

**PERANCANGAN *ASSET* 3D PADA IKLAN ANIMASI PETUALANGAN
KREATIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada Program

Studi DIII Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Nama : Muhammad Nurul Adnin

NIM : 22120020

PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Nurul Adnin

NIM : 22120020

adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul : **“PERANCANGAN ASSET 3D PADA IKLAN ANIMASI PETUALANGAN KREATIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL”** merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 3 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Nurul Adnin

NIM 22120020

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Nurul Adnin

NIM : 22120020

Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (None Exclusive Royalty Free Right) atas tugas akhir saya yang berjudul : **“PERANCANGAN ASSET 3D PADA IKLAN ANIMASI PETUALANGAN KREATIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL”** Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasi Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 3 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Nurul Adnin
NIM 22120020

HALAMAN PERSETUJUAN

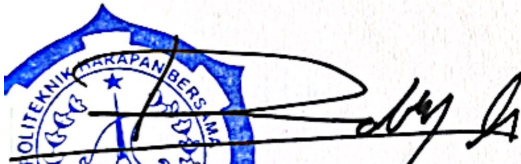
Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Muhammad Nurul Adnin
NIM : 22120020
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **'PERANCANGAN ASSET 3D PADA IKLAN ANIMASI PETUALANGAN KREATIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL'**

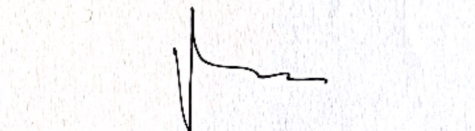
Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2024/2025.

Tegal, 14 Juli 2025

Pembimbing I,


Robby Hardian, S.IP., M.Ds.
NIPY. 07.019.416

Pembimbing II,


Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum
NIPY. 12.020.481

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Muhammad Nurul Adnin
NIM : 22120020
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ASSET 3D PADA IKLAN ANIMASI
PETUALANGAN KREATIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL
telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima
sebagai persyaratan mendapat gelar **Amd.Ds.**

Tegal, 16 Juli 2025

Dewan Penguji :

Nama:

Tanda Tangan

1. Ketua : Ahmad Ramdhani, S. Kom., M. Ds
2. Anggota 1 : Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum
3. Anggota II : Nadia Safina Faradis, S. Ds., M.I.kom

1. 
2. 
3. 

Mengetahui,

Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual


Robby Hardian, S. IP, M. Ds
NIPY. 07.019.416

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Ini akan berlalu” (Dr. Fahrudin Faiz)

Ku persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua
2. Keluarga besar DKV
3. Teman-temanku

PERANCANGAN *ASSET* 3D PADA IKLAN ANIMASI PETUALANGAN KREATIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

ABSTRAK

Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Politeknik Harapan Bersama menjadi salah satu kendala dalam menarik minat calon mahasiswa. Padahal, di era digital saat ini, kebutuhan akan sumber daya kreatif di bidang desain terus meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media promosi yang efektif dan menarik berupa iklan animasi 3D berjudul *Petualangan Kreatif*. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan Ketua Program Studi DKV, dan penyebaran kuesioner di tiga sekolah menengah kejuruan di wilayah Tegal dan Brebes. Jumlah responden yang terlibat dalam pengisian kuesioner sebanyak 31 siswa. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 52% responden belum mengetahui jurusan DKV, 58% tidak berminat masuk ke jurusan DKV, dan 68% belum mengetahui prospek kerja lulusan DKV. Temuan ini menunjukkan perlunya strategi komunikasi visual yang lebih efektif. Proses produksi media promosi mengikuti tahapan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yaitu: konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Aset yang dirancang meliputi karakter, properti, dan *environment* menggunakan perangkat lunak Blender 3D dengan gaya visual yang terinspirasi dari bentuk mainan lego. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan visual yang sederhana namun menarik mampu menyampaikan informasi program studi secara efektif dan meningkatkan ketertarikan masyarakat. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media promosi berbasis animasi 3D mampu membangun citra positif dan meningkatkan visibilitas Program Studi DKV secara signifikan di kalangan target audiens.

Kata kunci : Perancangan *Asset* 3D, Iklan, Animasi 3D, Media Promosi, Promosi, Desain Komunikasi Visual

3D VISUAL ASSET DEVELOPMENT IN CREATIVE ADVENTURE: PROMOTING VISUAL COMMUNICATION DESIGN THROUGH ANIMATION

ABSTRACT

The insufficient public awareness regarding the Visual Communication Design (VCD) Study Program at Politeknik Harapan Bersama presents a challenge in attracting potential students. In the current digital age, the need for creative talent in the design sector is on the rise. This study aims to create effective and engaging promotional media in the form of a 3D animation advertisement titled Petualangan Kreatif. The research utilized a qualitative descriptive methodology, employing data collection techniques such as observation, interviews with the Head of the VCD Study Program, and the distribution of questionnaires to three vocational high schools located in the Tegal and Brebes regions. A total of 31 students participated as respondents. The results from the questionnaires indicated that 52% of respondents were unfamiliar with the VCD program, 58% expressed no interest in enrollment, and 68% were unaware of the career opportunities available to VCD graduates. These results underscored the necessity for a more effective visual communication strategy. The process of producing the promotional media adhered to the stages of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which encompasses: concept, design, material collection, production, testing, and distribution. The assets created include characters, props, and environments developed using Blender 3D software, featuring a visual style inspired by LEGO-like toy forms. The findings of the study suggest that a straightforward yet visually appealing approach can effectively communicate information about the study program and enhance public interest. In conclusion, promotional media based on 3D animation can significantly improve the positive perception and visibility of the VCD Study Program among its intended audience.

Keywords: 3D Asset Design, Advertisement, 3D Animation, Promotional Media, Promotion, Visual Communication Design

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala Rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **"PERANCANGAN ASSET 3D PADA IKLAN ANIMASI PETUALANGAN KREATIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL"**

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Ahli Madya Terapan pada program studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

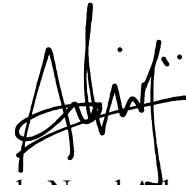
Pada kesempatan ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. apt. Heru Nurcahyo, S.Farm., M.Sc. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I.
4. Ibu Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum selaku Dosen Pembimbing II.
5. Siswa dan siswi SMK Muhammadiyah Kramat jurusan animasi, SMK Madani Brebes jurusan Desain Komunikasi Visual, dan SMK Ma'arif NU brebes jurusan Desain Komunikasi Visual.
6. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 15 September 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Muh. Nurul Adnin', written in a cursive style.

Muh. Nurul Adnin

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan	7
1.6.1 Manfaat Perancangan Bagi Mahasiswa (Penulis)	7
1.6.2 Manfaat Bagi Masyarakat (Target Pasar)	7
1.6.3 Manfaat Hasil Produk Terkait	8
1.7 Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian Sejenis	10
2.1.1 Pembuatan Aset Animasi 3D dan Game 2D Pada Media Edukasi Interaktif Untuk Pengetahuan Lebah Tanpa sengat	11
2.1.2 Pembuatan Asset Base Modelling 3D Pada Environment Interior dan Eksterior Hanggar Film “Volcanid: Rise OF Garuda”	12
2.1.3 Penerapan Texturing 3D dengan UV Mapping pada Project Animasi Berjudul Isyarat	15
2.2 Landasan Teori	18
2.2.1 Pengertian Perancangan Aset 3D	19
2.2.2 Pengertian Iklan	21
2.2.3 Pengertian Animasi 3D	24
2.2.4 Pengertian Media Promosi	24
2.2.5 Pengertian Promosi	26
2.2.6 Pengertian Desain Komunikasi Visual	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	27
3.1.1 Waktu Penelitian	27
3.1.2 Tempat Penelitian	28

3.2 Bahan Penelitian	28
3.2.1 Kuesioner	28
3.2.2 Studi Literatur	29
3.2.3 Wawancara	29
3.3 Alat Penelitian	30
3.3.1 Kuesioner	30
3.3.2 Perangkat Keras	30
3.3.3 Perangkat Lunak	30
3.4 Prosedur Penelitian	31
3.4.1 Tahap Persiapan	31
3.4.2 Tahap Perancangan	31
3.4.3 Tahap Evaluasi	31
3.4.4 Tahap Pelaporan	31
3.5 Kerangka Berpikir	32
BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL	33
4.1 Objek Penelitian	33
4.1.1 Target Penelitian	33
4.2 Konsep Dasar Perancangan	34
4.2.1 Gaya Visual Pada Iklan Animasi “Petualangan Kreatif”	34
4.2.2 Modelling Asset Pada Iklan Animasi “Petualangan Kreatif”	35
4.2.3 Material Pada Iklan Animasi “Petualangan Kreatif”	36
4.2.4 Konsep Karakter Pada Iklan Animasi “Petualangan Kreatif”	37
4.2.5 Layout Pada Buku Artwork	38
4.2.6 Hasil Kuesioner dan Wawancara	38
4.3 Konsep Perancangan	42
4.3.1. Perancangan 3D Modelling	42
A. Perancangan 3D Model Karakter	42
B. Perancangan 3D <i>Asset</i> Properti	60
C. Perancangan <i>Environment</i>	68
D. Perancangan Tekstur Karakter	71
E. Perancangan Tekstur Properti	73
4.3.2 Perancangan Produk Luaran Artwork	76
4.4 Hasil Perancangan	77
4.4.1 Hasil Perancangan <i>Asset</i> Karakter	77
4.4.2 Hasil Perancangan <i>Asset</i> Properti	79
4.4.3 Hasil Perancangan <i>Environment</i>	80
4.4.4 Hasil Perancangan Produk Luaran Artwork	83
4.4.5 Media Pendukung	83
4.4.6 Konsep Display Stand Pameran	86
4.4.7 Feedback Produk	87
4.4.8 Hasil Insight Iklan Animasi Petualangan Kreatif Sebagai Media Promosi	

Desain Komunikasi Visual	88
BAB V PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian 1	11
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian 2.....	14
Tabel 2.3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian 3.....	17
Tabel 3.1 <i>Rundown</i> Penelitian	27
Tabel 3.2 Tempat Penelitian	28
Tabel 4.1 Hasil Wawancara	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 4.1 Referensi Karakter.....	34
Gambar 4.2 Referensi <i>Environment</i>	35
Gambar 4.3 Moodboard Properti	35
Gambar 4.4 Referensi Karakter	35
Gambar 4.5 Tampilan <i>material glossy</i>	36
Gambar 4.6 Coretan awal karakter	37
Gambar 4.7 Konsep karakter Laki-laki	37
Gambar 4.8 Konsep 2 Karakter Perempuan.....	37
Gambar 4.9 Diagram tentang apakah sudah mengetahui jurusan desain komunikasi visual.....	38
Gambar 4.10 Diagram tentang apakah minat masuk jurusan desain komunikasi visual	40
Gambar 4.11 Referensi modelling	42
Gambar 4.12 Tahap 1 Pembuatan Kepala	43
Gambar 4.13 Tahap 2 Pembuatan Kepala	43
Gambar 4.14 Tahap 3 Pembuatan Kepala	43
Gambar 4.15 Tahap 4 Pembuatan Kepala	44
Gambar 4.16 Tahap 6 Pembuatan Kepala	44
Gambar 4.17 Tahap 7 Pembuatan Kepala	44
Gambar 4.18 Tahap 8 Pembuatan Kepala	45
Gambar 4.19 Tahap 9 Pembuatan Kepala	45
Gambar 4.20 Tahap 10 Pembuatan Kepala	45
Gambar 4.21 Tahap 11 Pembuatan Kepala	46
Gambar 4.22 Tahap 12 Pembuatan Kepala	46
Gambar 4.23 Tahap 13 Pembuatan Kepala	46
Gambar 4.24 Tahap 14 Pembuatan Kepala	47
Gambar 4.25 Tahap 15 Pembuatan Kepala	47
Gambar 4.26 Tahap 16 Pembuatan Kepala	47
Gambar 4.27 Tahap 17 Pembuatan Kepala	48

Gambar 4.28	Tahap 18 Pembuatan Kepala	48
Gambar 4.29	Tahap 19 Pembuatan Kepala	48
Gambar 4.30	Tahap 20 Pembuatan Kepala	49
Gambar 4.31	Hasil Model Kepala	49
Gambar 4.32	Tahap 1 Pembuatan Badan	49
Gambar 4.33	Tahap 2 Pembuatan Badan	50
Gambar 4.34	Tahap 3 Pembuatan Badan	50
Gambar 4.35	Tahap 4 Pembuatan Badan	50
Gambar 4.36	Tahap 5 Pembuatan Badan	51
Gambar 4.37	Tahap 6 Pembuatan Badan	51
Gambar 4.38	Tahap 1 Pembuatan Tangan	51
Gambar 4.39	Tahap 2 Pembuatan Tangan	52
Gambar 4.40	Tahap 3 Pembuatan Tangan	52
Gambar 4.41	Tahap 4 Pembuatan Tangan	52
Gambar 4.42	Tahap 1 Pembuatan Anggota Gerak Bawah	53
Gambar 4.43	Tahap 2 Pembuatan Anggota Gerak Bawah	53
Gambar 4.44	Tahap 3 Pembuatan anggota Gerak Bawah	54
Gambar 4.45	Hasil Model Seluruh Tubuh	54
Gambar 4.46	Tahap bagian 1 <i>Texturing</i> untuk selain Pakaian	54
Gambar 4.47	Tahap bagian 2 <i>Texturing</i> untuk selain Pakaian	55
Gambar 4.48	Tahap bagian 1 <i>Texturing</i> untuk Pakaian	55
Gambar 4.49	Tahap bagian 2 <i>Texturing</i> untuk Pakaian	56
Gambar 4.50	Tahap bagian 3 <i>Texturing</i> untuk Pakaian	56
Gambar 4.51	Tahapan Penyatuan Objek (<i>Parent</i>) Bagian Kepala	57
Gambar 4.52	Tahapan Penyatuan Objek (<i>Parent</i>) Anggota Gerak Atas 1	57
Gambar 4.53	Tahapan Penyatuan Objek (<i>Parent</i>) Anggota Gerak Atas 2	58
Gambar 4.54	Tahapan Penyatuan Objek (<i>Parent</i>) Anggota Gerak Bawah 1.....	58
Gambar 4.55	Tahapan Penyatuan Objek (<i>Parent</i>) Anggota Gerak Bawah 2.....	58
Gambar 4.56	<i>Parent</i> Bagian Kepala, Badan, dan Anggota Gerak Bawah ke Titik Pusat	59
Gambar 4.57.	Model karakter 1 Budi	59

Gambar 4.58. Model karakter 2 Rina	59
Gambar 4.59. Model karakter 3 Sari	60
Gambar 4.60 Model karakter 4 Doni	60
Gambar 4.61 Model Properti Lampu ruangan	60
Gambar 4.62 Model Properti Papan Tulis	61
Gambar 4.63 Model Properti Kursi	61
Gambar 4.64 Model Properti Komputer	61
Gambar 4.65 Model Properti Lemari	62
Gambar 4.66 Model Properti Pintu	62
Gambar 4.67 Model Properti Lukisan.....	62
Gambar 4.68 Model Properti Pohon 1	63
Gambar 4.69 Model Properti Pohon 2	63
Gambar 4.70 Model Properti Pohon 3	63
Gambar 4.71 Model Properti Truck	64
Gambar 4.72 Model Properti Bangunan 1	64
Gambar 4.73 Model Properti Bangunan 2	64
Gambar 4.74 Model Properti Bangunan 3	65
Gambar 4.75 Model Properti Bangunan 4	65
Gambar 4.76 Model Properti Jalan	65
Gambar 4.77 Model Properti Tanah	66
Gambar 4.78 Model Properti Rumput.....	66
Gambar 4.79 Model Properti Lampu Jalan	66
Gambar 4.80 Model Properti Cat	67
Gambar 4.81 Model Properti Stand Lukis	67
Gambar 4.82 Model Properti Kuas Lukis	67
Gambar 4.83 Model Properti Kursi Lukis	68
Gambar 4.84 Model <i>Environment</i> Ruang Kelas 1.....	68
Gambar 4.85 Model <i>Environment</i> Ruang Kelas 2	68
Gambar 4.86 Model <i>Environment</i> Taman 1	69
Gambar 4.87 Model <i>Environment</i> Taman 2	69
Gambar 4.88 Model <i>Environment</i> Ruang Seni 1	69

Gambar 4.89 Model <i>Environment</i> Ruang Seni 2	70
Gambar 4.90 Model <i>Environment</i> LAB Animasi 1	70
Gambar 4.91 Model <i>Environment</i> LAB Animasi 2	70
Gambar 4.92 Model <i>Environment</i> Poltek 1	71
Gambar 4.93 Model <i>Environment</i> Poltek 2	71
Gambar 4.94 Tekstur Karakter 1 Budi.....	71
Gambar 4.95 Tekstur Karakter 2 Rina	72
Gambar 4.96 Tekstur Karakter 3 Sari.....	72
Gambar 4.97 Tekstur Karakter 4 Doni.....	72
Gambar 4.98 Tekstur Properti Lampu Ruangan.....	73
Gambar 4.99 Tekstur Properti Papan Tulis.....	73
Gambar 4.100 Tekstur Properti Kursi.....	73
Gambar 4.101 Tekstur Properti Komputer	74
Gambar 4.102 Tekstur Properti Meja	74
Gambar 4.103 Tekstur Properti Lemari	74
Gambar 4.104. Tekstur Properti Pintu	75
Gambar 4.105 Tekstur Properti Lukisan.....	75
Gambar 4.106 Teksturing Properti Pohon.....	75
Gambar 4.107 Proses <i>Layout Artwork</i>	76
Gambar 4.108 Hasil <i>Asset</i> Karakter 1 Budi.....	77
Gambar 4.109 Hasil <i>Asset</i> Karakter 2 Rina	77
Gambar 4.110 Hasil <i>Asset</i> Karakter 3 Sari	78
Gambar 4.111 Hasil <i>Asset</i> Karakter 4 Budi.....	78
Gambar 4.112 Hasil <i>Asset</i> Properti	79
Gambar 4.113 Hasil <i>Environment</i> Ruang Kelas 1	80
Gambar 4.114 Hasil <i>Environment</i> Ruang Kelas 2	80
Gambar 4.115 Hasil <i>Environment</i> Taman 1	80
Gambar 4.116 Hasil <i>Environment</i> Taman 2	81
Gambar 4.117 Hasil <i>Environment</i> Ruang Seni 1.....	81
Gambar 4.118 Hasil <i>Environment</i> Ruang Seni 2.....	81
Gambar 4.119 Hasil <i>Environment</i> LAB Animasi 1	82

Gambar 4.120	Hasil <i>Environment</i> LAB Animasi 2	82
Gambar 4.121	Hasil <i>Environment</i> Poltek Harber	82
Gambar 4.122	Hasil Cetak <i>Artwork</i>	83
Gambar 4.123	Media sosial Petualangan kreatif	83
Gambar 4.124	Poster Petualangan kreatif	84
Gambar 4.125	X banner Petualangan kreatif	85
Gambar 4.126	<i>Merchandise</i> Petualangan kreatif	86
Gambar 4.127	Konsep <i>Stand</i> Pameran Petualangan Kreatif	86
Gambar 5.1	Diagram Kepuasan Iklan Animasi Petualangan Kreatif	89