

**PEMBAHASAN MODELING DAN ASSET PADA FILM PENDEK
ANIMASI 3D “A LITTLE WHILE”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Naufal Darma Zuhdi

19.82.0627

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBAHASAN MODELING DAN ASSET PADA FILM PENDEK
ANIMASI 3D “A LITTLE WHILE”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Naufal Darma Zuhdi

19.82.0627

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFOMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN MODELING DAN ASSET PADA FILM PENDEK
ANIMASI 3D “A LITTLE WHILE”**

yang disusun dan diajukan oleh

Naufal Darma Zuhdi

19.82.0627

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Januari 2023

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN MODELING DAN ASSET PADA FILM PENDEK ANIMASI 3D “A LITTLE WHILE”

yang disusun dan diajukan oleh

Naufal Darma Zuhdi

19.82.0627

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302427

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302375

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 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 : Naufal Darma Zuhdi
NIM : 19.82.0627

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembahasan Modeling Dan Asset Pada Film Pendek Animasi 3D “A Little While”

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto ,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, 25 Januari 2023

Yang Menyatakan,



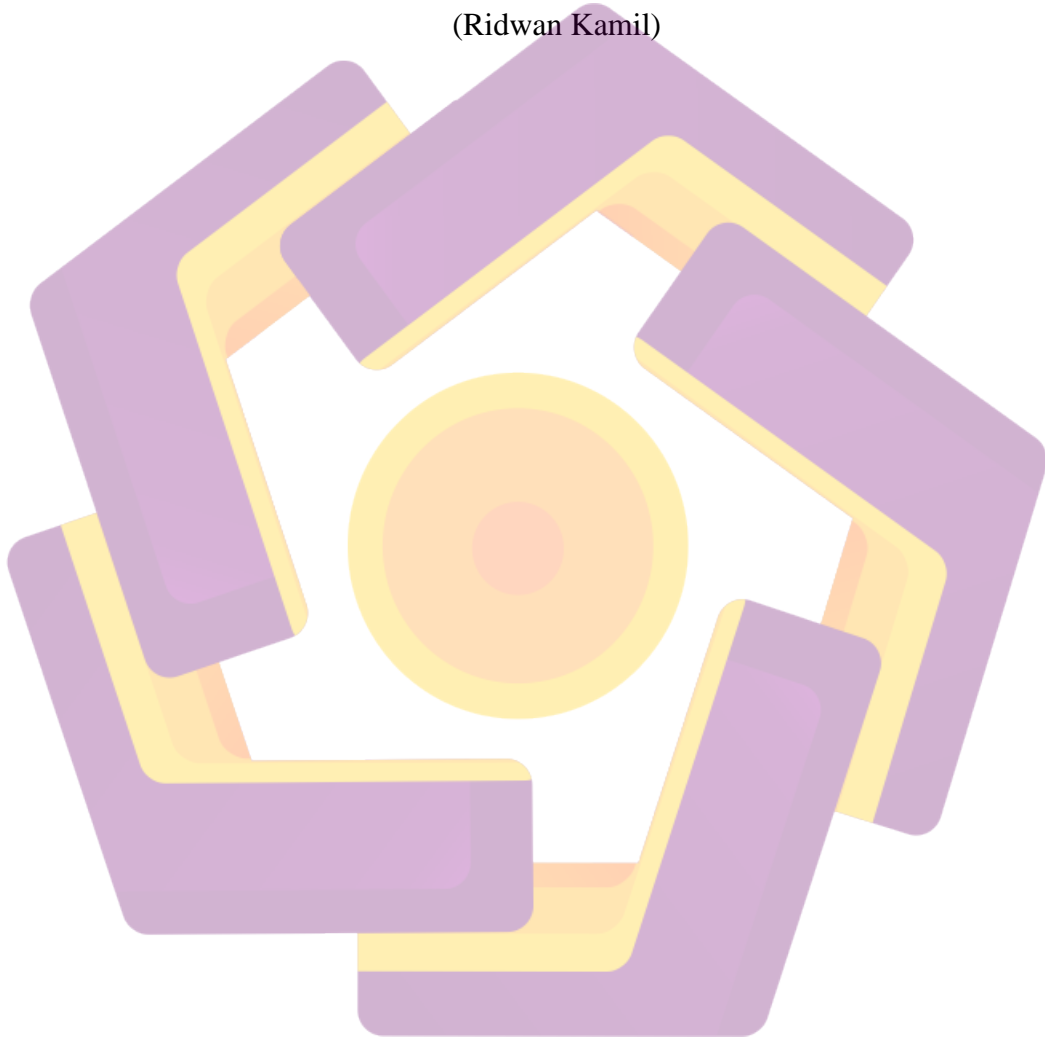
99BAK218236123

Naufal Darma Zuhdi

MOTTO

“tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa”

(Ridwan Kamil)

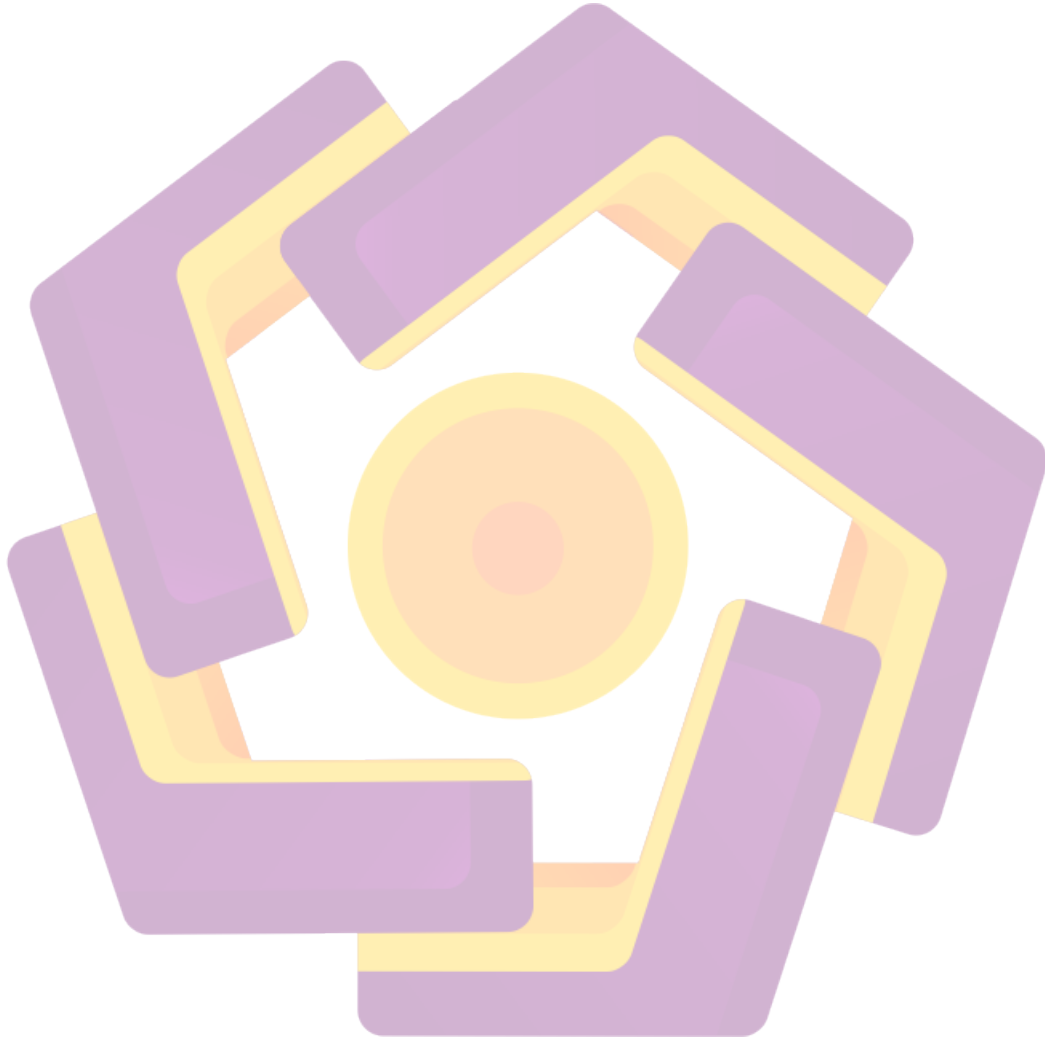


PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, segala puji dan syukur saya panjatkan hanya kepada Allah SWT yang hanya dengan rahmat dan karunia Nya-lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“pembahasan modeling dan asset pada film pendek animasi 3D “A Little While”**” dengan sebaik-baiknya, saya juga mengucapkan banyak terimakasih atas dukungan dan bantua dari semua pihak yang membantu saya dalam penelitian ini, maka dari itu saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kebaikan dan karunia-Nya.
2. Nabi Muhammad SAW, yang menjadi *role model*, idola dan kebanggan bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dalam keadaan yang *inshaa Allah* lebih baik dari pada ketika saya memulainya.
3. Kedua orang tua saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya serta tidak pernah berhenti percaya kepada saya yaitu bapak Sutrisno dan ibu Nur Hidayati. Serta neneknya yaitu mbah Senen dan adik saya yaitu Riswandi Darma Putra.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom. selaku dosen pembimbing yang sudah dengan sabar membimbing, membantu, dan mengarahkan saya selama ini saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.
5. Terimakasih kepada Devi Asri Purnama yang selalu bisa mejadi teman, pacar, pendengar semua keluh kesah saya, dan juga selalu memberikan semangat kepada saya.
6. Seluruh teman-teman TI 2019 yang telah berjuang bersama. Terimakasih atas bantuan, cerita, dan memberikan pengalamannya selama saya kuliah. Terutama Ixsan Kuncoro, hadi Parmansya, Naufal Fikri Ahnaf dan juga Minfakhudin Haryanto yang selalu membantu saya.
7. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan bantuan dan saran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

8. berterima kasih kepada diri saya sendiri, yang telah mampu kooperatif dalam mengerjakan skripsi ini. Terimakasih karena selalu berfikir positif ketika keadaan sempat tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya diri saya mampu membuktikan bahwa saya bisa mengendalikan diri sendiri.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, wr.wb.

Puji syukur saya haturkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat, karunia, dan segala nikmat-nikmat nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembahasan Modeling Dan Asset Pada Film Pendek Animasi 3D “A Little While”” dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallaahu'alaihi Wa Sallam.

Dengan selesainya skripsi ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

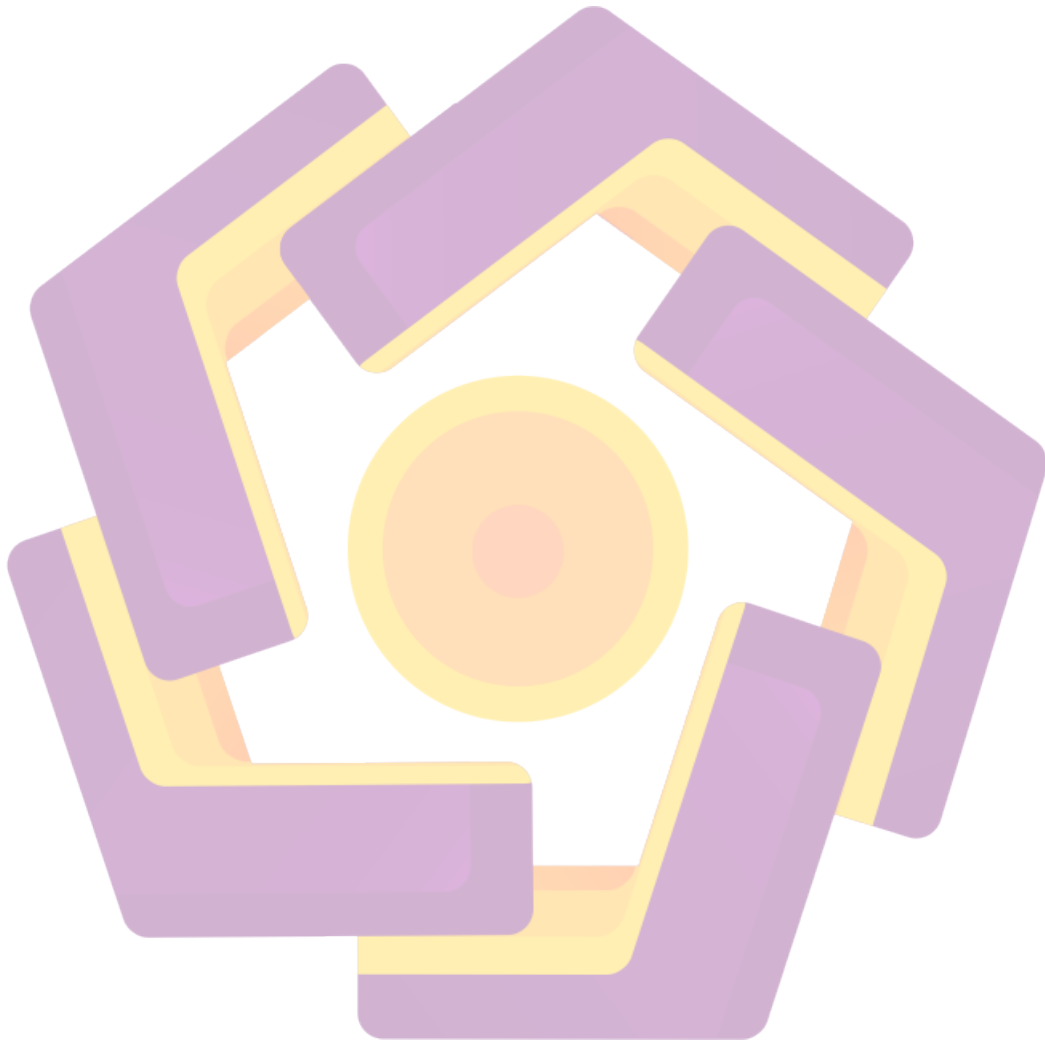
1. bapak dan ibu saya yang telah banyak berjasa dan tidak hentinya memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al-Fatta, M. Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom. selaku dosen pembimbing yang meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan saran dan masukan untuk skripsi saya.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademia Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak yang telah membaca dan memahami penelitian ini untuk dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun sehingga dapat menambah kan kesempurnaan dari skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak terkait dan siapapun pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum, wr.wb

Yogyakarta, 25 januari 2023

Penulis



DAFTAR ISI

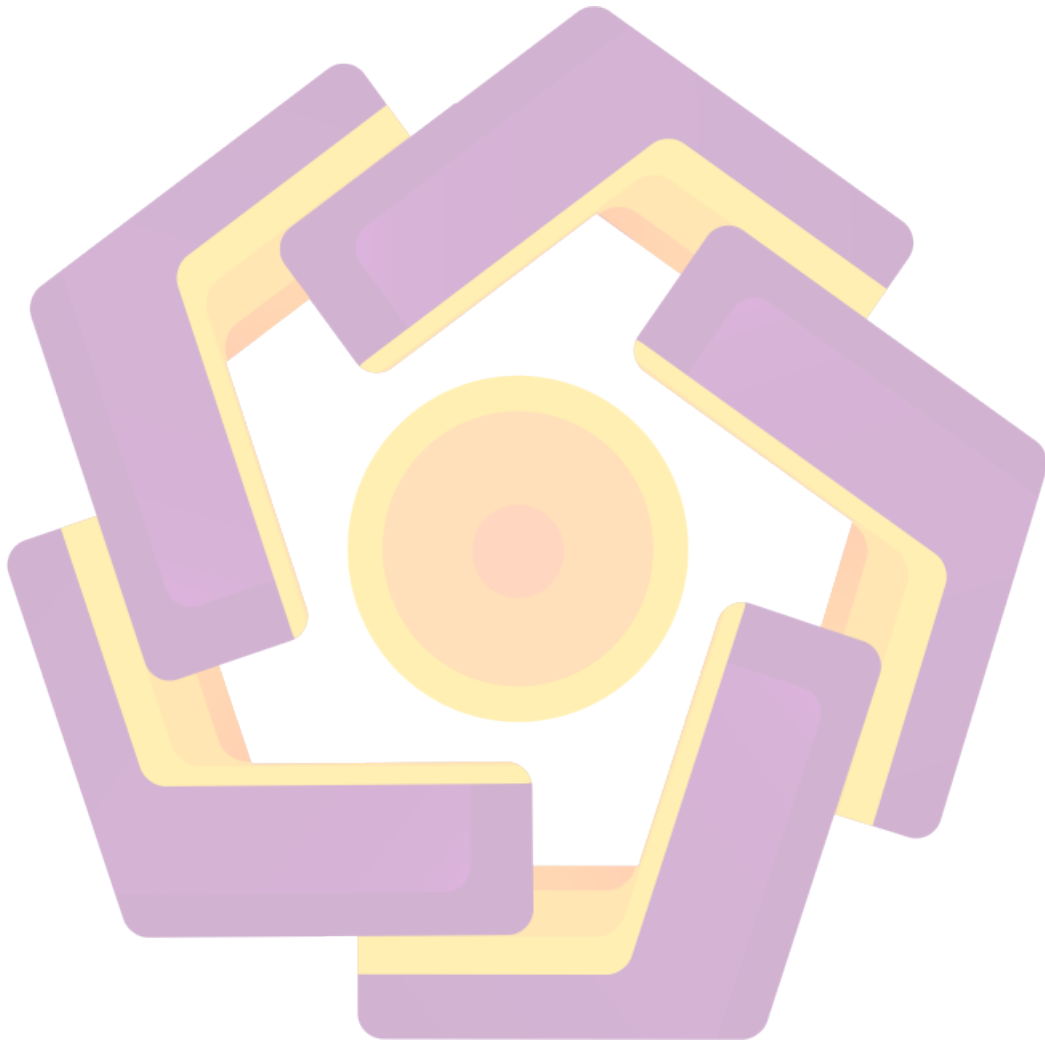
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Pustaka Modeling 3D	7
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Definisi Animasi	9
2.2.2 Animasi 3D	9
2.2.3 Prinsip Dasar Animasi.....	10
2.2.4 Definisi Modeling 3D.....	18
2.2.4.1 Teknik Pembuatan Modeling 3D.....	18
2.2.5 <i>Environment Dan Layouting</i>	20

2.2.6	<i>Subdivision Surface</i>	20
2.2.7	<i>Extrude</i>	21
2.2.8	<i>Uv mapping</i>	21
2.2.9	<i>Texturing</i>	21
2.2.10	<i>Rigging</i>	21
2.2.11	<i>Animating</i>	22
2.2.12	<i>Rendering</i>	22
2.2.13	<i>Software Blender</i>	22
2.2.14	Definisi Film	22
2.2.15	Konsep Dasar Multimedia.....	24
2.2.15.1	Pengertian Multimedia	24
2.2.15.2	Jenis Multimedia	24
2.2.15.3	Elemen-Elemen Multimedia	25
2.2.16	Teori Produksi	26
2.3	Analisis Kebutuhan Data	26
2.4	Tahap-Tahap Pembuatan Modeling Dan Asset 3D	27
2.4.1	Pra Produksi	27
2.4.2	Produksi.....	27
2.4.3	Pasca Produksi.....	29
2.5	Evaluasi.....	29
2.5.1	Skala Likert	30
2.5.2	Rumus Presentase Skala Likert	30
BAB III METODE PENELITIAN		31
3.1	Gambaran Umum Penelitian.....	31
3.2	Alur Penelitian	32
3.2.1	Ide Cerita/Konsep Pembuatan	33
3.2.2	Story/Referensi	33
3.2.3	Uji Kelayakan.....	33
3.2.4	Analisis Kebutuhan	33
3.2.5	Pra Produksi	33

3.2.6	Produksi.....	34
3.2.7	Pasca Produksi.....	34
3.2.8	Evaluasi	34
3.3	Pengumpulan Data	34
3.3.1	Metode Observasi.....	34
3.3.2	Referensi.....	34
3.3.2.1	Pat A Pat Como	35
3.3.2.2	<i>Oscar Oasis</i>	36
3.3.3	Metode studi litelatur	36
3.3.4	Metode Kuesioner	37
3.3.5	Metode Perancangan	37
3.3.5.1	Pra Produksi.....	37
3.3.5.2	Produksi	38
3.3.5.3	Pasca Produksi	38
3.4	Analisis Kebutuhan.....	38
3.4.1	Uji Cerita.....	38
3.4.2	Analisis Fungsional	40
3.4.3	Analisis Non Fungsional	41
3.5	Tahap Analisis Produksi	43
3.5.1	Aspek Kreatif	43
3.5.2	Aspek Teknis.....	44
3.6	Tahap Kerja/Pembuatan.....	46
3.7	Analisis Anatomi Objek Asli Dengan <i>Concept Art</i>	47
3.8	Pra Produksi.....	49
3.8.1	Ide.....	49
3.8.2	Tema.....	49
3.8.3	<i>Logline</i>	50
3.8.4	Sinopsis	50
3.8.5	Naskah.....	50
3.8.6	<i>Storyboard</i>	55
3.8.7	Konsep Modeling Karakter	61

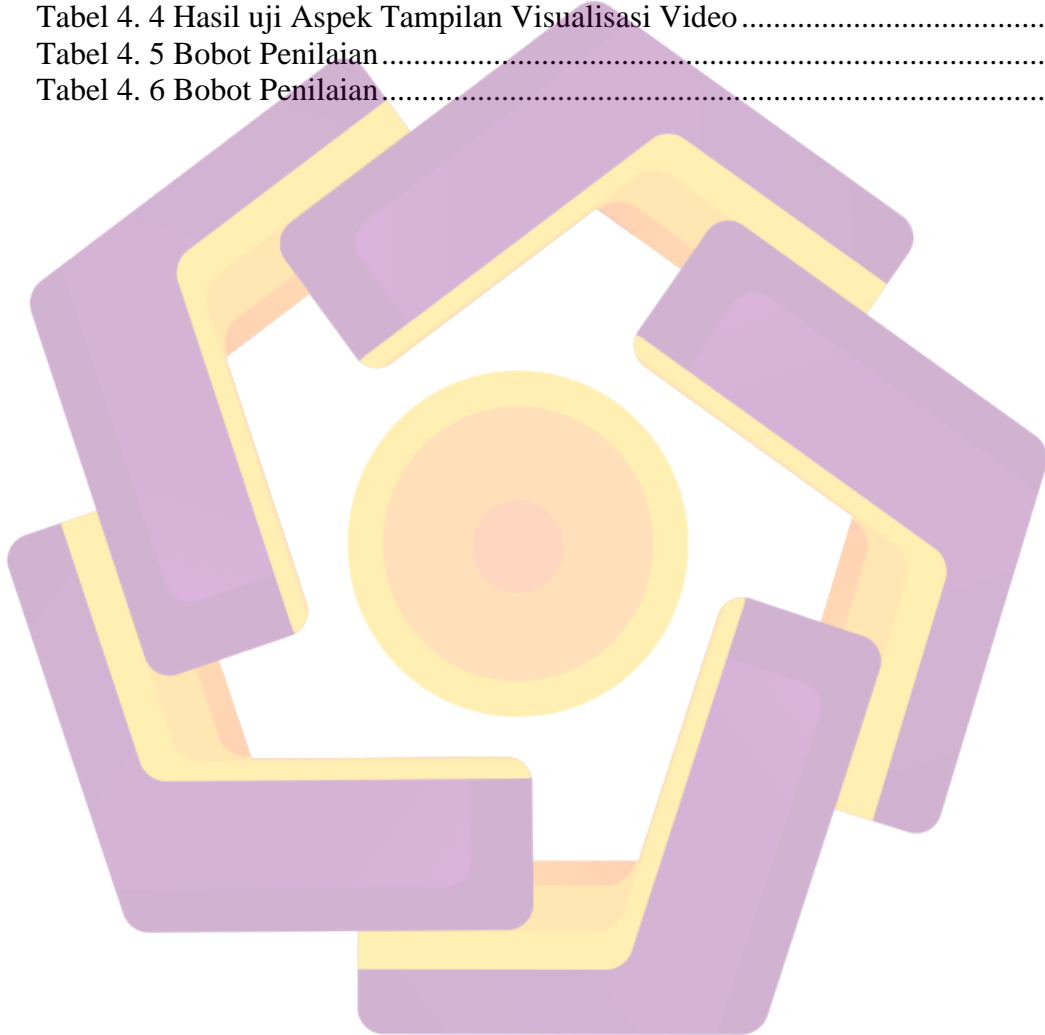
3.8.8	Konsep Modeling Asset/ <i>Environment</i>	61
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	63
4.1	Produksi	63
4.1.1	Modeling	63
4.1.1.1	Induk Ayam	63
4.1.1.2	Truk.....	72
4.1.1.3	Mobil	81
4.1.1.4	Telur.....	89
4.1.1.5	Kaktus	91
4.1.1.6	Sarang	94
4.1.1.7	Kandang Ayam	98
4.1.1.8	Lembah	106
4.1.1.9	Semak – Semak.....	107
4.1.1.10	Bola Golf	111
4.1.1.11	Tiang Litrik	113
4.1.1.12	Bulu	114
4.1.1.13	Jalan Raya	117
4.1.2	Texturing	119
4.1.3	<i>Rendering Blender</i>	120
4.2	Pasca Produksi	121
4.2.1	<i>Compositing Dan Editing</i>	121
4.2.2	<i>Final Rendering</i>	121
4.3	Evaluasi.....	122
4.3.1	Alpha Testing	122
4.3.2	Hasil Teknik Texturing Modeling Dan Asset	125
4.3.3	Kuesioner Tampilan Visual Video.....	129
4.3.3.1	Perhitungan Skala <i>Likert</i>	132
4.4	Pengujian Dengan Ahli Animasi	133
4.5	Implementasi.....	133
BAB V	PENUTUP	131
5.1	Kesimpulan	131

5.2 Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN.....	136



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Matriks	8
Tabel 2. 2 Evaluasi Skala Likert	30
Tabel 2. 3 Tabel Presentase Nilai.....	31
Tabel 3. 1 Analisis Anatomi Objek Asli Dengan <i>Concept Art</i>	47
Tabel 4. 1 <i>Alpha Testing</i>	122
Tabel 4. 2 Hasil Texturing Modeling Dan Asset	125
Tabel 4. 3 Pengujian Aspek Tampilan Visualisasi Video.....	129
Tabel 4. 4 Hasil uji Aspek Tampilan Visualisasi Video	131
Tabel 4. 5 Bobot Penilaian	131
Tabel 4. 6 Bobot Penilaian.....	131



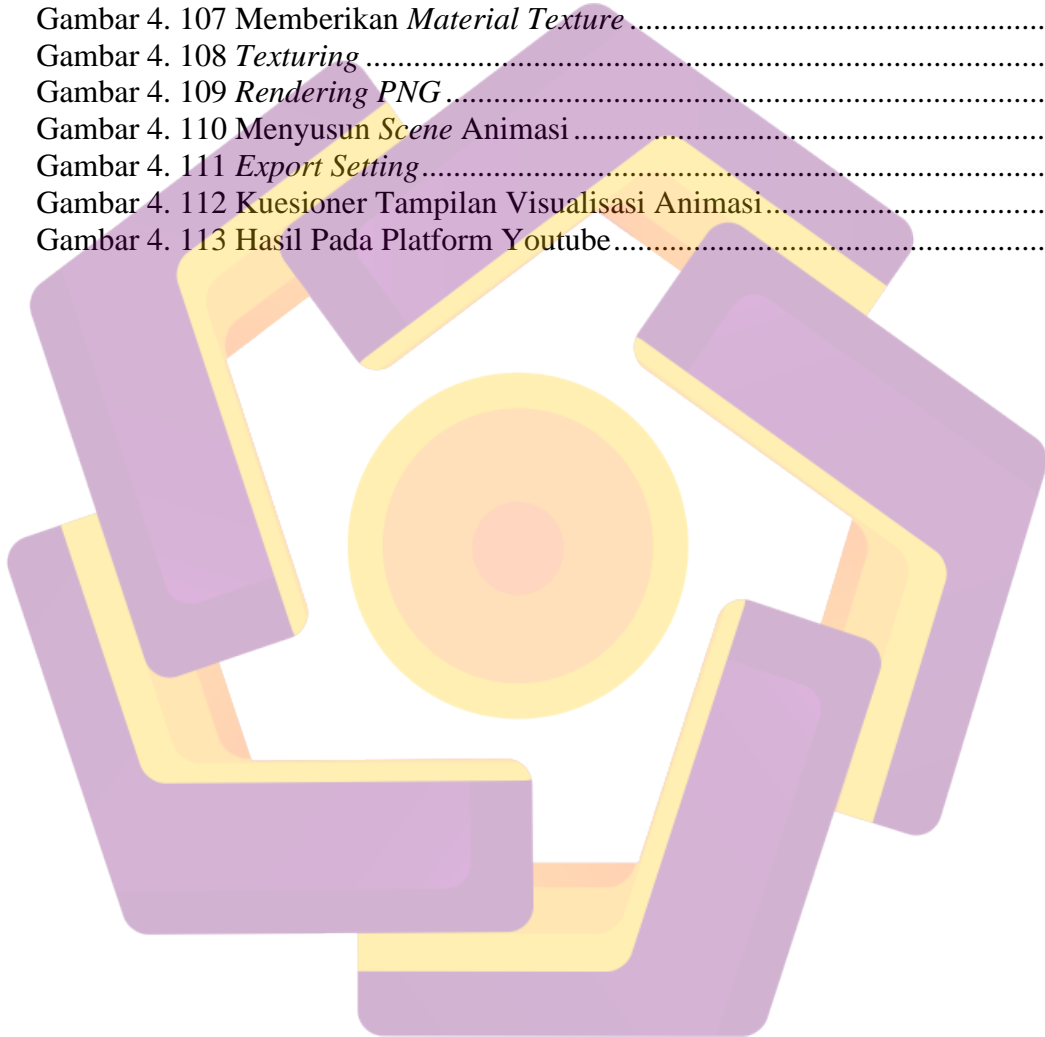
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Solid Drawing	10
Gambar 2. 2 <i>Timing & Spacing</i>	11
Gambar 2. 3 <i>Squash & Stretch</i>	11
Gambar 2. 4 <i>Anticipation</i>	12
Gambar 2. 5 <i>Slow In & Slow Out</i>	13
Gambar 2. 6 <i>Arcs</i>	13
Gambar 2. 7 <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2. 8 <i>Follow Through And Overlapping Action</i>	15
Gambar 2. 9 <i>Straight Ahead And Pose To Pose</i>	16
Gambar 2. 10 <i>Staggering</i>	16
Gambar 2. 11 <i>Appeal</i>	17
Gambar 2. 12 <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 2.13 <i>polygonal Modeling</i>	18
Gambar 2. 14 <i>Primitive modeling</i>	19
Gambar 2.15 <i>NURBS modeling</i>	20
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	32
Gambar 3. 2 <i>Pat a pat como</i>	35
Gambar 3. 3 <i>Oscar Oasis</i>	36
Gambar 3. 4 Tahap Kerja/Pembuatan	46
Gambar 3. 5 <i>Storyboard Animasi “A Little While” Lembar 1</i>	55
Gambar 3. 6 <i>Storyboard Animasi “A Little While” Lembar 2</i>	56
Gambar 3. 7 <i>Storyboard Animasi “A Little While” Lembar 3</i>	57
Gambar 3. 8 <i>Storyboard Animasi “A Little While” Lembar 4</i>	58
Gambar 3. 9 <i>Storyboard Animasi “A Little While” Lembar 5</i>	59
Gambar 3. 10 <i>Storyboard Animasi “A Little While” Lembar 6</i>	60
Gambar 3. 11 <i>Storyboard Animasi “A Little While” Lembar 7</i>	61
Gambar 3. 12 Induk Ayam.....	61
Gambar 3. 13 Telur Ayam	62
Gambar 3. 14 Kaktus	62
Gambar 3. 15 Truk	62
Gambar 3. 16 Mobil	63
Gambar 3. 17 Kandang Ayam.....	63
Gambar 3. 18 Sarang Ayam.....	63
Gambar 3. 19 Semak - Semak.....	64
Gambar 3. 20 Bola <i>Golf</i>	64
Gambar 3. 21 Tiang Listrik.....	64
Gambar 3. 22 Bulu	65
Gambar 4. 1 Membentuk Objek <i>Cube</i>	64
Gambar 4. 2 <i>Mirror Object</i>	64
Gambar 4. 3 <i>Extrude Sayap</i>	65
Gambar 4. 4 Menambahkan <i>Subdivision Surface</i>	65
Gambar 4. 5 Membuat Kaki Ayam.....	66
Gambar 4. 6 menambahkan <i>subdivision Surface</i>	66

Gambar 4. 7 <i>Add Cube</i>	67
Gambar 4. 8 menambahkan <i>Subdivision Surface</i>	67
Gambar 4. 9 <i>Add UV Sphere</i>	68
Gambar 4. 10 <i>Add Cube</i>	68
Gambar 4. 11 Menambahkan <i>Subdivision Surface</i>	69
Gambar 4. 12 <i>Add Cube</i>	69
Gambar 4. 13 Menambahkan <i>Subdivision Surface</i>	70
Gambar 4. 14 <i>Extrude Objek</i>	70
Gambar 4. 15 Menambahkan <i>Subdivision Surface</i>	71
Gambar 4. 16 <i>Add Cube</i>	71
Gambar 4. 17 Menambahkan <i>Subdivision Surface</i>	72
Gambar 4. 18 <i>Add Texture</i>	72
Gambar 4. 19 <i>Add Mirror</i>	73
Gambar 4. 20 <i>Extrude Cube</i>	74
Gambar 4. 21 <i>Add Edges</i>	74
Gambar 4. 22 <i>Extrude Object</i>	75
Gambar 4. 23 <i>Extrude Object</i>	75
Gambar 4. 24 Membuat Lampu	76
Gambar 4. 25 Membuat <i>Body Kit</i>	76
Gambar 4. 26 Membuat Kaca Spion	77
Gambar 4. 27 Membuat Spakbor	77
Gambar 4. 28 <i>Add Cylinder</i>	78
Gambar 4. 29 <i>Extrude Faces</i>	78
Gambar 4. 30 Membuat Pola Ban	79
Gambar 4. 31 <i>Add Simple Deform</i>	79
Gambar 4. 32 <i>Extrude Faces Along Normals</i>	80
Gambar 4. 33 Membuat Velg	80
Gambar 4. 34 <i>Add Material Texture</i>	81
Gambar 4. 35 menghapus <i>faces</i>	81
Gambar 4. 36 <i>Add Mirror</i>	82
Gambar 4. 37 membuat bodi mobil	82
Gambar 4. 38 <i>Extrude Faces</i>	83
Gambar 4. 39 Membuat Jendela Mobil	84
Gambar 4. 40 Membuat <i>Body Kit</i> Mobil	84
Gambar 4. 41 Membuat Lampu Dan <i>Body Kit</i>	85
Gambar 4. 42 Membuat Spakbor Mobil	85
Gambar 4. 43 Membuat Kaca Spion	86
Gambar 4. 44 <i>Extrude Faces</i>	86
Gambar 4. 45 <i>Add Cylinder</i>	87
Gambar 4. 46 <i>Add Bevel</i>	87
Gambar 4. 47 <i>Add Simple Deform</i>	88
Gambar 4. 48 Membuat Velg Mobil	88
Gambar 4. 49 <i>Add Material Texture</i>	89
Gambar 4. 50 <i>Add Cube</i>	89
Gambar 4. 51 Menambahkan <i>Subdivision Surface</i>	90
Gambar 4. 52 <i>Scale Objek</i> Telur	90

Gambar 4. 53 <i>Add Texture</i>	91
Gambar 4. 54 <i>Add Circle</i>	91
Gambar 4. 55 <i>Select Vertex</i>	92
Gambar 4. 56 <i>Extrude Faces</i>	92
Gambar 4. 57 Menambahkan <i>Subdivision Surface</i>	93
Gambar 4. 58 <i>Add Particle</i>	93
Gambar 4. 59 <i>Add Texture</i>	94
Gambar 4. 60 Membuat Ranting.....	95
Gambar 4. 61 Membuat Bentuk Sarang.....	95
Gambar 4. 62 <i>Render Particle</i>	96
Gambar 4. 63 <i>Emission Particle</i>	96
Gambar 4. 64 <i>Forces Particle</i>	97
Gambar 4. 65 <i>Rotation Particle</i>	97
Gambar 4. 66 <i>Velocity Particle</i>	97
Gambar 4. 67 <i>Add Texture</i>	98
Gambar 4. 68 Membuat Bentuk Kandang Ayam.....	98
Gambar 4. 69 <i>Extrude Faces</i>	99
Gambar 4. 70 Membuat Kaki - Kaki.....	100
Gambar 4. 71 Membuat Pintu.....	100
Gambar 4. 72 <i>Extrude Alas</i>	101
Gambar 4. 73 Menebalkan Sisi Pintu.....	101
Gambar 4. 74 Membuat Anak Tangga.....	102
Gambar 4. 75 Membuat Pola Atap.....	102
Gambar 4. 76 Membuat Bentuk Segi Tiga	103
Gambar 4. 77 <i>Extrude Faces</i>	103
Gambar 4. 78 Membuat Bentuk Dinding.....	104
Gambar 4. 79 Menghapus <i>Faces</i>	104
Gambar 4. 80 <i>Add Plane</i>	105
Gambar 4. 81 Menambahkan <i>Wire Frame</i>	105
Gambar 4. 82 <i>Add Material</i>	106
Gambar 4. 83 <i>Add Plane</i>	106
Gambar 4. 84 <i>Grab Sculpting</i>	107
Gambar 4. 85 Membuat Bentuk Daun	108
Gambar 4. 86 <i>Add UV Sphere</i>	108
Gambar 4. 87 <i>Particle Properties</i>	109
Gambar 4. 88 <i>Velocity Particle</i>	109
Gambar 4. 89 <i>Physics And Forces</i>	110
Gambar 4. 90 <i>Render And Collection</i>	110
Gambar 4. 91 <i>Add Texture</i>	111
Gambar 4. 92 Membuat Pola Bola Golf.....	111
Gambar 4. 93 <i>Extrude Faces</i>	112
Gambar 4. 94 <i>Add Texture</i>	112
Gambar 4. 95 Membuat Tiang Listrik	113
Gambar 4. 96 Membuat Cabang Pada Tiang Listrik	114
Gambar 4. 97 Memberikan <i>Material Texture</i>	114
Gambar 4. 98 <i>Add Cube</i>	115

Gambar 4. 99 Membuat Tampak Sobek	115
Gambar 4. 100 <i>Extrude</i> Tangkai Bulu	116
Gambar 4. 101 Membuat Lengkung Pada Bulu.....	116
Gambar 4. 102 Membuat objek <i>Smooth</i>	117
Gambar 4. 103 Memberikan <i>Material Texture</i>	117
Gambar 4. 104 <i>Add Array</i>	118
Gambar 4. 105 <i>Add Curve Bezier</i>	118
Gambar 4. 106 Menggabungkan <i>Plane</i> Dan <i>Curve</i>	119
Gambar 4. 107 Memberikan <i>Material Texture</i>	119
Gambar 4. 108 <i>Texturing</i>	120
Gambar 4. 109 <i>Rendering PNG</i>	120
Gambar 4. 110 Menyusun <i>Scene</i> Animasi	121
Gambar 4. 111 <i>Export Setting</i>	122
Gambar 4. 112 Kuesioner Tampilan Visualisasi Animasi.....	133
Gambar 4. 113 Hasil Pada Platform Youtube.....	134



INTISARI

Animasi adalah media yang menyampaikan cerita atau hiburan, termasuk animasi 2D dan animasi 3D. Film animasi 3D memiliki panjang film yang berbeda, dan baik buruknya film dinilai dari sejauh mana emosi penonton dipengaruhi selama proses menonton. Tujuan dari penelitian ini adalah meneliti lebih dalam pembahasan dan pembuatan modeling dan asset pada film pendek animasi 3D “A Little While” menggunakan software blender. Manfaat dari penelitian ini adalah diharapkan dapat menjadi dasar pemikiran referensi bagi peneliti lain yang sejenis.

Skripsi ini berfokus pada modeling dan asset pada film pendek animasi 3D “A Little While”. Yang menceritakan tentang kelalaian seekor induk ayam yang tidak bisa menjaga telurnya. Metode yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data menggunakan referensi, analisis yang meliputi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Perancangan yang meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi, serta pengujian yang dilakukan dengan metode alpha testing dan kuesioner.

Berdasarkan dari analisis kebutuhan fungsional kemudian dilakukan evaluasi hasil akhir dari modeling dan asset pada film pendek animasi pendek 3D “A Little While” menggunakan pengujian alpha testing bahwasannya semua indikator sudah terpenuhi. Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner tentang faktor tampilan visualisasi modeling dan asset pada film pendek 3D “A Little While” terpenuhi dengan indeks kategori “sangat baik”. Diharapkan melalui penelitian ini pembaca dapat mengerti dan paham mengenai pembuatan modeling dan asset dalam pembuatan film animasi 3D.

Kata kunci: Modeling, Animasi 3D, Animasi, Environment

ABSTRACT

Animation is a medium that conveys stories or entertainment, including 2D animation and 3D animation. 3D animated films have different lengths of film, and the good and bad of the film is judged by the extent to which the emotions of the audience are affected during the viewing process. The purpose of this study is to examine more deeply the discussion and creation of modeling and assets in the 3D animated short film "A Little While" using blender software and virtual autodesk. The benefit of this research is that it is expected to be the basis of reference for other researchers of the same type.

This thesis focuses on modeling and assets in the 3D animated short film "A Little While". Which tells about the negligence of a hen who can't keep her eggs. The method used to conduct this research is to collect data using references, analysis that includes functional requirements and non-functional requirements. The design includes pre-production, production, and post-production, as well as testing carried out using alpha testing methods and questionnaires.

Based on the functional requirements analysis, an evaluation of the final results of the modeling and assets in the 3D short animated short film "A Little While" was carried out using alpha testing to ensure that all indicators had been met. Based on the results of the calculation of the questionnaire about the visualization modeling and asset display factors in the short film "A Little While" it fulfills the category index of "very good". It is hoped that through this research, readers can understand and understand the making of modeling and assets in making 3D animated films.

Keyword: *Modeling, 3D Animation, Animation, Anvironment*