

INTISARI

Dengan adanya perkembangan pesat teknologi pada saat ini terutama dalam bidang studio maka bertambah pula kebutuhan akan ruang yang diperlukan dalam latar belakang yang berbeda sesuai dengan kebutuhan. Sementara pengetahuan tentang proses dan pembuatan set dengan teknik virtual masih terbatas. Padahal dengan menggunakan teknik virtual set, dapat membuat tampilan studio lebih hidup dan bervariasi. Proses penyiaran langsung melalui sosmed seperti Youtube yang berlangsung di chanel Ampu Studio terutama jika diadakannya event e-sport dapat didesain sedemikian rupa agar enak dipandang. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka peneliti membuat sebuah rancangan desain 3D modeling untuk keperluan virtual set studio e-sport. Dengan adanya desain tersebut diharapkan dapat membuat tampilan studio milik Ampu Studio lebih hidup dan bervariasi ketika ditampilkan secara virtual. Dalam pembuatan desain tersebut menggunakan metode subdivision modeling sebagai acuan dalam pembuatan objek-objek yang dibutuhkan. Dalam melakukan pengumpulan data penulis menggunakan studi pustaka, studi literatur, observasi dan wawancara. Pada tahap pembuatan, penulis menggunakan Autodesk 3DS Max sebagai perangkat lunak utama dibantu dengan Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, dan Adobe After Effect. Pengujian desain pemodelan ini dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada 63 responden, dan jumlah skala Likert menghasilkan nilai dengan rata-rata index 63 responden sebesar 92,08 %. Sehingga dapat disimpulkan desain pemodelan ini mampu dan berhasil dalam pengimplementasian di Ampu Studio yang dinamis, bervariasi, fleksibel dan minim biaya.

Kata kunci: 3D, Modelling, Subdivision Modelling, Virtual Set, 3DS Max, Ampu Studio, E-Sport

ABSTRACT

With the rapid development of technology at this time, especially in the field of studios, the need for space that is needed in different backgrounds according to needs also increases. Meanwhile, knowledge of the process and creation of sets with virtual techniques is still limited. In fact, by using the virtual set technique, it can make the studio look more lively and varied. The process of direct broadcasting through social media such as Youtube which takes place on the Ampu Studio channel, especially if an e-sport event is held, can be designed in such a way that it is pleasing to the eye. With these problems, the researchers made a 3D modeling design for the purposes of a virtual set of e-sports studios. With this design, it is hoped that the appearance of Ampu Studio's studio will be more lively and varied when displayed virtually. In making the design using the subdivision modeling method as a reference in making the required objects. In collecting data, the writer uses literature study, literature study, observation and interviews. At the manufacturing stage, the author uses Autodesk 3DS Max as the main software assisted by Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, and Adobe After Effects. Testing the modeling design was carried out by distributing questionnaires to 63 respondents, and the number of Likert scales resulted in a value with an average index of 63 respondents of 92.08%. So it can be concluded that this modeling design is capable and successful in implementing dynamic, varied, flexible and minimal costs in Ampu Studio.

Keywords: 3D, Modelling, Subdivision Modelling, Virtual Set, 3DS Max, Ampu Studio, E-Sport