

**LAPORAN KERJA PRAKTEK  
PT. EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA**

*Modeling Berbasis 3D untuk Pembuatan Asset  
Video Game dengan Software Blender*



**MATAHARI KRIDHA PASHA  
18104039**

**PROGRAM STUDI SOFTWARE ENGINEERING  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2021**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK  
PT. EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA**

*Modeling Berbasis 3D untuk Pembuatan Asset  
Video Game dengan Software Blender*



**MATAHARI KRIDHA PASHA  
18104039**

**PROGRAM STUDI SOFTWARE ENGINEERING  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2021**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK  
PT. EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA**

***Modeling Berbasis 3D untuk Pembuatan Asset  
Video Game dengan Software Blender***

**Dipersiapkan dan disusun oleh :**

**Matahari Kridha Pasha  
18104039**

Telah dipresentasikan pada 8 Desember 2021

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom

NIK. 20930034

Pembimbing PKL/KP



Aditya Wijayanto, S.Kom., M.Cs

NIDN. 0608118902

## KATA PENGANTAR

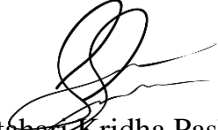
Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini di PT. Educa Sisfomedia Indonesia yang dilaksanakan pada 26 Juli 2021 sampai dengan 20 Agustus 2021.

Pelaksanaan Kerja Praktik yang penulis lakukan dapat berjalan dengan lancar dan tanpa halangan suatu apapun. Hal ini tidak terlepas dari dukungan pihak-pihak yang telah memberi bantuan, bimbingan, saran, dan fasilitas kepada penulis hingga akhir pelaksanaan. Untuk itu dalam kesempatan ini izinkan penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Orangtua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan penuh dalam doa maupun fasilitas sehingga laporan Kerja Praktik dapat berjalan dengan lancar.
2. Bapak Dr. Ali Rokhman M.Si. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, M.T. selaku Dekan Fakultas Informatika.
4. Ibu Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.K selaku Ketua Program Studi S1 Software Engineering.
5. Bapak Diovianto Putra Rakhmadani, S.Kom, M.M. selaku penanggung jawab kegiatan Kerja Praktik prodi Software Engineering
6. Bapak Aditya Wijayanto, S.Kom.,M.Cs selaku Pembimbing Kerja Praktik dari Institusi
7. Bapak Andi Saputro S.Kom. sebagai pengarah dan pembimbing di lapangan.

Mudah-mudahan Allah SWT memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua yang telah membantu penulis baik dari segi moril ,dan spiritual sehingga dapat menyelesaikan KP dan laporan KP ini. Semoga laporan KP ini bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Temanggung, September 2021

  
Matahari Kridha Pasha  
NIM. 18104039

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAC.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
Latar Belakang.....	1
Tujuan.....	1
Ruang Lingkup .....	1
Aspek Umum dan Kelembagaan .....	2
Metode Penulisan dan Laporan .....	2
Sistematika Penulisan Laporan .....	2
<b>BAB II DASAR TEORI .....</b>	<b>4</b>
Blender .....	4
Texturing .....	4
Low Poly .....	4
3D Viewer .....	4
Unity3D .....	4
<b>BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>5</b>
Pekerjaan atau Kegiatan .....	5
Analisa dan Pembahasan Hasil Pekerjaan .....	5
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>16</b>
Kesimpulan .....	16
Saran .....	16

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pengerjaan Studi Kasus .....	5
Gambar 3.2 Referensi Model .....	7
Gambar 3.3 Perancangan Model .....	8
Gambar 3.4 Mesh Model .....	8
Gambar 3.5 Menggunakan Array .....	9
Gambar 3.6 UV Mapping .....	9
Gambar 3.7 Export UV Texture .....	10
Gambar 3.8 Texturing di SAI .....	10
Gambar 3.9 Import texture ke blender .....	11
Gambar 3.10 Node Editor .....	11
Gambar 3.11 Fixing Model .....	12
Gambar 3.12 Rigging .....	12
Gambar 3.13 Animasi .....	13
Gambar 3.14 Export .....	13
Gambar 3.15 Preview di Unity3D .....	14

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Daftar Gambar .....	6
-------------------------------	---

---

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 ..... 17



---