

SKRIPSI

**PEMBUATAN 3 DIMENSI PADA LINGKUNGAN GEDUNG
PEKAN KEBUDAYAAN ACEH MENGGUNAKAN *GOOGLE
SKETCHUP***

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas
U'Budiyah Indonesia**



Oleh

Nama : Hanif

NIM : 10111023

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS
U'BUDIYAH INDONESIA BANDA ACEH
2014**

SKRIPSI**PEMBUATAN 3 DIMENSI PADA LINGKUNGAN GEDUNG
PEKAN KEBUDAYAAN ACEH MENGGUNAKAN *GOOGLE
SKETCHUP***

**Di ajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas
UBudiyah Indonesia**

Oleh

Nama : Hanif

Nim : 10111023

Disetujui,

Penguji I

Penguji II

(Malahayati, ST., MT)

(Muttaqin, S.T., M.Cs)

Ka. Prodi Teknik Informatika,

Pembimbing,

(Fathiah, ST., M.Eng)

(Jurnalis J.Hius, ST.,MBA)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

(Jurnalis. JH, ST., MBA)



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG**PEMBUATAN 3 DIMENSI PADA LINGKUNGAN GEDUNG
PEKAN KEBUDAYAAN ACEH MENGGUNAKAN *GOOGLE
SKETCHUP***

Tugas Akhir oleh Hanif ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada Tanggal
16 Juli 2014

Dewan Penguji :

1. Ketua : Jurnalis J.Hius, ST.,MBA
2. Anggota : Malahayati, ST., MT
3. Anggota : Muttaqin, S.T., M.Cs



LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarja merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditentukan adanya plagiat dalam skripsi ini

Banda Aceh, 14 Juli 2014

Hanif
10111023

ABSTRAK

Kota Banda Aceh merupakan kota besar yang ada di Aceh dan banyak terdapat lokasi wisata salah satunya yaitu Taman Sri Ratu Safiatuddin (Lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh). Wisatawan akan mengunjungi lokasi wisata tersebut saat mereka berada di Banda Aceh. Bagi wisatawan yang tidak dapat mengunjungi tempat wisata tersebut maka mereka bisa melihatnya dari *Google Earth* yang berbasis 3 Dimensi. Proses pembuatan 3 Dimensi ini menggunakan metode observasi dan studi literatur atau metode kepustakaan. Data yang diperoleh yaitu buku dan situs - situs internet yang berisi informasi tentang Lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh. Pembuatan 3 Dimensi ini menggunakan aplikasi *Google SketchUp* dan kemudian hasilnya di export sehingga menjadi format *Goole Earth*. Pembuatan 3 Dimensi ini dirancang untuk menampilkan seluruh kawasan yang ada di Lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh dan diharapkan mampu memberikan informasi bagi wistawan atau pengguna lainnya.

Kata Kunci : Pekan Kebudayaan Aceh, 3 Dimensi, *Google Earth*, *Google SketchUp*

ABSTRACT

Banda Aceh is one of the large cities in the Aceh province and there are many tourism sites. One of them are Safiatuddin Queen Park (at Aceh Cultural Event). The tourists will visit these places when they were in Banda Aceh. But for tourists who can not visit it, they can see it from Google Earth-based 3D. The process of making the Aceh Cultural Event 3D using the method of observation and study of literature. The data obtained are books and websites that contain information about the Aceh Cultural Event. The 3D was made using Google SketchUp and the export result are Goole Earth extension. The 3D is designed to display the entire area in Aceh Cultural Event and expected to provide information for tourists or other users.

Keyword : Aceh Cultural Event, 3 dimation, Google Earth, Google SketchUp

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr, Wb.

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena dengan berkat dan anugrah-Nya penulis masih diberikan kesehatan sehingga akhirnya dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Skripsi ini diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas U'Budiyah Indonesia. Skripsi ini disusun berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di DINAS PARIWISATA DAN PARIWISATA ACEH dan LINGKUNGAN PEKAN KEBUDAYAAN ACEH dengan judul : **“PEMBUATAN 3 DIMENSI PADA LINGKUNGAN GEDUNG PEKAN KEBUDAYAAN ACEH MENGGUNAKAN GOOGLE SKETCHUP”**.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Proposal Skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepada Rektor Universitas U'Budiyah Indonesia, Ibu Marniati, M. Kes
2. Kepada Ka. Prodi Teknik Informatika, Ibu Fathiah, S.T., M. Eng
3. Kepada Dosen Pembimbing, Bapak Jurnal J. Hius, ST., MBA
4. Kepada Dosen Penguji, Ibu Malahayati, ST., MT dan Muttaqin, S.T., M. Cs
5. Kepada Kepala Kepegawaian Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, Bapak Yusri.
6. Kepada Kepala Pusat Pelayanan Informasi PKA, Bapak Bramsyah.
7. Orang Tua yang selalu menyemangati penulis.
8. Sanak Saudara beserta teman-teman yang selalu member masukan kepada penulis.

Lebih dan kurang pada penulisan ini disebabkan keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca untuk penyempurnaan isi Skripsi ini.

Banda Aceh, 14 Juli 2014

Hanif
10111023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGATAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat	2
1.6 Sitematika Penulisan	3

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian 3 Dimensi	4
2.1.1 Model 3 Dimensi	5
2.2 <i>Google Earth</i>	5
2.3 <i>Google SketchUp</i>	6
2.3.1 Pengembangan Awal	7
2.3.2 Kelebihan <i>Google SketchUp</i>	7
2.3.3 Kekurangan <i>Google SketchUp</i>	8
2.3.4 Perangkat Keras	8
2.3.5 Contoh Pemodelan 3D Menggunakan <i>Google SketchUp</i>	8
2.4 Fitur atau Tools <i>Google SketchUp</i>	9
2.5 Sejarah Pekan Kebudayaan Aceh	11

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data	13
3.1.1 Observasi	13
3.1.2 Wawancara	13

3.1.3 Studi Pustaka	13
3.2 Metode Pembuatan 3 Dimensi	14
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	14
3.4 Metode Pengolahan Data	15
3.5 Perangkat Yang Digunakan	16
 BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pemodelan Peta	17
4.1.1 Digitasi	17
4.1.1.1 Buka <i>Google Earth</i>	17
4.1.1.2 Pemulaian Digitasi	18
4.2 Pemodelan 3 Dimensi	18
4.2.1 Pemulaian Modeling.....	19
4.2.2 Contoh Tahap-Tahap Pembuatan Bangunan	21
4.3 Hasil Pemodelan	24
4.4 <i>Export</i> Pemodelan Menjadi Format *KMZ	47
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	48
 DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Koordinat 3 Dimensi Sumbu X,Y dan Z	4
Gambar 2.2 Tampilan <i>Google Earth</i>	6
Gambar 2.3 Tampilan <i>Google SketchUp 8</i>	7
Gambar 2.4 Contoh Pemodelan 3 Dimensi	9
Gambar 2.5 Foto Satelit Lingkungan PKA Banda Aceh	12
Gambar 3.1 Proses Pembuatan 3D Pada Lingkungan PKA	14
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Depan <i>Google Earth</i>	17
Gambar 4.2 Tampilan Digitasi Lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh	18
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Kerja <i>Google Earth</i>	19
Gambar 4.4 Tampilan Melakukan <i>Layout</i> Pada <i>Google Earth</i>	20
Gambar 4.5 Tampilan Awal Contoh Pembuatan Bangunan	21
Gambar 4.6 Tampilan Penggunaan <i>Rectangle</i>	22
Gambar 4.7 Tampilan Penggunaan <i>Tool Push/Pull</i>	22
Gambar 4.8 Tampilan Penggunaan <i>Tool Line, Rectangle, dan Push/Pull</i>	23
Gambar 4.9 Tampilan Hasil Bangunan	23
Gambar 4.10 Anjungan Aceh Barat	24
Gambar 4.11 Anjungan Aceh Barat Daya	25
Gambar 4.12 Anjungan Aceh Besar	26
Gambar 4.13 Anjungan Aceh Jaya	27
Gambar 4.14 Anjungan Aceh Selatan	28
Gambar 4.15 Anjungan Aceh Singkil	29
Gambar 4.16 Anjungan Aceh Tamiang	30
Gambar 4.17 Anjungan Aceh Tengah	31
Gambar 4.18 Anjungan Aceh Tenggara	32
Gambar 4.19 Anjungan Aceh Utara	33
Gambar 4.20 Anjungan Aceh Timur	34
Gambar 4.21 Anjungan Banda Aceh	35
Gambar 4.22 Anjungan Bener Meriah	36
Gambar 4.23 Anjungan Bireuen	37
Gambar 4.24 Anjungan Gayo Lues	38
Gambar 4.25 Anjungan Langsa	39
Gambar 4.26 Anjungan Lhokseumawe	40
Gambar 4.27 Anjungan Nagan Raya	41
Gambar 4.28 Anjungan Pidie	42
Gambar 4.29 Anjungan Pidie Jaya	43

Gambar 4.30 Anjungan Sabang	44
Gambar 4.31 Anjungan Simeulue	45
Gambar 4.32 Anjungan Subulussalam	46
Gambar 4.33 Hasil Tampilan *KMZ	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tool Pada <i>Google SketchUp</i>	9
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi komputer dalam bidang ilmu pengetahuan pendidikan, bisnis, administrasi perkantoran, desain grafis dan kegiatan lainnya dalam kehidupan sehari-hari memegang peranan cukup besar di Negara ini dalam proses pembangunan menyeluruh. Sejalan dengan ini hanya komputer yang dapat menghasilkan suatu informasi yang sangat baik. Bisa dikatakan bahwa komputer adalah sebuah mesin yang serba bisa dan komputer bisa digunakan untuk membuat dan menghasilkan informasi.

Salah satu hasil teknologi yang menarik adalah perangkat lunak “*Google SketchUp*”, perangkat lunak ini dapat menghasilkan model 3 Dimensi, dengan penggunaannya yang relatif mudah untuk dipelajari.

Salah satu 3 Dimensi *Google SketchUp* dapat digunakan di gedung Anjungan PKA. Pekan Kebudayaan Aceh (PKA) adalah kegiatan budaya yang diadakan berkala, bertujuan sebagai ajang memperkenalkan kebudayaan dan seni aceh lokal dan internasional. Di lingkungan PKA terdapat Anjungan kabupaten/kota. Di Aceh terdapat 18 Kabupaten dan 5 Kota.

Pembuatan 3 Dimensi pada Lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh dapat membantu dan mempermudah bagi masyarakat untuk lebih mengenal Pekan Kebudayaan Aceh dengan menggunakan *Google Earth*.

Berdasarkan uraian di atas penulis akan membuat bangunan 3 Dimensi yang berkaitan dengan lingkungan di sekitar PKA. Adapun judul penulisan Tugas Akhir yang diambil adalah **“Pembuatan 3 Dimensi Pada Lingkungan Gedung Pekan Kebudayaan Aceh Menggunakan *Google SketchUp*”**.

1.2 Tujuan

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Menghasilkan peta gambar 3 Dimensi PKA sehingga dapat dijadikan referensi untuk pembuatan peta 3 Dimensi objek lainnya.
2. Memberikan informasi kepada masyarakat, menggunakan media 3 Dimensi sehingga informasi dapat dilihat lebih detil dan realistis.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ingin diangkat dalam tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana merancang dengan menggunakan *Google SketchUp* sebagai aplikasi dalam pembuatan model 3 Dimensi pada gedung Anjungan Pekan Kebudayaan Aceh.
2. Bagaimana menggambarkan objek 3 Dimensi pada Anjungan di lingkungan PKA.
3. Bagaimana mengembangkan peta 3 Dimensi sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan obyek dalam peta.

1.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah pada tugas akhir ini adalah :

1. Objek pembuatan 3 Dimensi ini hanya menampilkan gedung Anjungan bagian luar, jalan, taman dan keadaan disekitarnya.
2. Pembuatan peta 3 Dimensi ini menggunakan software *Google SketchUp 8*, *Google Earth*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat dihasilkan dari penyelesaian tugas akhir ini adalah, dengan adanya pemodelan 3 Dimensi ini, maka dapat menghasilkan informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui bagaimana keadaan disekitar lingkungan PKA tanpa harus mendatangnya langsung.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang akan diuraikan dalam Tugas Akhir ini terbagi dalam beberapa bab yang akan dibahas sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan dasar-dasar teoritis tentang 3 Dimensi, pengertian *google earth*, *google sketchup*, fitur atau *tools google sketchup*, dan sejarah pekan kebudayaan aceh.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode pengumpulan data, metode pembuatan 3 Dimensi, waktu dan tempat penelitian, dan perangkat yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang pemodelan peta, tahap-tahap pembuatan 3 Dimensi dan hasilnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari hasil yang telah dicapai pada bab atau subbab sebelumnya serta saran-saran yang bermanfaat agar pembuatan 3 Dimensi yang telah dicapai dapat menjadi lebih baik lagi kesempurnaannya.

BAB II

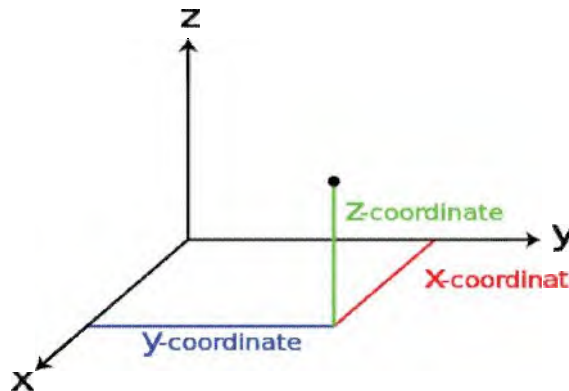
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian 3 Dimensi

3 Dimensi (3D) tidaklah sederhana 2 Dimensi yang hanya mempunyai 2 koordinat saja, melainkan memiliki 3 buah koordinat atau axis, yaitu x, y, dan z. Axis X adalah axis mendatar atau horizontal, axis Y adalah axis tegak atau vertical, sedangkan axis Z adalah axis yang menembus layar monitor atau kedalam.

Untuk menjelaskan sistem koordinat 3 Dimensi, teori tangan kanan bisa dipakai untuk menunjukkan sumbu X, sumbu Y, dan sumbu Z. Ibu jari menunjukkan arah sumbu Y positif dan jari tengah menunjukkan arah sumbu Z positif. Arah perputaran sumbu digambarkan dengan tangan kanan yang terkepal, ibu jari menunjukkan arah sumbu dan jari lainnya menunjukkan perputaran sumbu. Komputer (2006:23).

Untuk lebih jelasnya lihat di Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Koordinat 3 Dimensi Sumbu X, Y dan Z

Sumber : (http://id.wikipedia.org/wiki/3_dimensi)

Pada saat menggunakan pemodelan 3 Dimensi kita dapat menentukan titik koordinat suatu titik melalui dua metode sistem koordinat yaitu sistem koordinat Cartesian dan sistem koordinat Relatif.

2.1.1 Model 3 Dimensi

Model 3 Dimensi adalah bentuk konstruksi untuk mensimulasi dan menolong dalam memahami suatu konsep model geometri yang berisi informasi deskripsi objek. Objek 3 Dimensi digambarkan kedalam layar untuk menciptakan gambaran dari keseluruhan dunia buatan ke dalam simulasi dunia nyata. Objek dalam layar ditransormasikan ke titik- titik koordinat dan dialokasikan untuk membentuk imajinasi sebuah dunia 3 Dimensi.

Bagian-bagian dari model :

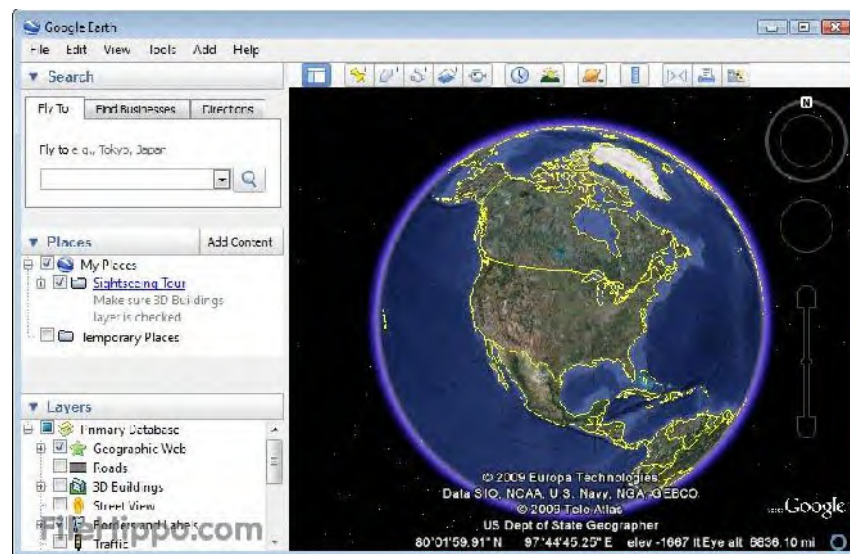
- a. Representasi : Mendefinisikan suatu bentuk.
- b. Penggunaan Interface : Mendefinisikan spesifikasi bentuk.
- c. Peralatan : Memanipulasi bentuk.

2.2 Google Earth

Awalnya, *Google Earth* dibuat oleh sebuah perusahaan yang disebut Keyhole Inc. dan pertama kali dinamai dengan *Earth Viewer 3D*. Fiturnya ketika itu masih sederhana. Fitur tersebut kemudian diakusisi oleh Google di tahun 2004 dan sejak itulah fiturnya mulai dilengkapi dan dipercanggih.

Google Earth merupakan sebuah layanan *Geographical Information System* yang menyediakan informasi menyangkut peta dan lain-lainnya. Kelebihan dari Google Earth adalah peta yang mencakup ke seluruh dunia. Zaki (2000:1)

Google Earth dikembangkan oleh Google salah satu aplikasi yang merevolusi kehidupan manusia di abad ke-21 ini. Dengan menggunakan peta raksasa ini, seseorang dapat melihat lokasi-lokasi diseluruh penjuru dunia dengan foto.



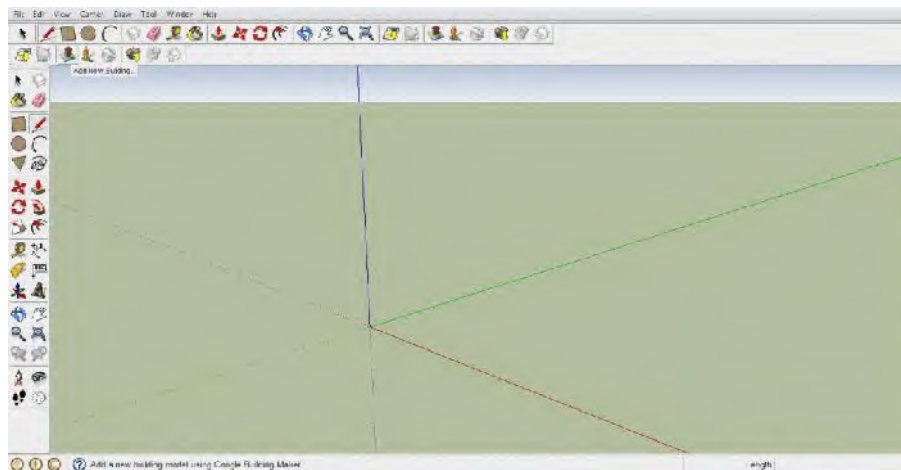
Gambar 2.2 Tampilan *Google Earth*

Sumber : (en.m.wikipedia.org/wiki/Google_Earth)

2.3 Google SketchUp

Darmawan (2009:1) Menyatakan bahwa *Sketchup* merupakan sebuah program grafis yang diproduksi oleh *Google*. program ini memberikan hasil utama yang berupa gambar sketsa grafis 3 Dimensi. Sesuai namanya, perangkat lunak ini lebih luas untuk digunakan dalam pra-desain karena memang dimaksudkan untuk membuat objek 3 Dimensi dengan perbandingan panjang, lebar maupun tinggi tanpa ukuran yang pasti. Pengeditannya lebih mudah dibandingkan bila menggunakan perangkat lunak grafis lain.

Perangkat lunak sketchup cukup fleksibel karena dapat menerima/membaca data format *.dwg atau *.dxf dari file AutoCAD. *.3ds dari 3dstudio Max, *.tiff, *.bmp, *.ddf, *.jpg, *.tga, dan *.png. Selain itu file yang dikerjakan di *Google SketchUp* juga dapat dengan mudah diekspor ke berbagai format tersebut.



Gambar 2.3 Tampilan *Google SketchUp*

2.3.1 Pengembangan Awal

Google SketchUp dikembangkan oleh perusahaan *startup* *Last Software* dari *Boulder, Colorado*, didirikan pada tahun 1999 oleh *Brad Schell* dan *Joe Esch*. *SketchUp* pada bulan Agustus 2000 sebagai tujuan 3 Dimensi alat pembuatan konten umum, dengan tag line “3D Untuk Semua Orang” dan dibayangkan sebagai sebuah program software.

Program ini memenangkan *Community Chocie Award* di *Tradeshow* pertama pada tahun 2000. Kunci keberhasilan awalnya adalah masa belajar yang lebih pendek daripada alat 3 Dimensi lainnya.

2.3.2 Kelebihan *Google SketchUp*

1. Dapat di Download Gratis diinternet.
2. Penggunaan yang relatif mudah dan tampilan yang menarik.
3. Menghasilkan gambar yang sangat baik.

2.3.3 Kekurangan Google SketchUp

1. Dalam segi detail objek, *Google SketchUp* tidak mempunyai fitur detail objek.
2. Hasil pemodelan tidak senyata tampilan foto.

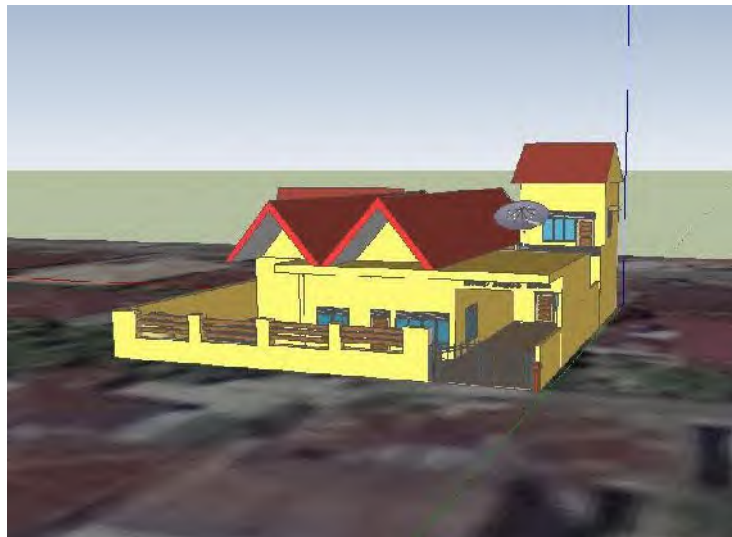
2.3.4 Perangkat Keras

Agar bisa dijalankan dengan nyaman dibutuhkan perangkat keras yang direkomendasikan untuk menjalankan program *Google SktechUp*. Adapun perangkat keras yang direkomendasikan adalah :

1. Processor AMD II Dual Core M300 2GHz
2. HDD 280 GB
3. Memory 4 GB
4. VGA Card ATI Radeon 512 MB

2.3.5 Contoh Pemodelan 3D Menggunakan Google SketchUp

Salah satu contoh pemodelan 3 Dimensi menggunakan *Google SketchUp* dapat dilihat pada Gambar 2.4.



(a)



(b)

Gambar 2.4 Contoh Pemodelan 3 Dimensi**(a) Pemodelan Bangunan Rumah, (b) Pemodelan Pertokoan**

2.4 Fitur atau Tools Google SketchUp

Sebelum memulai pembuatan objek sebaiknya kita harus mengetahui *Tools* atau Fitur yang ada di *Google SketchUp*.

Tabel 2.1 Tool pada *Google SketchUp*

Ikon	Nama Intruksi	Fungsi
	<i>Select</i>	Melihat atau memodifikasi objek/model ketika menggunakan alat-alat atau perintah.
	<i>Make Component</i>	Menggabungkan objek satu kesatuan.
	<i>Paint Bucket</i>	Mewarnai atau menyisipkan material.
	<i>Eraser</i>	Menghapus gambar atau material.

Tabel 2.1 Tool pada *Google SketchUp* (Lanjutan)

Ikon	Nama Intruksi	Fungsi
	<i>Rectangle</i>	Menggambar objek berbentuk kotak.
	<i>Circle</i>	Menggambar objek berbentuk bulat.
	<i>Polygon</i>	Menggambar objek segi 4,6,8 dan seterusnya.
	<i>Line</i>	Menggambar garis lurus.
	<i>Arc</i>	Menggambar setengah lingkaran.
	<i>Free Hand</i>	Menggambar bebas.
	<i>Move</i>	Memindahkan objek.
	<i>Push/Pull</i>	Mendorong atau mengubah objek menjadi 3Dimensi.
	<i>Rotate</i>	Memutar objek.
	<i>Follow Me</i>	Mendorong objek yang disesuaikan.
	<i>Scale</i>	Mengubah ukuran besar kecil objek yang diskalakan
	<i>Offset</i>	Menduplikasi garis objek yang disesuaikan.
	<i>Tape Measure Tool</i>	Untuk Mengukur.
	<i>Dimension</i>	Memberi dimensi pada objek.
	<i>Protractor</i>	Ukuran sudut miring konstruksi dan menciptakan entitas line.
	<i>Axes</i>	Memindahkan atau reorientasi sumbu menggambar.
	<i>Text Tool</i>	Menyisipkan tulisan.
	<i>3D Text</i>	Membuat teks 3Dimensi.

Tabel 2.1 Tool pada *Google SketchUp* (Lanjutan)

Ikon	Nama Intruksi	Fungsi
	<i>Pan</i>	Memindahkan pandangan objek secara vertical dan horizontal
	<i>Zoom</i>	Memperbesar atau memperkecil pandangan objek.
	<i>Zoom Extents</i>	Memperbesar objek satu layar.
	<i>Previous</i>	Undo preview.
	<i>Next</i>	Redo preview.
	<i>Position Camera</i>	Posisi kamera pada ketinggian.
	<i>Look Around</i>	Pivot kamera dari titik stasioner.
	<i>Walk</i>	Berjalanlah melalui model.
	<i>Section Plane</i>	Membuat pemotongan bagian efek.

2.5 Konsep Dasar Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa *latin*, *anima* yang berarti “Hidup” atau *animare* yang berarti “Meniupkan Hidup Kedalam”. Kemudian istilah tersebut dialih bahasakan kedalam bahasa Inggris menjadi *Animate* yang berarti memberi hidup (To Gife Life To), atau *Animation* yang berarati ilusi dari gerakan atau hidup. Lazimnya istilah *Animation* diartikan membuat film kartun (The Making Of Cartoon). Istilah animation dialih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Animasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata animasi diartikan lebih teknis lagi yaitu acara televisi yang terbentuk rangkaian lukisan atau gambar, digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak dilayar menjadi bergerak. (Sugihartono, 2010:53)

2.6 Sejarah Pekan Kebudayaan Aceh

Sejarah mencatat bahwa PKA I diselenggarakan pada tahun 1958. ketika itu ide penyelenggaraan acara PKA I ini diilhami oleh kesadaran tokoh-tokoh Aceh saat itu pentingnya penyelesaian sesuatu melalui pendekatan budaya. Ada tiga pejabat yang menjadi trio lahirnya islah kebudayaan ini. Mereka mencurahkan perhatiannya untuk pelestarian kebudayaan. Trio itu adalah Gubernur A. Hasjmy, ketua penguasa Perang/Panglima Komando Daerah Militer Aceh Letkol Syamaun Gaharu dan Mayor T. Hamzah Bendahara.

Ide PKA I ini dicetuskan didasarkan kepada beberapa motivasi saat itu. Di antaranya, keinginan memulihkan Aceh secara total setelah peristiwa DI/TII pada tahun 1950-an. Serentetan usaha kearah itu dilakukan (Pemda dan masyarakat) yang berada di luar Aceh dalam upaya memulihkan keamanan. Misalnya, masyarakat dan mahasiswa Aceh di Bandung yang tergabung dalam IPS (Ikatan Pemuda Seulawah) mengadakan Kongres.

Lingkungan Gedung Pekan Kebudayaan Aceh berada di Jln. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Lampiret, Banda Aceh.

Luas area lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh adalah 9.6 Ha.



Gambar 2.5 Foto Satelit Lingkungan PKA Banda Aceh

Sumber : ([Google Earth. 2013](#))

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode. Metode-metode tersebut diuraikan dalam bab ini.

3.1.1 Observasi

Penulis melakukan observasi terhadap gedung-gedung disekitaran lingkungan, Foto digital dari arsip pribadi, penggambaran sketsa pada kawasan area lingkungan PKA.

3.1.2 Wawancara

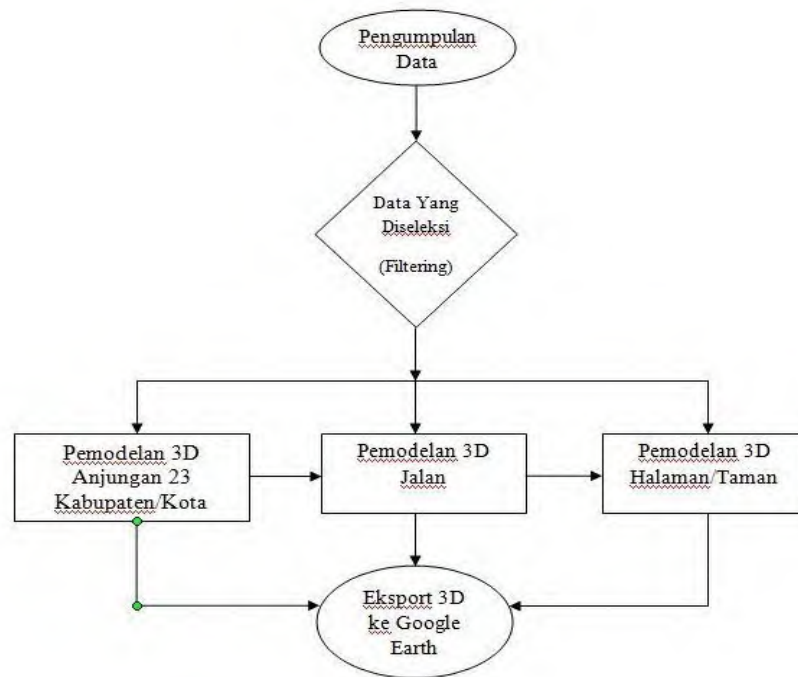
Penulis juga mewawancarai dengan beberapa orang yang dianggap telah mengerti tentang lingkungan PKA yaitu di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, dan Pusat Pelayanan Informasi di PKA untuk mendapatkan informasi yang penulis butuhkan dalam melakukan Pemodelan 3 Dimensi di lingkungan PKA.

3.1.3 Studi Pustaka

Tahap pengumpulan data juga dilakukan dengan cara studi pustaka, penulis mencari referensi-referensi yang relevan yang akan diteliti. Pencarian referensi dilakukan dipergustakaan, toko buku, maupun secara *online* di *internet*. Setelah penulis mendapatkan referensi-referensi yang relevan, penulis lalu mencari informasi-informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini dari referensi-referensi tersebut. Informasi yang sudah didapat kemudian digunakan dalam penyusunan tinjauan pustaka, metode penelitian serta pengembangan secara langsung.

3.2 Metode Pembuatan 3 Dimensi

Berikut merupakan tahap-tahap pembuatan pemodelan 3 Dimensi dalam perancangan diagram di Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Proses Pembuatan 3D Pada Lingkungan PKA

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Pembuatan 3 Dimensi ini berlangsung terhitung mulai dari bulan Februari 2014 sampai dengan Juni 2014, bertempat di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh yang beralamatkan Jl. Tgk Chik Kuta Karang N0. 3 Banda Aceh dan pada Lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh di Jl. Ratu Sri Safiatuddin, Lampriet.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitaian

No	Kegitan	Minggu, Bulan dan Tahun																			
		Feb				Maret				April				Mei				Juni			
		2014				2014				2014				2014				2014			
1	Studi Literatur	■	■	■																	
2	Studi Lapangan				■	■	■														
3	Pengumpulan Data						■	■	■	■	■			■	■	■	■				
4	Pembuatan 3D											■	■	■	■	■	■	■	■		
5	Penulisan Laporan			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		

1. **Studi Literatur**, Mencari referensi teori yang relefan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan sekitar 3 minggu.
2. **Studi Lapangan**, Melakukan Penelitian secara langsung ke Lapangan dan memerlukan waktu sekitar 3 minggu.
3. **Pengumpulan Data**, Dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian dan memerlukan waktu sekitar 4 minggu.
4. **Pembuatan 3D**, Pembuatan ini memeerlukan waktu sekitar 2 bulan 3 minggu.
5. **Penulisan Laporan**, Merupakan tahap akhir dari penelitian dan merupakan hasil akhir yang diwujudkan dalam bentuk karya tulis dan memerlukan waktu sekitar 4 bulan 3 minggu.

3.4 Metode Pengolahan Data

Adapun Teknik pengolahan data dalam penelitian ini adalah :

1. Analisis

Ini bertujuan untuk mengetahui potensi, kendala, dan alternative solusi.

Disamping itu akan dikaji terhadap kebijakan dan regulasi yang berlaku.

2. Sintesis

Hasil yang didapat pada tahap analisis akan dikembangkan untuk perencanaan dan perancangan. Tahap sintesis menyesuaikan yang akan dikembangkan untuk kebutuhan pengguna.

3. Pembuatan

Hasil pada tahap sintesis dikembangkan menjadi konsep dasar dan konsep rencana pembuatan.

4. Desain

Tahap desain merupakan hasil akhir dari semua konsep dan perencanaan detail pada bagian-bagian tertentu, digambarkan sesuai dengan bentuk aslinya. Gambar detail yang dibuat adalah 3 Dimensi.

3.5 Perangkat Yang Digunakan

1. Perangkat Keras/*Hardware* yang digunakan.

a. Spesifikasi Notebook:

- Intel Core I3 m370 2.4 GHz
- RAM 2Gb DDR3 HDD 500GB

b. Kamera Digital, dan Printer

2. Perangkat Lunak/*Software* yang digunakan.

- *Google Earth 7.1.2*
- *Google SketchUp 8 Pro*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pemodelan Peta

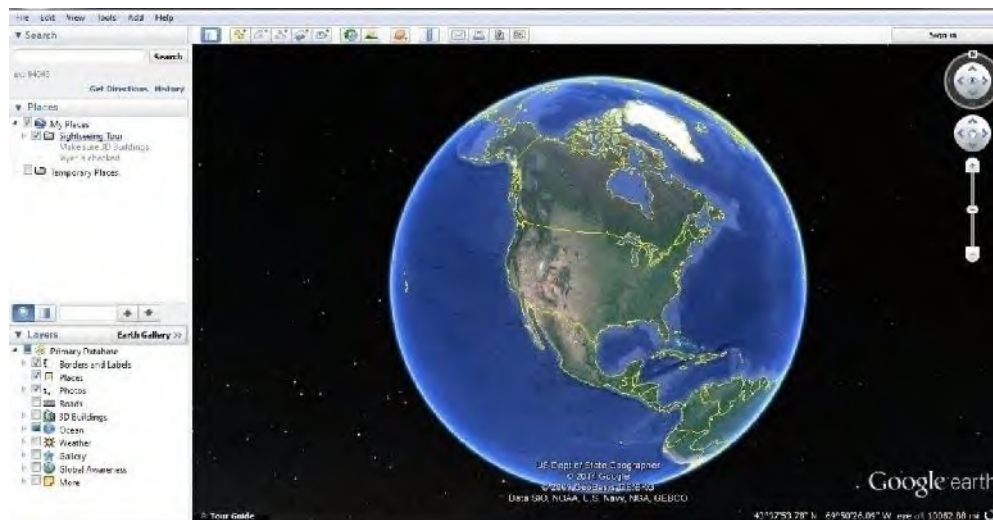
Langkah pemodelan peta pada lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh dimulai dari tahap Digitasi, Modeling dan proses *Export* menjadi format 3D *KMZ, yang dilakukan dalam Pemodelan peta 3D pada lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh.

4.1.1 Digitasi

Langkah awal yang harus dilakukan adalah pendigitasian agar nantinya memudahkan dalam melakukan pemodelan 3D, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

4.1.1.1 Buka *Google Earth*

Langkah memulai pendigitasian yaitu dengan membuka *Google Earth* yang terdapat di *desktop* atau buka dengan klik *Start – All Program- Google Earth*.



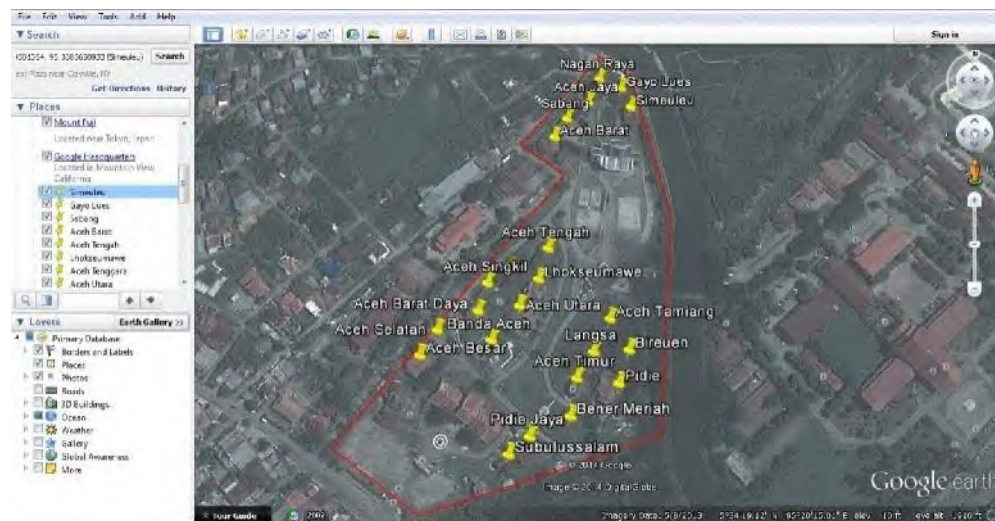
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Depan *Google Earth*

Pada tahap ini untuk menggunakan *Google Earth* sebaiknya harus berada ditempat yang terkoneksi dengan internet agar memudahkan untuk melakukan

pendigitasian, kemudian tahap selanjutnya memilih lokasi yang akan di digitaskan, tuliskan daerah yang akan dicari dibagian atas kiri. Disini penulis melakukan penelitian pada daerah Banda Aceh selanjutnya klik **Telusuri**.

4.1.1.2 Pemulaian Digitasi

Untuk pembuatan *Line* pilih pada tombol *Show Ruler*, kemudian akan tampil informasi *Ruler*, setelah itu buat garis untuk membentuk daerah lingkungan PKA seperti Gambar 4.2, setelah semua garis terbentuk maka save *line*. Disini penulis memberikan nama batas lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh.



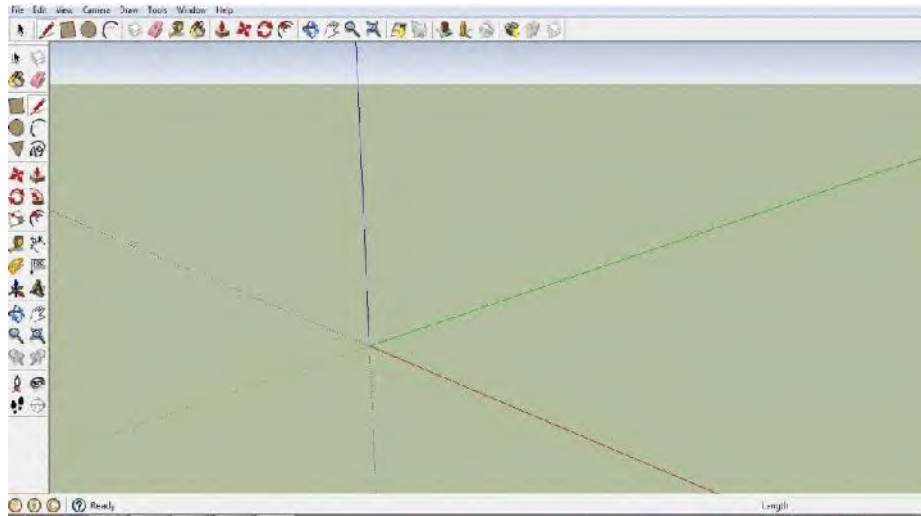
Gambar 4.2 Tampilan Digitasi Lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh

4.2 Pemodelan 3 Dimensi

Setelah melakukan Pendigitasian, langkah selanjutnya adalah pembuatan 3D menggunakan *Google SketchUp*.

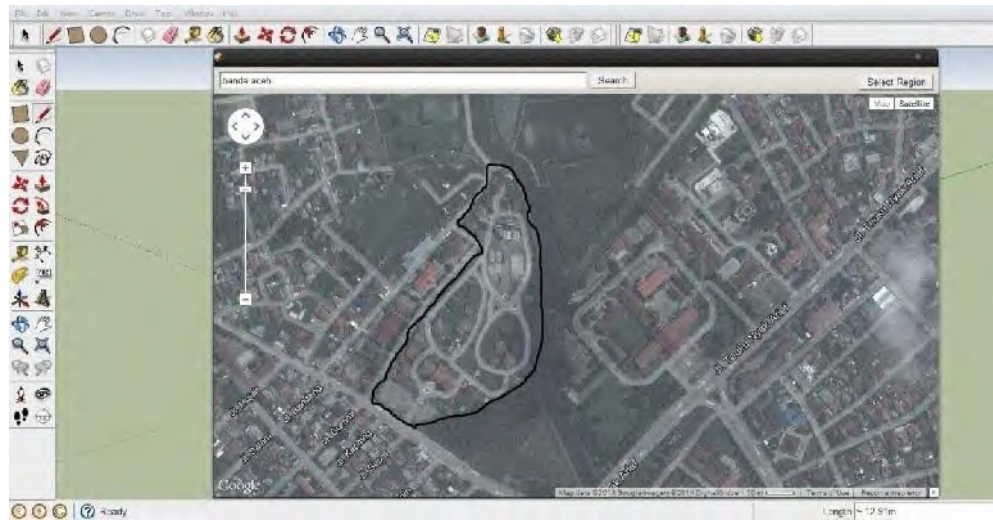
4.2.1 Pemulaian Modeling

Langkah awal modeling pertama adalah dengan membuka *Google SketchUp*, lalu akan tampilan halaman kerja awal seperti yang ada di Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Kerja *Google SketchUp*

Setelah muncul tampilan halaman awal lakukan proses pengambilan *Layout* peta, dengan cara klik *File – Geo Location – Add Location* lalu akan muncul halaman seperti di Gambar 4.4, kemudian cari lokasi Lingkungan Pekan Kebudayaan aceh. Setelah mendapatkan lokasinya, kemudian klik *Select Region* di ujung kanan atas. Lalu klik tombol *Grab*.



Gambar 4.4 Tampilan Melakukan *Layout* pada *Google SketchUp*

Sesudah semuanya selesai dilakukan kemudian lakukan modeling menjadi bentuk 3D, dengan data yang telah ada seperti foto yang telah digitasi melalui *Google Earth*, maka penulis membagi modeling menjadi beberapa bagian diantaranya:

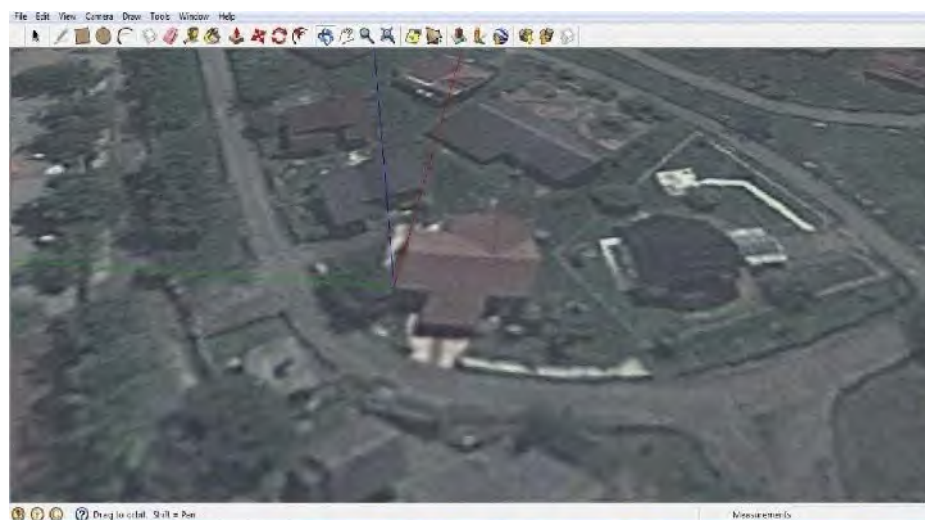
1. Pemodelan Anjungan Kabupaten Aceh Barat
2. Pemodelan Anjungan Kabupaten Aceh Barat Daya
3. Pemodelan Anjungan Kabupaten Aceh Besar
4. Pemodelan Anjungan Kabupaten Aceh Jaya
5. Pemodelan Anjungan Kabupaten Aceh Selatan
6. Pemodelan Anjungan Kabupaten Aceh Singkil
7. Pemodelan Anjungan Kabupaten Aceh Tamiang
8. Pemodelan Anjungan Kabupaten Aceh Tengah
9. Pemodelan Anjungan Kabupaten Aceh Tenggara
10. Pemodelan Anjungan Kabupaten Aceh Utara
11. Pemodelan Anjungan Kabupaten Aceh Timur
12. Pemodelan Anjungan Kota Banda Aceh
13. Pemodelan Anjungan Kabupaten Bener Meriah
14. Pemodelan Anjungan Kota Bireuen
15. Pemodelan Anjungan Kabupaten Gayo Lues

16. Pemodelan Anjungan Kota Langsa
17. Pemodelan Anjungan Kota Lhokseumawe
18. Pemodelan Anjungan Kabupaten Nagan Raya
19. Pemodelan Anjungan Kabupaten Pidie
20. Pemodelan Anjungan Kabupaten Pidie Jaya
21. Pemodelan Anjungan Kota Sabang
22. Pemodelan Anjungan Kabupaten Simeulu
23. Pemodelan Anjungan Kota Subulussalam

4.2.2 Contoh Tahap-Tahap Pembuatan Bangunan

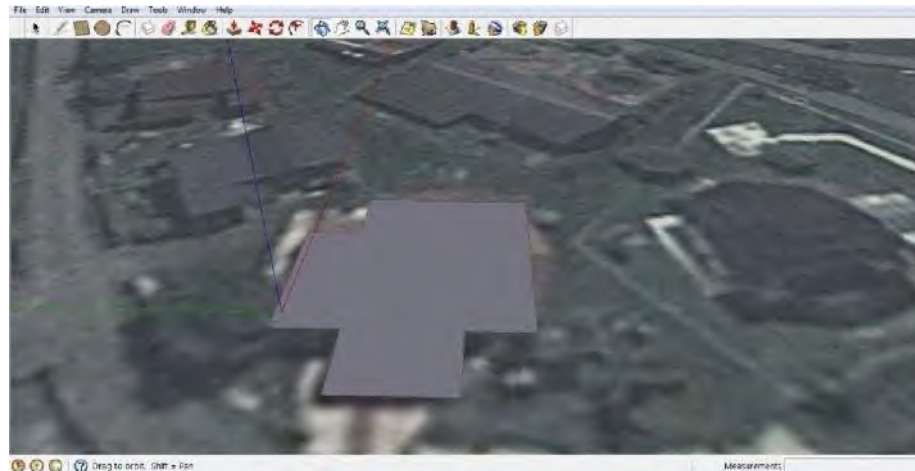
Pada Tahap ini penulis akan menjelaskan tahap-tahap pembuatan sebuah bangunan anjungan yang ada di Lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh, tahap-tahapnya adalah sebagai berikut :

1. Langkah pertama adalah membuka halaman awal yang sudah di *Grab* melalui *Google SketchUp* tadi. Setelah itu atur garis koordinat dengan menggunakan tool *Axes* sesuai dengan gambar bangunan yang ada seperti Gambar 4.5.



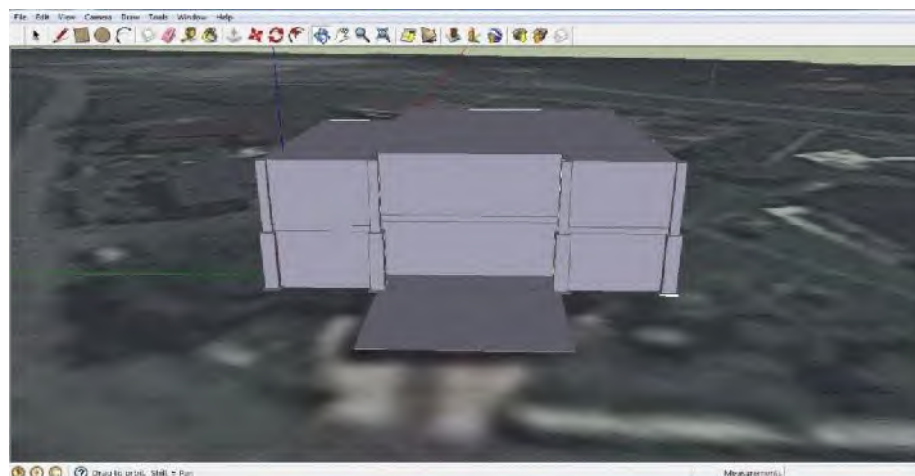
Gambar 4.5 Tampilan Awal Contoh Pembuatan Bangunan

2. Kemudian setelah itu buat bagian bawah sesuai dengan bangunan yang sudah ada dengan menggunakan tool *Rectangle* dan *Line* untuk membuat garis. Lihat di Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Penggunaan *Rectangle*

3. Langkah selanjutnya membuat bagian dinding dan bagian atasnya sesuai dengan bentuk yang sudah ada dengan menggunakan tool *Push/Pull*.



Gambar 4.7 Tampilan Penggunaan *Tool Push/Pull*

4. Kemudian membuat seluruh komponen yang ada seperti membangun atap, tangga, pintu dan jendela dengan menggunakan tool *Line*, *Rectangle*, *Push/Pull*. Hasilnya seperti Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan Penggunaan *Tool Line*, *Rectangle*, dan *Push/Pull*

5. Kemudian tahap yang terakhir memberikan warna pada bangunan sesuai dengan bangunan yang sudah ada dengan menggunakan tool *Paint Bucket* dan menambahkan komponen yang dibutuhkan.

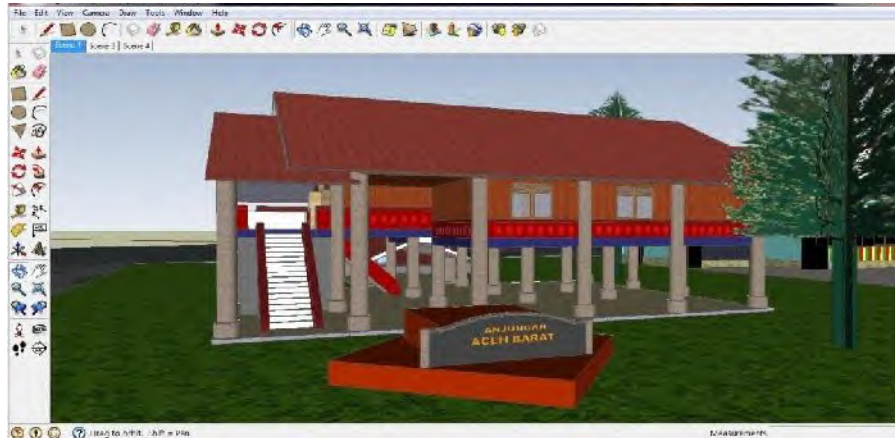


Gambar 4.9 Tampilan Hasil Bangunan Anjungan

4.3 Hasil Pemodelan

Pada bagian ini, penulis menampilkan hasil objek dari pemodelan 3 Dimensi pada Lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh.

1. Aceh Barat



(a)



(b)

Gambar 4.10 Anjungan Aceh Barat

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Aceh Barat merupakan satu kabupaten di Provinsi Aceh yang Ibukotanya adalah Meulaboh. Aceh Barat merupakan bagian wilayah pantai barat dan selatan kepulauan sumatera.

2. Aceh Barat Daya



(a)



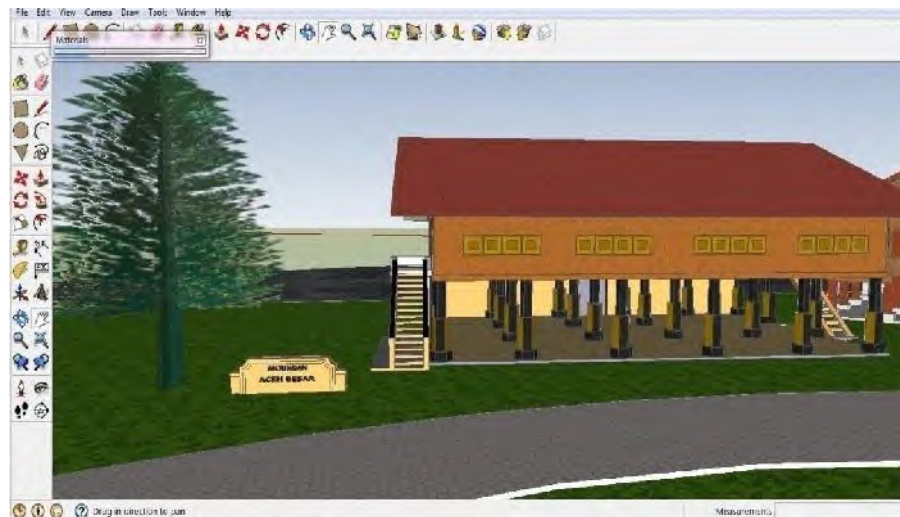
(b)

Gambar 4.11 Anjungan Aceh Barat Daya

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Aceh Barat Daya merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Aceh yang Ibukotanya adalah Blang Pidie. Aceh Barat Daya sebagai hasil pemekaran dari Kabupaten Aceh Selatan bukanlah merupakan eksekusi dari reformasi pada tahun 1998 semata. Meskipun perubahan pemerintahan nasional saat itu mempercepat pemekaran tersebut, namun wacana untuk pemekaran itu sendiri sudah berkembang sejak tahun 1960-an.

3. Aceh Besar



(a)



(b)

Gambar 4.12 Anjungan Aceh Besar

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Aceh Besar merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Aceh yang Ibukotanya adalah Jantho. Sebelum dimekarkan pada akhir tahun 1970-an, Ibu Kota Aceh Besar adalah Banda Aceh. Setelah Kota Banda Aceh berpisah menjadi kotamadya sendiri, ibu kota kabupaten dipindahkan ke Jantho.

4. Aceh Jaya



(a)



(b)

Gambar 4.13 Anjungan Aceh Jaya

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Aceh Jaya merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Aceh yang Ibukotanya adalah Calang. Kabupaten Aceh Jaya dibentuk sebagai hasil pemekaran dari Kabupaten Aceh Barat.

5. Aceh Selatan



(a)



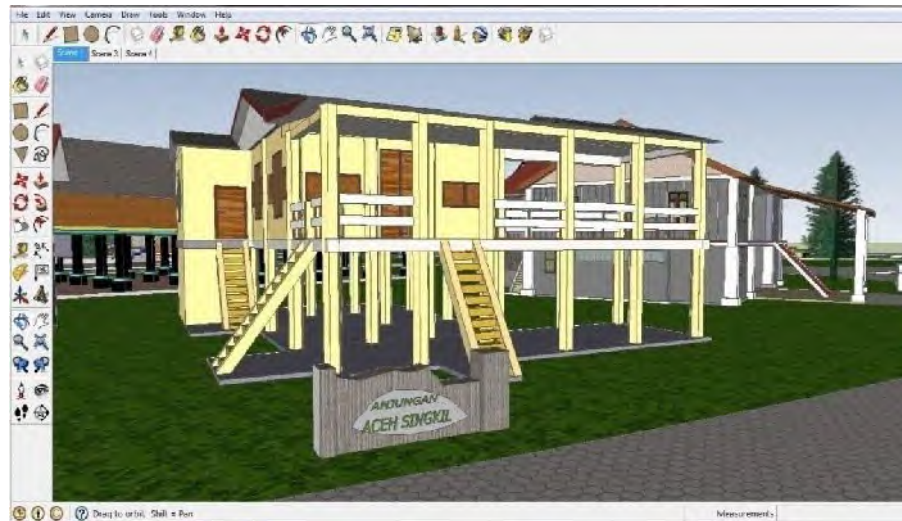
(b)

Gambar 4.14 Anjungan Aceh Selatan

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Aceh Selatan merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Aceh yang Ibukotanya adalah Tapak Tuan. Sebelum berdiri sendiri sebagai kabupaten otonom, calon wilayah Kabupaten Aceh Selatan adalah bagian dari Kabupaten Aceh Barat.

6. Aceh Singkil



(a)



(b)

Gambar 4.15 Anjungan Aceh Singkil

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Aceh Singkil merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Aceh yang Ibukotanya adalah Singkil. Kabupaten Aceh Singkil merupakan pemekaran dari Kabupaten Aceh Selatan dan sebagian wilayahnya berada di kawasan Taman Nasional Gunung Leuser.

7. Aceh Tamiang



(a)



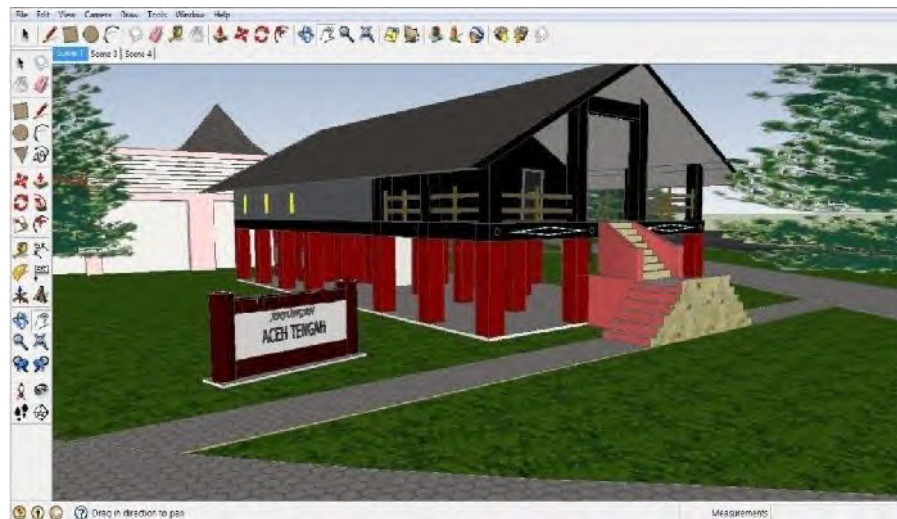
(b)

Gambar 4.16 Anjungan Aceh Tamiang

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Aceh Tamiang merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Aceh yang Ibukotanya adalah Kuta Baru. Kabupaten yang merupakan hasil pemekaran dari Kabupaten Aceh Timur ini terletak di perbatasan Aceh-Sumatera.

8. Aceh Tengah



(a)

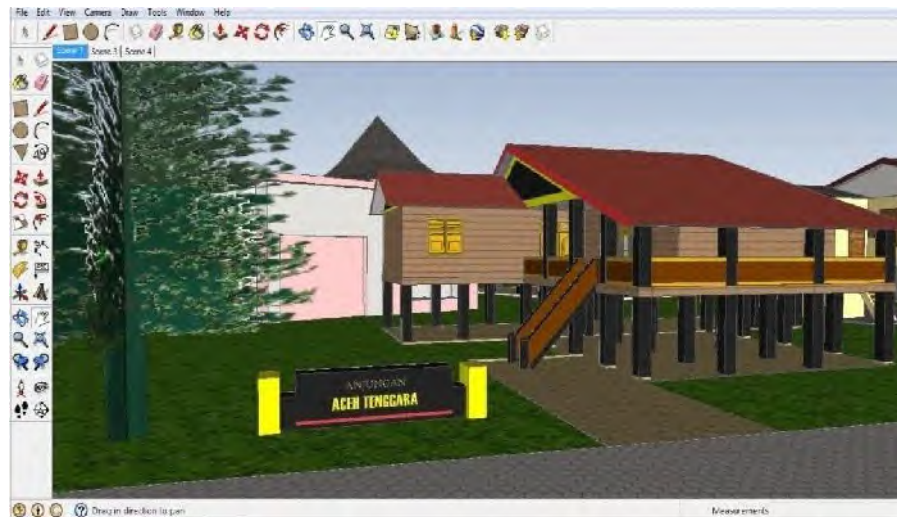


(b)

Gambar 4.17 Anjungan Aceh Tengah
(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Aceh Tengah merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Aceh yang Ibukotanya adalah Takengon. Sebuah kota kecil berhawa sejuk yang berada di salah satu bagian punggung pegunungan Bukit Barisan yang membentang sepanjang Pulau Sumatera.

9. Aceh Tenggara



(a)



(b)

Gambar 4.18 Anjungan Aceh Tenggara

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Aceh Tenggara merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Aceh, kabupaten ini berada di daerah pegunungan dengan ketinggian 1.000 meter diatas permukaan laut, yakni bagian dari pegunungan Bukit Barisan.

10. Aceh Utara



(a)



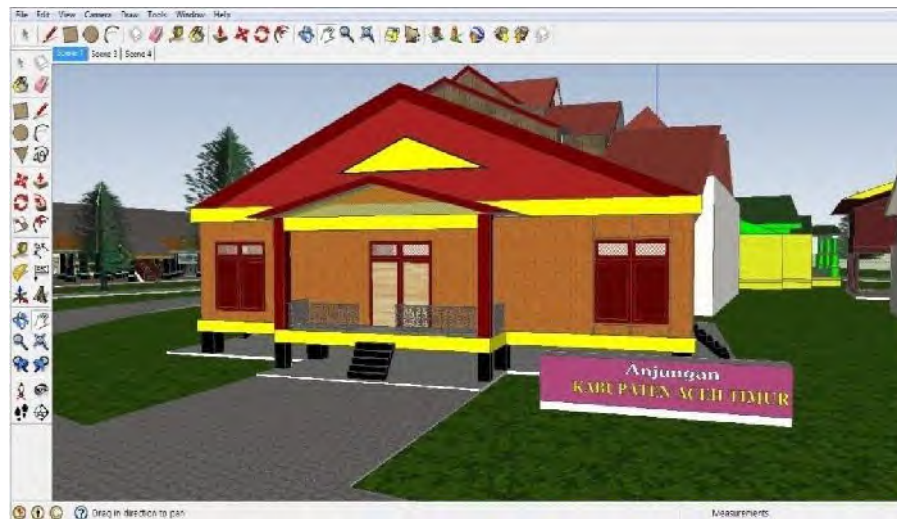
(b)

Gambar 4.19 Anjungan Aceh Utara

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Aceh Utara merupakan sebuah kabupaten yang terletak di Provinsi Aceh. Ibukota kabupaten ini dipindahkan dari Lhokseumawe ke Lhoksukon, menyusul dijadikannya Lhokseumawe sebagai kota otonom.

11. Aceh Timur



(a)



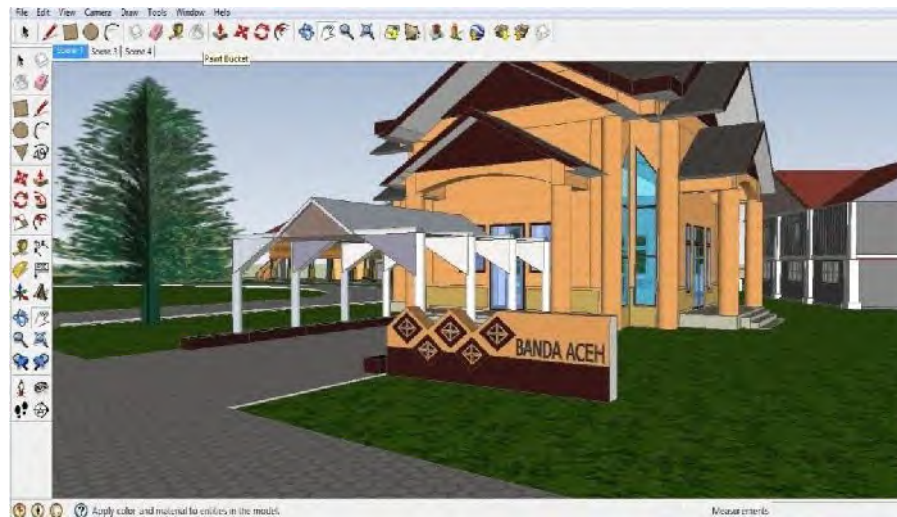
(b)

Gambar 4.20 Anjungan Aceh Timur

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Aceh Timur merupakan salah satu Kabupaten yang berada di sisi Timur Aceh. Kabupaten ini juga termasuk kabupaten kaya minyak selain Aceh Utara dan Aceh Tamiang.

12. Banda Aceh



(a)



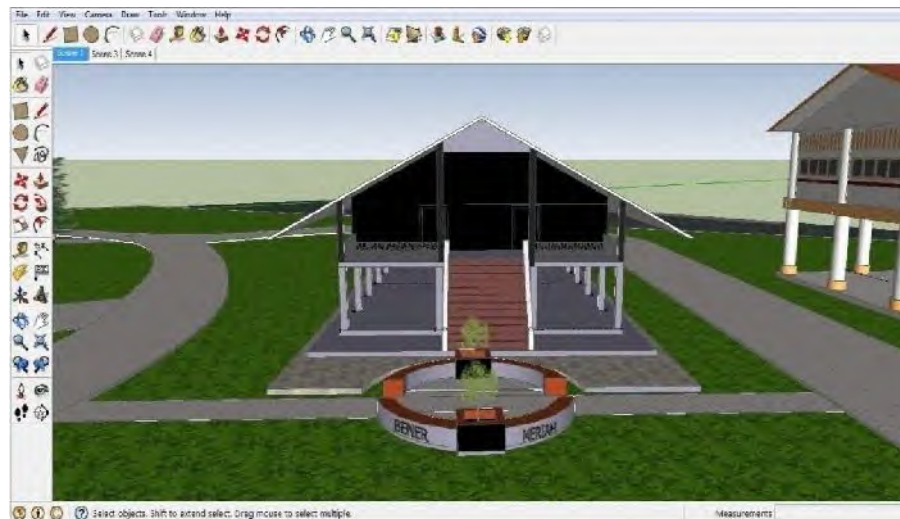
(b)

Gambar 4.21 Anjungan Banda Aceh

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kota Banda Aceh merupakan salah satu kota sekaligus Ibukota Provinsi Aceh. Sebagai pusat pemerintahan, Banda Aceh menjadi pusat segala kegiatan ekonomi, politik, social dan budaya.

13. Bener Meriah



(a)

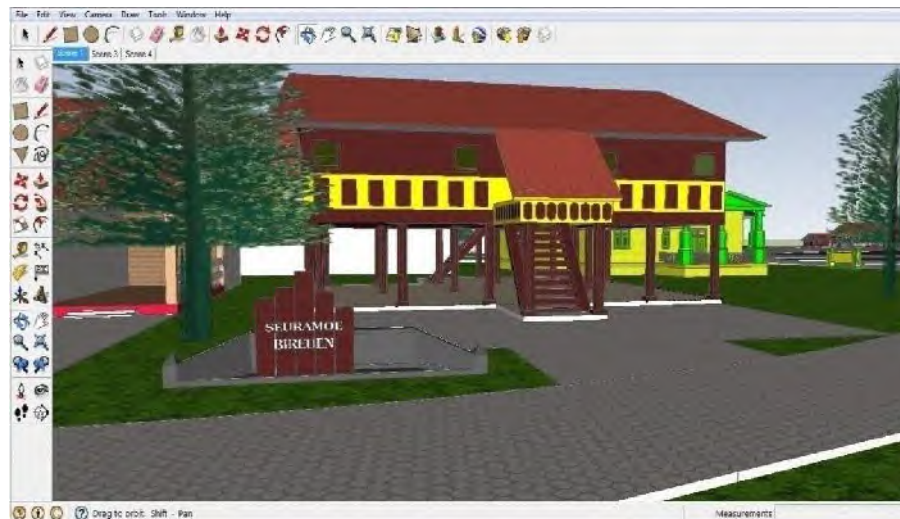


(b)

Gambar 4.22 Anjungan Bener Meriah
(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Bener Meriah adalah salah satu kabupaten di Aceh. Kabupaten ini merupakan hasil pemekaran Kabupaten Aceh Tengah yang terdiri atas tujuh kecamatan. Kabupaten Bener Meriah yang beribukota di Simpang Tiga Redelong.

14. Bireuen



(a)



(b)

Gambar 4.23 Anjungan Bireuen

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Bireuen merupakan salah satu kabupaten di Aceh. Kabupaten ini menjadi wilayah otonom sejak tahun 2000 sebagai hasil pemekaran dari kabupaten Aceh Utara.

15. Gayo Luwes



(a)



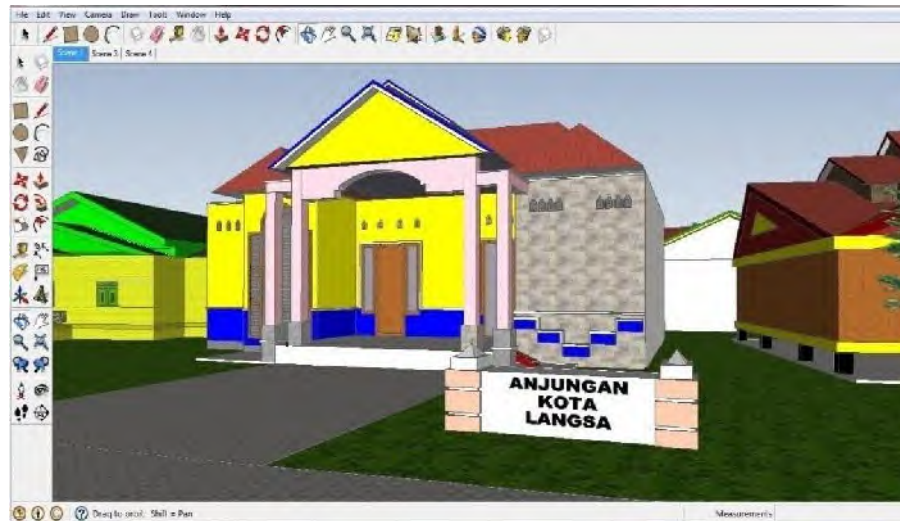
(b)

Gambar 4.24 Anjungan Gayo Lues

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Gayo Lues merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Aceh yang Ibukotanya adalah Blangkejren. Kabupaten ini berada di gugusan pegunungan Bukit Barisan.

16. Langsa



(a)



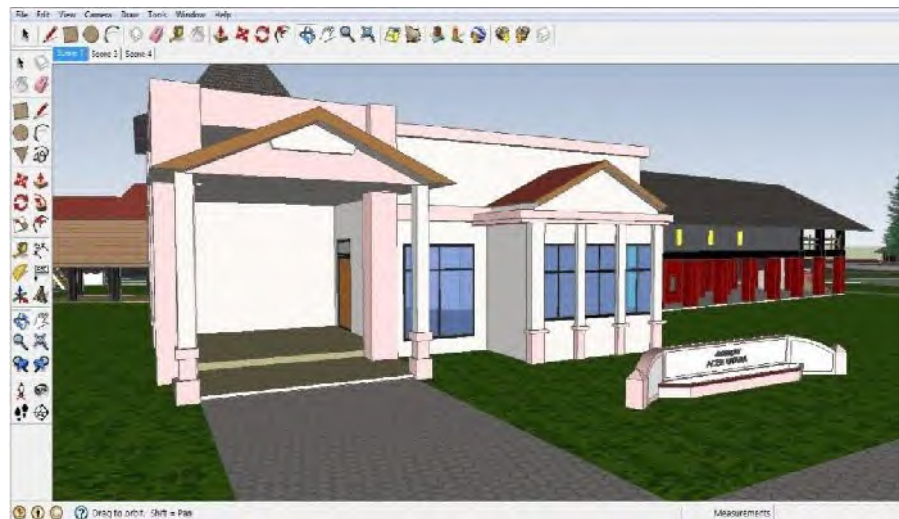
(b)

Gambar 4.25 Anjungan Langsa

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kota Langsa adalah salah satu kota di Aceh, Indonesia. Kota Langsa adalah kota yang menerapkan hukum Syariat Islam.

17. Lhokseumawe



(a)



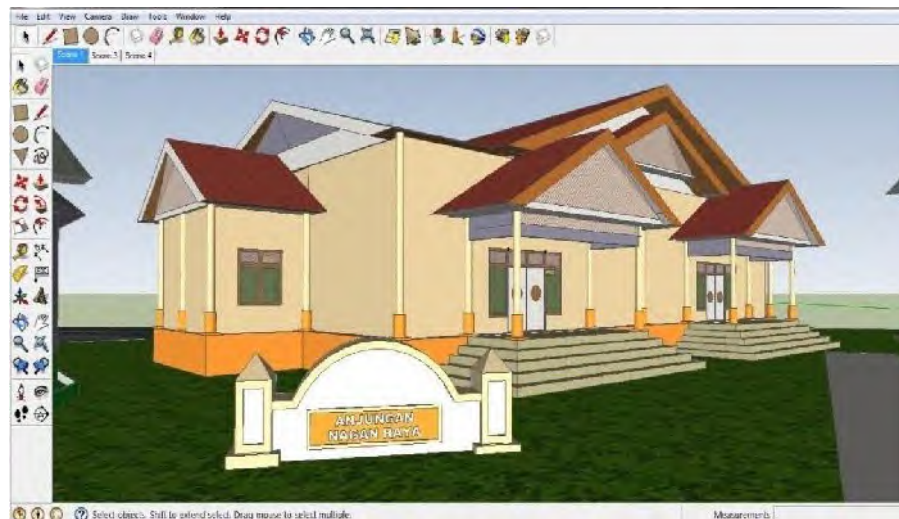
(b)

Gambar 4.26 Anjungan Lhokseumawe

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kota Lhokseumawe adalah sebuah kota di Provinsi Aceh. Kota ini berada persis di tengah-tengah jalur timur sumatera. Berada di antara Banda Aceh dan Medan, sehingga kota ini merupakan jalur distribusi dan perdangan yang sangat penting bagi aceh.

18. Nagan Raya



(a)



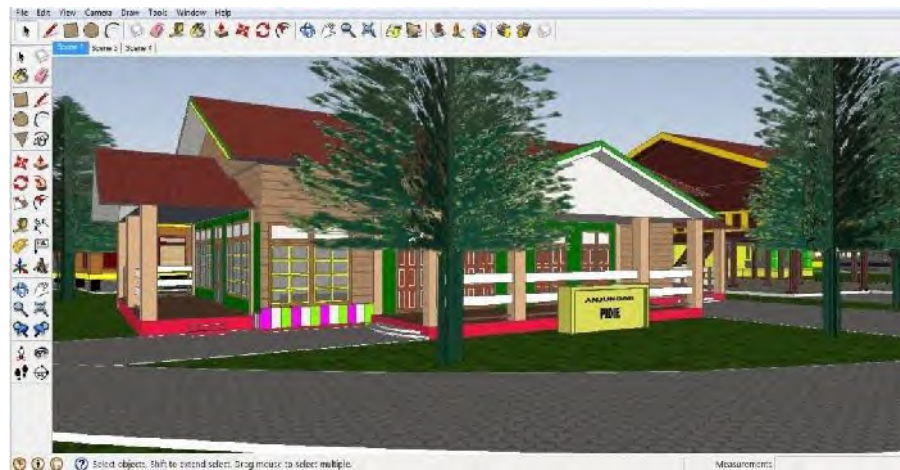
(b)

Gambar 4.27 Anjungan Nagan Raya

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Nagan Raya merupakan sebuah kabupaten di Provinsi Aceh dan Ibukotanya adalah Suka Makmue, yang berjarak sekitar 287 km atau 6 perjalanan dari Banda Aceh.

19. Pidie



(a)



(b)

Gambar 4.28 Anjungan Pidie

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Pidie merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Aceh dan Ibukotanya adalah Sigli. Masyarakat Pidie suka merantau dan berdagang, sehingga sering dijuluki “Tionghoa Hitam”.

20. Pidie Jaya



(a)



(b)

Gambar 4.29 Hasil Pemodelan 3D dan Foto Anjungan Pidie Jaya

Kabupaten Pidie Jaya merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Aceh dan Ibukotanya adalah Meureudu. Kabupaten ini dibentuk berdasarkan UU No 7 Tahun 2007.

21. Sabang



(a)



(b)

Gambar 4.30 Anjungan Sabang

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kota Sabang merupakan salah satu kota di Provinsi Aceh. Kota ini berupa kepulauan diseberang utara pulau Sumatera dengan pulau Weh sebagai Pulau Terbesar. Kota sabang merupakan zona ekonomi bebas Indonesia, sering disebut juga sebagai titik paling utara Indonesia.

22. Simeulue



(a)



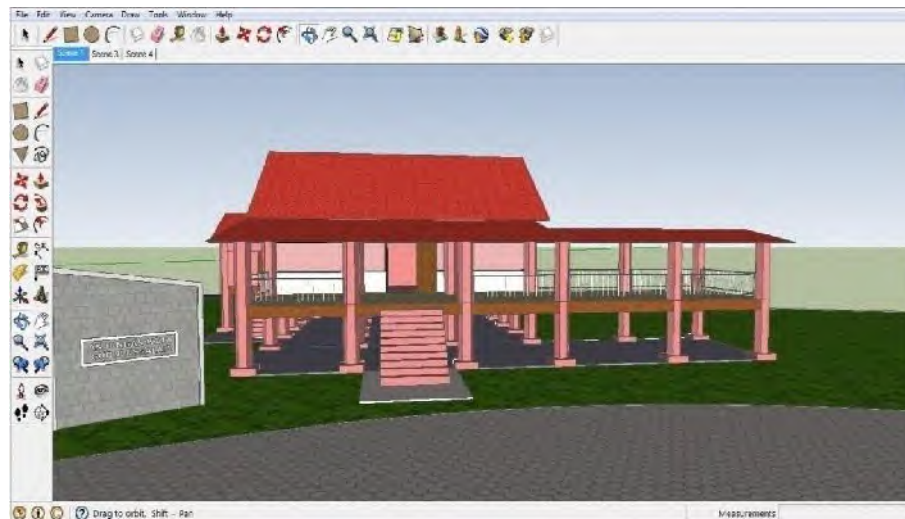
(b)

Gambar 4.31 Anjungan Simeulue

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Kabupaten Simeulue merupakan salah satu kabupaten di Aceh yang Ibu Kotanya adalah Sinabang. Berada kurang lebih 150 km dari lepas pantai barat aceh, kabupaten Simeulue berdiri tegar di Samudera Indonesia. Kabupaten Simeulue merupakan pemekaran dari Kabupaten Aceh Barat sejak tahun 1999, dengan harapan pembangunan semakin ditingkatkan di kawasan ini.

23. Subulussalam



(a)



(b)

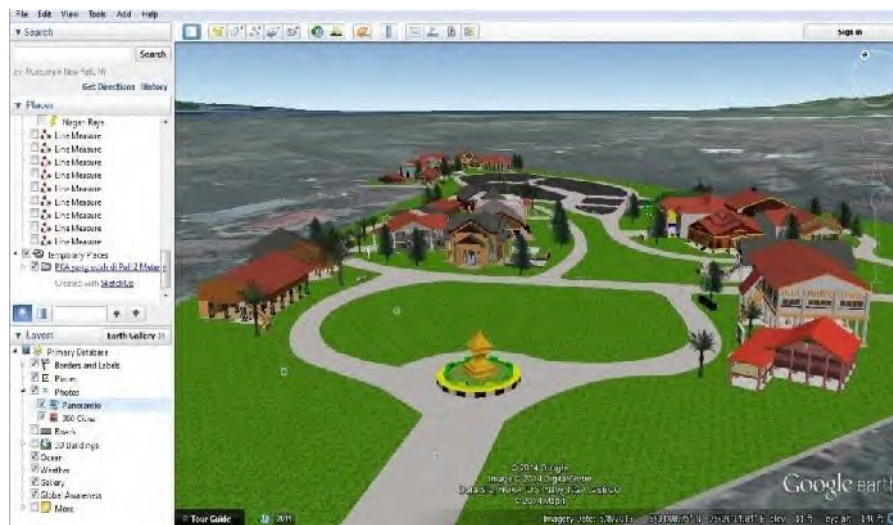
Gambar 4.32 Anjungan Subulussalam

(a) Hasil Pemodelan Anjungan, (b) Foto Anjungan

Pada dasarnya penggunaan *Tool* dalam pembuatan 3D Anjungan Pekan Kebudayaan Aceh sama saja, seperti *Axes*, *Line*, *Rectangle*, *Move*, *Orbit*, *Pan* dll. Dan dalam pembuatan setiap anjungannya memerlukan waktu sekitar 1 hari atau lebih, tergantung dari tingkat kerumitannya.

4.4 Export Pemodelan Menjadi Format *KMZ

Setelah semua proses selesai, maka tahap terakhir yang harus dilakukan adalah *export* file menjadi format *KMZ, agar nantinya biasa ditampilkan di *Google Earth*, caranya dengan blok semua objek kemudian klik *file – export* dan pilih *3D Model*, beri nama sesuai yang diinginkan, disini penulis memberikan nama “Lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh”, setelah itu tunggu hingga *export* selesai.



Gambar 4.33 Hasil Tampilan *KMZ

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, penulis mengambil beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Penggunaan *Google SketchUp* ini sangat mudah untuk digunakan dalam pembuatan 3 Dimensi dengan hasil tampilan yang menarik.
2. 3 Dimensi yang dihasilkan sudah dapat menghasilkan informasi yang valid seperti bangunan-bangunan fisik saat ini.
3. Dengan adanya bangunan anjungan 3D yang sudah siap ini maka akan memberikan informasi kepada masyarakat tentang keadaan di Lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh tanpa harus mendatangnya langsung.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang diusulkan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan 3 Dimensi seperti ini hendaknya menjadi contoh bagi pembuatan 3 Dimensi lainnya.
2. 3 Dimensi ini belum sepenuhnya belum lengkap dan sempurna, dalam artian masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, diharapkan adanya pengembangan terhadap pembuatan 3 Dimensi pada lingkungan Pekan Kebudayaan Aceh ini.
3. Untuk mempermudah pembuatan 3 Dimensi dengan menggunakan *Google SkechUp* ini memang dibutuhkan spesifikasi laptop yang lebih baik, seperti Memory, VGA, dan Processor, agar pemggunaanya dapat berjalan dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan Djoko. 2009. *Google Sketchup Mudah dan Cepat Menggambar 3 Dimensi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Sugihartono Ranang Agung. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta :Indexs
- Wahana Komputer. 2010. *Pemodelan Furnitur Moderen Dengan Google SketchUp dan 3ds Max 2010*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Wahana Komputer. 2006. *Rancang Bangun 3 Dimensi Dengan AutoCad*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Zaki, Ali. 2000. *Keliling Dunia dengan Google Earth dan Google Maps*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.



PEMERINTAH ACEH
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
Jalan Tgk. Chik Kuta Karang No.03 ☎(0851) 26206, 23692 – Fax: (0851) 33723
BANDA ACEH - 2 3 1 2 1

SURAT KETERANGAN

Nomor : TU.800/ /2014

Saya yang bertanda Tangan Dibawah ini :

Nama : Drs. Asnawi, M.Pd
NIP : 196412311988031045
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Utama Muda (IV/c)
Jabatan : Sekertaris
Unit Kerja : Dinas Kebudayaan Pariwisata Aceh

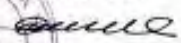
Dengan ini menerangkan bahwa yang namanya tersebut dibawah ini :

1. Nama : Hanif
NIM : 10111023
Pendidikan : S1 Teknik Informatika STMIK U'Budiyah Indonesia
Judul Tugas Akhir : Pembuatan 3 Dimensi Pada Lingkungan Gedung Pekan Kebudayaan Aceh Menggunakan Google Sketchup.

2. Nama : Saflan
NIM : 10111055
Pendidikan : S1 Teknik Informatika STMIK U'Budiyah Indonesia
Judul Tugas Akhir : Pembuatan Aplikasi Pengenalan Sejarah Aceh Sebagai Dukungan Program Visit Aceh Berbasis Android

Adalah benar yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh dalam rangka penyelesaian penulisan Tugas Akhir

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 18 Juni 2014
a.n. KEPALA DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
SEKRETARIS

Drs. ASNAWI, M.Pd
Pembina Utama Muda
NIP.19641231 198803 1 045