

## DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	2
BAB II TINJAUAN KARYA.....	4
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Multimedia .....	8
3.1.1 Jenis Multimedia .....	8
3.1.2 Fungsi Multimedia .....	9
3.2 Gim.....	9
3.3 Animasi .....	11
3.4 Blender .....	12
BAB IV PROSES PENCIPTAAN.....	18
4.1 Pra-produksi .....	18
4.2 Produksi.....	22
4.3 Pasca-produksi.....	65
BAB V PEMBAHASAN KARYA.....	69



5.1 Pembahasan karya .....	69
5.2 Kuesioner.....	73
BAB VI PENUTUP .....	77
6.1 Kesimpulan.....	77
6.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN.....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tank Avenger Age Of Ultron.....	4
Gambar 2.2 Ar'ka Cannon .....	5
Gambar 2.3 Vulcan Gatling Gun .....	6
Gambar 3.1 Blender .....	12
Gambar 3.2 Header .....	13
Gambar 3.3 Viewport.....	13
Gambar 3.4 Toolbar .....	13
Gambar 3.5 Viewport Header .....	14
Gambar 3.6 Viewport Properties .....	14
Gambar 3.7 Outliner.....	15
Gambar 3.8 Object Properties dan Render Properties .....	15
Gambar 4.1 Flow chart.....	18
Gambar 4.2 3.7 Inch Anti-Aircraft Gun.....	19
Gambar 4.3 Bofors 40mm twin mount .....	20
Gambar 4.4 Phalanx gun .....	20
Gambar 4.5 Ilustrasi cannon dari kreator lain.....	21
Gambar 4.6 Kubus dasar .....	22
Gambar 4.7 Body awal.....	23
Gambar 4.8 Memotong body .....	23
Gambar 4.9 Body setelah dipotong.....	24
Gambar 4.10 Membentuk bagian depan .....	24
Gambar 4.11 Bagian depan.....	25
Gambar 4.12 Body dengan bevel .....	25
Gambar 4.13 Aksesoris body .....	26
Gambar 4.14 Body final.....	26
Gambar 4.15 Barrel awal .....	27
Gambar 4.16 Penyangga .....	27
Gambar 4.17 Barrel lengkap .....	28
Gambar 4.18 Scope .....	28
Gambar 4.19 Subdivision surface .....	29
Gambar 4.20 Path dan bevel depth .....	29

Gambar 4.21 Laras tanpa aksesoris.....	30
Gambar 4.22 Aksesoris barrel.....	30
Gambar 4.23 Barrel lengkap .....	31
Gambar 4.24 Alas kosong .....	31
Gambar 4.25 Jangkar .....	32
Gambar 4.26 Tangga di samping .....	32
Gambar 4.27 Konfigurasi array.....	33
Gambar 4.28 Pagar besi .....	33
Gambar 4.29 pagar bagian seat .....	34
Gambar 4.30 Floor dengan aksesoris .....	34
Gambar 4.31 Floor dan barrel body .....	35
Gambar 4.32 Hidrolik .....	35
Gambar 4.33 Sendi seat.....	36
Gambar 4.34 tulang kursi dan dua hidrolik.....	36
Gambar 4.35 Penyangga punggung .....	37
Gambar 4.36 Magazine .....	37
Gambar 4.37 Cannon tanpa texture.....	38
Gambar 4.38 Shader floor berkarat.....	38
Gambar 4.39 Shader body.....	39
Gambar 4.40 Shader besi berkarat .....	39
Gambar 4.41 Shader aluminium .....	40
Gambar 4.42 Shader lensa.....	40
Gambar 4.43 Shader karet.....	41
Gambar 4.44 Cannon dengan texture.....	42
Gambar 4.45 Barrel awal .....	42
Gambar 4.46 Aksesoris barrel.....	43
Gambar 4.47 Barrel dengan aksesoris.....	43
Gambar 4.48 Penyangga .....	44
Gambar 4.49 Penyangga dengan penutup .....	45
Gambar 4.50 Body lengkap.....	45
Gambar 4.51 Floor .....	46
Gambar 4.52 Konfigurasi screw dan curve.....	46

Gambar 4.53 Pagar dan jalur selongsong.....	47
Gambar 4.54 Floor akhir .....	47
Gambar 4.55 Shader body .....	48
Gambar 4.56 Shader floor .....	49
Gambar 4.57 Cannon manual dua akhir.....	50
Gambar 4.58 Penyangga .....	50
Gambar 4.59 Penyangga lanjutan .....	51
Gambar 4.60 Body dengan aksesoris.....	51
Gambar 4.61 Laras dengan muscle breaker .....	52
Gambar 4.62 Rangka penopang .....	52
Gambar 4.63 Tabung peluru .....	53
Gambar 4.64 Tabung peluru dengan aksesoris .....	53
Gambar 4.65 Body akhir .....	54
Gambar 4.66 Badan radar .....	54
Gambar 4.67 Badan dengan aksesoris .....	55
Gambar 4.68 Sensor .....	55
Gambar 4.69 Cannon tanpa texture.....	56
Gambar 4.70 Shader body .....	56
Gambar 4.71 Shader panel .....	57
Gambar 4.72 Shader sensor.....	57
Gambar 4.73 Cannon otomatis satu .....	58
Gambar 4.74 Body awal.....	59
Gambar 4.75 Body lanjutan .....	59
Gambar 4.76 Sensor .....	60
Gambar 4.77 Body dengan aksesoris .....	60
Gambar 4.78 Body akhir .....	61
Gambar 4.79 Badan head .....	61
Gambar 4.80 Barrel .....	62
Gambar 4.81 Head .....	62
Gambar 4.82 Shader carbon fiber .....	63
Gambar 4.83 Shader stainless steel.....	63
Gambar 4.84 Shader badan head.....	64

Gambar 4.85 Cannon otomatis dua.....	64
Gambar 4.86 Konfigurasi render.....	65
Gambar 4.87 New Project.....	66
Gambar 4.88 Speed/duration.....	67
Gambar 4.89 Sequence.....	67
Gambar 4.90 Export video .....	68
Gambar 5.1 Cannon manual satu tampak depan dan samping.....	69
Gambar 5.2 Cannon manual satu tampak $\frac{3}{4}$ belakang .....	70
Gambar 5.3 Cannon manual dua tampak depan dan samping .....	70
Gambar 5.4 Cannon manual dua tampak $\frac{3}{4}$ belakang.....	71
Gambar 5.5 Cannon otomatis satu tampak depan dan samping.....	71
Gambar 5.6 Cannon otomatis satu tampak $\frac{3}{4}$ belakang .....	72
Gambar 5.7 Cannon otomatis dua tampak depan dan samping .....	72
Gambar 5.8 Cannon otomatis dua tampak $\frac{3}{4}$ belakang.....	73
Gambar 5.9 Diagram kuesioner nomor dua .....	74
Gambar 5.10 Diagram kuesioner nomor tiga.....	74
Gambar 5.11 Diagram kuesioner nomor empat .....	75
Gambar 5.12 Diagram kuesioner nomor lima.....	75
Gambar 5.13 Diagram kuesioner nomor enam .....	76
Gambar 5.14 Diagram kuesioner tujuh .....	76

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Karya.....	7
Tabel 3.1 Istilah di dalam blender.....	17