

## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

### **PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D DESAIN INTERIOR PADA RUANG PODCAST DBIKR MEDIA CORP**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh**

**AJENG WIDYA HARDANI**

**NIM: 20521007**

**PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**PSDKU MEDAN**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Video Animasi 3D Desain Interior Pada Ruang Podcast Dbikr Media Corp  
Penulis : Ajeng Widya Hardani  
NIM : 20521007  
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 Rabu, tanggal 12 Juli 2023.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd  
NIP. 196309191987031003

Anggota 1



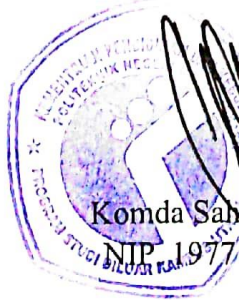
Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn  
NIP. 199002112019032021

Anggota 2



Murtopo, SE., M.Si  
NIP. 197205282006041001

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 : Pembuatan Video Animasi 3D Desain Interior Pada Ruang Podcast Dbikr Media Corp  
Penulis : Ajeng Widya Hardani  
NIM : 20521007  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain

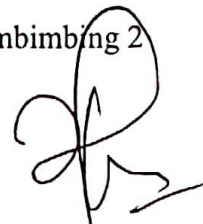
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 07 Juli 2023

Pembimbing 1



Murtopo, SE., M.Si  
NIP. 197205282006041001


Pembimbing 2



Nurianti Sitorus, SS.M.Hum  
NIP. 198802222019032011

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Desain Grafis Konsentrasi Multimedia



  
Sukendra, ST., M.Kom  
NIP. 198506252019031007

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ajeng Widya Hardani  
NIM : 20521007  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
**“Pembuatan Video Animasi 3D Desain Interior Pada Ruang Podcast Dbikr Media Corp”** 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 Juli 2023

Yang menyatakan,



Ajeng Widya Hardani  
NIM: 20521007

The stamp contains the following text: 'SEKOLAH BUKU BUKU 10000', 'METERAI PENCAPAIAN', and '098B/12.5533/5234'. It also features the Garuda Pancasila logo.

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ajeng Widya Hardani  
NIM : 20521007  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

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

### **Pembuatan Video Animasi 3D Desain Interior Pada Ruang Podcast Dbikr Media Corp**

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pengkalan 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 Juli 2023

Yang menyatakan,



Ajeng Widya Hardani

NIM: 20521007

## ABSTRAK

*The object of this final project is Dbikr Media Corp, a creative industry in the field of podcasts in Medan who wants to improve the quality of their podcast space. The goal is for the owner, crew and sources to feel comfortable in it. Literature Review which refers to Kasatriyanto's theory that a good podcast room at least has characteristics, such as a broadcast studio that is soundproof, equipped with the necessary equipment, an attractive interior design and considers comfort with air conditioning. This writing method is observation, interviews, and literature study to collect the required data. To help visualization, the author uses 3D animation with Blender and CapCut software. The interior design of this podcast room is based on a kitchen-style concept with a Japanese style to create a unique atmosphere and make the room look wider. The manufacturing process includes idea/concept stages, software preparation, floor plans, sketches, moodboards, object/asset modeling, object/asset arrangement, adding textures and materials, lighting settings, animation, rendering, video editing, and export. The end result is a 1-minute 3D animation video showing the interior design that has been designed. In conclusion, it is hoped that this work can become a reference for Dbikr podcast owners if they want to renovate.*

***Keywords: Podcast, Interior, 3D Animation, Dbikr***

Objek pada tugas akhir ini adalah Dbikr Media Corp yaitu industri kreatif bidang podcast di Medan yang ingin meningkatkan kualitas ruang podcast yang dimiliki. Tujuannya adalah agar pemilik, crew, dan narasumber merasa nyaman di dalamnya. Tinjauan Pustaka yang merujuk pada teori pendapat Kasatriyanto bahwa ruang podcast yang baik setidaknya memiliki ciri, seperti studio siaran yang kedap suara, dilengkapi dengan peralatan yang dibutuhkan, desain interior yang menarik serta mempertimbangkan kenyamanan dengan pendingin ruangan. Metode pada penulisan ini adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Untuk membantu visualisasi, penulis menggunakan animasi 3D dengan software Blender dan CapCut. Desain interior ruang podcast ini didasarkan pada konsep ala dapur dengan gaya Japandi untuk menciptakan suasana yang unik dan membuat ruangnya terlihat lebih luas. Proses pembuatan melibatkan tahap ide/konsep, persiapan software, pembuatan denah, sketsa, moodboard, modeling objek/aset, penataan objek/aset, penambahan tekstur dan material, pengaturan pencahayaan, animasi, rendering, editing video, dan ekspor. Hasil akhir berupa video animasi 3D selama 1 menit yang menampilkan desain interior yang telah dirancang. Kesimpulannya, diharapkan karya ini dapat menjadi referensi bagi pemilik podcast Dbikr jika ingin merenovasi.

**Kata Kunci: Podcast, Interior, Animasi 3D, Dbikr**

## **KATA PENGANTAR**

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 Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk berupa video tentang pembuatan animasi 3D pada ruang podcast Dbikr Media Corp. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pembuatan Video Animasi 3D Desain Interior Pada Ruang Podcast Dbikr Media Corp”.

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. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, ST., M.Kom., Koordinator Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Murtopo, SE., M.Si., Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Nurianti Sitorus, SS. M.Hum., Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

8. Ismail Harun, ST., MM., dan Winda Soraya, SE, M.Si., investor dari Dbikr Media Corp yang telah mengizinkan penulis untuk mengangkat Dbikr menjadi objek pada penulisan tugas akhir ini.
9. Keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan serta dukungan dan pengertian besar kepada penulis baik dalam bentuk pemikiran, tenaga dan keuangan untuk kegiatan perkuliahan dari awal masuk sampai menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman Multimedia 6B yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan dukungan maupun bantuan kepada penulis baik selama perkuliahan maupun dalam menyelesaikan 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,



Ajeng Widya Hardani  
NIM. 20521007



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penulisan .....	4
F. Manfaat Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
A. Pembuatan .....	6
B. Animasi 3D .....	6
1. Karakteristik 3D .....	7
2. Tahap Pembuatan Animasi 3D .....	7
3. Jenis-Jenis Animasi 3D .....	9
C. Desain Interior .....	12
1. Prinsip – Prinsip Desain Interior .....	12
2. Elemen – Elemen Desain Interior .....	14
D. Macam-Macam Gaya/ <i>Style</i> Desain Interior .....	16
1. Gaya Minimalis .....	16
2. Gaya Industrial .....	17
3. Gaya Japandi .....	17
E. Ruang Podcast .....	18
F. Software Pendukung .....	19
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	22
A. Data/Objek Penelitian .....	22
1. Profil Singkat Dbikr Media Corp .....	22
2. Visi dan Misi Perusahaan .....	24
3. Struktur Organisasi Perusahaan .....	24
4. Kondisi Ruang Podcast dan Ruang Kantor Perusahaan .....	25
B. Teknik Pengumpulan Data .....	27
1. Observasi .....	27
2. Wawancara .....	27
3. Studi Pustaka .....	27

C. Ruang Lingkup.....	28
1. Peran Penulis .....	28
2. Kategori Karya .....	28
3. Ide Kreatif .....	28
D. Langkah Kerja.....	29
1. Pra Produksi/Persiapan.....	29
2. Produksi/Pelaksanaan.....	31
3. Pasca Produksi/Evaluasi.....	32
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
A. Pembahasan Proses Karya .....	34
1. Riset.....	34
2. Penentuan Ide/ Konsep.....	36
3. Denah .....	36
4. Menggambar Sketsa .....	38
5. <i>Moodboard</i> .....	40
6. Modeling Objek/Aset .....	41
7. Menyusun Objek/Aset.....	49
8. Penambahan Tekstur dan Material .....	52
9. Mengatur Pencahayaan .....	58
10. Pemberian Animasi .....	60
11. Rendering .....	63
12. Editing .....	65
13. Exporting.....	65
B. Hasil Karya .....	66
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
A. Simpulan .....	69
B. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. <i>Time Schedule</i></b> .....	33
<b>Tabel 2. Spesifikasi Ruang</b> .....	35

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Elemen Pembentuk Objek 3D .....	7
<b>Gambar 2.</b> Tahap Modeling.....	8
<b>Gambar 3.</b> Tahap Texturing.....	8
<b>Gambar 4.</b> Tahap Rendering.....	9
<b>Gambar 5.</b> Contoh Film Animasi 3D .....	10
<b>Gambar 6.</b> Contoh Video Animasi 3D Arsitektur .....	10
<b>Gambar 7.</b> Contoh Game 3D .....	11
<b>Gambar 8.</b> Virtual Reality 3D.....	11
<b>Gambar 9.</b> Gaya Interior Minimalis .....	16
<b>Gambar 10.</b> Gaya Interior Industrial .....	17
<b>Gambar 11.</b> Gaya Interior Japandi.....	18
<b>Gambar 12.</b> Ruang Podcast .....	19
<b>Gambar 13.</b> Software Blender .....	20
<b>Gambar 14.</b> Film Animasi 3D .....	20
<b>Gambar 15.</b> Software CapCut.....	21
<b>Gambar 16.</b> Logo Dbirk Media Corp .....	23
<b>Gambar 17.</b> Struktur Organisasi .....	25
<b>Gambar 18.</b> Kondisi Ruang Podcast Tampak Depan .....	26
<b>Gambar 19.</b> Kondisi Ruang Podcast Tampak Belakang .....	26
<b>Gambar 20.</b> Kondisi Ruang Kantor .....	26
<b>Gambar 21.</b> Denah Ruang Podcast Saat Ini.....	36
<b>Gambar 22.</b> Denah Ruang Kantor Saat Ini .....	37
<b>Gambar 23.</b> Denah Ruang Podcast Baru .....	37
<b>Gambar 24.</b> Sketsa Ruang Podcast Baru Tampak Depan.....	38
<b>Gambar 25.</b> Sketsa Ruang Podcast Baru Tampak Belakang .....	39
<b>Gambar 26.</b> Sketsa Ruang Podcast Baru Tampak Samping Kanan .....	40
<b>Gambar 27.</b> Sketsa Ruang Podcast Baru Tampak Samping Kiri .....	40
<b>Gambar 28.</b> Moodboard.....	41
<b>Gambar 29.</b> Modeling Dinding.....	41
<b>Gambar 30.</b> Modeling Pintu .....	42

<b>Gambar 31.</b> Modeling Meja.....	43
<b>Gambar 32.</b> Modeling Lighting.....	43
<b>Gambar 33.</b> Modeling Foam Peredam Suara .....	43
<b>Gambar 34.</b> Modeling Logo .....	44
<b>Gambar 35.</b> Add-On BlenderKit .....	45
<b>Gambar 36.</b> Modeling Kamera .....	45
<b>Gambar 37.</b> Modeling Mircophone.....	45
<b>Gambar 38.</b> Modeling Headset.....	46
<b>Gambar 39.</b> Modeling Kursi.....	46
<b>Gambar 40.</b> Modeling Buahhan .....	46
<b>Gambar 41.</b> Modeling Gelas.....	47
<b>Gambar 42.</b> Modeling Tanaman Hias.....	47
<b>Gambar 43.</b> Modeling AC .....	47
<b>Gambar 44.</b> Modeling Kitchen Set.....	48
<b>Gambar 45.</b> Modeling Partisi .....	48
<b>Gambar 46.</b> Modeling Lampu Sorot.....	48
<b>Gambar 47.</b> Tata Letak Objek Dalam Ruang .....	49
<b>Gambar 48.</b> Tata Letak Tampak Belakang.....	50
<b>Gambar 49.</b> Tata Letak Tampak Depan.....	50
<b>Gambar 50.</b> Tata Letak Tampak Kiri.....	51
<b>Gambar 51.</b> Tata Letak Tampak Kanan.....	51
<b>Gambar 52.</b> Material Ruang .....	52
<b>Gambar 53.</b> Material Logo .....	53
<b>Gambar 54.</b> Material Meja .....	54
<b>Gambar 55.</b> Material Lighting.....	54
<b>Gambar 56.</b> Material Kamera .....	55
<b>Gambar 57.</b> Material Microphone .....	55
<b>Gambar 58.</b> Material Headset.....	55
<b>Gambar 59.</b> Material Kursi.....	56
<b>Gambar 60.</b> Material Buahhan .....	56
<b>Gambar 61.</b> Material Gelas.....	56

<b>Gambar 62.</b> Material Tanaman.....	57
<b>Gambar 63.</b> Material AC .....	57
<b>Gambar 64.</b> Material Kitchen Set .....	57
<b>Gambar 65.</b> 4 Titik Lamp Point.....	58
<b>Gambar 66.</b> Lamp Area Pada Partisi .....	58
<b>Gambar 67.</b> Shader Emission Pada Logo .....	59
<b>Gambar 68.</b> Shader Emission Pada Lighting.....	59
<b>Gambar 69.</b> Shader Emission Pada Lampu Sorot.....	59
<b>Gambar 70.</b> Shader Emission Pada Meja .....	60
<b>Gambar 71.</b> Shader Emission Pada Kitchen Set.....	60
<b>Gambar 72.</b> Pergerakan Kamera Angle 1 .....	61
<b>Gambar 73.</b> Pergerakan Kamera Angle 2.....	61
<b>Gambar 74.</b> Pergerakan Kamera Angle 3 .....	62
<b>Gambar 75.</b> Pergerakan Kamera Angle 4.....	62
<b>Gambar 76.</b> Pergerakan Kamera Angle 5.....	62
<b>Gambar 77.</b> Pergerakan Kamera Angle 6.....	63
<b>Gambar 78.</b> Tampilan Website Sheep-it Renderfarm .....	64
<b>Gambar 79.</b> Proses Rendering .....	64
<b>Gambar 80.</b> Selesai Render .....	64
<b>Gambar 81.</b> Proses Editing .....	65
<b>Gambar 82.</b> Proses Exporting.....	65
<b>Gambar 83.</b> Angle 1 .....	66
<b>Gambar 84.</b> Angle 2 .....	67
<b>Gambar 85.</b> Angle 3 .....	67
<b>Gambar 86.</b> Angle 4 .....	67
<b>Gambar 87.</b> Angle 5 .....	68
<b>Gambar 88.</b> Angle 6 .....	68

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1.** Biodata Penulis
- Lampiran 2.** Salinan Lembar Bimbingan TA
- Lampiran 3.** Berita Acara Uji Proposal TA
- Lampiran 4.** Berita Acara Seminar Proposal TA
- Lampiran 5.** Lembar Pengesahan Proposal TA
- Lampiran 6.** Daftar Hadir dan Nilai Seminar Proposal TA
- Lampiran 7.** Dokumentasi Uji Proposal TA
- Lampiran 8.** Surat Keterangan/Izin Penelitian
- Lampiran 9.** Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 10.** Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 11.** Transkrip Wawancara
- Lampiran 12.** Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA