

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori .....	8

6. 3DS Max .....	17
7. V-Ray .....	18
8. <i>Subdivision Modeling</i> .....	18
9. OBS .....	20
B. Penelitian Sebelumnya.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian (Bila Ada).....	24
B. Metode Pengumpulan Data.....	24
C. Alat dan Bahan Penelitian .....	25
D. Konsep Penelitian .....	26
E. Pengujian Skala Likert.....	29
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Development.....	30
B. Pre-Production .....	30
C. Perancangan <i>Modeling</i> (Produksi).....	34
D. Post-Production .....	65
E. Delivery .....	66
F. Pengujian Skala Likert.....	67
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	76
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya.....	22
Tabel 4. 1 Development .....	30
Tabel 4. 2 <i>Material Collection</i> .....	34
Tabel 4. 3 Jenis Objek <i>Lighting</i> .....	58
Tabel 4. 4 Skala Likert .....	30
Tabel 4. 5 Metode Kuisisioner.....	67
Tabel 4. 6 Jumlah Titik Responden.....	68
Tabel 4. 7 Hasil Akhir Pengujian Likert.....	74



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Desain <i>Virtual Set Ampu Studio</i> .....	4
Gambar 2. 1 Autodesk 3DS Max 2019 .....	17
Gambar 2. 2 V-Ray .....	18
Gambar 2. 3 Open Broadcaster Software.....	21
Gambar 3. 1 Metode Pengembangan Villamil-Mollina.....	27
Gambar 4. 1 Referensi <i>Virtual Set</i> .....	31
Gambar 4. 2 Sketsa Meja Caster .....	32
Gambar 4. 3 Sketsa Latar Belakang.....	33
Gambar 4. 4 Pembuatan Box .....	35
Gambar 4. 5 <i>Convert Editable Polly</i> .....	36
Gambar 4. 6 Pemilihan <i>Edge</i> .....	36
Gambar 4. 7 Pengaturan Edge Bagian Depan.....	37
Gambar 4. 8 Pemilihan Edge Sisi Kiri Objek Box .....	37
Gambar 4. 9 Pemilihan Edge Sisi Sebelah Kanan Objek Box.....	38
Gambar 4. 10 Pemilihan Edge Sisi Sebelah Atas Kanan .....	38
Gambar 4. 11 Meja Saster Setelah Dibentuk Seperti Diamond.....	39
Gambar 4. 12 Proses Seleksi Face Bagian Belakang.....	39
Gambar 4. 13 Permukaan Objek Setelah Mengaktifkan Fitur Bavel.....	40
Gambar 4. 14 Permukaan Objek Setelah Dihapus.....	40
Gambar 4. 15 Permukaan Objek Bagian Depan .....	41
Gambar 4. 16 Pembuatan Plane. ....	42
Gambar 4. 17 Pemasukan Gambar Kedalam Plane. ....	42
Gambar 4. 18 Pembuatan Line.....	43
Gambar 4. 19 Penambahan fitur Bavel. ....	43
Gambar 4. 20 Pengaturan parameter Bavel.....	44
Gambar 4. 21 Pembuatan Objek Silinder.....	45
Gambar 4. 22 Pemilihan dan Penghapusan Objek Silinder. ....	45
Gambar 4. 23 Hasil Seleksi Objek .....	46
Gambar 4. 24 Pemilihan Sisi.....	46

Gambar 4. 25 Penebalan Objek.....	47
Gambar 4. 26 Pembuatan <i>Ornament</i> .....	48
Gambar 4. 27 Pemberian Warna .....	48
Gambar 4. 28 Pembuatan Objek Lantai .....	49
Gambar 4. 29 Pembuatan Objek Alas Meja Caster.....	49
Gambar 4. 30 Penambahan Objek Box .....	50
Gambar 4. 31 Penambahan Objek Box Warna Hijau .....	50
Gambar 4. 32 Pembuatan Titik Perpotongan .....	51
Gambar 4. 33 Hasil Akhir Objek <i>TV LED</i> .....	52
Gambar 4. 34 Penempatan Layar .....	52
Gambar 4. 35 Penemabahan Enviornment.....	53
Gambar 4. 36 Penambhan Objek Meja .....	54
Gambar 4. 37 Hasil Akhir Proses Modeling .....	54
Gambar 4. 38 Material 3DS Max 2019.....	55
Gambar 4. 39 Pembuatan Material Langit-Langit Studio.....	56
Gambar 4. 40 Pembuatan Material Glossy .....	57
Gambar 4. 41 Pembuatan <i>Texture</i> Lantai.....	57
Gambar 4. 42 Pembuatan Material Alas Meja.....	58
Gambar 4. 43 Pemilihan Objek.....	59
Gambar 4. 44 Konveksi Objek <i>Mesh</i> ke <i>Ambient Light</i> .....	59
Gambar 4. 45 Pengaturan Parameter.....	60
Gambar 4. 46 Hasil dari Perubahan Objek ke <i>VrayMeshLight</i> .....	60
Gambar 4. 47 Proses Penambahan <i>VrayLight</i> Bagian Atas.....	61
Gambar 4. 48 Proses Penambahan <i>VrayLight</i> Bagian Kiri.....	61
Gambar 4. 49 Proses penambahan <i>VrayLight</i> Bagian Kanan.....	62
Gambar 4. 50 Pengaturan <i>Rendering</i> pada <i>Common Setting</i> . .....	63
Gambar 4. 51 Pengaturan <i>Rendering</i> pada <i>V-Ray</i> . .....	64
Gambar 4. 52 Hasil Akhir Desain Pemodelan .....	65
Gambar 4. 53 proses <i>Post-Production</i> . .....	66
Gambar 4. 54 Publikasi Melalui Sosial Media Youtube Ampu Studio .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2
- Lampiran 3. Data Wawancara
- Lampiran 4. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara
- Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 7. Dokumentasi Produksi
- Lampiran 8. Hasil Akhir
- Lampiran 9. Publikasi
- Lampiran 10. Kuisisioner

