



© 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



**PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF DAN MODELING  
INTERIOR PADA ANIMASI 3D INTERAKTIF DENAH  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**LAPORAN SKRIPSI**

**Annisa Auliya**

**4617040002**

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

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

**2021**



© 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



**PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF DAN MODELING  
INTERIOR PADA ANIMASI 3D INTERAKTIF DENAH  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**LAPORAN SKRIPSI**

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

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**Annisa Auliya**

**4617040002**

**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 : Annisa Auliya  
NIM : 4617040002  
Tanggal : 16 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 : Annisa Auliya  
NIM : 4617040002  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan Video Interaktif dan Modeling Interior  
Pada Animasi 3D Interaktif Denah Politeknik  
Negeri Jakarta

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Jum'at, tanggal 16,  
bulan Juli, tahun 2021 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing : Eriya, S.Kom., M.T. (  )  
Penguji 1 : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. (  )  
Penguji 2 : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. (  )  
Penguji 3 : Fitria Nugrahani, S.Pd., M.Si.. (  )

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



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpah rahmat dan karunia-Nya, skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Interaktif dan Modeling Interior pada Animasi 3D Denah Politeknik Negeri Jakarta” ini dapat penulis selesaikan dengan baik. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, tidak sedikit pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun material. Atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya 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. Ibu Eriya, 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 ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Berbagai kekurangan dan kesalahan mungkin pembaca temukan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diterima oleh penulis. Semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Depok, 16 Juli 2021

Annisa Auliya

### 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



## 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 : Annisa Auliya  
NIM : 4617040002  
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 Video Interaktif dan Modeling Interior Pada Animasi 3D  
Interaktif Denah Politeknik Negeri Jakarta

berserta 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: 16 Juli 2021

Yang menyatakan,

(Annisa Auliya)

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

### 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 Video Interaktif dan Modeling Interior Pada Animasi 3D Interaktif Denah Politeknik Negeri Jakarta

### ABSTRAK

*Seiring dengan perkembangan dunia kreatif yang terus berkembang, penyampaian informasi dapat dilakukan dengan menggunakan media – media seperti teks, gambar, audio, animasi dan video. Informasi yang disampaikanpun harus ditampilkan dengan menarik dan mudah dipahami agar informasi dapat dicerna dan dapat diterima dengan baik. Salah satu cara untuk menyampaikan informasi tersebut adalah dengan menggunakan animasi 3D interaktif. Animasi 3D interaktif ini mengambil tema mengenai denah kampus mengingat Politeknik Negeri Jakarta memiliki gedung yang cukup banyak untuk dikenali dan lingkungan kampus yang luas. Dalam pembuatannya, animasi 3D interaktif denah memerlukan asset 3D interior pada animasi dan user interface untuk tampilan video interaktif sebagai unsur pendukung dalam pembuatan animasi 3D interaktif. Metode yang digunakan pada pembuatan animasi 3D interaktif ini adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Pengujian dilakukan kepada para calon mahasiswa atau mahasiswa baru, dan hasil dari pengujian dapat disimpulkan bahwa animasi 3D interaktif denah Politeknik Negeri Jakarta memiliki visualisasi yang mirip dengan ditunjukkannya kuesioner. Hasil yang didapatkan menunjukkan hasil rentang 84%-100% yang jika dilihat pada skala interpretasi menunjukkan Sangat Setuju.*

**Kata kunci :** animasi 3D interaktif, asset modeling 3d, 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	3
LEMBAR PENGESAHAN .....	4
KATA PENGANTAR.....	5
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	6
ABSTRAK.....	7
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	11
DAFTAR TABEL .....	13
DAFTAR LAMPIRAN.....	14
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
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5. Metode Pelaksanaan Skripsi .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1. Penelitian Terdahulu .....	5
2.2. Animasi.....	12
2.2.1 Prinsip Animasi .....	12
2.3. Animasi 3D.....	14
2.4. Media Interaktif .....	14

### 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

2.5.	Denah.....	15
2.6.	3D Modeling.....	15
2.7.	Texturing.....	16
2.8.	Dubbing.....	16
2.9.	Blender.....	16
2.10.	Lumion.....	16
2.11.	Camtasia.....	16
2.12.	Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	17
2.13.	Skala Likert.....	18
<b>BAB III PERANCANGAN DAN REALISASI ATAU RANCANG BANGUN</b>		<b>20</b>
3.1.	Pembuatan Konsep.....	20
3.2.	Perancangan Animasi 3D Interaktif.....	21
3.2.1	Perancangan Storyboard.....	21
3.2.2	Perancangan Asset 3D.....	23
1.	Rancangan Model Gedung.....	23
2.	Rancangan Detail Interior.....	23
3.2.3	Perancangan Video Interaktif.....	24
3.3.	Material Collecting.....	24
3.3.1	Model Gedung.....	24
3.3.2	Model Interior.....	26
3.4.	Realisasi Pembuatan Asset 3D.....	29
3.4.1	Pembuatan Model Gedung.....	30
3.4.2	Pembuatan Interior Gedung.....	37
3.4.4	Texturing.....	41
3.4.5	Pembuatan Video Interaktif.....	44
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>49</b>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.1.	Pengujian .....	49
4.2.	Deskripsi Pengujian .....	49
4.3.	Prosedur Pengujian.....	49
4.3.2	Prosedur Beta Testing.....	50
4.4.	Data Hasil Pengujian .....	50
4.4.1	Hasil Alpha Testing .....	50
4.4.2	Hasil Beta Testing .....	53
4.5.	Analisis Data dan Evaluasi.....	57
4.6.	Distribusi.....	64
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>		<b>65</b>
5.1	Kesimpulan .....	65
5.2	Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>66</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

**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 GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart.....	24
Gambar 3.2 Tampilan Awal Blender .....	30
Gambar 3.3 Bentuk Dasar Gedung Q (Gedung Direktorat).....	31
Gambar 3.4 Gedung Q Setelah Loop Cut dan Extrude.....	31
Gambar 3.5 Gedung Q Setelah di Boolean .....	32
Gambar 3.6 Penambahan Atap Pada Gedung Q .....	33
Gambar 3.7 Gedung Q Setelah Penambahan Mesh .....	33
Gambar 3.8 Gedung Q Setelah Penambahan Jendela dan Ornamen Pendukung ..	34
Gambar 3.9 Proses Penambahan Jendela dan Tiang dengan Modifier Array .....	34
Gambar 3.10 Gedung Q Setelah Penambahan Jendela dan Pintu.....	35
Gambar 3.11 Gedung Q Setelah Penambahan Ornamen Text....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.12 Gambar Gedung AA (Teknik Informatika dan Komputer).....	36
Gambar 3.13 Ruang Akademik Gedung Q Setelah Penambahan Pillar .....	37
Gambar 3. 14 Penambahan Tembok Bawah Pillar	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.15 Proses Setelah Penambahan Meja Admin Pada Ruang Akademik ..	38
Gambar 3.16 Proses Pembuatan Jendela Dengan Menggunakan Tool Extrude ....	38
Gambar 3.17 Proses Penambahan Jendela Dengan Modifier Array .....	39
Gambar 3.18 Ruang Akademik Setelah Penambahan Kursi Dan Meja .....	39
Gambar 3.19 Gedung AA (Teknik Informatika dan Komputer) Sebelum Texturing .....	41
Gambar 3.20 Proses Texturing Gedung AA (Teknik Informatika dan Komputer) .....	42
Gambar 3.21 Tampilan Awal Camtasia .....	45
Gambar 3.22 Tampilan Layar Kerja Camtasia .....	45
Gambar 3.23 Tampilan Setelah Melakukan Import Video .....	46
Gambar 3.24 Tampilan Setelah Penambahan Tombol.....	46
Gambar 3.25 Setelah Penambahan Tool Marker Pada Setiap Video dan Label Pada Tombol .....	47
Gambar 3.26 Setelah Penambahan Tool Maker Pada Setiap Video dan Label Pada	

### 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 kritikan 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

Tombol .....	47
Gambar 3.27 Tampilan Render Video Pada Software Camtasia .....	48
Gambar 4.28 Grafik Pada Pernyataan Model 3D Gedung Q Sudah Sesuai.....	59
Gambar 4.29 Grafik Pada Pernyataan Model 3D Gedung AA Sudah Sesuai.....	60
Gambar 4.30 Grafik Pada Pernyataan Model 3D Interior Gedung Q Sudah Sesuai .....	60
Gambar 4.31 Grafik Pada Pernyataan Model 3D Interior Gedung Q Sudah Sesuai .....	61
Gambar 4.32 Grafik Pada Pernyataan Tekstur Model 3D Interior Sudah Sesuai ..	61
Gambar 4.33 Grafik Pada Pernyataan Tampilan Animasi 3D Interaktif Sudah Sesuai .....	62
Gambar 4.34 Grafik Pada Pernyataan Fitur Tombol Animasi 3D Sudah Sesuai...62	
Gambar 4.35 Grafik Pada Pernyataan Penggunaan Bahasa Sudah Sesuai .....	63
Gambar 4.36 Grafik Pada Pernyataan Interaksi Animasi 3D Sudah Sesuai .....	63

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



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Peneliti Terdahulu .....	7
Tabel 2.2 Penelitian Sekarang .....	10
Tabel 2.3 Perbandingan Penelitian Terdahulu dan Sekarang .....	10
Tabel 2.4 Skala Likert .....	18
Tabel 2.5 Kriteria Interpretasi .....	19
Tabel 3.6 Produk Multimedia .....	21
Tabel 3.7 Tabel Storyboard .....	22
Tabel 3.8 Material Collecting Model Gedung .....	25
Tabel 3.9 Material Collecting Model Interior .....	26
Tabel 3.10 Tabel Model Ruang Gedung AA dan Gedung Q .....	40
Tabel 3.11 Tabel Model Benda Gedung AA Dan Gedung Q .....	42
Tabel 4.12 Tabel Alpha Testing Kepada Tim Internal .....	51
Tabel 4.13 Tabel Alpha Testing Kepada Ahli .....	52
Tabel 4.14 Tabel Skor Skala Likert .....	53
Tabel 4.15 Skala Interpretasi .....	54
Tabel 4.16 Tabel Analisis Alpha Testing dengn Tim Internal .....	58
Tabel 4.17 Analisis Beta Testing kepada Ahli .....	58

### 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 mengemukakan 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. Penelitian Terdahulu.....	L-2
Lampiran 3. Storyboard .....	L-3
Lampiran 4. CV Ahli 3D Modeling .....	L-4
Lampiran 5. Manuskrip Wawancara Dengan Ahli Video Interaktif.....	L-5
Lampiran 6. Manuskrip Wawancara Dengan Ahli Modelling 3D .....	L-6





**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 I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dunia kreatif yang terus berkembang, penyampaian informasi dapat dilakukan dengan menggunakan media – media seperti teks, gambar, audio, animasi dan video. Informasi yang disampaikanpun harus ditampilkan dengan menarik dan mudah dipahami agar informasi dapat dicerna dan dapat diterima dengan baik. Salah satu cara untuk menyampaikan informasi tersebut adalah dengan menggunakan animasi. Animasi adalah sekumpulan gambar bergerak yang memiliki keterhubungan (Aziz, 2019). Animasi menjadi salah satu media yang dapat membantu suatu informasi menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami.

Dalam perkembangan animasi terdapat dua jenis yaitu animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi. Animasi 3D adalah animasi yang berwujud 3 dimensi meskipun bukan bentuk 3D sebenarnya, namun dalam wujud 3D dalam layar 2D. Animasi 3D memiliki 3 dimensi yaitu panjang, lebar, dan kedalaman (Mariana, 2017). Animasi 3 dimensi memiliki nilai lebih yang dapat memperlihatkan objek secara real. Objek real dapat dibuat seperti model perumahan, hotel, kantor dan lainnya. Penyampaian informasi animasi 3D akan berjalan dengan baik apabila animasi dibuat dengan tepat dan efektif. Penyampain informasi dalam animasi akan dapat memberikan nilai lebih apabila terdapat interaksi antara user dengan media. Interaktivitas ini dapat disebut dengan video interaktif.

Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasi unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya (Bambang, et al., 2020). Animasi 3D yang digabungkan dengan interaktif menciptakan daya tarik untuk penggunanya dalam mendapatkan informasi. Dengan adanya interaktif ini pengguna dapat lebih fleksibel dalam mendapatkan informasi. Informasi yang disampaikan melalui animasi 3D interaktif dapat meningkatkan image bagi



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

perguruan tinggi. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memberikan informasi mengenai tata letak kampus, salah satunya dengan menggunakan gambar 2d denah kampus. Cara ini cukup umum untuk bagi mahasiswa, yang tentunya membuat mahasiswa baru tidak tertarik dan malas untuk melihatnya dan mengetahuinya.

Sebagai seorang mahasiswa, penulis berpikir untuk membuat menjadi lebih menarik, apabila tata letak gedung Politeknik Negeri Jakarta dibuat menjadi lebih interaktif dengan cara membuat tata letak gedung menjadi video animasi 3D interaktif. Animasi 3D interaktif ini mengambil tema mengenai denah kampus mengingat Politeknik Negeri Jakarta memiliki gedung yang cukup banyak untuk dikenali dan lingkungan kampus yang luas. Dari data yang sudah diambil menggunakan survey kuesioner, dari 20 responden dalam pernyataan saya mengetahui tata letak gedung Politeknik Negeri Jakarta, 5 diantaranya memilih sangat tidak setuju, 7 tidak setuju, 6 setuju, dan 2 sangat setuju. Dalam pembuatan animasi 3D interaktif ini diperlukan asset interior sebagai unsur pendukung dalam proses pembuatannya.

Dengan demikian, penulis akan membuat modeling interior dan video interaktif pada animasi interaktif 3D denah Politeknik Negeri Jakarta. Animasi ini nantinya akan memberikan informasi mengenai denah atau tata letak bangunan yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Jakarta. Selain itu juga animasi 3D interaktif ini akan ditambahkan voice over untuk memperjelas informasi yang akan diberikan.

### 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pada skripsi ini adalah bagaimana cara membuat video interaktif, modeling interior 3d pada animasi 3D Denah Politeknik Negeri Jakarta.

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan video interaktif, modeling interior 3d pada animasi 3D Denah Politeknik Negeri Jakarta adalah:

- a. Pembuatan asset interior dalam bentuk 3 dimensi.
- b. Pembuatan video interaktif pada animasi.



**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

- c. Pembuatan interior gedung Q dan gedung AA.
- d. Pembuatan video interaktif menggunakan *software* Camtasia.
- e. Pembuatan *voiceover* menyesuaikan ke dalam cerita.
- f. Durasi animasi interaktif secara keseluruhan 20 menit.
- g. Output dari pembuatan adalah video animasi 3D interaktif.
- h. Ditujukan untuk para calon mahasiswa dan 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 Interior 3D dan Video Interaktif untuk mendukung pembuatan animasi 3D Denah Politeknik Negeri Jakarta.

##### 1.4.2 Manfaat

Berikut merupakan manfaat dari pembuatan skripsi:

- a. Memberikan informasi yang sesuai mengenai tata letak Politeknik Negeri Jakarta
- b. Meningkatkan daya tarik mahasiswa dalam mengetahui tata letak Politeknik Negeri Jakarta

#### 1.5. Metode Pelaksanaan Skripsi

Metode yang digunakan untuk pembuatan video interaktif dan interior 3D ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). *Development Life Cycle* merupakan salah satu dalam sebuah metode penelitian untuk menyelesaikan masalah, terdapat 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

- a. *Concept* (Pengkonsepan)

Menentukan tujuan dan manfaat video yang dibuat, pada tahap ini juga menentukan target dari hasil yang akan disampaikan

- b. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini pembuatan spesifikasi objek 3D, dan kebutuhan material



## © 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

sebagai kebutuhan video.

### c. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan Video animasi yang sesuai.

### d. *Assembly* (Pembuatan)

Pada tahap ini adalah tahap pembuatan semua objek dan bahan-bahan yang nantinya akan digabungkan kedalam satu kesatuan.

### e. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan memutar video animasi dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak dalam pergerakan.

### f. *Distribution* (Pendistribusian)

Tahap ini, Video akan disimpan dalam satu media penyimpanan untuk menampung dan mengompres terhadap video. Tahap ini merupakan tahapan akhir yang telah siap untuk dioperasikan maupun dipublikasikan.

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

## BAB V KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengerjaan skripsi yang berjudul “Pembuatan video interaktif dan modeling interior pada animasi 3D interaktif denah Politeknik Negeri Jakarta” dapat disimpulkan bahwa:

- a. Penelitian ini menghasilkan asset 3D dan video interaktif denah yang sesuai dengan keperluan animasi 3D interaktif. Interior yang dibuat adalah model 3D interior gedung AA dan gedung Q yang ada di Politeknik Negeri Jakarta. Tekstur pada model 3D interior juga telah sesuai dengan keperluannya.
- b. Hasil pengujian dari penelitian dapat disimpulkan bahwa, video animasi 3D interaktif yang dibuat sudah sesuai dan menarik untuk ditampilkan kepada user. Penyampaian informasi mengenai denah PNJ mudah dipahami oleh user. Video intetraktif tersebut telah sesuai dengan keperluannya.

### 5.2 Saran

Dari pelaksanaan pengerjaan skripsi, terdapat beberapa saran yang dapat dilakukan penulis maupun pembaca.

- a. Pada objek 3D modeling gedung dan interior sebaiknya ditambahkan detail-detailnya untuk menjadi lebih baik dan terlihat realistis
- b. Pemberian *tekstur* dapat dilakukan lebih rinci dengan memisahkan *mesh* sehingga tekstur dari model 3D tidak datar atau *flat*.
- c. Tampilan user interface dari tampilan video interaktif lebih diperhatikan agar lebih menarik untuk dilihat oleh user.
- d. Dalam pembuatan asset video animasi 3D interaktif penulis perlu memperbanyak referensi dalam teknik pembuatan model 3D dan pembuatan video interaktif yang dibuat agar lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- 2, D. P., 2020. *Dosen Pendidikan*. [Online] Available at: <https://www.dosenpendidikan.co.id/denah-adalah/> [Accessed 11 Februari 2021].
- Ade, R., 2012. Pengenalan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Augmented Reality. pp. 1-4.
- Aziz, Z., 2019. Fluxus Animasi Dan Komunikasi Di Eera Media Baru Digital. *Channel Jurnal Komunikasi*, VII(1), pp. 49-58.
- Bambang, D., Prasetyo & Febriani, N. S., 2020. *Strategi Branding: Teori dan Perspektif Komunikasi dalam Bisnis*. Tim UB Press ed. Malang: UB Press.
- Cahyani, I. R., 2020. Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, V(1), pp. 1-12.
- Dariyadi, M. W., 2016. Penggunaan Software "Camtasia Studio" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, Volume II, pp. 207-219.
- Fiantika, J. d. F. R., 2017. Sebuah Rekam Jejak Proses Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Video Animasi 3D Portofolio. *Jurnal Math Educator Nusantara*, III(01), pp. 01-57.
- Gumelar, M. S., 2018. *Element dan Prinsip Animasi 2D*. s.l.:Animage.
- Indovoiceover, T., 2018. *Dunia Voice Over: Pengenalan Dasar Profesi dan Persiapan Menjadi Voice Over*. 1 ed. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Izzati, U. N., 2018. Pembuatan Anatomi Gigi Manusia Berbasis 3D Modeling pada PT. Penerbit Erlangga. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, II(03), pp. 105-109.
- Mariana, Y., 2017. Film Animasi 3D Jurnalis Sindo. *Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, II(1), pp. 18-26.
- Mifta, F. & Irma, P. S., 2018. Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi "Word War D" Berbasis Android. *Jurnal Multinetics*, IV(2), pp. 43-48.
- Music, A., 2019. *Youtube Piano - Play It With Your Computer*. [Online] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=3gZC5763wYk> [Accessed 10 Mei

### 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





2021].

- Mustika, E. P. A. S. M. P., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, pp. 122-123.
- Novaliendry, D., 2020. *Pengenalan Visualisasi 3D Blender 2.80*. 1 ed. Grobogan: CV. Sarnu Untung.
- Nurchayono, N., 2018. *Teknik Animasi 2D dan 3D SMK/MAX Kelas XI*. Tim Grasindo ed. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurrohmat, H., Rahma, S. H., Arinta, A. R. & Deny, P., 2019. *Akbar Project*. [Online] Available at: <https://akbarproject.com/pengertian-media-interaktif-dan-manfaatnya/> [Accessed 4 April 2021].
- Ratri, K. W. & Harlinda, S., 2018. Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, II(4), pp. 371-381.
- Rini, A., Dodit, S. & Ikhwanul, M., 2017. Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan Smartphone Berbasis Android. *STIKI Informatika Jurnal*, VII(02), pp. 26-30.
- School, I. D., 2020. *Ini Dia 3 Teknik Modeling Animasi Menggunakan Aplikasi Pemodelan 3D*. [Online] Available at: <https://idseducation.com/ini-dia-3-teknik-modeling-animasi-menggunakan-aplikasi-pemodelan-3d/> [Accessed 08 Mei 2021].
- Tedy, 2020. *Pengertian Animasi 2D dan 3D*. [Online] Available at: [https://milenialjoss.com/pengertian-animasi-2d-dan-3d/#Teknik\\_Animasi\\_3D](https://milenialjoss.com/pengertian-animasi-2d-dan-3d/#Teknik_Animasi_3D) [Accessed 08 Mei 2021].
- Viktor, H. P., Widiarty, Priskila, R. & Putra, P. B. A. A., 2019. Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika*, IV(02), pp. 128-185.
- Yulianto, T., 2019. *Denah dan Koordinat Posisi*. Didik Supriyono ed. Semarang: ALPRIN.

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

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



### Annisa Auliya

Lahir di Bekasi, 01 Mei 1999. Anak kedua dari tiga bersaudara. Bertempat tinggal di Kav. Wisma Bahagia rt 06 rw 07 no.33, Bekasi Utara. Lulus dari SDIT Avicenna 2011, SMPIT Avicenna tahun 2014, SMKN 1 Kota Bekasi tahun 2017. 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 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

<b>Nama</b>	Ade Rianti
<b>Judul</b>	Pengenalan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Augmented Reality
<b>Variabel</b>	Augmented Reality, booklet, Politeknik Negeri Jakarta
<b>Metode</b>	Metode kepustakaan, metode wawancara, metode perancangan, metode pembuatan, dan metode percobaan
<b>Hasil Analisis</b>	Universitas Expo atau pameran universitas adalah event penting bagi sebuah universitas untuk memperkenalkan keunggulan serta bagian yang terdapat didalamnya. Dalam sebuah pameran universitas hal yang sering ditampilkan adalah profile. Banyak cara untuk memperkenalkan profil salah satunya dengan menggunakan booklet yang berisi profil dengan menggunakan Augmented Reality. Cara tersebut mempermudah pengenalan dan menarik mahasiswa baru dan mempermudah mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta dalam mensosialisasikan.

<b>Nama</b>	Ratri Kurnia W. dan Harlinda Syofyan
<b>Judul</b>	Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia
<b>Variabel</b>	Pengembangan, video interaktif, IPA Tematik Integratif, peredaran darah manusia
<b>Metode</b>	Metode pengembangan atau Research and Development (R&D)
<b>Hasil Analisis</b>	Pengembangan media interaktif mengenai materi peredaran darah manusia memiliki tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi peredaran darah manusia dan melibatkan mereka secara aktif di dalam pembelajaran.

<b>Nama</b>	Jatmiko dan Feny Rita Fiantika
<b>Judul</b>	Sebuah Rekam Jejak Proses pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Video Animasi 3D Portofolio
<b>Variabel</b>	Video animasi, pengembangan perangkat pembelajaran 3D
<b>Metode</b>	Metode pengembangan Four-D atau model 4-D



© 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

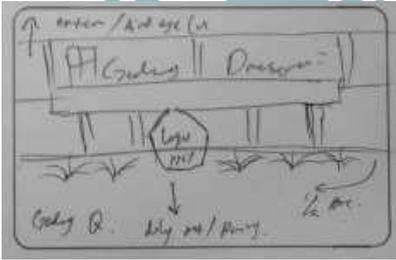
<b>Hasil Analisis</b>	Pembuatan portofolio perusahaan, pembuatan design komplek perumahan merupakan salah satu cara untuk mengenalkan perusahaan kepada public. Banyak media yang bisa digunakan untuk menampilkannya, seperti animasi 3D. Animasi 3D juga mampu untuk media pembelajaran. Media pembelajaran dengan animasi 3D dibuat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajarannya
<b>Nama</b>	Mifta Fadya dan Irma Permata Sari
<b>Judul</b>	Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi “World War D” Berbasis Android
<b>Variabel</b>	Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi “World War D” Berbasis Android
<b>Metode</b>	Metode pengembangan Luther
<b>Hasil Analisis</b>	Penyakit difteri merupakan sebuah penyakit yang disebabkan oleh bakteri <i>Corynebacterium diphtheria</i> yang menyerang sistem pernapasan, cara untuk mengenalkan penyakit ini dengan menggunakan game edukasi berbasis android, game ini memberikan edukasi mengenai penyakit tersebut yang diharapkan dapat mengurangi penyebarannya.



## © 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

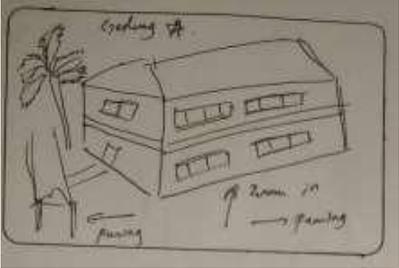
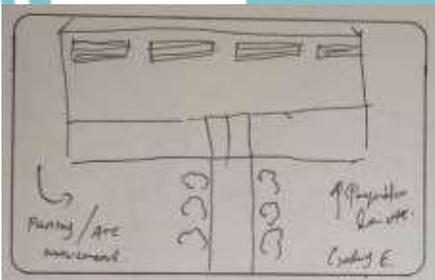
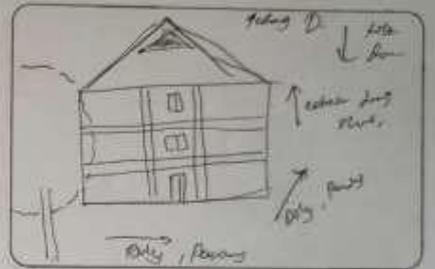
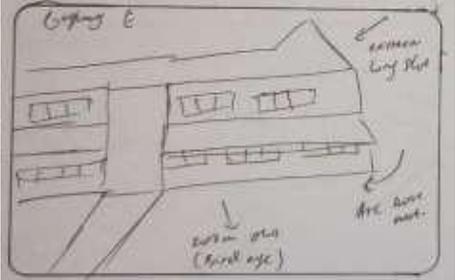
Gambar	Penjelasan
	<p><b>Scene:</b> Gedung AA</p> <p><b>Voice over:</b> Gedung ini adalah gedung AA, gedung AA merupakan gedung Teknik Informatika dan Komputer, Gedung ini digunakan oleh mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer sebagai tempat kegiatan belajar mengajar dan praktik komputer jurusan tersebut.</p>
	<p><b>Scene:</b> Ruang AA</p> <p><b>Voice over:</b> Gedung ini memiliki 3 lantai, lantai pertama terdapat bagian administrasi, ruang KPS, dan Ruang Kepala jurusan. Lantai kedua berisi ruang dosen dan Ruang Kelas untuk kegiatan pembelajaran maupun praktik. Lantai ketiga terdapat lab komputer dan ruang kelas untuk kegiatan praktik maupun kegiatan pembelajaran</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung Q</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini merupakan gedung Q, gedung Q merupakan gedung administrasi pusat yang digunakan untuk bidang akademik, administrasi umum dan keuangan kemahasiswaan</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

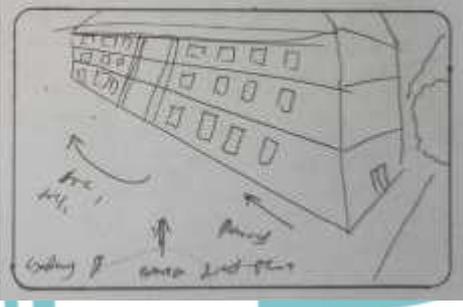
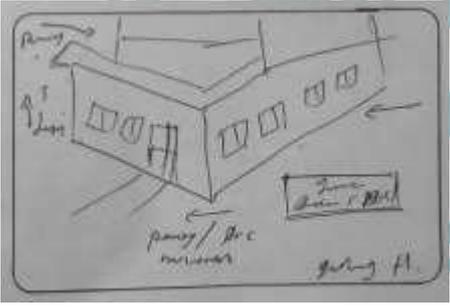
	<p><b>Scene :</b> Gedung A</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini adalah gedung A, gedung A merupakan gedung Teknik Mesin, Gedung ini digunakan oleh mahasiswa jurusan teknik mesin, sebagai tempat kegiatan belajar mengajar jurusan tersebut.</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung B</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung B, Gedung B merupakan gedung teknik sipil, gedung ini biasa digunakan untuk mahasiswa teknik sipil melakukan kegiatan pembelajaran</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung C</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini adalah gedung C, gedung C merupakan Workshop Teknik Elektronika, Gedung ini digunakan oleh mahasiswa jurusan teknik elektro sebagai tempat kegiatan praktik jurusan tersebut.</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung D</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini merupakan gedung D, gedung D merupakan gedung Teknik Elektro. Gedung ini Digunakan mahasiswa Teknik Elektro untuk melakukan kegiatan pembelajaran</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung E</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini merupakan gedung E, gedung E merupakan gedung serba guna. Gedung ini Terdapat 2 Lantai, Lantai pertama digunakan untuk</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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	<p>melaksanakan beranekaragam kegiatan kemahasiswaan, mulai dari seminar, rapat-rapat utama, hingga pertunjukkan musik atau teater. lantai kedua terdapat beberapa kelas untuk kegiatan pembelajaran dan laboratorium komputer</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung F  <b>Voice over :</b> Gedung ini merupakan gedung F , gedung F merupakan gedung Akuntansi. Gedung ini Digunakan mahasiswa Akuntansi untuk melakukan kegiatan pembelajaran.</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung G  <b>Voice over :</b> Gedung ini adalah Gedung G. Gedung G adalah Workshop Teknik Telekomunikasi. Gedung ini digunakan oleh mahasiswa Teknik Elektro prodi Teknik Telekomunikasi sebagai kegiatan praktik prodi tersebut.</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung H  <b>Voice over :</b> Gedung ini merupakan gedung H, gedung H merupakan gedung Administrasi Bisnis. Gedung ini Digunakan mahasiswa Administrasi Bisnis untuk melakukan kegiatan pembelajaran jurusan tersebut.</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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

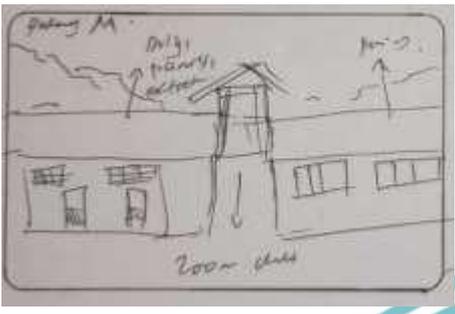
	<p><b>Scene :</b> Gedung I</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini adalah Gedung I. Gedung I adalah Workshop Teknik Listrik. Gedung ini digunakan oleh mahasiswa Teknik Elektro prodi Teknik Listrik sebagai tempat kegiatan praktik prodi tersebut.</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung J</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini merupakan gedung J, gedung J merupakan gedung Administrasi Jurusan yang digunakan untuk kepentingan mahasiswa dalam mengurus administrasi sesuai dengan jurusannya.</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung K</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini adalah Gedung K. Gedung K adalah Workshop Teknik Konversi Energi. Gedung ini digunakan oleh mahasiswa teknik mesin prodi konversi energi sebagai kegiatan praktik prodi tersebut.</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung L</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini adalah Gedung L. Gedung L merupakan salah satu dari dua Workshop Teknik Mesin. Gedung ini disebut sebagai Workshop Teknik Mesin. Gedung ini digunakan sebagai kegiatan praktik jurusan tersebut.</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

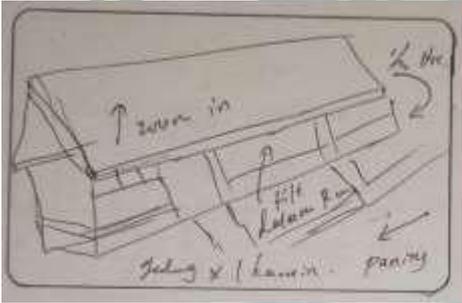
	<p><b>Scene :</b> Gedung M</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini adalah Gedung M. Gedung M merupakan salah satu dari dua Workshop Teknik Mesin. Gedung ini disebut sebagai Workshop Las. Gedung ini digunakan sebagai kegiatan praktik jurusan tersebut.</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung N P</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini adalah gedung N. Gedung N merupakan salah satu dari dua gedung workshop teknik sipil. Gedung N ini disebut sebagai Workshop Teknik Sipil Barat. Gedung ini digunakan untuk kegiatan praktik jurusan tersebut. Gedung ini adalah Gedung P. Gedung P adalah Laboratorium Jurusan Teknik Sipil. Gedung ini digunakan oleh mahasiswa Teknik Sipil sebagai tempat kegiatan praktik lab jurusan tersebut.</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung O</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini adalah gedung O. Gedung O merupakan salah satu dari dua gedung workshop teknik sipil. Gedung O ini disebut sebagai Workshop Teknik Sipil Timur. Gedung ini digunakan untuk kegiatan praktik jurusan tersebut.</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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	<p><b>Scene :</b> Gedung T</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini merupakan gedung T, atau biasa disebut juga dengan gedung bank mini. Gedung ini Digunakan mahasiswa akuntansi untuk melakukan praktek dan kegiatan pembelajaran dari beberapa mata kuliah.</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung U</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini merupakan gedung U, Gedung U merupakan gedung Kegiatan mahasiswa atau sering disebut dengan pusgiwa, gedung ini digunakan sebagai sentral kegiatan kemahasiswaan. Di dalamnya terdapat sekretariat-sekretariat UKM serta tempat menyelenggarakan kegiatan.</p>
	<p><b>Scene :</b> Kantin</p> <p><b>Voice over :</b> PNJ memiliki empat kantin utama dengan berbagai lokasi yang berbeda, yaitu Kantin Teknik (Kantek), Kantin AN (Kanan), Kantin Elektro (Katro), dan Kantin Baru (Kanbar). Keseluruhan dari kantin-kantin ini menyediakan beranekaragam makanan dan minuman dengan harga mahasiswa.</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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	<p><b>Scene :</b> Gedung Y</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini adalah Gedung Y. Gedung Y adalah Workshop Alat Berat. Gedung ini digunakan oleh mahasiswa teknik mesin prodi Alat Berat sebagai tempat kegiatan praktik prodi tersebut.</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung Z</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini adalah gedung Z, gedung Z merupakan gedung Teknik Grafika dan Penerbitan, Gedung ini digunakan oleh mahasiswa jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan sebagai tempat kegiatan belajar mengajar jurusan tersebut.</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung BB</p> <p><b>Voice over :</b> Gedung ini adalah gedung BB. Gedung BB merupakan gedung kearsipan. Gedung ini digunakan oleh mahasiswa anak berkebutuhan khusus sebagai tempat kegiatan belajar mengajar.</p>
	<p><b>Scene :</b> Gedung Perpustakaan</p> <p><b>Voice over :</b> Perpustakaan ini sebagai sumber utama dalam pelayanan penelusuran informasi dan dokumen bagi seluruh mahasiswa PNJ. perpustakaan ini menyediakan jasa pelayanan peminjaman berbagai macam literatur baik dalam bahasa indonesia maupun bahasa inggris, mulai dari majalah, jurnal ilmiah,</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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



#### Data Pribadi

Nama  
Jenis Kelamin  
Tempat dan Tanggal Lahir  
Alamat  
  
Status  
Agama  
Bahasa  
Kemampuan Komputer  
Email

Rachmat Nurhadi, S.P.  
Laki-laki  
Jakarta, 4 Mei 1980  
Pakuan Regency Linggabuana G6 No 14, Bogor  
Hp. : 081317633599  
Menikah  
Islam  
Indonesia, English  
Microsoft Office, Photoshop, AutoCAD, Sketchup  
[nurhadirachmat@gmail.com](mailto:nurhadirachmat@gmail.com)  
[www.ardsiadesign.com](http://www.ardsiadesign.com)

#### Pendidikan

1998 - 2004

Program Studi Arsitektur Lanskap, Departemen Budidaya Pertanian, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor (IPB)

#### Pengalaman Kerja

2001

#### **Studio Pro Arsitektur Lansekap IPB**

**Arsitek Lansekap** di beberapa proyek antara lain:

- Lansekap Gedung Statistik IPB
- Taman Rumah di Perumahan Taman Yasmin, Bogor

#### **Anggota Tim Survey dan Pemetaan** dalam proyek:

- Agribusiness Centre, Parung, Bogor, Jawa Barat
- Hutan kota Cianjur, Cianjur, Jawa Barat

2002 - 2003

#### **Program Studi Arsitektur Lansekap, IPB**

**Asisten Dosen** dalam mata kuliah:

- Perancangan I (D3)
- Perancangan (S1)
- Pengantar Perancangan (S1)

2003

#### **PT. Indoero Kharisma**

**Asisten Arsitek Lansekap** dalam Proyek Master Plan Kebun Raya Purwodadi

2004

#### **Lawang Ijo Landescape Contractor**

**Arsitek Lansekap** di beberapa proyek antara lain :

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

2005 - 2011	:	<p><b>Oemardi_zain Landscape Consultant</b>  <b>Arsitek Lanskap dan 3D Artist</b> di beberapa proyek antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sekolah Internasional Al Azhar, Kota Baru Parahyangan, Padalarang Bandung</li> <li>- Graha Raya Sport Centre, Bintaro, Tangerang</li> <li>- Cluster Emerald Hill, Bintaro, Tangerang</li> <li>- Grand Sudirman, Balikpapan, Kalimantan Selatan</li> <li>- Puri Botanical Residence, Kebon Jeruk, Jakarta</li> <li>- Delta Mas CBD, Cikarang</li> <li>- Royal Residence, Surabaya</li> <li>- Pusat Grosir Senen Jaya, Jakarta</li> <li>- Rasuna Epicentrum, Jakarta</li> <li>- BSD Marketing Office, BSD, Tangerang</li> <li>- Paramount Serpong, Tangerang</li> <li>- Orchard Walk, Bogor Nirwana Residence, Bogor</li> </ul>
2007 - Sekarang	:	<p><b>Ardleledesign Landscape &amp; 3D Visual</b>          Beberapa proyeknya antara lain :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kebun raya Karawang (3D rendering)</li> <li>- Taman Wisata Keluarga, Purwakarta (3D rendering)</li> <li>- Pabrik PT. BAI (Landscape Design &amp; 3D rendering)</li> <li>- Rorotan Kirana Sisi Kali Gendong (PT.Nusa Kirana)</li> <li>- Cluster Emerald View (Landscape Design &amp; 3D rendering)</li> <li>- Cluster Gracia (Landscape Design &amp; 3D rendering)</li> <li>- Villa @ Bogor Nirwana Residence (CV. Kilawan Alam Hijau)</li> <li>- Cluster Melia Grove Bintaro Jaya</li> <li>- Cluster BUkit Permata Jaya, Semarang</li> <li>- Cluster Kebayoran Village Extent, Bintaro Jaya</li> <li>- Cluster Fiera Residence, Bintaro jaya</li> <li>- Casa Harmony, Bogor Nirwana Residence</li> <li>- Cyberpark Residence, Bogor</li> <li>- Malang Housing 3D Visual</li> <li>- Jungleland Zona Explora Planting Design</li> <li>- Waterpark @ Mekar Sari Planting Design</li> <li>- Kantor Walikota dan DPRD Kota Magelang</li> </ul>
<u>Organization Experiences</u>		
2001-2003	:	Studio Pro Arsitektur Lansekap IPB
<u>Contest Experiences</u>		
2003	:	Peserta 11 <sup>th</sup> 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 :

  
 Rachmat Nurhadi, SP



## Manuskrip Wawancara dengan Ahli Video Interaktif

Narasumber : Rahman Mukhlis S. Tr. Ti

Hari/Tanggal : Minggu, 27 Juni 2021

Pewawancara :

Annisa Auliya

Syarif Fajar Amin

Yunan Anriyadi Bigie

Keterangan :

Q : Pewawancara

A : Narasumber

Q : Pada tampilan video interaktif apakah sudah sesuai untuk user ?

A : Tampilan sudah sesuai namun harus lebih diperhatikan kembali, lakukan alternative lain selain menggunakan *software* Camtasia untuk desain. Harus lebih menjual untuk desainnya. Untuk tampilan awal lebih baik menggunakan gambar slide dari setiap gedung dan button berada di samping atau menyesuaikan tampilan.

Q : Bagaimana untuk fungsi tombol interaktif pada video animasi 3D interaktif ?

A : Untuk tombol tidak ada masalah. Hanya saja ditambahkan tombol home untuk disetiap video.

Q : Apakah voice over sudah sesuai ?

A : Voice over tidak ada masalah.

Q : Terima kasih atas waktu luangnya.

A : Sama-sama. Semoga lancar sidangnya.

### 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

**Manuskrip Wawancara dengan Ahli Modeling 3D**

Narasumber : Rachmat Nurhadi S.P

Hari/Tanggal : Minggu, 27 Juni 2021

Pewawancara :

Annisa Auliya

Syarif Fajar Amin

Yunan Anriyadi Bigie

Keterangan :

Q : Pewawancara

A : Narasumber

Q : Apakah model 3D gedung AA ,gedung Q, dan interiornya sudah tervisualisasi dengan baik meskipun tidak menggunakan ukuran skala pada gedung?

A : Untuk model gedung Q dan AA sudah baik, dan tidak perlu menggunakan skala kalau tujuannya hanya untuk animasi 3D interaktif

Q : Apakah pemberian tekstur pada model gedung dan interior sudah sesuai?

A : Pemberian tekstur sudah cukup, namun dapat ditingkatkan lagi dengan memisahkan disetiap meshnya agar tekstur tidak terlihat *flat* atau datar

Q : Apakah boleh permodelan ini tidak menggunakan skala aslinya dalam pembuatannya?

A : Tergantung tujuan dari pembuatannya, jika tujuannya untuk animasi dibidang arsitektur maka tidak diperbolehkan, namun dalam hal ini, tujuan dari animasi ini adalah untuk informasi dan penggunaan skala bukan bidang kalian, maka permodelan 3D tanpa menggunakan ukuran tidak masalah.

Q : Terimakasih atas waktu luang yang bapa berikan kepada kita.

A : Sama-sama, semoga kalian lancar sidangnya dan cepat selesai.