

ABSTRAK

Izzuddin Hikmatyar, 10120551

PEMBUATAN ANIMASI DENAH 3D GEDUNG SMP 284 JAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN BLENDER 4.2 DAN PREMIER PRO.

Skripsi. Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, 2025.

Kata Kunci: Animasi 3D, Denah Gedung, Blender 4.2, Adobe Premiere Pro, MDLC

(xv +63 + Lampiran)

Denah tata ruang yang informatif merupakan elemen penting dalam mendukung aktivitas operasional suatu institusi pendidikan. SMP Negeri 284 Jakarta selama ini menggunakan denah 2D konvensional yang cenderung sulit dipahami secara visual oleh siswa, staf, maupun pengunjung, terutama pada awal tahun ajaran baru. Untuk mengatasi kendala tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan animasi denah 3D gedung SMP 284 Jakarta menggunakan perangkat lunak Blender 4.2 dan Adobe Premiere Pro.

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari enam tahapan utama: konseptualisasi, perancangan, pengumpulan material, perakitan, pengujian, dan distribusi. Aplikasi Blender 4.2 digunakan dalam proses pemodelan 3D dan pembuatan animasi, sementara Adobe Premiere Pro dimanfaatkan untuk pengeditan akhir video. Penelitian ini menghasilkan animasi 3D yang realistis dan mampu memberikan informasi visual tentang tata ruang sekolah secara lebih jelas, akurat, dan interaktif.

Proses evaluasi dilakukan melalui platform YouTube dan *Google Form* dengan melibatkan 30 responden untuk memberikan umpan balik terhadap aspek visualisasi, kualitas audio, daya tarik animasi, serta kejelasan alur cerita. Berdasarkan hasil analisis dengan skala Likert, mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap animasi yang dihasilkan. Dengan demikian, animasi ini tidak hanya mempermudah navigasi tata ruang sekolah, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan lain dalam memanfaatkan teknologi 3D untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi.

Daftar Pustaka (2015-2022)