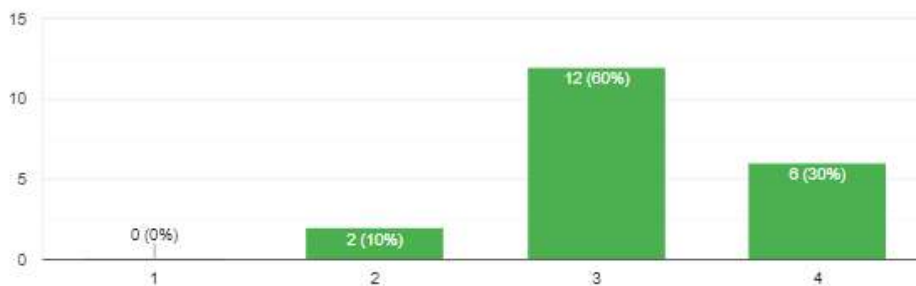
20 responses



Dengan aplikasi tersebut, anda dapat memahami detail pekerjaan apa saja yang dikerjakan oleh Dopas Creative.

[Copy](#)

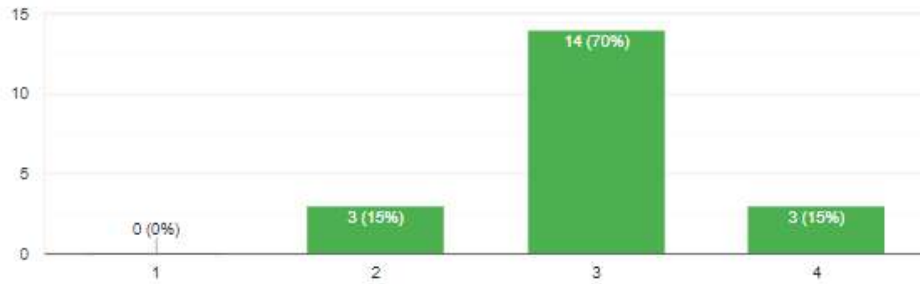
20 responses





Setelah menggunakan aplikasi tersebut apakah membuat anda lebih tertarik untuk mengenal lebih jauh Dopas Creative.

20 responses



© 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





Wawancara Pihak Dopas Creative

P : Penulis

I : Ilham Unggul Prasetyo (Founder Dopas Creative)

| Keterangan | Manuskrip Wawancara |
|------------|---|
| P | Selamat malam Pak Ilham, boleh minta waktunya sebentar untuk wawancara? |
| I | Ya blh... |
| P | <ul style="list-style-type: none"> Baik akan saya mulai kirim pertanyaa-pertanyaannya ya Pak Apa itu PT Dope Agency Service? |
| I | Jadi begini mas Haris, PT Dope Agency Service ini merupakan usaha/bisnis marketing agency yang membantu memenuhi kebutuhan client dalam hal menghadapi pemasaran era digital. |
| P | Saat ini, media informasi dan promosi yang dimiliki Dopas Creative seperti apa? |
| I | Untuk saat ini masih terbatas di website dan social media. |
| P | Permasalahan atau kendala apa saja yang dialami Dopas Creative dalam menghadapi klien? |
| I | Permasalahan utama saat ini adalah edukasi untuk client, sehingga kami membutuhkan media informasi lain untuk memperkenalkan perusahaan ini dengan cara yang lebih menarik seperti virtual tour. |
| P | Kenapa memilih Virtual Tour sebagai media informasi dan promosi PT Dope Agency Service? |
| I | <ul style="list-style-type: none"> Melihat data perkembangan VR dan AR di 5 tahun kedepan, kami merasa ada baiknya jika perusahaan ini sudah memiliki persiapan yang kuat untuk menghadapi era tersebut. Bagi kami, virtual tour adalah langkah awal perusahaan ini untuk bisa dikembangkan di kemudian hari. |
| P | Apa benefit yang diharapkan dari aplikasi virtual tour ini? |

Hak Cipta :

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

| | |
|---|---|
| I | Benefit yang diharapkan adalah adanya media yang lebih interaktif kepada client sehingga dapat memberikan kedekatan emotional dalam customer journey. |
| P | Aplikasi ini akan dibuat seperti apa? |
| I | Kami membutuhkan untuk platform android, size yang relatif kecil, dan terdapat maskot serta video motion graphic sebagai bumper. |
| P | Informasi apa saja yang akan dimuat di aplikasi ini? |
| I | Secara garis besar ada dua informasi yang ingin kami sampaikan. Informasi yang memperkenalkan perusahaan ini, diantaranya latar belakang perusahaan, get to know with our team, portofolio, dan value perusahaan. Kedua, Informasi yang mengedukasi client, seperti konsultasi resource yang digunakan untuk kebutuhan tertentu baik sumber daya manusia, jumlah alat, dan proses pengerjaan. |
| P | Ruangan dan objek apa saja yang akan divisualisasikan? |
| I | Ruangan lobby, studio edit, studio foto/produksi, meeting room, warehouse. Sedangkan objek yang dibutuhkan meliputi benda2 yang ada di area dopas creative. |
| P | Maskot seperti apa yang dibutuhkan Dopas Creative? |
| I | Video animasi 2D pendek yang terbentuk dari logo Dopas Creative |
| P | Bagaimana cara penyebaran aplikasi ini nantinya? |
| I | Aplikasi ini nantinya akan di upload di website dan social media kami, sehingga client bisa dengan mudah mendownloadnya. |
| P | <ul style="list-style-type: none"> • Oke pak itu saja pertanyaan saya • Terima kasih atas waktunya |
| I | Ya sama2.... |



© 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

CURRICULUM VITAE



HILMI KURNIA MUHAMMAD

0.1 EDUCATION

2014 BACHELOR INI MULTIMEDIA
2018 Politeknik Negeri Jakarta

2018 COMPLETION ON 3D CHARACTER ANIMATION PROFESSIONAL COURSE
2019 Enspire School of Digital Art

0.2 SKILLS

SOFTWARE

Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Adobe After Effects
Adobe Premiere Pro
Autodesk Maya
Spine 2D

SPECIALIZATION

Graphic Design
Motion Graphics
3D Animation
Character Animation
Video Editing

0.3 WORK EXPERIENCE

2017 FREELANCE
Multimedia Freelance

Working on freelance projects related to the multimedia field. Such as graphic design, motion graphics animation, video production, animation creation, and editing.

2019 MYTHOLOGIC STUDIO
3D Animator

Working on character and non-character animation for animated series. Also involved in layout creation and participates in mentoring junior members. Apart from that, I am also involved in educational and training programs organized by the studio.

2018 CIRCLEDOO INDONESIA
2018 Content Designer

Create multimedia content for social media, which includes graphics and videos. The content created is quite diverse, ranging from non-animation to animation. So I was involved and learned many content creation techniques, such as video production, motion graphics, etc. I was also involved in planning content concepts with social media strategists.

MOBILE
+628969999901

EMAIL
hilmikurnia@gmail.com

ADDRESS
Komp. Wisma Harapan 2
Mekarsari, Cimanggis
Depok

SOCIALS
 Hilmi Kurnia
 Hilmi Kurnia



© 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

DIMAS SUKMA PRADANA

CURRICULUM VITAE



CONTACT

 @dimasukma

 +62 857 7168 2024

 dimasukma0000@gmail.com

SKILL

 ADOBE PHOTOSHOP

 ADOBE AFTER EFFECT

 ADOBE PREMIERE

 BLENDER 3D

 UNITY 3D

LANGUAGES

BAHASA INDONESIA

ENGLISH

HOBBIES

 **PROFILE**

Saya seorang mahasiswa Program Studi Game Technology pada salah satu Politeknik di Jakarta. Saya sangat tertarik pada perkembangan teknologi khususnya di bidang CGI (Computer Generated Imagery).

 **EDUCATION**

- ▶ 2013 - 2016 SMKN 1 Depok
SMK dengan Jurusan Multimedia mempelajari Editing, Fotografi, Scripting, dan lain lain.
- ▶ 2016 - 2020 Politeknik Negeri Media Kreatif
Kuliah dengan Prodi Game Technology mempelajari pembuatan Game, mulai dari pembuatan aset, sampai Pemrograman dengan Unity.
- ▶ 2020 - sekarang
Production House di Surabaya sebagai Game Developer

 **EXPERIENCE**

- ▶ 2018 - 2019 Intern di Orion Digital sebagai 3D Generalist
Internship pada salah satu Production House di Surabaya sebagai Junior 3D Generalist
- ▶ 2019 - 2020 Freelance Social Media Graphic Design
MPL Indonesia
Mengerjakan desain grafis untuk sosial media di salah satu event e-sports terbesar yaitu Mobile Legends Professional League ID
- ▶ 2020 - Sekarang
Production House di Surabaya sebagai Game Developer

Foto Wawancara dengan pihak Dopas Creative



© 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

