

LAPORAN TUGAS AKHIR
VISUALISASI ANIMASI 3D DENGAN
KONSEP MODERN MINIMALIS PADA
MEGA COLLECTION BUTIQ MEDAN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
RIZQY FAJAR SYAFARON MS
NIM. 20521069

PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2023

LAPORAN TUGAS AKHIR

VISUALISASI ANIMASI 3D DENGAN
KONSEP MODERN MINIMALIS PADA
MEGA COLLECTION BUTIQ MEDAN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
RIZQY FAJAR SYAFARON MS
NIM. 20521069

PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Visualisasi Animasi 3D Dengan Konsep Modern Minimalis
Pada Mega Collection Butiq Medan
Penulis : Rizqy Fajar Syafaron MS
NIM : 20521069
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain

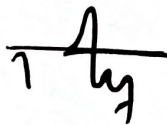
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 03 Juli 2023.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Khairil Anwar, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198504012019031010

Anggota 1



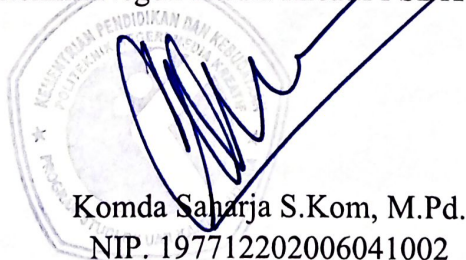
Reniwati Lubis, M.Pd.
NIP. 197410062015042001

Anggota 2



Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn.
NIP. 199002112019032021

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan



Komda Saharja S.Kom, M.Pd.
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Visualisasi Animasi 3D Dengan Konsep Modern
Minimalis Pada Mega Collection Butiq Medan
Penulis : Rizqy Fajar Syafaron MS
NIM : 20521069
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Medan, 26 Juni 2023

Pembimbing 1



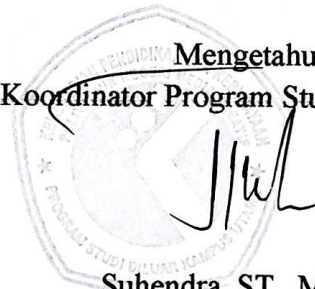
Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn.
NIP. 199002112019032021

Pembimbing 2



Suhendra, ST., M.Kom.
NIP. 198506252019031007

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



Suhendra, ST., M.Kom.
NIP. 198506252019031007

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqy Fajar Syafaron MS
NIM : 20521069
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul “Visualisasi Animasi 3D Dengan Konsep Modern Minimalis Pada Mega Collection Butiq Medan” adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 26 Juni 2023

Yang menyatakan,



Rizqy Fajar Syafaron MS
NIM. 20521069

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqy Fajar Syafaron MS
NIM : 20521069
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: “Visualisasi Animasi 3D Dengan Konsep Modern Minimalis Pada Mega Collection Butiq Medan” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 26 Juni 2023

Yang menyatakan,



Rizqy Fajar Syafaron MS
NIM. 20521069

ABSTRAK

The development of technology makes it easier for humans to get many things done. For example, 3D animation visualization of a building. 3D animation visualization is a method of using computer technology to display interactive visual data to reinforce the observation of information. This visualization is useful for giving an idea and concept of the interior and exterior of a building. Mega Collection Butiq is a store that sells a variety of women's clothing and accessories. The interior design in this store looks ordinary and less attractive. The placement of items is also very space-consuming, so the room becomes narrow and unaesthetic. For this reason, the author made a 3D animation visualization on the Mega Collection Butiq with a modern minimalist concept. This concept was chosen to make the boutique room aesthetic by minimizing the use of furniture, so that the room becomes more spacious. Both the owner and visitors to the boutique will also feel comfortable. The author created visualizations using Blender, Twinmotion, and CapCut. The data collection techniques used are observation, interviews, and literature studies. The manufacturing process starts from designing sketches and floor plans, storyboarding, modeling, texturing, rendering and video editing. The result of this project will be a video of 1 minute 28 seconds, which contains visualizations of the interior of the boutique as a whole and detail. This 3D animation could be a reference if the owner wants to redesign the boutique interior.

Keywords: Visualization, 3D Animation, Interior, Boutique

Perkembangan teknologi semakin memudahkan manusia menyelesaikan banyak hal. Contohnya visualisasi animasi 3D pada suatu bangunan. Visualisasi animasi 3D adalah suatu metode menggunakan teknologi komputer untuk menampilkan data visual yang interaktif guna memperkuat pengamatan informasi. Visualisasi ini berguna untuk memberi gambaran dan konsep mengenai interior maupun eksterior bangunan yang akan dibuat. Mega Collection Butiq adalah sebuah toko yang menjual berbagai pakaian dan aksesoris wanita. Desain interior yang ada pada toko ini terlihat biasa saja dan kurang menarik. Penempatan barang-barang juga sangat memakan tempat, sehingga ruangan menjadi sempit dan tidak estetik. Untuk itu, penulis membuat visualisasi animasi 3D pada Mega Collection Butiq dengan konsep modern minimalis. Konsep ini dipilih agar ruangan butik menjadi estetik dengan meminimalisir penggunaan perabot, sehingga ruangan menjadi lebih luas. Baik pemilik maupun pengunjung butik juga akan merasa nyaman. Penulis membuat visualisasi dengan menggunakan *software* Blender, Twinmotion, dan CapCut. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Proses pembuatan dimulai dari merancang sketsa dan denah, *storyboard*, *modeling*, *texturing*, *rendering* hingga *editing* video. Hasil karya tugas akhir ini akan menjadi sebuah video berdurasi 1 menit 28 detik, yang berfokus pada interior butik secara keseluruhan dan detail. Visualisasi animasi 3D ini diharapkan dapat menjadi acuan jika pemilik ingin mendesain ulang interior ruangan butik.

Kata Kunci: Visualisasi, Animasi 3D, Interior, Butik

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT. yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk berupa video mengenai visualisasi animasi 3D pada Mega Collection Butiq. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Visualisasi Animasi 3D Dengan Konsep Modern Minimalis Pada Mega Collection Butiq Medan”.

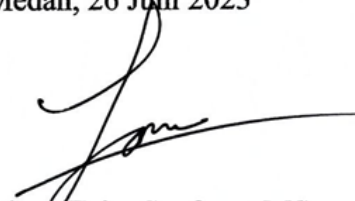
Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, ST., M.Kom. selaku Kepala Prodi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan dan Dosen Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Pemilik Mega Collection Butiq, Mega Elvandari, yang telah mengizinkan penulis menjadikan usahanya sebagai objek penulisan tugas akhir ini.
7. Penulis menyampaikan terima kasih terkhusus kepada orang tua penulis, Bapak Eftri Yustiawan MS dan Ibu Isnani yang telah memberikan dukungan dan nasihat yang sangat berarti dari awal mengikuti perkuliahan sampai menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
8. Teman-teman penulis yang dari awal sampai sekarang masih berjuang bersama dan saling membantu satu sama lain.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Medan, 26 Juni 2023



Rizqy Fajar Syafaron MS
NIM. 20521069

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Visualisasi.....	6
B. Desain Interior.....	7
C. Animasi Tiga Dimensi (3D).....	7
D. Konsep Modern Minimalis.....	8
E. Pemodelan (<i>Modeling</i>).....	9
F. <i>Texturing</i> dan Material.....	10
G. <i>Rendering</i>	11
H. Butik.....	11
I. <i>Software</i> Pendukung.....	12
1. Blender.....	12
2. Twinmotion.....	13
3. CapCut.....	14
BAB III METODE PELAKSANAAN	15
A. Data/Objek Penulisan.....	15
1. Profil Singkat Mega Collection Butiq.....	15
2. Struktur Organisasi Mega Collection Butiq.....	16
B. Teknik Pengumpulan Data.....	16

1.	Observasi	16
2.	Wawancara	17
3.	Studi Pustaka	17
C.	Ruang Lingkup	17
1.	Peran Penulis	17
2.	Kategori Karya	18
3.	Ide Kreatif.....	18
D.	Langkah Kerja	19
1.	Pra Produksi.....	19
2.	Produksi.....	19
3.	Pasca Produksi.....	20
BAB IV	PEMBAHASAN.....	22
A.	Hasil Karya	22
B.	Pembahasan Karya	28
1.	Denah dan Sketsa	28
2.	<i>Storyboard</i>	34
3.	<i>Modeling dan Asseting</i>	36
4.	<i>Texturing</i> dan Material	41
5.	Animasi dan Pergerakan Kamera	45
6.	<i>Rendering</i>	46
7.	<i>Editing Video</i>	47
BAB V	PENUTUP.....	49
A.	Simpulan.....	49
B.	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Pembuatan Visualisasi Animasi 3D.....	20
Tabel 2 <i>Storyboard</i> Pergerakan Kamera.....	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Desain Interior.....	7
Gambar 2 Animasi 3D	8
Gambar 3 Pemodelan 3D	10
Gambar 4 Tekstur dan Material	10
Gambar 5 Butik.....	12
Gambar 6 Tampilan <i>Software</i> Blender.....	13
Gambar 7 Tampilan <i>Software</i> Twinmotion	13
Gambar 8 Tampilan <i>Software</i> CapCut.....	14
Gambar 9 Logo Mega Collection Butiq.....	15
Gambar 10 Struktur Organisasi Mega Collection Butiq	16
Gambar 11 Adegan 1	22
Gambar 12 Adegan 2 Judul.....	23
Gambar 13 Lanjutan Adegan 2	23
Gambar 14 Adegan 3	23
Gambar 15 Adegan 4	24
Gambar 16 Lanjutan Adegan 4	24
Gambar 17 Adegan 5	24
Gambar 18 Adegan 6	25
Gambar 19 Adegan 7	25
Gambar 20 Adegan 8	25
Gambar 21 Adegan 9	26
Gambar 22 Adegan 10	26
Gambar 23 Adegan 11	26
Gambar 24 Adegan 12	27
Gambar 25 Lanjutan Adegan 12	27
Gambar 26 Adegan 13	27
Gambar 27 Adegan 14 Sebagai Penutup.....	28
Gambar 28 Denah Mega Collection Butiq Saat Ini/Denah Lama.....	28
Gambar 29 Denah Baru Mega Collection Butiq	29
Gambar 30 Sketsa Mega Collection Butiq Tampak Depan	30
Gambar 31 Sketsa Ruangan Depan Tampak Belakang.....	31
Gambar 32 Sketsa Ruangan Depan Tampak Depan	31
Gambar 33 Sketsa Ruangan Depan Tampak Kanan	31
Gambar 34 Sketsa Ruangan Depan Tampak Kiri	32
Gambar 35 Sketsa Ruangan Belakang Tampak Depan.....	33
Gambar 36 Sketsa Ruangan Belakang Tampak Belakang.....	33
Gambar 37 Sketsa Ruangan Belakang Tampak Kiri.....	33
Gambar 38 Sketsa Ruangan Belakang Tampak Kanan.....	34
Gambar 39 Menyisipkan Denah ke dalam <i>File Project</i>	37
Gambar 40 Dinding Butik.....	37

Gambar 41 Dinding Pemisah Antar Ruangan.....	38
Gambar 42 Ruang Ganti	38
Gambar 43 Pintu dan Jendela.....	39
Gambar 44 Rak Dinding dan Sofa	39
Gambar 45 Tampilan <i>Website</i> CGTrader.....	40
Gambar 46 <i>Add-on</i> BlenderKit	40
Gambar 47 Penempatan <i>Stand Hanger</i> dan Pakaian.....	40
Gambar 48 Rak Topi dan Sepatu	41
Gambar 49 Penambahan Atap dan Nama Butik	41
Gambar 50 <i>Import</i> Model 3D ke Twinmotion	42
Gambar 51 Pemberian Tekstur dan Material pada Ruangan Depan	43
Gambar 52 Pemberian Tekstur dan Material pada Ruangan Belakang	43
Gambar 53 Pemberian Tekstur dan Material pada Pakaian	43
Gambar 54 Pemberian Tekstur dan Material pada Topi dan Tas.....	44
Gambar 55 Penambahan Lampu Sebagai Sumber Cahaya	44
Gambar 56 Penambahan Eksterior Butik.....	45
Gambar 57 Penambahan Karakter 3D	45
Gambar 58 Pemberian Animasi pada Karakter.....	46
Gambar 59 Pemberian Gerakan Kamera	46
Gambar 60 Proses <i>Render</i>	47
Gambar 61 Proses <i>Editing</i> Video Hasil <i>Render</i>	47
Gambar 62 <i>Exporting</i> Video.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Perbandingan Visualisasi Interior Lama dan Baru
- Lampiran 2 Biodata Penulis
- Lampiran 3 Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 4 Berita Acara Uji Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 5 Berita Acara Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 6 Lembar Pengesahan Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 7 Daftar Hadir dan Nilai Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 8 Dokumentasi Foto Uji Seminar Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 9 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 10 Surat Balasan Mengizinkan Penelitian
- Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 12 Transkrip Wawancara
- Lampiran 13 Dokumentasi Foto Kegiatan Tugas Akhir