

**IMPLEMENTASI 3D PADA MODELING ENSIKLOPEDIA
BUDAYA PROVINSI KALIMANTAN SELATAN**

SKRIPSI NON REGULER

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



disusun oleh

KIREYNA ROSEWITASARI

18.82.0340

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**IMPLEMENTASI 3D PADA MODELING ENSIKLOPEDIA
BUDAYA PROVINSI KALIMANTAN SELATAN**

SKRIPSI NON REGULER

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



disusun oleh

KIREYNA ROSEWITASARI

18.82.0340

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**IMPLEMENTASI 3D PADA MODELING ENSIKLOPEDIA BUDAYA
PROVINSI KALIMANTAN SELATAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Kireyna Rosewitasari

18.82.0340

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Desember 2023

Dosen Pembimbing,


Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
IMPLEMENTASI 3D PADA MODELING ENSIKLOPEDIA BUDAYA
PROVINSI KALIMANTAN SELATAN

yang disusun dan diajukan oleh

Kireyna Rosewitasari

18.82.0340

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.kom
NIK. 190302164

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Desember 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 : Kireyna Rosewitasari
NIM : 18.82.0340

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI 3D PADA MODELING ENSIKLOPEDIA BUDAYA PROVINSI KALIMANTAN SELATAN

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom, M.Cs

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, 22 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Kireyna Rosewitasari

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “IMPLEMENTASI 3D PADA MODELING ENSIKLOPEDIA BUDAYA PROVINSI KALIMANTAN SELATAN”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta dalam memperoleh gelar sarjana (S1). Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan segala dukungan dalam proses pengerjaan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs selaku dosen pembimbing.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing dalam proyek Puntadewa
6. Bapak Ahmad Zaid Rahman, M.Kom, selaku pembimbing magang dalam program Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D.
7. Teman–teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini dan selalu mendukung satu sama lain.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karna itu, penulis menerima dengan sepenuh hati masukan dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan yang akan datang.

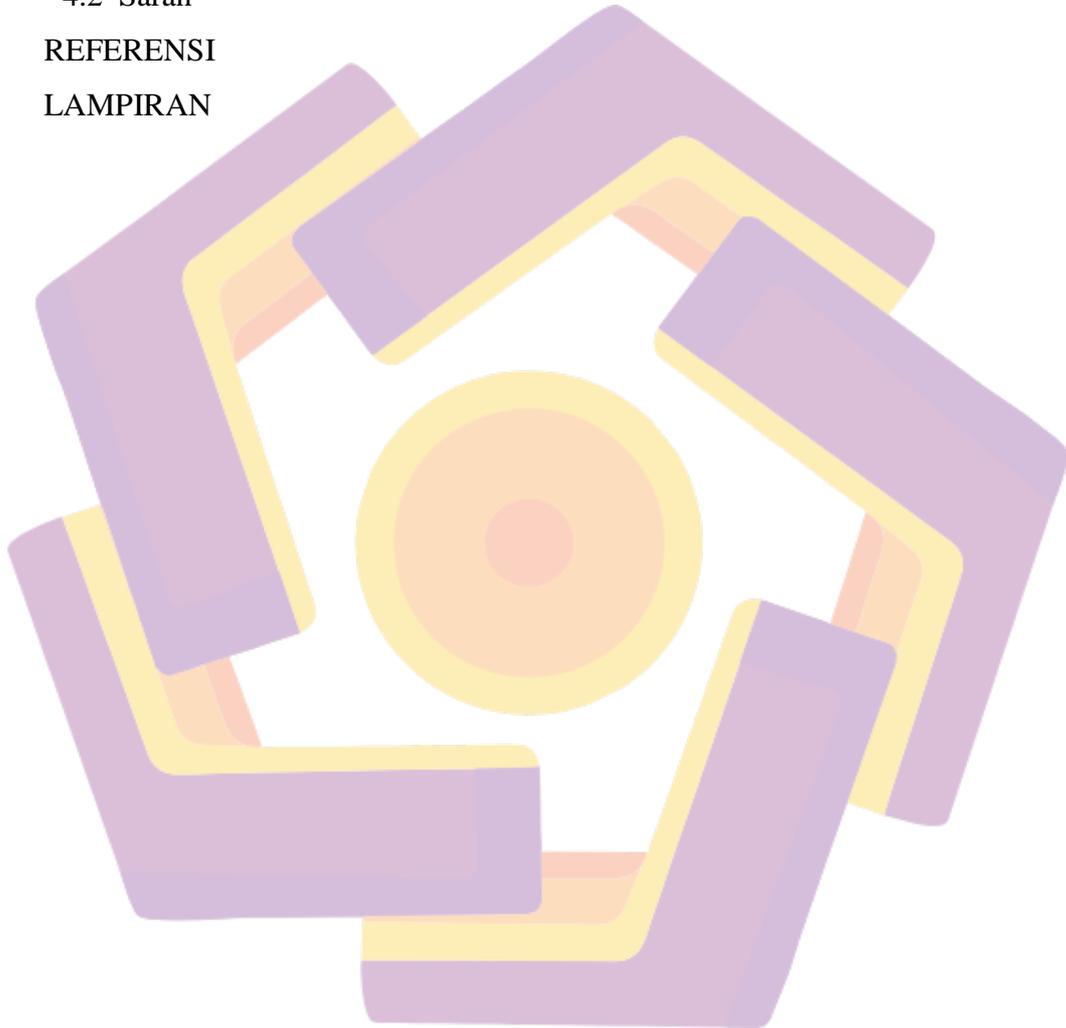
Yogyakarta, 15 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| INTISARI | ix |
| ABSTRACT | x |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 1 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 2 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 3 |
| 2.1 3D Modelling | 3 |
| 2.2 Peta Dasar | 3 |
| 2.3 Pengumpulan Data | 4 |
| 2.4 Analisis Kebutuhan Sistem | 4 |
| 2.4.1 Kebutuhan Fungsional | 4 |
| 2.4.2 Kebutuhan Non Fungsional | 5 |
| 2.4 Aspek Produksi | 5 |
| 2.4.1 Aspek Kreatif | 5 |
| 2.4.2 Aspek Teknis | 6 |
| 2.5 Pra Produksi | 6 |
| BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN | 10 |
| 3.1 Tahapan Produksi | 10 |
| 3.2 Evaluasi | 13 |
| 3.2.1 Ahli 3D dan Industri | 13 |

| | |
|---|-----------|
| 3.2.2 Ahli Geografi | 14 |
| 3.2.3 Skala Likert | 15 |
| 3.2.3.1 Perhitungan Kuesioner Ahli Geografi | 16 |
| BAB IV 11 PENUTUP | 18 |
| 4.1 Kesimpulan | 18 |
| 4.2 Saran | 18 |
| REFERENSI | 19 |
| LAMPIRAN | 20 |



DAFTAR GAMBAR

Gambar BAB 2

| | |
|--|---|
| Gambar 2.1 Peta provinsi untuk membuat model provinsi | 7 |
| Gambar 2.2 Desain dibuat untuk model rumah adat | 7 |
| Gambar 2.3 Desain dibuat untuk alat musik serunai banjar | 8 |
| Gambar 2.4 Desain dibuat untuk alat musik kuriding | 8 |
| Gambar 2.5 Desain dibuat untuk menara pandang siring | 9 |

Gambar BAB 3

| | |
|---|----|
| Gambar 3.1 Peta Provinsi Kalimantan Selatan | 10 |
| Gambar 3.2 Rumah Adat Bubuhan Tinggi | 11 |
| Gambar 3.3 Kuriding | 12 |
| Gambar 3.4 Serunai Banjar | 12 |
| Gambar 3.5 Menara Pandang Siring | 13 |
| Gambar 3.6 Hasil Evaluasi Uji Ahli 3D | 13 |

INTISARI

Teknologi informasi saat ini telah berkembang banyak dengan pesat, dari berbagai macam bidang, bidang desain komunikasi visual menarik banyak peminat. Pada bidang ini terdapat berbagai macam jenis komunikasi visual, salah satunya yaitu adalah dalam bentuk visual animasi 3 dimensi. Desain komunikasi visual animasi 3D digunakan dalam berbagai bidang, seperti periklanan, perancangan bangunan maupun tata kota, serta pada bidang edukasi.

Indonesia memiliki berbagai jenis budaya di setiap pulaunya. Untuk memperkenalkan atau menambah wawasan generasi saat ini terhadap budaya Indonesia, penulis menggunakan film pendek animasi 3D sebagai media pengenalan berbagai macam jenis budaya, ornament ciri khas, dan tempat wisata yang ada di suatu daerah tersebut. Salah satunya yaitu adalah daerah Kalimantan Selatan, Banjarmasin. Objek pemodelan *asset* 3D dalam film pendek animasi 3D Nusantara diproduksi menggunakan software blender dengan mempertimbangkan detail dan ditata dengan penuh ketelitian dan ketekunan.

Kata kunci: 3D, Pemodelan, Film Pendek, Animasi

ABSTRACT

Information technology today has developed a lot rapidly, from various fields, the field of visual communication design attracts many enthusiasts. In this field, there are various types of visual communication, one of which is in the form of 3-dimensional visual animation. 3D animation visual communication design is used in various fields, such as advertising, building design and urban planning, as well as in the field of education.

Indonesia has various types of culture on each island. To introduce or add insight to the current generation of Indonesian culture, the author uses 3D animated short films as a medium for introducing various types of culture, characteristic ornaments, and tourist attractions in an area. One of them is the South Kalimantan region, Banjarmasin. The 3D asset modeling object in the 3D animated short film Nusantara is produced using blender software by considering the details and styled with full accuracy and diligence.

Keyword: 3D, Modelling, Short Film, Anima