

**PERANCANGAN MODEL KARAKTER DARI CERITA PENDEK  
“MISTERI RUMAH PUTIH” BERBASIS 3 DIMENSI DENGAN  
TEKNIK *SCULPTING***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**BUNGA KARTINI PALUMBUNG**

**18.82.0299**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN MODEL KARAKTER DARI CERITA PENDEK  
“MISTERI RUMAH PUTIH” BERBASIS 3 DIMENSI DENGAN  
TEKNIK *SCULPTING***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**BUNGA KARTINI PALUMBUNG**

**18.82.0299**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MODEL KARAKTER DARI CERITA PENDEK  
“MISTERI RUMAH PUTIH” BERBASIS 3 DIMENSI DENGAN TEKNIK  
*SCULPTING***

yang disusun dan diajukan oleh

**Bunga Kartini Palumbang**

**18.82.0299**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Januari 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MODEL KARAKTER DARI CERITA PENDEK  
“MISTERI RUMAH PUTIH” BERBASIS 3 DIMENSI DENGAN TEKNIK  
*SCULPTING***

yang disusun dan diajukan oleh

**Bunga Kartini Palumbang**

**18.82.0299**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Januari 2023

**Susunan Dewan Penguji**



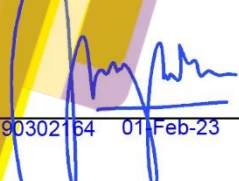
**Nama Penguji**

**M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom**  
**NIK. 190302332**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**Tanda Tangan**

  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_  
  
190302164 01 Feb-23

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Januari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Bunga Kartini Palumbung**  
NIM : **18.82.0299**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Model Karakter dari Cerita Pendek “Misteri Rumah Putih”  
Berbasis 3 Dimensi dengan Teknik *Sculpting***

Dosen Pembimbing : **Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan **sesungguhnya**, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 19 Januari 2023

Yang Menyatakan,



**Bunga Kartini Palumbung**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Tak lupa shalawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih serta mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat yang telah Ia berikan sehingga penulis dapat merasakan kesehatan, kekuatan, petunjuk, dorongan, serta semangat dalam menyelesaikan studi serta penelitian skripsi ini.
2. Papa dan Mamak, Meirizal dan Azizah, kedua orang tua yang selalu memberikan kasih sayang, nasihat, semangat, pengorbanan, serta doa kepada penulis. Terima kasih telah mengizinkan penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini sesuai kesanggupan penulis tanpa adanya tuntutan apapun. Semoga dengan ini dapat membuktikan bahwa penulis amat sangat menghargai segala yang telah diberikan kepada penulis.
3. Ketiga Ayuk penulis, Ria Desfirosa Palumbung, Fitriah Rahmaniar Palumbung, dan Anita Triana Palumbung yang selalu memberikan motivasi, saran, bantuan, dan semangat kepada penulis.
4. Ketiga keponakan tercinta, Arsyila Qiana Queendhita, Gilang Ramawahyudi, dan Assyauqi Nensha Razeta yang selalu menjadi penghibur bagi penulis.
5. Teman-teman terdekat yang ikut membantu baik moral maupun material, Lingga Artha Mawinda, Fajar Alamsyah, Putri Dwi Larasati, teman-teman di grup “Orang-orang Ga Bisa Ngetik” (Maulidsa Islamiah, Agung Nugroho, Wirawan Sukma Tranggono Jati, dan Dhian Reza Ivanka), Mirza Rivaldo Al-Fatah yang selalu menjadi informan terkait skripsi, dan teman-teman seangkatan lainnya yang sudah lulus maupun yang masih berjuang.
6. Seluruh dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat sebagai bekal selesainya penelitian ini dan bekal di masa yang akan datang.



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim.*

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan baik yang berjudul “Perancangan Model Karakter Dari Cerita Pendek “Misteri Rumah Putih” Berbasis 3 Dimensi Dengan Teknik *Sculpting*”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selesaiannya skripsi ini tentunya tak lepas dari banyaknya bantuan dari berbagai pihak. Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan khususnya kepada:

1. Prof, Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom., selaku Dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan hingga akhir.
4. M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom dan Bayu Setiaji, M.Kom, selaku Dosen penguji pada saat ujian pendadaran skripsi.
5. Seluruh Dosen dan Staf di Universitas Amikom Yogyakarta, khususnya Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah banyak membantu dan memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
6. Semua pihak yang telah bersedia mengisi kuesioner dan pihak-pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca skripsi ini.

Yogyakarta, 30 Januari 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xiii
DAFTAR ISTILAH .....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Observasi .....	3
1.6.3 Metode Analisis .....	3
1.6.4 Metode Perancangan .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Pemodelan 3D ( <i>3D Modeling</i> ).....	8
2.3 Teknik <i>Sculpting</i> pada Pemodelan 3D.....	8
2.4 Metode Pengujian Kuesioner.....	8
2.5 Skala <i>Likert</i> .....	9
2.6 Cerita Pendek.....	10
2.7 Cerita Pendek “Misteri Rumah Putih”.....	10
BAB III METODE PENELITIAN .....	19



3.1	Gambaran Umum Penelitian.....	19
3.2	Alur Penelitian .....	19
3.2.1	Pra Produksi .....	20
3.2.2	Produksi .....	20
3.2.3	Pasca Produksi .....	20
3.3	Analisis dan Perancangan .....	21
3.3.1	Pengumpulan Data .....	21
3.3.2	Analisa Kebutuhan.....	22
3.3.2.1	Kebutuhan Informasi .....	22
3.3.2.2	Identifikasi Karakter .....	23
3.3.2.3	<i>Concept Art</i> .....	27
3.3.2.4	Kebutuhan <i>Software</i> dan <i>Hardware</i> .....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		31
4.1	Produksi .....	31
4.1.1	<i>Modeling</i> .....	31
4.1.2	<i>Coloring &amp; Texturing</i> .....	33
4.1.3	<i>Rigging &amp; Animating</i> .....	36
4.1.4	<i>Rendering</i> .....	51
4.2	Pasca Produksi .....	58
4.2.1	<i>Compositing</i> .....	58
4.2.2	<i>Editing</i> .....	60
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	63
4.3	Evaluasi.....	64
4.3.1	Analisis Penelitian .....	64
4.3.2	Perbandingan Kebutuhan Informasi dengan Hasil Akhir .....	64
4.3.3	Kuesioner Evaluasi .....	70
BAB V PENUTUP .....		75
5.1	Kesimpulan .....	75
5.2	Saran .....	75
REFERENSI .....		77
LAMPIRAN.....		79

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	6
Tabel 2.2. Bobot Nilai Skala <i>Likert</i>	9
Tabel 3.1. Identifikasi Karakter Cerpen “Misteri Rumah Putih”	23
Tabel 3.2. Referensi Karakter Cerpen “Misteri Rumah Putih”	25
Tabel 3.3. <i>Concept Art</i> Karakter Cerpen “Misteri Rumah Putih”	27
Tabel 4.1. <i>Render Settings</i> Karakter Gerakan <i>Entrance</i>	51
Tabel 4.2. <i>Render Settings</i> Karakter Gerakan <i>Idle</i>	53
Tabel 4.3. Hasil <i>Render</i> Karakter Gerakan <i>Entrance</i>	54
Tabel 4.4. Hasil <i>Render</i> Karakter Gerakan <i>Idle</i>	57
Tabel 4.5. Perbandingan Kebutuhan Informasi dengan Hasil Akhir	64
Tabel 4.6. Kuesioner Evaluasi	71
Tabel 4.7. Bobot Nilai Skala <i>Likert</i>	73
Tabel 4.8. Persentase Nilai	73
Tabel 4.9. Hasil Perhitungan Skor Kuesioner	73



## DAFTAR GAMBAR

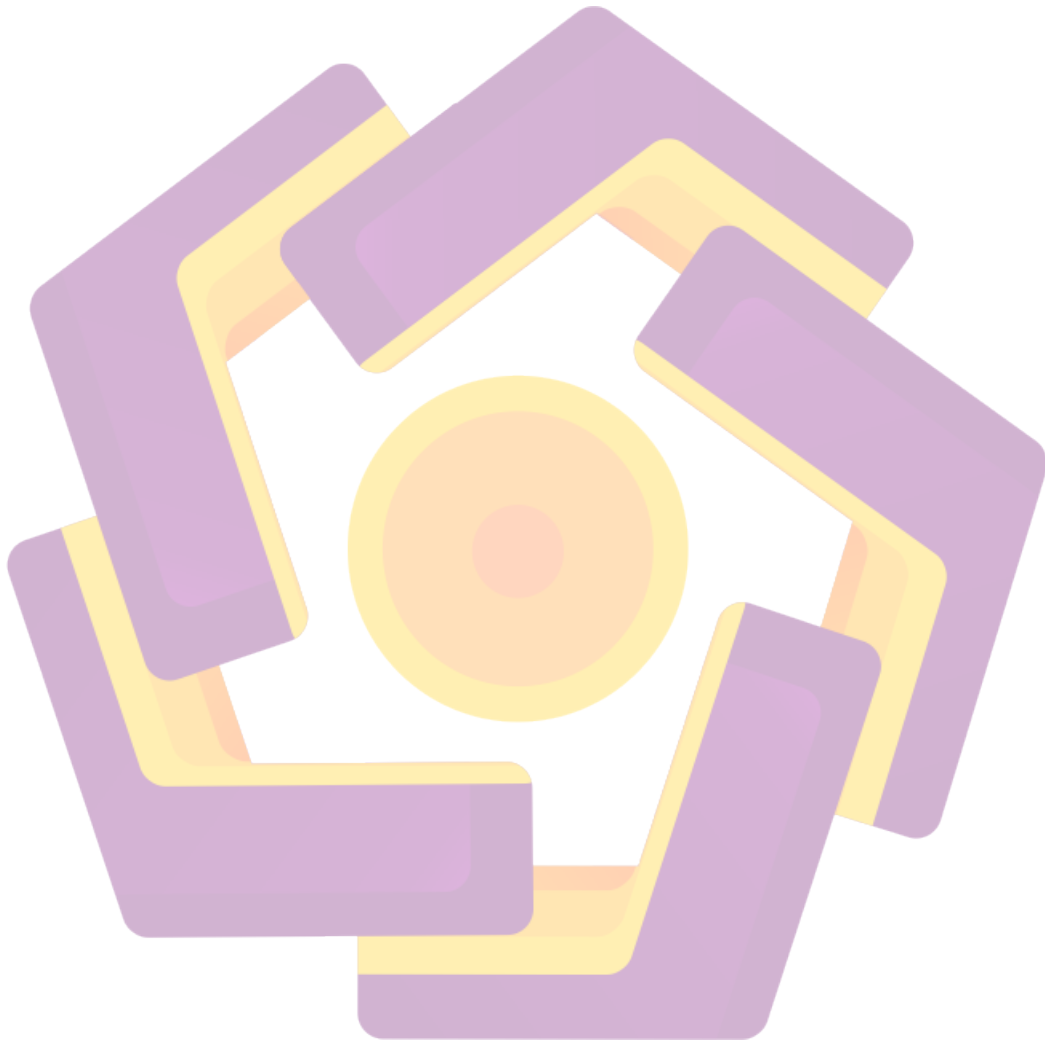
Gambar 2.1. Cerita Pendek “Misteri Rumah Putih” (1)	11
Gambar 2.2. Cerita Pendek “Misteri Rumah Putih” (2)	12
Gambar 2.3. Cerita Pendek “Misteri Rumah Putih” (3)	13
Gambar 2.4. Cerita Pendek “Misteri Rumah Putih” (4)	14
Gambar 2.5. Cerita Pendek “Misteri Rumah Putih” (5)	15
Gambar 2.6. Cerita Pendek “Misteri Rumah Putih” (6)	16
Gambar 2.7. Cerita Pendek “Misteri Rumah Putih” (7)	17
Gambar 2.8. Cerita Pendek “Misteri Rumah Putih” (8)	18
Gambar 3.1. Alur Produksi Karakter Cerpen “Misteri Rumah Putih”	19
Gambar 3.2. Film “Upin & Ipin”	21
Gambar 3.3. Karakter <i>Game</i> “Mobile Legends: Bang Bang”	22
Gambar 3.4. Spesifikasi <i>Hardware</i> untuk <i>Software</i> “Autodesk Maya” (1)	29
Gambar 3.5. Spesifikasi <i>Hardware</i> untuk <i>Software</i> “Autodesk Maya” (2)	29
Gambar 3.6. Spesifikasi <i>Hardware</i> untuk <i>Software</i> “Adobe Premiere Pro”	30
Gambar 4.1. Model Karakter 1 (Alice)	31
Gambar 4.2. Model Karakter 2 (Livy)	32
Gambar 4.3. Model Karakter 3 (Wilma)	32
Gambar 4.4. Model Karakter 4 (Verlyn)	33
Gambar 4.5. <i>Coloring &amp; Texturing</i> Karakter 1 (Alice) (1)	33
Gambar 4.6. <i>Coloring &amp; Texturing</i> Karakter 1 (Alice) (2)	34
Gambar 4.7. <i>Coloring &amp; Texturing</i> Karakter 2 (Livy) (1)	34
Gambar 4.8. <i>Coloring &amp; Texturing</i> Karakter 2 (Livy) (2)	34
Gambar 4.9. <i>Coloring &amp; Texturing</i> Karakter 3 (Wilma) (1)	35
Gambar 4.10. <i>Coloring &amp; Texturing</i> Karakter 3 (Wilma) (2)	35
Gambar 4.11. <i>Coloring &amp; Texturing</i> Karakter 4 (Verlyn) (1)	35
Gambar 4.12. <i>Coloring &amp; Texturing</i> Karakter 4 (Verlyn) (2)	36
Gambar 4.13. <i>Rigging</i> Karakter 1 (Alice)	36
Gambar 4.14. <i>Animating Entrance</i> Karakter 1 (Alice) <i>Keyframe</i> 1	37
Gambar 4.15. <i>Animating Entrance</i> Karakter 1 (Alice) <i>Keyframe</i> 2	37
Gambar 4.16. <i>Animating Entrance</i> Karakter 1 (Alice) <i>Keyframe</i> 3	37
Gambar 4.17. <i>Animating Entrance</i> Karakter 1 (Alice) <i>Keyframe</i> 4	38
Gambar 4.18. <i>Animating Entrance</i> Karakter 1 (Alice) <i>Keyframe</i> 5	38
Gambar 4.19. <i>Animating Idle</i> Karakter 1 (Alice) <i>Keyframe</i> 1	38
Gambar 4.20. <i>Animating Idle</i> Karakter 1 (Alice) <i>Keyframe</i> 2	39
Gambar 4.21. <i>Animating Idle</i> Karakter 1 (Alice) <i>Keyframe</i> 3	39
Gambar 4.22. <i>Rigging</i> Karakter 2 (Livy)	39
Gambar 4.23. <i>Animating Entrance</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 1	40
Gambar 4.24. <i>Animating Entrance</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 2	40
Gambar 4.25. <i>Animating Entrance</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 3	40
Gambar 4.26. <i>Animating Entrance</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 4	41
Gambar 4.27. <i>Animating Entrance</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 5	41
Gambar 4.28. <i>Animating Entrance</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 6	41
Gambar 4.29. <i>Animating Entrance</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 7	42

Gambar 4.30. <i>Animating Entrance</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 8	42
Gambar 4.31. <i>Animating Entrance</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 9	42
Gambar 4.32. <i>Animating Entrance</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 10	43
Gambar 4.33. <i>Animating Entrance</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 11	43
Gambar 4.34. <i>Animating Entrance</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 12	43
Gambar 4.35. <i>Animating Idle</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 1	44
Gambar 4.36. <i>Animating Idle</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 2	44
Gambar 4.37. <i>Animating Idle</i> Karakter 2 (Livy) <i>Keyframe</i> 3	44
Gambar 4.38. <i>Rigging</i> Karakter 3 (Wilma)	45
Gambar 4.39. <i>Animating Entrance</i> Karakter 3 (Wilma) <i>Keyframe</i> 1	45
Gambar 4.40. <i>Animating Entrance</i> Karakter 3 (Wilma) <i>Keyframe</i> 2	45
Gambar 4.41. <i>Animating Entrance</i> Karakter 3 (Wilma) <i>Keyframe</i> 3	46
Gambar 4.42. <i>Animating Entrance</i> Karakter 3 (Wilma) <i>Keyframe</i> 4	46
Gambar 4.43. <i>Animating Entrance</i> Karakter 3 (Wilma) <i>Keyframe</i> 5	46
Gambar 4.44. <i>Animating Entrance</i> Karakter 3 (Wilma) <i>Keyframe</i> 6	47
Gambar 4.45. <i>Animating Idle</i> Karakter 3 (Wilma) <i>Keyframe</i> 1	47
Gambar 4.46. <i>Animating Idle</i> Karakter 3 (Wilma) <i>Keyframe</i> 2	47
Gambar 4.47. <i>Animating Idle</i> Karakter 3 (Wilma) <i>Keyframe</i> 3	48
Gambar 4.48. <i>Rigging</i> Karakter 4 (Verlyn)	48
Gambar 4.49. <i>Animating Entrance</i> Karakter 4 (Verlyn) <i>Keyframe</i> 1	48
Gambar 4.50. <i>Animating Entrance</i> Karakter 4 (Verlyn) <i>Keyframe</i> 2	49
Gambar 4.51. <i>Animating Entrance</i> Karakter 4 (Verlyn) <i>Keyframe</i> 3	49
Gambar 4.52. <i>Animating Entrance</i> Karakter 4 (Verlyn) <i>Keyframe</i> 4	49
Gambar 4.53. <i>Animating Entrance</i> Karakter 4 (Verlyn) <i>Keyframe</i> 5	50
Gambar 4.54. <i>Animating Entrance</i> Karakter 4 (Verlyn) <i>Keyframe</i> 6	50
Gambar 4.55. <i>Animating Idle</i> Karakter 4 (Verlyn) <i>Keyframe</i> 1	50
Gambar 4.56. <i>Animating Idle</i> Karakter 4 (Verlyn) <i>Keyframe</i> 2	51
Gambar 4.57. <i>Animating Idle</i> Karakter 4 (Verlyn) <i>Keyframe</i> 3	51
Gambar 4.58. <i>Sequence Animasi Entrance</i> Karakter	59
Gambar 4.59. <i>Sequence Animasi Idle</i> Karakter	59
Gambar 4.60. <i>Compositing Sequence Animasi</i>	59
Gambar 4.61. <i>Nested Sequence</i> 1 (Alice)	60
Gambar 4.62. <i>Nested Sequence</i> 2 (Livy)	60
Gambar 4.63. <i>Nested Sequence</i> 3 (Wilma)	60
Gambar 4.64. <i>Nested Sequence</i> 4 (Verlyn)	60
Gambar 4.65. Teks Deskripsi Animasi <i>Idle</i> Karakter 1 (Alice)	61
Gambar 4.66. Teks Deskripsi Animasi <i>Idle</i> Karakter 2 (Livy)	61
Gambar 4.67. Teks Deskripsi Animasi <i>Idle</i> Karakter 3 (Wilma)	61
Gambar 4.68. Teks Deskripsi Animasi <i>Idle</i> Karakter 4 (Verlyn)	62
Gambar 4.69. Judul Video	62
Gambar 4.70. Penjelasan Lisensi pada Audio “Fun Kid”	62
Gambar 4.71. Hasil <i>Editing</i> Video	63
Gambar 4.72. <i>Export Settings</i> Video Animasi	63
Gambar 4.73. Hasil <i>Render</i> Video Berformat .mp4	64

## DAFTAR LAMPIRAN

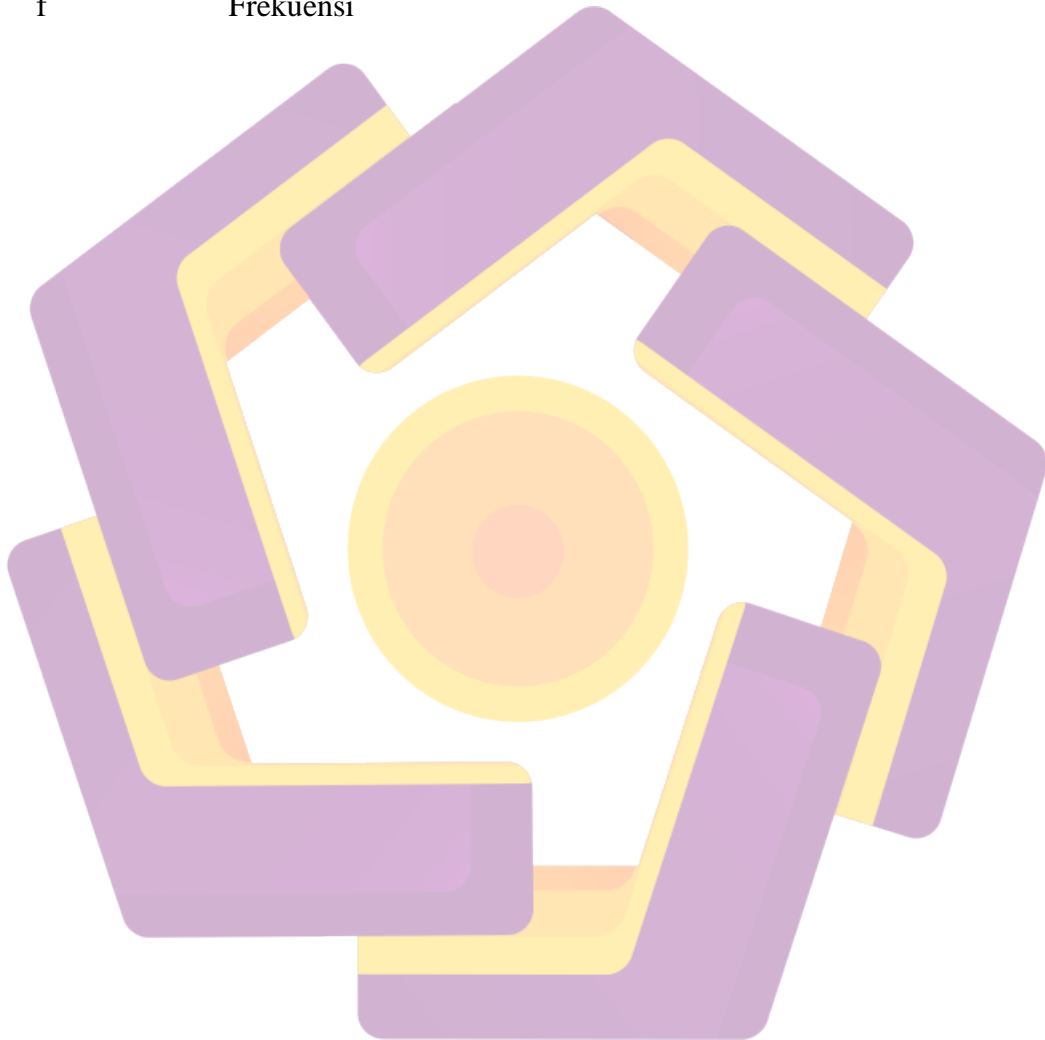
Lampiran 1. Hasil Kuesioner

79



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Y	Nilai indeks maksimum
X	Nilai indeks minimum
I	Indeks%
f	Frekuensi





## DAFTAR ISTILAH

Additive Dissolve	Efek transisi transparansi dua video
Constant Gain	Efek transisi audio menjadi semakin kecil atau besar
Dip to Black	Efek transisi video menjadi berwarna hitam
Entrance	Kemunculan/kedatangan suatu objek
Export	Render
File	Data
Frame	Suatu gambar yang dihitung dalam satuan detik
Full Body	Seluruh tubuh
Game	Permainan
Half Body	Setengah badan
Hardware	Perangkat keras
Idle	Diam di tempat
Keyframe	Frame kunci/utama dari frame-frame lainnya
Lighting	Cahaya
Link	Tautan
Online	Dalam jaringan
Point of View	Sudut pandang
Polygonal Modeling	Modeling dengan menggunakan unsur vertex/titik
Render Settings	Pengaturan dalam render
Sequence	Urutan
Shadow	Bayangan
Software	Perangkat lunak
Tool	Alat
Virtual Reality	Teknologi untuk menciptakan simulasi

## INTISARI

*3D modeling* adalah proses pembuatan benda hidup maupun mati berbasis 3 dimensi. Model yang dihasilkan dari proses ini akan digunakan untuk merepresentasikan sebuah objek yang telah dirancang sebelumnya ke dalam visualisasi yang lebih nyata baik bentuk, tekstur, maupun ukuran objek.

Salah satu teknik dalam *3D modeling* adalah *sculpting* yang berarti memahat. Teknik ini memiliki konsep yang sama dengan versi tradisionalnya yaitu memahat objek dengan tingkat kedetailan yang tinggi sehingga mampu menghasilkan objek yang lebih halus dan realistis.

Cerita pendek berjudul “Misteri Rumah Putih” adalah sebuah cerita pendek yang merupakan salah satu media hiburan. Visual dalam cerita ini berupa tulisan sehingga membutuhkan imajinasi pembaca untuk menciptakan visual nyata dalam cerita ini. Pengerjaan *3D modeling* ini diharapkan mampu memberikan visual nyata bagi pembaca akan karakter yang sedang diperagakan dalam cerita.

Karakter yang akan dibuat yaitu karakter pemeran utama dan tiga pemeran pembantu. Detail konsep dari tiap karakter akan dibuat berdasarkan cerita pendek “Misteri Rumah Putih”. Karakter akan dibuat menggunakan teknik *sculpting* sehingga karakter yang dihasilkan mampu mencapai detail yang sesuai dengan basis ceritanya.

**Kata kunci:** 3D Modeling, Sculpting, Misteri Rumah Putih.

## **ABSTRACT**

*3D modeling is the process of making living and inanimate objects based on 3 dimensions. The model generated from this process will be used to represent an object that has been previously designed into a more real visualization of the shape, texture, and size of the object.*

*One of the techniques in 3D modeling is sculpting which means to sculpt. This technique has the same concept as the traditional version, namely sculpting objects with a high level of detail so as to produce smoother and more realistic objects.*

*The short story entitled “The Mystery of the White House” is a short story which is one of the entertainment media. The visual in this story is in the form of writing so it requires the imagination of the reader to create a real visual in this story. The work on 3D modeling is expected to be able to provide real visuals for readers of the characters being demonstrated in the story.*

*The characters that will be created are the main character and three supporting characters. The detailed concept of each character will be based on the short story “The Mystery of the White House”. Characters will be created using sculpting techniques so that the resulting characters are able to achieve details that match the story.*

**Keyword:** 3D Modeling, Sculpting, the Mystery of the White House.