

ABSTRAKSI

Miqdat Assagaf. 50406468.

3D SIMULASI TUGU MONUMEN NASIONAL

Penulisan Ilmiah Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Industri, Universitas Gunadarma 2010.

Kata Kunci : Simulasi, Blender

(xi + 54 + lampiran)

Kecanggihan teknologi komputer yang semakin berkembang pada masa sekarang ini banyak ahli pembuat software menciptakan *software* yang mudah digunakan oleh user dan tanpa lisensi, sehingga membuat user samakin tertarik untuk membuat suatu program aplikasi karena mudah didapat dan tanpa dipungut biaya, salah satunya adalah *Blender*. Blender adalah software untuk membuat object berbasis 3d.

Pada penulisan ini penulis membuat *Simulasi 3D Tugu Monumen Nasional*, object yang di gunakan dalam simulasi ini, menggunakan object bangunan monas, yang di dalamnya user dapat berinteraksi dengan fitur-fitur yang ada.

Blender memiliki tool yang dinamakan game engine. Game engine merupakan tool untuk menghidupkan suatu object seperti object aslinya, seperti penggerakan object atau action dari suatu object. Dengan ada-nya game engine, kita dapat memanfaatkan-nya tidak hanya dalam pembuatan game, tetapi dalam rancangan suatu simulasi 3d interaktif dan arsitektur tata ruang.

Daftra Pustaka : (2002 – 2008)