

PERANCANGAN 3D MODELING ASET VIDEO ANIMASI LOOPING UNTUK KONTEN WEBSITE ECOTON DI GRESIK JAWA TIMUR

**Brian Ali Sahada¹,
Wahju Tri Widadijo, S.S. M.Sn.²**

Sekolah Tinggi Serni Rupa dan Desain Visi Indonesia¹,

Sekolah Tinggi Serni Rupa dan Desain Visi Indonesia²

brianalisahada83@gmail.com¹,

wahyutri70an@gmail.com²

Abstract

Ecoton is a non-governmental organization that operates and has a mission in dealing with river disasters, education and environmental advocacy to support water resources management. The Brantas River in East Java is one of the rivers affected by factory waste discharge, this of course has a negative impact on the survival of local communities. Apart from the government which has general responsibility, there is an ecoton which is present in dealing with this problem. Ecoton embraces students and academics as actors who can help, all in the name of caring for the environment. Apart from that, Ecoton also has similar activities in dealing with environmental problems, this is achieved through outreach and educating the general public. In support of this campaign, this design creates 3D modeling assets for the needs of looping animation content on the Ecoton website. The aim of this design is to support and provide awareness to the community to care about the environment, especially rivers. This design uses the design thinking design method from Tim Brown. The technical focus in this design uses the polygon technique which aims to obtain a low poly, in order to simplify the three animation processes. The stages in the 3D modeling creation process that are carried out are, modeling, texturing, layout, and camera setting.

Keywords: 3D asset modeling, website content, river restoration by Ecoton.

I. PENDAHULUAN

Daerah hilir sungai yang ada di Jawa Timur khususnya sekitar Sungai Brantas sangat beresiko akan kelangsungan hidup dan masa depan anak cucu kita jika terjadi bencana kesehatan maupun bencana alam, bencana sungai tak lain karena faktor yang terjadi banyaknya pembuangan limbah keluarga, sampah plastik, dan lebih parah lagi ada sebagian pabrik yang berdempetan dengan wilayah Sungai Brantas membuang limbah pabrik atau zat-zat yang mempengaruhi ekosistem Sungai Brantas. Ecoton adalah lembaga swadaya masyarakat yang mempunyai misi memulihkan lingkungan Sungai agar terhindar dari bencana kesehatan akibat sampah plastik atau tercemarnya zat-zat berbahaya yang mengalir di Sungai (Sholikhah & Zunariyah, 2020). Salah satu Sungai yang tercemar berat di Indonesia adalah Sungai Brantas, pernyataan tersebut berdasarkan Badan Pusat Statistik (Wulandari, 2019). Dalam menanggulangi kerusakan lingkungan, Ecoton mendidik masyarakat untuk sadar lingkungan, dan melakukan penelitian terhadap kualitas air, memberikan teguran terhadap pihak-pihak yang berpengaruh dalam tindak pencemaran dan melakukan program pendampingan masyarakat mengenai lingkungan.



Gambar 1. Pengambilan sampel air dilakukan oleh sejumlah pelajar di Sungai Gogor Wonosalam Jombang
(Sumber : <https://ecoton.or.id/news/>)

Adanya kerusakan lingkungan alam dan tuntutan dari masyarakat untuk hidup yang lebih baik, Lembaga Swadaya Masyarakat Lingkungan Ecoton perlu melakukan sosialisasi untuk mengedukasi masyarakat. Ecoton sendiri memiliki *platform website* dalam menjalankan kampanyenya, melalui konten video animasi *3D looping* yang dirancang diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan kesadaran masyarakat akan dampak dari pencemaran lingkungan pada Sungai Brantas. Untuk mencapai semuanya dibutuhkan strategi yang tepat agar pesan dari konten ini dapat tepat sasaran kepada target audiens.

Ditinjau pada penelitian sebelumnya dengan topik yang serupa, penelitian ini memiliki suatu distingsi, yakni dalam penggunaan animasi 3D dalam sosialisasi ecoton sebagai media edukasi. Berikut merupakan beberapa penelitian sebelumnya yang mengangkat topik ecoton, yang pertama “Strategi Komunikasi Ecoton Dalam Mendapatkan Donatur Melalui Program *Crowd funding* Di Kitabisa.Com” yang diteliti oleh (Prasetyo et al., 2022). Yang kedua “Pengaruh Pameran 3F (Fish Fersus Flastik) di Ecoton Terhadap Pemahaman Pengunjung Pameran” yang diteliti oleh (Candra Wulan & Humairoh, 2022). Dan yang ketiga “Strategi Ecoton Dalam Penerapan Program *Zero Waste Cities* di Kelurahan Tempurejo, Kota Kediri” yang diteliti oleh (Zainuri & Agastya, 2022). Dari ketiga jurnal penelitian yang telah dilampirkan diatas, membuktikan suatu pembeda pada perancangan yang dilakukan yakni dengan mengusung 3D animasi sebagai media penyampaian pesan.

Pemilihan animasi 3D sebagai media komunikasi visual merupakan suatu simplifikasi dari realitas yang ada dan dapat di rancang sesuai kebutuhan. Kelebihan dari animasi 3D dibandingkan animasi 2D yang lain yakni, lebih dinamis dan atraktif secara visual (Wahyudi et al., 2018). Pada perancangan ini penulis berfokus pada penciptaan *modelling asset 3D*, dalam proses pemodelan 3D objek atau benda dibuat dengan menggabungkan bentuk, garis, dan bidang menjadi bentuk tiga dimensi yang kompleks. Selain itu *3D modelling* ada tahapan lanjutannya yaitu *texturing*. Setelah semua proses *modelling* tercapai maka terdapat suatu aset yang dapat dipakai untuk kebutuhan animasi. Dan dalam perancangan animasi *3D modelling* ini menggunakan teknik *polygon*. Teknik *modeling polygon* merupakan pembuatan atau perancangan karakter dan objek 3D dengan jumlah kedetailan *low poly* terendah untuk mencapai tampilan terbaik. Dalam teknik *modeling polygon*, karakter dan objek animasi *3D low poly* memiliki gaya dengan lekukan yang cenderung kasar dan teknik perancangannya juga sesederhana mungkin agar mudah dipahami oleh penontonnya (Zanitra & Sari, 2022).

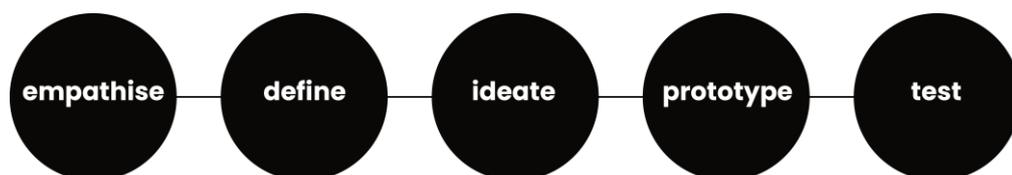
Adapun tujuan dari perancangan *3D modelling asset* konten animasi looping website ecoton yakni, agar terciptanya suatu animasi yang dapat mempersuasi audiens agar lebih peduli terhadap isu lingkungan, terutama pada sungai. Dan diharapkan penelitian ini dapat memberi manfaat dalam memberi kesadaran pada isu lingkungan. Dengan menggunakan teknologi 3D, para pengembang dapat membuat model 3D yang akurat dan detail dan dapat menjadi referensi bagi siapa saja yang melakukan penelitian. Dalam menunjang pengumpulan data, penulis

menggunakan metode observasi, metode kepustakaan, dan metode wawancara. Dan dalam proses perancangan, perancang menggunakan metode *design thinking* dari Tim Brown (2009).

Dari lampiran data-data yang telah dipaparkan diatas sangatlah penting bagi pihak LSM ecoton menyampaikan pesan kampanyenya dengan menggunakan karya berbentuk visual 3D animasi *looping* karena pendekatan yang modern dan kreatif. Dan memungkinkan masyarakat untuk bergerak maju serta menanggapi isi dari pesan tersebut. Dalam kemasan *modeling 3D asset* ini terdapat banyak objek yang menggambarkan bagaimana langkah dan visi misi serta suasana yang di visualkan ke 3D visual desain lalu di animasikan. Maka Diharapkan perancangan *modelling 3D asset* ini mampu menjadikan karya visual yang akan di animasikan dan dapat tepat sasaran pada anak muda agar tersadar dan tergerak dalam menanggulangi serta melestarikan sungai yang ada di sekitar sungai brantas ataupun sungai sungai di seluruh wilayah Indonesia.

II. METODE PERANCANGAN

Metode *Design Thinking* dari Tim Brown merupakan acuan dalam mengadaptasi dan mengembangkan perancangan ini. Menurut (Brown, 2009) *Design Thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna yang terdiri dari 5 tahap, yakni: *empathise*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Metode perancangan ini dipilih karena membuka kesempatan bagi perancang untuk melakukan eksperimen terhadap ide baru yang inovatif dengan tetap pada manusia dan kebutuhannya.



Gambar 2. Skema *Design Thinking*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Emphatise merupakan tahapan yang berpusat pada manusia. Proses ini menuntut pemahaman empatik perancang mengenai permasalahan yang ada dan apa kebutuhan manusia di dalamnya. Tahap kedua yakni *Define*, Informasi-informasi lebih dalam yang berkaitan dengan permasalahan kemudian diteliti, dikumpulkan, dan dianalisis. Data-data yang telah diidentifikasi dan dianalisis pada tahap kedua akan disintesis di tahap berikutnya yakni, *Ideate*. Tahap *Ideate* merupakan tahap dimana perancang melakukan penjelajahan terhadap ide-ide

yang inovatif untuk memecahkan masalah. Tahap selanjutnya adalah *Prototype*, berisi alternatif visual sebagai pemecahan masalah dalam media yang dipilih. Tahap terakhir dalam metode ini adalah tahap *Test*. Pada tahap *test* ini dilakukan pengujian pada visualisasi di tahap *Prototype*. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan hasil akhir yang diluncurkan sebagai pemecahan masalah dan menghadirkan pernyataan akhir mengenai karya yang dipilih untuk menyelesaikan masalah.

III. PEMBAHASAN

Pada tahapan awal yaitu *emphatise* penulis melakukan tahapan awal pengamatan yang berpusat pada manusia, maka dari itu perancang melakukan riset pengamatan melalui internet, jurnal, dan wawancara pada pengelola ecoton untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Berikut merupakan paparan data yang telah didapatkan, Ecoton adalah Salah satu NGO (*Non Governmental Organization*) lembaga swadaya masyarakat yang mempunyai misi memulihkan lingkungan sungai agar terhindar dari bencana kesehatan akibat sampah plastic atau tercemarnya zat-zat berbahaya yang mengalir di sungai (Sholikhah & Zunariyah, 2020). Salah satu sungai yang tercemar berat di Indonesia adalah sungai brantas, pernyataan tersebut berdasarkan Badan Pusat Statistika (Wulandari, 2019). Dalam menanggulangi kerusakan lingkungan, Ecoton mendidik masyarakat untuk sadar lingkungan, dan melakukan penelitian terhadap kualitas air, memberikan teguran terhadap pihak-pihak yang berpengaruh dalam tindak pencemaran dan melakukan program pendampingan masyarakat mengenai lingkungan. Ecoton juga melakukan gugatan kepada Pemerintah Daerah Provinsi (Gubernur) karena berdasarkan hasil penelitiannya mendapati bahwa air di Kali Surabaya tidak layak untuk dikonsumsi.

Pada tahapan yang kedua, perancang masuk kepada tahapan *define*, dimana pada tahapan ini perancang merumuskan masalah dan tujuan dari perancangan. Melihat data-data yang telah dipaparkan, terdapat suatu rumusan masalah yakni “bagaimana merancang 3D modelling asset video animasi looping untuk konten website ecoton jawa timur?”. Serta tujuan dari perancangan ini yakni, agar terciptanya suatu animasi yang dapat mempersuasi audiens agar lebih peduli terhadap isu lingkungan, terutama pada sungai. Dan diharapkan penelitian ini dapat memberi manfaat dalam memberi kesadaran pada isu lingkungan.

Pada tahapan yang ketiga, perancang masuk kepada tahapan *ideate*. Perancang melakukan pemetaan berdasarkan segmentasinya. Pertama segmentasi target audiens secara demografis yang memiliki rentang umur 15-25 tahun, jenis pekerjaan pelajar atau mahasiswa

hingga pekerja muda. Kedua segmentasi secara geografis, target audiens merupakan warga negara Indonesia, khususnya Jawa Timur. Ketiga segmentasi secara psikografis dan *behavioral*, yakni peduli akan isu lingkungan dan pengguna aktif media sosial.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan diatas, selanjutnya perancang menentukan media yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan. Berdasarkan ide, *platform* media, dan target audiens yang telah dijabarkan, maka perancang memilih *modelling asset* guna animasi *looping video*. Dan dari konsep yang telah disusun pada proyek perancangan concept art animasi Video Looping Untuk Konten Website Ecoton, selanjutnya perancangan 3D modelling asset konten website ecoton yang nantinya akan di rancang menggunakan konsep desain *3D Illustration low polly*. Objek karya yang akan di bentuk dengan perangkat komputer yang menghasilkan karya visual 3D ini akan di tujukan untuk konten website terutamanya dan bisa juga di aplikasikan uuntuk konten sosial media. Di era modern dan pesatnya teknologi ini karya 3D visual akan memberikan sentuhan bagi para generasi muda karena bentuk gambarnya, seninya, dan kreatifnya supaya bisa ikut berpartisipasi ke dalam pemulihan lingkungan khususnya sungai di jawa timur. Dengan karya 3D visual ini juga dapat memberikan sosialisasi ke generasi penerus lewat pesan yang sangat menarik tentunya.

Gaya 3D asset untuk video *looping* 3D animasi kebutuhan konten website ecoton ini menggunakan gaya desain isometric 3D illustration. Gaya desain isometrik 3D illustration ini dalam dunia desain dan pemodelan 3D merujuk pada style trend, Ini berarti terdapat tema yang sudah terkonsep terlebih dahulu bahwa ada garis-garis yang sejajar dalam ruang tiga dimensi dalam permodelan yang bagus serta menarik. Trend gaya visual 3D illustration ini memiliki arah pesan yang hidup dimana ada unsur visual grafisnya yang memiliki ciri khas, objek ilustrasinya dan pergerakan untuk kebutuhan animasinya (Lisan, 2021). Gaya desain *isometric 3D illustration* ini memberikan ilusi seperti nyata dan memiliki kedalaman ruang tiga dimensi tanpa menggunakan perspektif linear yang kompleks. Penggunaan desain isometrik dapat membuat desain terlihat simple namun terlihat menarik (Sanjaya, 2020).

Adapun objek 3D model yang di rancang adalah asset kebutuhan untuk konten animasi video looping pada proyek perancangan concept art animasi *Video Looping* Untuk Konten *Website Ecoton*, yang sudah di analisa dan di rancang untuk melengkapi objek-objek utamanya dan *asset environment*. Fungsinya *environment* untuk menambah asset tambahan yang bisa melengkapi ruang yang kosong, dan menjadikan video animasi 3D lopping ini terlihat hidup seperti objek pohon, jembatan di aliri sungai-sungai, sampah plastik, objek bebatuan rumput, semua itu tujuannya memperindah visual secara keseluruhan.

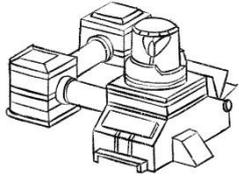
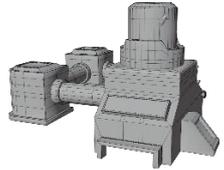
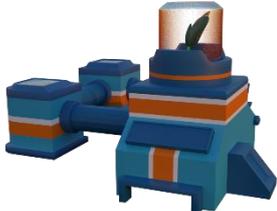
Pada proses penciptaan *modelling* perancangan ini terbagi dalam beberapa tahapan, yakni: *modelling*, *texturing*, *layout*, dan *camera setting*. Pertama *modelling*, teknik yang digunakan merupakan teknik *modelling polygon*. Teknik *Polygon* adalah bentuk dasar yang digunakan untuk membuat objek dalam *3D modeling* (Ali, 2023). *Polygon* terdiri dari beberapa sisi lurus dan dapat memiliki tiga hingga banyak sisi. *Polygon* adalah unit dasar untuk membuat objek dan karakter dalam dunia 3D. Semakin banyak *polygon* yang digunakan, semakin detail objek yang dapat dibuat. Namun, terlalu banyak *polygon* dapat memperlambat kinerja perangkat lunak dan meningkatkan waktu *rendering*. Oleh karena itu, jumlah *polygon* harus dipilih dengan bijak agar keseimbangan antara detail dan kinerja optimal dapat dicapai.

Kedua, setelah melakukan proses *modelling*, maka selanjutnya masuk pada bagian *texturing*. Proses ini menentukan karakteristik sebuah *object* dari segi *texture*. Untuk materi sebuah *object* itu sendiri, kita bisa mengaplikasikan properti tertentu seperti *reflectivity*, *transparency*, dan *refraction*. *Texture* kemudian bisa digunakan untuk mencreate berbagai variasi warna pattern, tingkat kehalusan/kekasaran sebuah lapisan *object* secara detail. Namun pada perancangan ini hanya berfokus dengan pewarnaan yang *solid* atau hanya dengan *base color*.

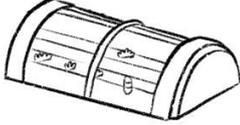
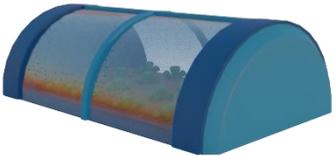
Ketiga, setelah tahapan *texturing*, maka selanjutnya masuk pada bagian *layout 3D*. Secara hirarki, *layout 3D* yang digunakan dalam perancangan ini menitik beratkan pada *heavy center layout*, yang dimana terdapat objek yang berfokus pada bagian tengah (Fikriansyah, 2023). Pemilihan layout tersebut diharapkan menjadi *point of interest* bagi *audiens*, yakni objek seperti laboratorium yang merepresentasikan ecoton dalam menangani permasalahan lingkungan, seperti masalah limbah. Serta terdapat element-element pendukung yang merepresentasikan lingkungan sekitar pula.

Keempat, setelah tahapan *layout*, maka selanjutnya masuk pada bagian *camera setting*. Jenis *camera angle isometric view* biasanya digunakan untuk menampilkan suasana dari suatu game (Porokh, 2023). Tujuan dari angle tersebut yakni agar dapat memperlihatkan secara luas objek-objek yang merepresentasikan lingkungan pada animasi ecoton, serta agar audiens dapat menginterpretasikan pesan metafora yang tersisipkan pada karya animasi tersebut.

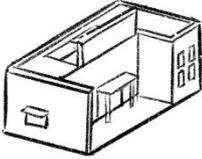
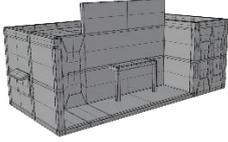
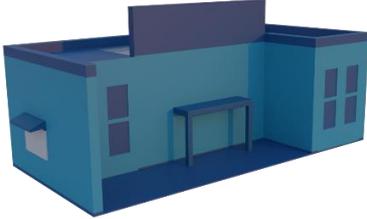
Berikut merupakan tahapan akhir dari *design thinking* yakni *prototype* dan *test*, lampiran preview proses desain perancangan *modelling asset 3D* untuk konten website ecoton jawa timur, yang diantaranya proses *modelling*, proses *texturing*, proses *layout*, dan proses *camera setting*:

Perancangan Asset 3D Modelling	
Sketsa konsep art	3D Model basic
	
<i>Render Visual 3D Asset</i>	
	
Objek utama ruang ecoton sebagai tempat pemulihan lingkungan sungai.	

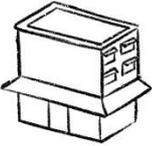
Tabel 1: gambar dan data obyek perancangan
(Sumber data dari penulis)

Perancangan Asset 3D Modelling	
Sketsa konsep art	3D Model basic
	
<i>Render Visual 3D Asset</i>	
	
Objek <i>go green ecoton</i> sebagai gambaran program tanam pohon di sekitar sungai.	

Tabel 2: gambar dan data obyek perancangan
(Sumber data dari penulis)

Perancangan Asset 3D Modelling	
Sketsa konsep art	3D Model basic
	
Render Visual 3D Asset	
	
Objek ruang pembelajaran untuk edukasi anak-anak pentingnya menjaga dan melestarikan.	

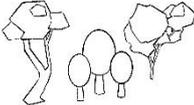
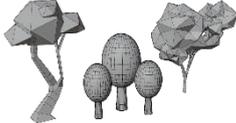
Tabel 3: gambar dan data obyek perancangan
(Sumber data dari penulis)

Perancangan Asset 3D Modelling	
Sketsa konsep art	3D Model basic
	
Render Visual 3D Asset	
	
Objek ruang kreasi menggambarkan suatu objek tempat daur ulang sampah menjadi karya	

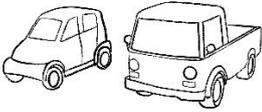
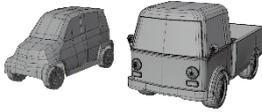
Tabel 4: gambar dan data obyek perancangan
(Sumber data dari penulis)

Perancangan Asset 3D Modelling	
Sketsa konsep art	3D Model basic
	
Render Visual 3D Asset	
	
Objek rumah menggambarkan keadaan terlihat bersih dan tidak kumuh.	

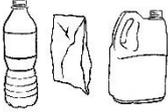
Tabel 5: gambar dan data obyek perancangan
(Sumber data dari penulis)

Perancangan Asset 3D Modelling	
Sketsa konsep art	3D Model basic
	
Render Visual 3D Asset	
	
Objek pohon sebagai environment lingkungan alam sekitar sungai yang sehat.	

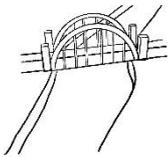
Tabel 6: gambar dan data obyek perancangan
(Sumber data dari penulis)

Perancangan Asset 3D Modelling	
Sketsa konsep art	3D Model basic
	
Render Visual 3D Asset	
	
Objek kendaraan mobil menggambarkan kehidupan yang sejahtera	

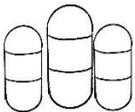
Tabel 7: gambar dan data obyek perancangan
(Sumber data dari penulis)

Perancangan Asset 3D Modelling	
Sketsa konsep art	3D Model basic
	
Render Visual 3D Asset	
	
Objek sampah plastik untuk di daur ulang atau di bersihkan oleh Ecoton	

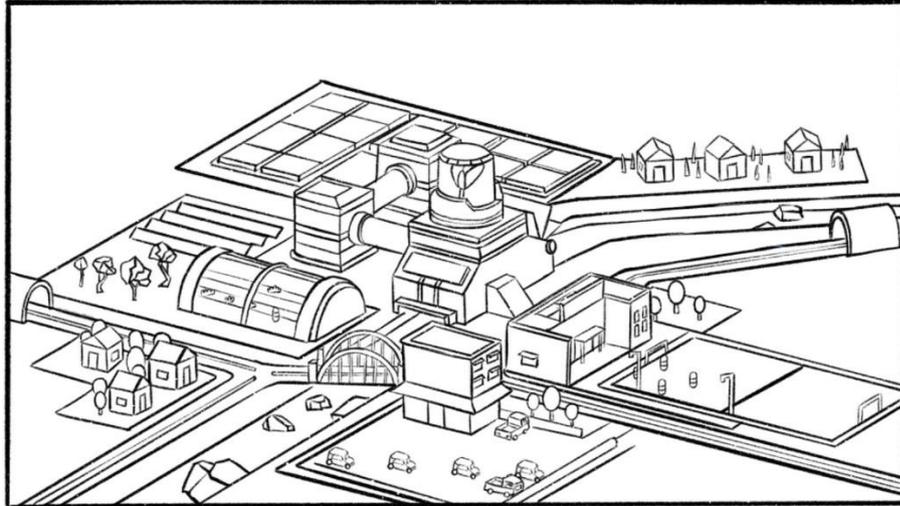
Tabel 8: gambar dan data obyek perancangan
(Sumber data dari penulis)

Perancangan Asset 3D Modelling	
Sketsa konsep art	3D Model basic
	
Render Visual 3D Asset	
	
Objek jembatan beserta sungai sungai yang menjadi objek penelitian.	

Tabel 9: gambar dam data obyek perancangan
(Sumber data dari penulis)

Perancangan Asset 3D Modelling	
Sketsa konsep art	3D Model basic
	
Render Visual 3D Asset	
	
Objek karakter kegiatan bermain di lingkungan sekitar sungai	

Tabel 10: gambar dam data obyek perancangan
(Sumber data dari penulis)



Gambar 3.1
Referensi sketsa rancangan modelling 3D asset konten website ecoton.
(sumber: data dari penulis)



Gambar 3.2
Referensi gambar rancangan modelling 3D wiriframe asset konten website ecoton.
(sumber data dari penulis)

IV. KESIMPULAN

Dari hasil perancangan *modelling 3D asset* guna kebutuhan animasi *looping* konten *website ecoton* penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut. Objek perancangan berupa *asset 3D modelling* menggunakan proses edit di perangkat komputer dan di produksi di software blender 3D berupa grafis *3D design* dan *set background* menggunakan referensi dari konsep art yang disusun pada proyek perancangan *concept art animasi video Looping Untuk Konten Website Ecoton*. Pada perancangan ini yang berfokus pada *3D modelling* dan menggunakan teknik polygon diharapkan dapat memberikan pesan kesadaran terhadap target audiens untuk peduli dan menjaga lingkungan, hal tersebut agar terciptanya kesejahteraan dalam kehidupan. Dan melalui objek-objek 3D yang dirancang diharapkan dapat merepresentasikan dan menunjang video animasi *looping* untuk konten pada *platfom website ecoton*.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. F. (2023). *PEMBUATAN KARAKTER 3D “ GOLATH DAN MINION ” PADA ACARA BOIM 2023*. *PEMBUATAN KARAKTER 3D “ GOLATH DAN MINION ” PADA ACARA BOIM 2023*.
- Brown, T. (2009). *How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Collins Publishers.
- Candra Wulan, A., & Humairoh, Y. (2022). Pengaruh Pameran 3F (Fish Fersus Plastik) Di ECOTON Terhadap Pemahaman Pengunjung Pameran. *Environmental Pollution Journal*, 2(1), 303–310. <https://doi.org/10.58954/epj.v2i1.32>
- Fikriansyah, I. (2023). *Layout Adalah Desain Tata Letak, Simak Jenis dan Elemennya*. Detikedu.Com. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6873743/layout-adalah-desain-tata-letak-simak-jenis-dan-elemennya/amp>
- Lisan, I. F. (2021). *Mengenal 3D Illustration Gaya Visual Desain yang Populer*. Gamelab Indonesia. <https://www.gamelab.id/news/1183-mengenal-3d-illustration-gaya-visual-desain-yang-populer>
- Porokh, A. (2023). *How to Create an Isometric Game Step by Step Guide: A Comprehensive Guide For Develpers*. Kevurugmaes.Com. <https://kevurugames.com/blog/what-is-isometric-perspective-in-games/>
- Prasetyo, D., Fitriyani, N., & Bagus Cahyo Shah Adhi Pradana. (2022). Strategi Komunikasi ECOTON dalam Mendapatkan Donatur Melalui Program Crowdfunding di Kitabisa.com. *Environmental Pollution Journal*, 2(1), 284–294. <https://doi.org/10.58954/epj.v2i1.43>
- Sanjaya, L. P. (2020). *PERANCANGAN DESAIN EKSIBISI PEMANFAATAN HOBI BERSOSIAL MEDIA UNTUK MENJADI PEKERJAAN PADA MAHASISWA DI KOTA SEMARANG*. UNIKA SOEGIJAPRANATA.
- Sholikhah, M., & Zunariyah, S. (2020). Gerakan Ecoton Dalam Upaya Pemulihan Sungai Brantas. *Journal of Development and Social Change*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.20961/jodasc.v2i1.41653>
- Wahyudi, L., Kalbuadi, G. A., & Pertiwi, E. G. (2018). Perancangan Animasi 3D Iklan Layanan Masyarakat Kampanye Sosial Vaksinasi Covid-19 di Banyumas. *Jurnal Demandia: Desain Komunikasi Vsual, Manajemen Desain Dan Periklanan*, 3(2), 181–202. <https://doi.org/10.25124/demandia.v7i2.4595>
- Wulandari, D. (2019). Peran Yayasan ECOTON Dalam Menumbuhkan Kesadaran Ecological Citizenship Pada Masyarakat Daerah Aliran Sungai Brantas (Studi Kasus Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik). *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 1008-1022.
- Zainuri, A., & Agastya, A. A. R. (2022). Strategi ECOTON Dalam Penerapan Program Zero Waste Cities di Kelurahan Tempurejo, Kota Kediri. *Environmental Pollution Journal*, 2(2), 353–359.
- Zanita, R. L., & Sari, J. N. (2022). Pembuatan Video Animasi 3D Company Profile Kampus Politeknik Caltex Riau Menggunakan Teknik Low Poly. *Jurnal Infomedia*, 7(2), 95. <https://doi.org/10.30811/jim.v7i2.3204>

**PERANCANGAN 3D MODELING ASET VIDEO ANIMASI LOOPING
UNTUK KONTEN WEBSITE ECOTON DI GRESIK JAWA TIMUR**



**Disusun Oleh :
Brian Ali Sahada
11171011**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DIPLOMA III/STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui
Dosen Pembimbing
22 Januari 2024



Wahju Tri Widadijo, S.S. M.Sn

NIDN. 0526047001

PERANCANGAN 3D MODELING ASET VIDEO ANIMASI LOOPING UNTUK KONTEN WEBSITE ECOTON DI GRESIK JAWA TIMUR

Brian Ali Sahada

11171011



Tugas Akhir naskah / artikel jurnal ini telah di uji dan di pertahankanDi
hadapan tim penguji progam Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah
Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal **18 Januari 2024** di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing

Ketua Penguji

Wahyu Tri Widadijo, S.S. M.Sn

NIDN. 0526047001

Dian Pralarini, ST., M.Eng

NIDN. 0624078401

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Ketua Jurusan

Wahyu Tri Widadijo, S.S. M.Sn

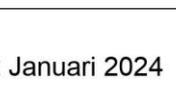
NIDN. 0526047001

Dwisanto Savogo, M.Ds

NIDN. 0510128401

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Brian Ali Sahada..... NIM 11171011.....
SEMESTER : 13 (Tigabelas)..... TAHUN AKADEMIK : 2023/2024.....
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN 3D MODELING ASSET VIDEO ANIMASI
LOOPING UNTUK KONTEN WEBSITE ECOTON JAWA TIMUR
PEMBIMBING : Wahyu Tri Widadijo SS. M. Sn.....

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
7/10/2023	Konsultasi perancangan 3D asset modelling dan pembahasan proposal.	Menyusaikan judul dan focus proyek.	
22/11/2023	Konsultasi asset modelling proyek perancangan 3D objek yang sedang di rancang	Selesaikan dulu warna dan asset dll dan layout.	
23/11/2023	Revisi judul dalam skripsi dan revisi bab 1.	Latar belakang di fokuskan.	
5/12/2023	Konsultasi dari revisi bab 1 dan materi Penulisan landasan teori.	Teori khusus perancangan model.	
8/12/2023	Konsultasi project layout 3D modelling.	Lanjutkan warna dan animasi.	
9/12/2023	Revisi pergantian konsep skripsi ke jurnal. Dan revisi penulisan bab rancangan khusus model 3D.	Ganti konsep jurnal.	
5/1/2024	Konsultasi final modelling karya asset Perancangan khusus 3D model.	Acc ganti judul untuk konten web.	
5/1/2024	Pengumpulan revisi jurnal untuk di revisi isi konten web.	Area pembahsan focus 3D.	
8/1/2024	Revisi konsultasi jurnal tanggal 5 lalu. Bab perancangan ganti judul isi konten web .	Hapus teori analisi, focus perancangan 3D.	
9/1/2024	Revisi karya modelling di bagian sungai dan rumah.	Revisi Sungai kotor dan rumah kumuh .	
10/1/2024	Revisi penulisan hasil koreksi jurnal.	Pembahasan di ganti.	
11/1/2024	Revisi penulisan hasil konsultasi.	Di tambah asset lainnya.	
12/1/2024	ACC karya dan Penulisan jurnal.	Acc kumpulkan.	

Ketua Jurusan :



(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing, 12 Januari 2024

Note:

Acc Siap disidangkan



(Wahyu Tri Widadijo SS. M. Sn)

DOKUMENTASI PROSES PENELITIAN

Proses wawancara dan seminar lingkungan ecoton



Ecoton gresik jawa timur

DOKUMENTASI SIDANG

