

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN 3D MODELING KARAKTER SEBAGAI**  
**MEDIA PROMOSI BUSANA MUSLIM TOKO SUCI KURNIA**  
**PANGKALAN BRANDAN**

**Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun oleh**  
**TEDI AMINUR RASYID SIAGIAN**  
**NIM: 20511101**

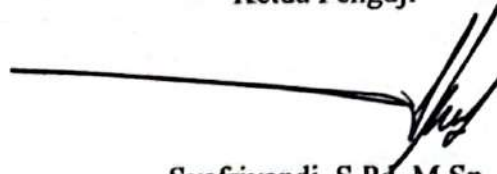
**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**PSDKU MEDAN**  
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan 3D Modeling Karakter Sebagai media Promosi Busana Muslim Toko Suci Kurnia Pangkalan Brandan  
Penulis : Tedi Aminur Rasyid Siagian  
NIM : 20511101  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 26 Juli 2023

Disahkan Oleh:  
Ketua Penguji



Syafriyandi, S.Pd, M.Sn  
NIP. 19920208 201903 1 009

Anggota I



Sudirman, S.Kom., M.Kom  
NIP. 19851107 201903 1 004

Anggota II



Dewantoro Lase, S.Kom, M.kom  
NIP. 19841213 201903 1 009

Mengetahui  
Kepala Unit Pengelola  
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan



Komda Sahaja, S.Kom, M.Pd  
NIP. 19771220 200604 1 002

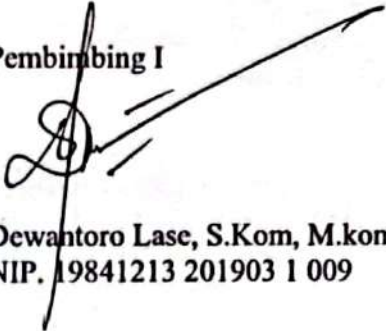
## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan 3D Modeling Karakter Sebagai media Promosi Busana Muslim Toko Suci Kurnia Pangkalan Brandan  
Penulis : Tedi Aminur Rasyid Siagian  
NIM : 20511101  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Medan, 21 Juli 2023

Pembimbing I

  
Dewantoro Lase, S.Kom, M.kom  
NIP. 19841213 201903 1 009

Pembimbing II

  
Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn  
NIP. 19900211 201903 2 021

Mengetahui,  
Koord. Program Studi Desain Grafis

  
Eandunasokhi Telaumbanua, SE.,MM  
NIP. 19800602 200212 1 001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN**

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124

Telp. (061) 8457568 Fax. (061) 8472896

Website : [www.polimedia.ac.id](http://www.polimedia.ac.id) Email : [humas@polimedia.ac.id](mailto:humas@polimedia.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 203.61/PL27.19/TU/VII/2023

Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 07 Juni 2023.

Judul : **“Perancangan 3D Modeling Karakter Sebagai Media Promosi Busana Muslim Toko Suci Kurnia Pangkalan Brandan”**

Penulis : Tedi Aminur Rasyid Siagian

NIM : 20511101

Similarity Report ID : oid: 24207:36414419

Dengan Hasil sebagai Berikut:

**Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 24%**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 17 Juli 2023

Koord. Program Studi Desain Grafis

Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M.

NIP. 198006022002121001



**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tedi Aminur Rasyid Siagian  
NIM : 20511101  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademin : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :

**Perancangan 3D Modeling Karakter Sebagai media Promosi Busana Muslim Toko Suci Kurnia Pangkalan Brandan adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarism.**

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

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



Juli 2023

Tedi Aminur Rasyid Siagian  
NIM : 20511101

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

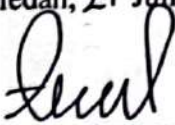
Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tedi Aminur Rasyid Siagian  
NIM : 20511101  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : Perancangan 3D Modeling Karakter Sebagai media Promosi Busana Muslim Toko Suci Kurnia Pangkalan Brandan.

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

Medan, 21 Juli 2023



Tedi Aminur Rasyid Siagian  
NIM : 20511101

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa 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 di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai kreator dalam karya 3D modeling karakter. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "Perancangan 3D Modeling Karakter Sebagai Media Promosi Busana Muslim Toko Suci Kurnia Pangkalan Brandan".

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Nova Drmanto, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., Kepala Unit Pengelolaan PSDKU Medan.
4. Faudonasokhi Telaumbanua, SE., MM., Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik PSDKU Medan.
5. Dewantaro Lase S.Kom,M.Kom., Pembimbing I
6. Sofi Andriyanti, S.Pd,M.Sn., Pembimbing II
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Kepada H. Zulkarneidi SE yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis untuk melaksanakan observasi.
9. Keluarga yang telah senantiasa mendukung penulisan baik doa maupun materi dalam penyelesaian tugas akhir ini.
10. teman-teman yang telah memberikan dorongan dalam menyelesaikan proposal tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Medan, 26 Juli 2023

Penulis



Tedi Aminur Rasyid Siagian  
NIM 20511101



## **ABSTRACT**

*This research identifies and solves two problems related to the Suci Kurnia store, namely the lack of the use of 3D visuals and the lack of popularity of the use of 3D in store promotions. Data collection methods include interviews, observation, and literature study. The final result of this research is the development of 3D character keychains as a solution to solving problems. The research was conducted by involving shop owners in the problem identification process. Then, a design concept is developed that utilizes the store's advantages to differentiate itself from competitors. The design process involves sketching and digitizing using the Blender application. The resulting 3D characters are used in store promotions to increase popularity and provide unique experiences to consumers. The conclusion of this study is that the use of 3D characters as a promotional medium is effective in differentiating a store and increasing its attractiveness in the market.*

**Keywords : Design, 3DCharacter, MediaPromotion**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini mengidentifikasi dan memecahkan dua masalah terkait dengan toko Suci Kurnia yaitu kurangnya penggunaan visual 3D dan kurangnya popularitas penggunaan 3D dalam promosi toko. Metode pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan studi pustaka. Hasil akhir dari penelitian tersebut adalah pengembangan gantungan kunci berbentuk karakter 3D sebagai solusi pemecahan masalah. Penelitian dilakukan dengan melibatkan pemilik toko dalam proses identifikasi masalah. Kemudian, dikembangkan konsep perancangan yang memanfaatkan kelebihan toko untuk membedakan diri dari pesaing. Proses perancangan melibatkan pembuatan sketsa dan digitalisasi menggunakan aplikasi Blender. Karakter 3D yang dihasilkan digunakan dalam promosi toko untuk meningkatkan popularitas dan memberikan pengalaman unik kepada konsumen. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penggunaan karakter 3D sebagai media promosi efektif untuk membedakan toko dan meningkatkan daya tariknya di pasar

**Kata kunci : Perancangan, Karakter 3D, Media Promosi**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	2
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan .....	3
F. Manfaat Penulisan .....	3
1. Bagi Penulis .....	3
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif .....	4
3. Bagi Toko Suci Kurnia .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
A. Perancangan .....	5
1. Unsur-Unsur Desain Grafis.....	5
2. Prinsip-prinsip Desain Grafis .....	7
D. 3D (Tiga Dimensi) .....	10
E. 3D Modeling.....	10
1. Polygon.....	11

2. <i>Edges</i> .....	11
3. <i>Vertices</i> .....	11
F. Karakter .....	12
H. Media Promosi .....	13
I. Busana Muslim .....	13
1. Warna Primer .....	15
2. Warna Sekunder .....	15
L. Aplikasi Dalam Perancangan .....	16
1. Blender .....	16
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>18</b>
A. Data/Objek Penelitian .....	18
1. Sejarah Perusahaan .....	18
2. Profil Perusahaan .....	19
1. Visi dan Misi Toko Suci Kurnia .....	19
B. Struktur Organisasi Toko Suci Kurnia .....	20
C. Teknik Pengumpulan Data .....	20
1. Observasi .....	20
2. Studi Pustaka .....	21
3. Wawancara .....	21
D. Ruang Lingkup .....	21
1. Peran Penulis .....	21
2. Katagori Karya .....	21
3. Ide Karya .....	22
E. Langkah Kerja .....	22
1. Praproduksi .....	23
2. Produksi .....	26
3. Pascaproduksi .....	28
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>29</b>
A. Strategi Visual .....	29
1. Ide .....	29
2. Perancangan Sketsa Karakter .....	29

3. Warna.....	29
B. Proses Sketsa .....	30
C. Proses Digitalisasi 3D karakter .....	31
D. Proses pewarnaan dalam desain karakter 3D.....	53
E. <i>Render Image</i> .....	59
F. Contoh Mockup.....	62
G. Hasil Akhir .....	64
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>66</b>
A. Simpulan .....	66
B. Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Profil perusahaan .....	18
Tabel 2. Tabel Langkah Kerja .....	26
Tabel 3. Tabel Warna .....	25

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Software blender .....	16
Gambar 2. Logo suci kurnia.....	18
Gambar 3. Struktur organisasi toko suci kurnia.....	20
Gambar 4. Siklus Langkah Kerja.....	22
Gambar 5. Hardware yang digunakan.....	24
Gambar 6. Icon blender.....	25
Gambar 7. Sketsa .....	26
Gambar 8. Gambar sketsa .....	30
Gambar 9. New Project.....	31
Gambar 10. Menambah Asset.....	32
Gambar 11. Membuat Mata .....	33
Gambar 12. Menggandakan Mata.....	33
Gambar 13. Membuat Alis .....	34
Gambar 14. Menggandakan Alis .....	35
Gambar 15. Desain Alis .....	36
Gambar 16. Pembuatan Sepatu .....	37
Gambar 17. Menyeleksi Pembuatan Sepatu .....	37
Gambar 18. <i>Sherink</i> Pada Sepatu.....	38
Gambar 19. Menyeleksi Pembuatan Sepatu .....	39
Gambar 20. Menyeleksi Pembuatan Tapak Sepatu.....	39
Gambar 21. Menggandakan Sepatu .....	40
Gambar 22. Membuat <i>Armature</i> .....	41
Gambar 23. Pembuatan <i>In Front</i> .....	42
Gambar 24. <i>Extrude</i> Pada <i>Armature</i> .....	42
Gambar 25. Menggandakan Pada <i>Armature</i> .....	43
Gambar 26. Membuat Baju Pada Karakter Perempuan.....	44
Gambar 27. Menggandakan Baju pada Karakter Laki-Laki .....	45
Gambar 28. <i>tools Sherink</i> Baju Pada Karakter Perempuan .....	46
Gambar 29. <i>Extrude</i> Baju Pada Karakter Perempuan.....	47
Gambar 30. <i>selection</i> Baju Pada Karakter Perempuan .....	48
Gambar 31. <i>selection</i> Baju Pada Karakter Perempuan 2 .....	49
Gambar 32. <i>Uv Sphere</i> Baju Pada Karakter Perempuan.....	50
Gambar 33. Kancing Baju Pada Karakter Laki-Laki .....	51
Gambar 34. <i>Extrude</i> Baju Pada Karakter Laki-Laki .....	52
Gambar 35. <i>Selection</i> Baju Pada Karakter Laki-Laki .....	53
Gambar 36. Shading Pada Karakter .....	53
Gambar 37. <i>Menu Material Properties</i> .....	54
Gambar 38. Pewarnaan Pada Rambut.....	55

Gambar 39. Pewarnaan Pada Mata .....	56
Gambar 40. Pewarnaan Pada Alis .....	56
Gambar 41. Pewarnaan Pada Kulit .....	57
Gambar 42. Pewarnaan Pada Baju .....	58
Gambar 43. Pewarnaan Pada Sepatu .....	59
Gambar 44. <i>Render Image</i> .....	60
Gambar 45. Tampak Atas .....	60
Gambar 46. Tampak Depan .....	61
Gambar 47. Tampak Samping .....	61
Gambar 48. Tampak Belakang.....	62
Gambar 49. Contoh <i>Mockup</i> .....	63
Gambar 50. Contoh <i>Mockup 2</i> .....	63
Gambar 51. Standee Gantungan Kunci Akrilik .....	64
Gambar 52. Standee Gantungan Kunci Akrilik 2 .....	64
Gambar 53. <i>Action Figure</i> .....	55

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1: Biodata Penulis

Lampiran 2: Salinan Lembar Bimbangan Tugas Akhir Dari Pembimbing 1 Dan 2

Lampiran 3: Berita Acara Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 4: Undangan Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 5: Surat keterangan Izin Penelitian

Lampiran 6: Surat Balasan Penelitian

Lampiran 7: Transkrip Wawancara

Lampiran 8: Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir

Lampiran 9: Undangan Sidang Tugas Akhir