



**PEMBUATAN *ASSET ENVIRONMENT* PADA ANIMASI 3D
INTERAKTIF DENAH POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

LAPORAN SKRIPSI

Yunan Anriyadi Bigie

4617040031

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

2021



**PEMBUATAN *ASSET ENVIRONMENT* PADA ANIMASI 3D
INTERAKTIF DENAH POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

LAPORAN SKRIPSI

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

Yunan Anriyadi Bigie

4617040031

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

2021



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Yunan Anriyadi Bigie
NIM : 4617040031
Tanggal : 14 Juli 2021
Tanda Tangan : 

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Yunan Anriyadi Bigie
NIM : 4617040031
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan *Asset Environment* Pada Animasi 3D Interaktif Denah Politenik Negeri Jakarta

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Rabu, tanggal 14, bulan Juli, tahun 2021 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing : Yoyok Sabar Waluyo, S.S., M.Hum.
Penguji 1 : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds.
Penguji 2 : Fitria Nugrahani, S.Pd., M.Si.
Penguji 3 : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T.

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua

Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.

NIP 197802112009121003

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat waktu. Tidak lupa pula shalawat senantiasa tercurahkan bagi Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Politeknik di Politeknik Negeri Jakarta. Skripsi ini membahas tentang pembuatan *asset environment* 3D pada animasi 3D interaktif denah Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Mauldy Laya, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta;
2. Bapak Iwan Sonjaya, selaku ketua Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital;
3. Bapak Yoyok Sabar Waluyo, selaku dosen pembimbing yang telah menyisihkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi;
4. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan material dan moral;
5. Sahabat dan rekan penulis yang ikut membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Namun begitu, penulis berharap bahwa laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa dan sekaligus menambah pengetahuan dan pengembangan ilmu dikemudian hari.

Depok, 14 Juli 2021

Penulis

Yunan Anriyadi Bigie



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Skripsi ini diajukan oleh,

Nama : Yunan Anriyadi Bigie
NIM : 4617040031
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty - Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pembuatan *Asset Environment* Pada Animasi 3D Interaktif Denah Politeknik Negeri Jakarta

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok, Pada tanggal: 14 Juli 2021

Yang menyatakan,

(Yunan Anriyadi Bigie)

*Karya Ilmiah: karya akhir makalah non seminar, laporan kerja praktik, laporan magang, karya profesi, dan karya spesial.

- 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Pembuatan *Asset Environment* Pada Animasi 3D Interaktif Denah Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Dewasa ini, penggunaan multimedia dalam penyampaian informasi sudah banyak digunakan dan dinilai efektif karena cara penyampaiannya yang lebih jelas dan lebih menarik perhatian. Multimedia mempunyai kemampuan untuk memberikan informasi secara efisien sesuai dengan kepentingan user. Penggunaan multimedia dalam penyampaian informasi sudah banyak dilakukan oleh berbagai bidang termasuk, bidang pendidikan. Tema dari animasi 3D interaktif yang dipilih adalah animasi denah mengingat Informasi mengenai lembaga pendidikan tinggi itu sendiri pun perlu diketahui dengan jelas terutama kepada calon mahasiswa/mahasiswa baru karena mereka masih awam dengan lingkungan kampusnya. Politeknik Negeri Jakarta memiliki banyak gedung dan memiliki luas yang cukup besar yang harus dikenali oleh seluruh civitas akademiknya. Informasi mengenai gedung dan tata letak gedung tersebut dapat disampaikan oleh produk multimedia. Dalam pembuatannya, animasi 3D interaktif denah memerlukan asset environment sebagai unsur yang paling utama dan yang paling penting agar informasi tentang denah dan tata letak bangunan Politeknik Negeri Jakarta tersampaikan dengan baik. Metode yang digunakan pada pembuatan animasi 3D interaktif ini adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Pengujian dilakukan kepada para calon mahasiswa/mahasiswa baru, dan didapatkan hasil bahwa animasi 3D interaktif denah Politeknik Negeri Jakarta ini memiliki visualisasi yang mirip dengan realitanya ditunjukkan dengan hasil kuesioner. Hasil yang didapatkan menunjukkan hasil dengan rentang 84% - 90,6% yang jika dilihat pada skala interpretasi menunjukkan Sangat Setuju.

Kata kunci: animasi 3D interaktif, multimedia, asset environment, denah, 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 dari Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Metode Pelaksanaan Skripsi.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Video	6
2.1.1 Video Interaktif.....	6
2.2 Animasi.....	6
2.2.1 Animasi 2D.....	7
2.2.2 Animasi 3D.....	7
2.3 Objek 3D	8
2.4 <i>Environment</i>	8
2.5 3D Modeling.....	9
2.6 <i>Texturing</i>	9
2.7 Blender	10
2.8 Lumion	10
2.9 Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	11
2.10 Politeknik Negeri Jakarta.....	12
2.11 Skala Likert	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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB III PERANCANGAN DAN REALISASI ATAU RANCANG BANGUN	15
3.1 Pembuatan Konsep	15
3.2 Perancangan Animasi 3D Interaktif	16
3.2.1 Perancangan Aset 3D	16
3.3 <i>Material Collecting</i>	17
3.3.1 Model Gedung	17
3.3.2 Model <i>Environment</i>	19
3.4 Realisasi Pembuatan Aset 3D	20
3.4.1 Pembuatan Model Gedung	21
3.4.2 Pembuatan <i>Environment</i>	27
3.4.3 <i>Texturing</i>	31
BAB IV PEMBAHASAN	35
4.1 Pengujian	35
4.2 Deskripsi Pengujian	35
4.3 Prosedur Pengujian	36
4.3.1 Prosedur <i>Alpha Testing</i>	36
4.3.2 Prosedur <i>Beta Testing</i>	36
4.4 Data Hasil Pengujian	36
4.4.1 Hasil <i>Alpha Testing</i>	37
4.4.2 Hasil <i>Beta Testing</i>	37
4.5 Analisis Data dan Evaluasi	41
4.5.1 Analisis <i>Alpha Testing</i>	41
4.5.2 Analisis <i>Beta Testing</i>	42
4.6 Distribusi	45
BAB V KESIMPULAN	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan Awal Blender	21
Gambar 3.2 Bentuk Dasar Gedung A (Teknik Mesin)	22
Gambar 3.3 Bagian Samping Gedung A Setelah Loop Cut Dan Bevel.....	22
Gambar 3.4 Seluruh Bagian Gedung A Setelah Loop Cut Dan Bevel.....	23
Gambar 3.5 Gedung A Setelah Proses Extrude	23
Gambar 3.6 Gedung A Setelah Penambahan Jendela Dan Pintu	24
Gambar 3.7 Proses Penambahan Jendela Dengan Modifier Array	25
Gambar 3.8 Gedung A Setelah Penambahan Atap	25
Gambar 3.9 Proses Awal Pembuatan Pendopo	28
Gambar 3.10 Bangunan Pendopo Teknik	28
Gambar 3.11 Pembuatan Papan Pengumuman	29
Gambar 3.12 Hasil Akhir Pendopo Teknik.....	29
Gambar 3.13 Gedung A (Teknik Mesin) Sebelum Texturing.....	31
Gambar 3.14 Proses Texturing Gedung A (Teknik Mesin).....	32
Gambar 3.15 Hasil Akhir Texturing Dari Gedung A (Teknik Mesin).....	33
Gambar 4.16 Grafik Pada Pernyataan Model 3D Gedung Sudah Jelas	43
Gambar 4.17 Grafik Pada Pernyataan Model 3D Environment Sudah Sesuai	43
Gambar 4.18 Grafik Pada Pernyataan Tekstur Model 3D Gedung Sudah Sesuai	44
Gambar 4.19 Grafik Pada Pernyataan Tekstur Model 3D Environment Sudah Sesuai	44

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Skor Skala Likert	14
Tabel 2.2 Kriteria Interpretasi	14
Tabel 3.3 Material Collecting Model Gedung	18
Tabel 3.4 Material Collecting Model Environment	19
Tabel 3.5 Tabel Model 3D Gedung Di Politeknik Negeri Jakarta.....	26
Tabel 3.6 Tabel Model 3D Environment Di Politeknik Negeri Jakarta.....	30
Tabel 3.7 Model 3D Gedung & Environment Di Politeknik Negeri Jakarta Setelah Proses Texturing	33
Tabel 4.8 Tabel Alpha Testing Kepada Tim Internal	37
Tabel 4.9 Tabel Skor Pada Skala Likert.....	39
Tabel 4.10 Skala Interpretasi.....	39
Tabel 4.11 Tabel Hasil Beta Testing Kepada Responden.....	40

**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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	L-1
Lampiran 2. Material Collecting	L-2
Lampiran 3. Model 3D Gedung di Politeknik Negeri Jakarta	L-3
Lampiran 4. Model 3D Gedung & Environment Di Politeknik Negeri Jakarta Setelah Proses Texturing	L-4
Lampiran 5. Ahli Modeling Arsitektur	L-5
Lampiran 6. Manuskrip <i>Beta Testing</i> dengan Ahli Modeling Arsitektur ...	L-6



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, penggunaan multimedia dalam penyampaian informasi sudah banyak digunakan dan dinilai efektif karena cara penyampaiannya yang lebih jelas dan lebih menarik perhatian. Multimedia adalah suatu media informasi yang menggabungkan unsur-unsur media yaitu teks, audio, gambar, animasi, dan video dalam satu bentuk kesatuan (Permadi & Saini, 2017). Penggabungan unsur-unsur multimedia ini dapat memengaruhi orang dalam bagaimana mereka merespon terhadap informasi yang disampaikan oleh penggunaan multimedia tersebut. Multimedia mempunyai kemampuan untuk memberikan informasi secara efisien sesuai dengan kepentingan user.

Penggunaan multimedia dalam penyampaian informasi sudah banyak dilakukan oleh berbagai bidang termasuk, bidang pendidikan. Lembaga pendidikan tinggi yang baik harus memiliki sistem informasi yang cukup, agar memberikan pelayanan prima kepada seluruh civitas akademika (mahasiswa, tenaga pengajar, pengelola maupun pemangku kepentingan lainnya di luar lembaga perguruan tinggi itu sendiri) (SEMIVA, 2020). Informasi mengenai lembaga pendidikan tinggi itu sendiri pun perlu diketahui dengan jelas terutama kepada calon mahasiswa/mahasiswa baru karena mereka masih awam dengan lingkungan kampusnya. Politeknik Negeri Jakarta memiliki banyak gedung dan memiliki luas yang cukup besar yang harus dikenali oleh seluruh civitas akademiknya. Informasi mengenai gedung dan tata letak gedung tersebut dapat disampaikan oleh produk multimedia.

Di dalam multimedia, salah satu komponen yang paling menarik dalam menyampaikan informasi yaitu animasi. Animasi adalah sekumpulan objek atau gambar yang disusun secara beraturan dan mengikuti alur yang telah ditentukan (Widyastuti & Wulanuari, 2020). Animasi dapat dikatakan juga sebagai visual yang dinamis atau beranjak yang disusun sedemikian rupa dengan menggunakan objek



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

tertentu. Dalam perkembangannya, animasi berkembang menjadi berbagai jenis namun, dari sekian banyak jenis animasi yang ada, animasi 3D merupakan jenis yang memiliki nilai lebih karena melibatkan ruang digital tiga dimensi. Animasi 3D memiliki tampilan visual yang memukau dan dapat mencuri perhatian penonton sehingga dalam pemanfaatannya, animasi 3D cukup efektif untuk menyampaikan informasi. Dalam proses pembuatannya, animasi 3D membutuhkan *asset* dalam bentuk ruang digital tiga dimensi. *Asset* yang dibutuhkan dan yang memiliki peran penting dari animasi 3D adalah latar visual atau *environment*. Latar visual atau *environment* memiliki peran penting, karena penonton dapat merasakan suasana yang sama dengan animasi yang ditonton.

Dalam mengembangkan daya tarik dari animasi 3D yang berfokus pada *environment*, maka dapat dilakukan improvisasi yaitu menjadikan animasi 3D ini video interaktif. Video interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik (Rahmatika, 2020). Interaksi yang tercipta antara pengguna dan media ini akan meningkatkan daya tarik yang lebih pada animasi yang tercipta. Animasi dengan interaksi antara pengguna dengan media akan membuat pengguna lebih fleksibel dalam mendapatkan informasi yang diinginkan. Pengguna dapat memilih sendiri informasi apa yang diinginkan dari animasi tersebut. Tema dari animasi 3D interaktif yang dipilih adalah animasi denah mengingat Politeknik Negeri Jakarta memiliki luas yang cukup besar dan memiliki banyak gedung yang harus dikenali. Dalam pembuatannya, animasi 3D interaktif denah memerlukan *asset environment* sebagai unsur yang paling utama dan yang paling penting agar informasi tentang denah dan tata letak bangunan Politeknik Negeri Jakarta tersampaikan dengan baik.

Pada penelitian ini, penulis akan membuat *asset environment* pada animasi 3D interaktif denah Politeknik Negeri Jakarta. Animasi 3D interaktif ini akan memberikan informasi tentang denah atau tata letak bangunan 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 dari Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan dalam latar belakang, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana membuat *asset environment* pada animasi 3D interaktif denah Politeknik Negeri Jakarta.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan *asset environment* 3D denah Politeknik Negeri Jakarta adalah:

- a. Pembuatan *asset environment* dalam bentuk ruang digital 3 dimensi.
- b. Pembuatan *asset environment* 3D menggunakan *software* Blender.
- c. Pembuatan *asset* 3D gedung tanpa *interior* meliputi semua gedung di Politeknik Negeri Jakarta kecuali gedung AA dan gedung Q
- d. Ditujukan kepada calon mahasiswa/mahasiswa baru.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari skripsi ini adalah membuat *asset environment* 3D denah Politeknik Negeri Jakarta untuk mendukung pembuatan animasi 3D interaktif denah Politeknik Negeri Jakarta.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari hasil penelitian skripsi ini adalah memberikan informasi yang sesuai mengenai tata letak *environment* dengan realita di lingkungan Politeknik Negeri Jakarta.

1.5 Metode Pelaksanaan Skripsi

Metode yang digunakan dalam pembuatan *asset environment* ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Menurut Luther (Binanto, 2010), MDLC dibagi berdasarkan enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design*



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).

a. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap ini adalah tahap pengonsepan dengan menentukan tujuan dari pembuatan *asset environment* 3D. Tujuan dan penggunaan akhir dari *asset environment* 3D ini akan berpengaruh kepada pencerminan dari identitas animasi yang dibuat. Pada tahap ini, tujuan yang ingin dicapai adalah membuat *asset environment* 3D Politeknik Negeri Jakarta dalam pembuatan animasi denah 3D Politeknik Negeri Jakarta.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap ini adalah tahap pembuatan spesifikasi atau gaya visual dari *asset environment* 3D yang dibuat. Tujuan dari tahap ini adalah pembuatan aset yang menyesuaikan dengan material dan mengacu pada konsep yang sudah dibuat.

c. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Pada tahap ini, bahan yang sudah dirancang akan dikumpulkan dapat berupa gambar sebagai acuan dari pembuatan *asset* bangunan dan *environment* 3D.

d. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan yang sudah dikumpulkan. Pada tahap ini, proses pembuatan *asset environment* berdasarkan acuan yang sudah disiapkan pada tahap sebelumnya. Tahap ini akan dilakukan menggunakan *software* Blender untuk pembuatan 3D *modelling* dan Lumion untuk tata letak dan *texturing*.

e. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* (pengujian) adalah tahap pengujian setiap *asset* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya untuk dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini terdapat dua tahap yaitu, tahap pengujian alpha (*alpha testing*) dan tahap pengujian beta (*beta testing*) dimana *asset* 3D dan tata letak tersebut akan di evaluasi.

f. *Distribution* (Pendistribusian)

Tahap ini adalah tahap dimana *asset* tersebut disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini adalah tahap dimana model 3D sudah selesai dan telah di *texturing* dan telah ditambahkan *environment* yang akan dilanjutkan untuk penganimasian.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengerjaan skripsi yang berjudul “Pembuatan *asset environment* pada animasi 3D interaktif denah Politeknik Negeri Jakarta” dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pembuatan *asset environment* pada penelitian ini telah berhasil menghasilkan objek 3D yang sesuai dengan keperluan animasi 3D interaktif. *Environment* yang dibuat adalah model 3D gedung dan *environment* yang ada di Politeknik Negeri Jakarta. Tekstur pada model 3D gedung dan *environment* juga telah sesuai dengan kebutuhannya.
- b. Metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) telah sukses membantu pembuatan *asset environment* untuk keperluan pembuatan animasi 3D interaktif denah Politeknik Negeri Jakarta.
- c. Teknik *Constructive Solid Geometry (Primitive Modeling)* pada pembuatan *asset environment* adalah teknik yang sesuai dengan objek-objek yang dibuat seperti, model 3D gedung dan *environment*.
- d. *Alpha testing* yang dilakukan kepada tim internal yaitu *asset* 3D berupa model gedung dan *environment* yang dibuat untuk keperluan animasi 3D interaktif denah Politeknik Negeri Jakarta sudah sesuai dengan referensi dan kebutuhan.
- e. *Beta testing* yang dilakukan kepada ahli yaitu model 3D gedung dan *environment* yang digunakan di animasi 3D interaktif denah Politeknik Negeri Jakarta sudah sesuai dengan kebutuhannya.
- f. *Beta testing* yang dilakukan kepada responden berupa pengisian kuesioner telah menunjukkan hasil dengan rentang 84% - 90,6% yang jika dilihat pada skala interpretasi menunjukkan Sangat Setuju (SS). Berdasarkan hal tersebut, *asset* model 3D berupa gedung dan *environment* yang telah dibuat telah tervisualisasi dengan baik dan penerapan tekstur yang ada pada model 3D tersebut sudah sesuai.

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

5.2 Saran

Dari pelaksanaan pengerjaan skripsi, terdapat beberapa saran yang dapat dilakukan penulis maupun untuk penelitian selanjutnya.

- a. Pembuatan model 3D sebaiknya menggunakan Teknik Polygonal Modeling (*Sculpt Modeling*) dibandingkan Teknik Primitive Modeling (*Solid Geometry Modeling*) karena Teknik Polygonal Modeling (*Sculpt Modeling*) dapat membuat suatu objek standar menjadi lebih kompleks dengan relatif waktu yang lebih cepat sehingga *detail* pada model 3D dapat terlihat lebih realistis.
- b. Teksturing pada model 3D dapat dilakukan pada *software* Blender, sehingga tidak bergantung pada *library* yang hanya ada pada *software* Lumion saja
- c. Pemberian *tekstur* dapat dilakukan lebih rinci dengan memisahkan *mesh* sehingga *tekstur* dari model 3D tidak datar atau *flat*.
- d. Penulis perlu memperbanyak referensi dalam pembuatan model 3D sehingga model 3D yang dibuat dapat lebih baik lagi dan lebih realistis.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk memperdalam penelitian selanjutnya dengan menggunakan skala pengukuran setiap gedung dan *environment* yang ada di 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Suprianto, D. & Muslimin, I., 2017. Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan Smartphone Berbasis Android. *SMATIKA Jurnal*, 7(2), p. 28.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Beck, J., 2008. *The Art of Madagascar Escape 2 Africa*. United Kingdom: Insight Editions.
- Christman Toding, A. S. M. L. D. J. M., 2017. Pembuatan Animasi 3 Dimensi Perbedaan Sampah Organik dan Anorganik untuk Anak-Anak. *E-Journal Teknik Informatika*, 12(1).
- David S. Ebert, F. K. M. D. P. K. P. J. C. H. S. W., 2003. *Texturing & Modeling : A Procedural Approach*. s.l.:Morgan Kaufmann.
- Eliseev, M., Tomchinskaya, T., Lipenkov, A. & Blinov, A., 2017. Using 3D-modeling Technologies to Increase Road Safety. *Transportation Research Procedia*, Volume 20, pp. 171-179.
- Enterprise, J., 2020. *Dasar-Dasar Animasi Komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputering.
- Fauzi, M., 2019. Penggunaan Teknik Blueprint pada Pemodelan Objek 3D. *Jurnal Teknik Informasika Kaputama*, 3(1), p. 35.
- IDS. (2016, November 25). *Memahami Lebih Dalam Pengertian Animasi 3D*. Diambil kembali dari IDS International Desain School: <https://idseducation.com/memahami-lebih-dalam-pengertian-animasi-3d/>
- Izzati, U. N., 2018. Pembuatan Anatomi Gigi Manusia Berbasis 3D Modeling pada PT. Penerbit Erlangga. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 2(3), p. 106.
- Jurusan Geografi FMIPA-UI, P. P. G. T. F. K. G. 1., n.d. *Geografi dan Penerapannya dalam Pembangunan Wilayah*. s.l.:s.n.
- KBBI Daring, (2016). *animasi*. Diambil kembali dari KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/animasi>
- KBBI Daring, (2016). *denah*. Diambil kembali dari KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/denah>

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Latu Arifian Priyono, P. P. P. S. G. G. K. W., 2020. PENERAPAN PRINSIP ANIMASI DALAM PENCIPTAAN ANIMASI 3D "KEPITING". *Journal of Animation & Games Studies*, 6(1).
- Maiyana, E., 2018. Pemanfaatan Android dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains dan Informatika*, 4(1), p. 56.
- Mariana, Y., 2017. FILM ANIMASI 3D JURNALIS SINDO. *BESAUNG JURNAL SENI DESAIN DAN BUDAYA*, 2(1).
- Mustika, Sugara, E. P. A. & Pratiwi, M., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *JOIN (Jurnal Online Informatika)*, 2(2), pp. 121-126.
- Permadi, A. S. & Saini, M., 2017. UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PESERTA DIDIK. *BITNET: JURNAL PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI*, 2(2), pp. 20-26.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R. & Putra, P. B. A. A., 2019. Pengembangan Aplikasi Kuisisioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), p. 129.
- Rahmatika, R., 2020. *Kumparan*. Diambil kembali dari Kumparan: <https://kumparan.com/rizqi-rahmatika/video-interaktif-cara-kreatif-guru-dalam-masa-pembelajaran-jarak-jauh-pjj-1uaC0SBcZfv/full>
- Ramdhaniati, M. & Mulyanti, B., 2021. Lumion Animation For Digital Learning: Is it applicable in both Industrial and educational contexts?. *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*, 1098(2), p. 022113.
- Rony, M. (2019). Product Visualization Using Computer Generated Imagery, Developing 3D Models, Animation, Texturing and Audio.
- Santoso, E. J., 2013. *Bikin Video dengan Kamera DSLR*. 1st ed. Jakarta: MediaKita.
- Script, I., 2007. *Teknik Mudah Membuat Animasi Fantastis*. Jakarta: PT TransMedia.
- Script, I., 2007. *Teknik Mudah Membuat Animasi Fantastis*. Jakarta: PT TransMedia.
- Semiva, 2020. *Semiva*. Diambil kembali dari Semiva: <https://sevima.com/indikator-penting-untuk-peningkatan-akreditasi-perguruan-tinggi/>
- Semiva, 2020. *Semiva*. Diambil kembali dari Semiva: <https://sevima.com/pentingnya-sistem-informasi-manajemen-perguruan-tinggi-berbasis-ict/>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Suwandi, E., Imansyah, H. F. & Dasril, H., 2019. Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome. *Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura*, 1(1).
- Syaparuddin, S. & Elihami, E., 2020. PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI VIDEO PADA PEMBELAJARAN PKn DI SEKOLAH PAKET C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), p. 188.
- Tedy, 2020. *Milenialjoss*. Diambil kembali dari Milenialjoss: <https://milenialjoss.com/pengertian-animasi-2d-dan-3d/>
- Wardani, R. K. & Syofyan, H., 2018. Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), p. 373.
- Widyastuti, H. & Wulanuari, S., 2020. MEIDA PEMEBELAJARAN ANIMASI INTERAKTIF MENGENAL KEB UDAYAAN NUSANTARA. *Jurnal Gaung Informatika*, Volume 1, p. 13.
- Willsen, L., 2017. *Cepat Mahir Membuat Film Animasi 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputerindo.
- Wright, J. A., 2005. *Animation Writing and Development, : From Script Development to Pitch*. 1st ed. Burlington: Elsevier.
- Yudistira, L., Rotinsulu, Wowor, H. F. & Karouw, S. D., 2015. Animasi 3D Sosialisasi Penanganan Rabies pada Masyarakat dengan Waterfall yang Disederhanakan. *e-journal Teknik Elektro dan Komputer*, 4(4), p. 33.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Yunan Anriyadi Bigie

Lahir di Bandung, 27 Februari 1999. Anak ketiga dari tiga bersaudara. Bertempat tinggal di Kp. Katapang wetan no.3 rt 002 rw 006. Lulus dari SD Sukamenak V 2010, Pesantren Persatuan Islam Bandung tahun 2013, SMAN 17 Bandung tahun 2016. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi D-IV Teknik Multimedia Digital pada tahun 2017.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta









© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta







No	Nama	Visualisasi	Sumber
1	Gedung A		Pribadi
2	Gedung B		Pribadi
3	Gedung C		Pribadi
4	Gedung D		Pribadi



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta






5	Gedung E		Pribadi
6	Gedung F		Pribadi
7	Gedung G		Pribadi
8	Gedung H		Pribadi
9	Gedung I		Pribadi
10	Gedung J		Google street view



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 kritis atau tinjauan satu 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

11	Gedung K		Pribadi
12	Gedung L		Pribadi
13	Gedung M		Pribadi
14	Gedung N		Pribadi
15	Gedung O		<i>Google street view</i>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

16	Gedung P		Pribadi
17	Gedung R		Pribadi
18	Gedung S		Pribadi
19	Gedung T		Pribadi
20	Gedung U		Pribadi
21	Gedung X		Pribadi



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



22	Gedung Y		Pribadi
23	Gedung Z		Pribadi
24	Gedung BB		Pribadi
25	Masjid		Pribadi



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

26	Tempat Parkir		Pribadi
27	Perpustakaan		Pribadi





© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Visualisasi Gedung	Nama
1		<p>Gedung B (Teknik Sipil)</p>
2		<p>Gedung C (Workshop Teknik Elektronika)</p>
3		<p>Gedung D (Teknik Elektro)</p>
4		<p>Gedung E (Gedung Serba Guna)</p>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

5		<p>Gedung F (Akuntansi)</p>
6		<p>Gedung G (Workshop Teknik Telekomunikasi)</p>
7		<p>Gedung H (Administrasi Bisnis)</p>
8		<p>Gedung I (Workshop Teknik Listrik)</p>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

9		<p>Gedung J (Administrasi Jurusan)</p>
10		<p>Gedung K (Workshop Teknik Konversi Energi)</p>
11		<p>Gedung L (Workshop Teknik Mesin)</p>
12		<p>Gedung M (Workshop Las)</p>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

13		<p>Gedung O (Workshop Teknik Sipil Timur)</p>
14		<p>Gedung P (Laboratorium Teknik Sipil) dan Gedung N (Workshop Teknik Sipil Barat)</p>
15		<p>Gedung R (Locker)</p>
16		<p>Gedung S (Locker)</p>

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

17		Gedung T (Bank Mini)
18		Gedung U (Pusat Kegiatan Mahasiswa)
19		Gedung X (Kantin)
20		Gedung Y (Workshop Alat Berat)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

21		<p>Gedung Z (Teknik Grafika dan Penerbitan)</p>
22		<p>Gedung BB (Kearsipan)</p>
23		<p>Masjid</p>
24		<p>Tempat Parkir</p>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta







Lampiran 4. Model 3D Gedung & Environment Di Politeknik Negeri Jakarta
Setelah Proses Texturing



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Visualisasi	Nama
1		Gedung B (Teknik Sipil)
2		Gedung C (Workshop Teknik Elektronika)
3		Gedung D (Teknik Elektro)
4		Gedung E (Gedung Serba Guna)




Lampiran 4. Model 3D Gedung & Environment Di Politeknik Negeri Jakarta
Setelah Proses Texturing (lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

5		Gedung F (Akuntansi)
6		Gedung G (Workshop Teknik Telekomunikasi)
7		Gedung H (Administrasi Bisnis)
8		Gedung I (Workshop Teknik Listrik)





Lampiran 4. Model 3D Gedung & Environment Di Politeknik Negeri Jakarta
Setelah Proses Texturing (lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

9		<p>Gedung J (Administrasi Jurusan)</p>
10		<p>Gedung K (Workshop Teknik Konversi Energi)</p>
11		<p>Gedung L (Workshop Teknik Mesin)</p>
12		<p>Gedung M (Workshop Las)</p>





Lampiran 4. Model 3D Gedung & Environment Di Politeknik Negeri Jakarta
Setelah Proses Texturing (lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

13		Gedung O (Workshop Teknik Sipil Timur)
14		Gedung P (Laboratorium Teknik Sipil) dan Gedung N (Workshop Teknik Sipil Barat)
15		Gedung R (Locker)
16		Gedung S (Locker)

Lampiran 4. Model 3D Gedung & Environment Di Politeknik Negeri Jakarta
Setelah Proses Texturing (lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

17		Gedung T (Bank Mini)
18		Gedung U (Pusat Kegiatan Mahasiswa)
19		Gedung X (Kantin)
20		Gedung Y (Workshop Alat Berat)

Lampiran 4. Model 3D Gedung & Environment Di Politeknik Negeri Jakarta
Setelah Proses Texturing (lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

21		<p>Gedung Z (Teknik Grafika dan Penerbitan)</p>
22		<p>Gedung BB (Kearsipan)</p>
23		<p>Masjid</p>
24		<p>Tempat Parkir</p>





Lampiran 4. Model 3D Gedung & Environment Di Politeknik Negeri Jakarta
Setelah Proses Texturing (lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

25		Perpustakaan
26		Landmark Politeknik Negeri Jakarta
27		Taman Administrasi Niaga
28		Logo Politeknik Negeri Jakarta di depan Gedung Q

Lampiran 4. Model 3D Gedung & Environment Di Politeknik Negeri Jakarta
Setelah Proses Texturing (lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

29		Kolam Politeknik Negeri Jakarta
30		Payung Sipil

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Data Pribadi

Nama	:	Rachmat Nurhadi, S.P.
Jenis Kelamin	:	Laki-laki
Tempat dan Tanggal Lahir	:	Jakarta, 4 Mei 1980
Alamat	:	Pakuan Regency Linggabuana G6 No 14, Bogor Hp. : 081317633599
Status	:	Menikah
Agama	:	Islam
Bahasa	:	Indonesia, English
Kemampuan Komputer	:	Microsoft Office, Photoshop, AutoCAD, Sketchup
Email	:	nurhadirachmat@gmail.com www.ardisiadesign.com

Pendidikan

1998 - 2004	:	Program Studi Arsitektur Lanskap, Departemen Budidaya Pertanian, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor (IPB)
-------------	---	---

Pengalaman Kerja

2001	:	<p>Studio Pro Arsitektur Lansekap IPB Arsitek Lansekap di beberapa proyek antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lansekap Gedung Statistik IPB - Taman Rumah di Perumahan Taman Yasmin, Bogor <p>Anggota Tim Survey dan Pemetaan dalam proyek:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agribusiness Centre, Parung, Bogor, Jawa Barat - Hutan kota Cianjur, Cianjur, Jawa Barat
2002 - 2003	:	<p>Program Studi Arsitektur Lansekap, IPB Asisten Dosen dalam mata kuliah:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perancangan I (D3) - Perancangan (S1) - Pengantar Perancangan (S1)
2003	:	<p>PT. Indoero Kharisma Asisten Arsitek Lansekap dalam Proyek Master Plan Kebun Raya Purwodadi</p>
2004	:	<p>Lawang Ijo Landscape Contractor Arsitek Lansekap di beberapa proyek antara lain :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Citra Garden Medan, Sumatra Utara - Citra Garden Surabaya, Jawa Timur - Malang Town Square, Malang, Jawa Timur - Taman Villa Meruya, Jakarta - House of Bellezza, Jakarta - Bukit Modern, Jakarta - Bukit Cimanggu Villa, Bogor, Jawa Barat



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2005 - 2011 : **Oemardi_zain Landscape Consultant**
Arsitek Lansekap dan 3D Artist di beberapa proyek antara lain:

- Sekolah Internasional Al Azhar, Kota Baru Parahyangan, Padalarang Bandung
- Graha Raya Sport Centre, Bintaro, Tangerang
- Cluster Emerald Hill, Bintaro, Tangerang
- Grand Sudirman, Balikpapan, Kalimantan Selatan
- Puri Botanical Residence, Kebon Jeruk, Jakarta
- Delta Mas CBD, Cikarang
- Royal Residence, Surabaya
- Pusat Grosir Senen Jaya, Jakarta
- Rasuna Epicentrum, Jakarta
- BSD Marketing Office, BSD, Tangerang
- Paramount Serpong, Tangerang
- Orchard Walk, Bogor Nirwana Residence, Bogor

2007 - Sekarang : **Ardleladesign Landscape & 3D Visual**
 Beberapa proyeknya antara lain :

- Kebun raya Karawang (3D rendering)
- Taman Wisata Keluarga, Purwakarta (3D rendering)
- Pabrik PT. BAI (Landscape Design & 3D rendering)
- Rorotan Kirana Sisi Kali Gendong (PT.Nusa Kirana)
- Cluster Emerald View (Landscape Design & 3D rendering)
- Cluster Gracia (Landscape Design & 3D rendering)
- Villa @ Bogor Nirwana Residence (CV. Kilawan Alam Hijau)
- Cluster Melia Grove Bintaro Jaya
- Cluster BUKit Permata Jaya, Semarang
- Cluster Kebayoran Village Extent, Bintaro Jaya
- Cluster Fiera Residence, Bintaro jaya
- Casa Harmony, Bogor Nirwana Residence
- Cyberpark Residence, Bogor
- Malang Housing 3D Visual
- Jungleland Zona Explora Planting Design
- Waterpark @ Mekar Sari Planting Design
- Kantor Walikota dan DPRD Kota Magelang

Organization Experiences

2001-2003 : Studio Pro Arsitektur Lansekap IPB

Contest Experiences

2003 : Peserta 11th *IFLA Eastern Regional Conference 2002 Student Design Competition in Putra World Trade Centre (PWTC) Kuala Lumpur, Malaysia.*


2003 : Juara I dalam lomba disain taman rumah di Bogor yang diselenggarakan oleh PT. Urbanindo Modul Utama.

2005 : Tim Terbaik ke-5 dalam Sayembara Perencanaan Jatinegara, diadakan oleh BAPEKO Jakarta Timur

2006 : Tim Terbaik ke-1 dalam Sayembara Taman Kota Cimahi, diadakan oleh Pemda Cimahi

2009 : Anggota Tim Terbaik Ke-2 dalam Sayembara Taman Awi Panglipuran, Kota Baru parahyangan

Tertanda :


 Fachmat-Nurhadi, SP



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Manuskrip *Beta Testing* dengan Ahli Modeling Arsitektur

Narasumber : Rachmat Nurhadi, S.P.

Hari/Tanggal : Minggu, 25 Juli 2021

Pewawancara : Yunan Anriyadi Bigie

Keterangan :

Q : Pewawancara

A : Narasumber

Q: Assalamualaikum Pak Rachmat, saya Yunan Anriyadi Bigie mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta ingin melakukan wawancara dengan bapak perihal model 3D yang saya buat untuk keperluan skripsi saya. Animasi ini merupakan skripsi kelompok saya dan saya disini bertugas membuat model 3D nya. Animasi ini adalah animasi 3D interaktif yang menjelaskan tentang denah Politeknik Negeri Jakarta yang meliputi gedung-gedung yang ada di kampus dan informasi singkatnya (menunjukkan animasi 3D interaktif).

A: Interaktif disini berarti interaksinya dua arah ya?

Q: Iya pak, animasi ini memiliki interaksi dua arah. Jadi bapak bisa klik animasinya untuk memilih gedung yang mana yang ingin bapak pilih untuk dilihat informasinya lebih lanjut.

Q: Dalam hal ini, ada beberapa pertanyaan yang ingin saya ajukan kepada bapak mengenai model 3D yang saya buat pada animasi 3D interaktif ini.

Q: Dalam animasi ini, apakah model 3D gedung & environment yang dibuat sudah tervisualisasi dengan jelas meskipun tidak menggunakan ukuran skala gedung yang sebenarnya?

A: Animasinya bagus, model 3D nya pun sudah cukup bagus, namun saya tidak bisa banyak berkomentar mengenai model 3D dalam bidang arsitektur karena kamu bukan bidangnya, tapi model 3D memang dapat dibuat tanpa harus menggunakan skala aslinya dan pada animasi ini yang tujuannya adalah informasi, maka model

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



3D memang tidak harus se realistik itu dan seperti yang saya bilang, kamu bukan bidangnya untuk mengukur setiap gedung yang akan dibuat.

Q: Dalam pemberian tekstur, apakah pemberian tekstur model 3D gedung & environment sudah sesuai?

A: Pemberian tekstur sudah cukup bagus namun dapat ditingkatkan lagi seperti pada bagian atap dari gedung ini (menunjuk ke salah satu model 3D gedung) dengan memisahkan tiap-tiap *mesh* pada model 3D agar tekstur tidak terlihat *flat* atau datar.

Q: Lalu, dalam teknik pembuatan, apakah model 3D gedung yang dibuat menggunakan Teknik *Constructive Solid Geometry* sudah sesuai?

A: Sudah sesuai, namun sebenarnya bisa ditingkatkan lagi dengan menggunakan Teknik *Sculpt Modeling* (Teknik *Polygonal Modeling*). Teknik itu merupakan teknik tingkat lanjut dari teknik yang kamu sebutkan, tekniknya yaitu layaknya memahat objek jadi detail model 3D dapat lebih terlihat jelas.

Q: Bapak sudah lihat semua model 3D nya, pertanyaan saya yang terakhir adalah menurut bapak sebagai ahli modeling arsitektur, apakah pemodelan gedung dan *environment* ini dibuat tanpa menggunakan ukuran atau skala aslinya diperbolehkan?

A: Semua tergantung tujuannya, jika tujuan animasi memang untuk arsitektur maka tidak diperbolehkan, namun dalam hal ini, tujuan dari animasi ini adalah untuk informasi dan penggunaan skala itu bukan bidang kamu maka pemodelan 3D tanpa menggunakan ukuran atau skala tidak masalah.

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta