

PEMODELAN 3D TUGU BUDAYA SAI BATIN SEBAGAI PELESTARIAN PENGANTIN TRADISIONAL TEKNIK FOTOGRAMETRI DENGAN JARAK DEKAT

Oleh :

Indrajat Pangestu

16312273

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil objek pemodelan 3D, hasil pemodelan 3D tersebut akan digunakan untuk lebih memperkenalkan landmark daerah dalam bentuk rekonstruksi dan konservasi budaya daerah. Pembuatan model 3D dilakukan dengan menggunakan Teknik pengambilan gambar secara fotogrametri jarak dekat, yang mana dari foto yang telah di kumpulkan, data akan di satukan agar menjadi objek 3D, kemudian setelah dilakukan pemotongan dan pembuatan objek 3D.

Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem yang menampilkan beberapa objek 3D yang telah di lakukan pembuatan dari hasil foto yang telah dikumpulkan dan menampilkan perbandingan dalam bentuk gambar, juga menampilkan informasi terkait pakaian adat daerah Lampung disertai juga dengan deskripsi dan penjelasannya,

Berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada 6 responden menghasilkan data dengan menggunakan pengujian ISO 25010 membuktikan bahwa Aplikasi Pemodelan 3D Tugu Sai Batin layak digunakan dengan Aspek Functionality sebesar 93,3%, aspek efficiency 90,8% dan aspek Usability sebesar 93,3% sedangkan dengan menggunakan analisis PIECES didapat kesimpulan bahwa struktur menu dari system yang telah di buat dapat memenuhi rumusan masalah yang ada, yaitu menyajikan Informasi objek 3D untuk lebih memperkenalkan landmark daerah Lampung dan dapat menampilkan perbandingan Objek 3D yang telah di buat.

Kata Kunci : Fotogrametri Jarak Dekat, Sai Batin, Tugu Pengantin Lampung Lampung, 3D Objek.