

**IMPLEMENTASI 3D PADA MODELLING PROVINSI DKI
JAKARTA PADA FILM PENDEK NUSANTARA**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ANDRE AGUS NURKHOLIS

18.82.0345

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

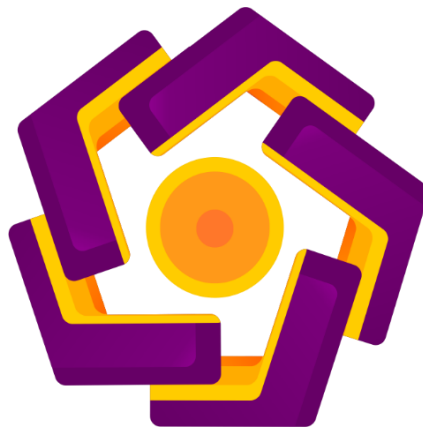
2024

**IMPLEMENTASI 3D PADA MODELLING PROVINSI DKI
JAKARTA PADA FILM PENDEK NUSANTARA**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ANDRE AGUS NURKHOLIS

18.82.0345

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI 3D PADA MODELLING PROVINSI DKI JAKARTA PADA FILM
PENDEK NUSANTARA**

yang disusun dan diajukan oleh

Andre Agus Nurkholis

18.82.0345

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Desember 2023

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI 3D PADA MODELLING PROVINSI DKI JAKARTA PADA FILM
PENDEK NUSANTARA**

yang disusun dan diajukan oleh

Andre Agus Nurkholis

18.82.0345

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Bhanu Sri Nugraha, M.kom
NIK. 190302164

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 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 : Andre Agus Nurkholis
NIM : 18.82.0345

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI 3D PADA MODELLING PROVINSI DKI JAKARTA PADA FILM PENDEK NUSANTARA

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi 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, 20 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Andre Agus Nurkholis

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “IMPLEMENTASI 3D PADA MODELLING PROVINSI DKI JAKARTA PADA FILM PENDEK NUSANTARA”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. 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 tuayang 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 Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku pembimbing dalam projek Puntadewa.
6. Bapak Ahmad Zaid Rahman, M.Kom, selaku pembimbing dalam pembuatan 3D.
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu saling mendukung satu sama lain dalam perjuangan.

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, 08 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

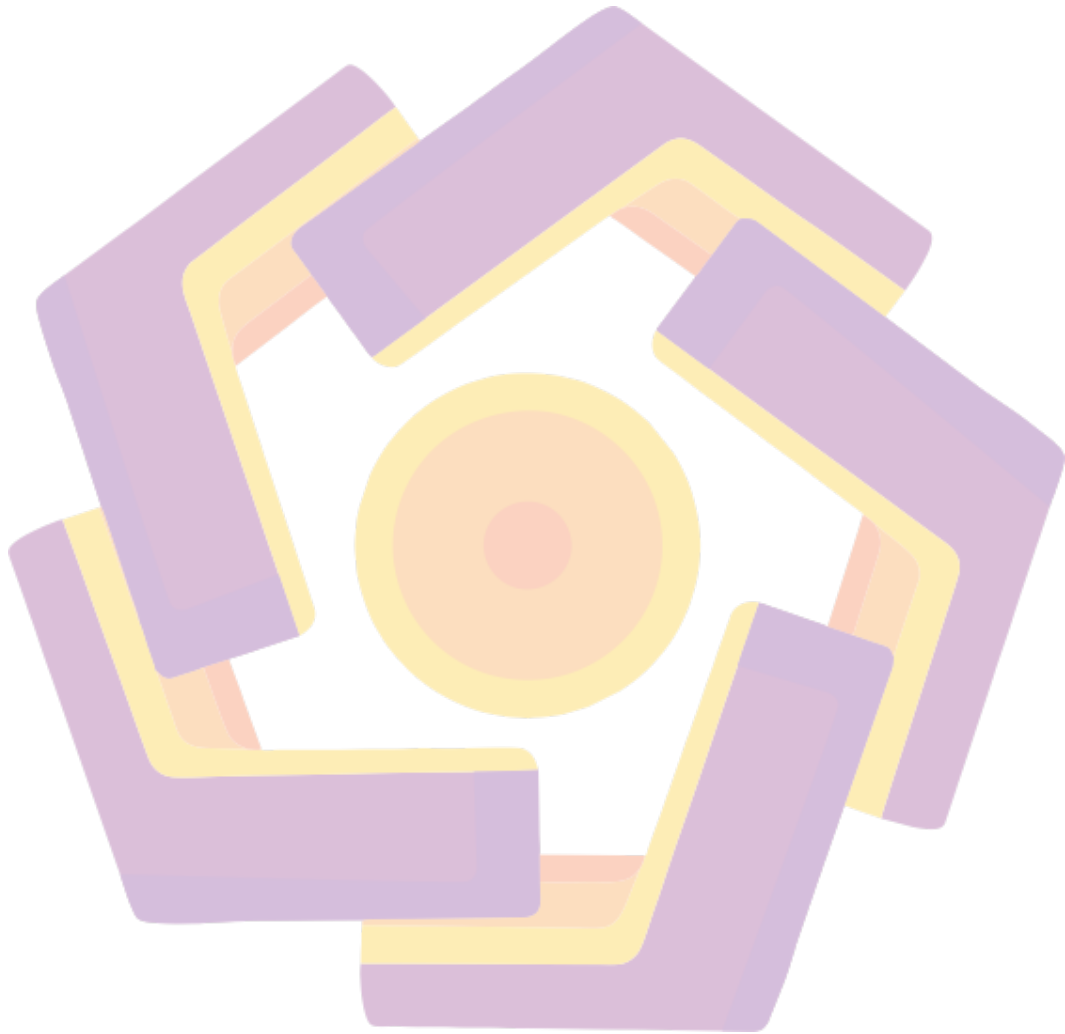
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
INTISARI	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	1
1.4 Tujuan Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Teori 3D Modelling	3
2.2 Pengumpulan Data.....	3
2.3 Analisa Kebutuhan.....	4
2.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	4
2.3.2 Analisa Kebutuhan Non fungsional	4
2.4 Aspek Produksi.....	5
2.4.1 Aspek Kreatif	5
2.4.2 Aspek Teknis	5
2.5 Praproduksi.....	6
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	7
3.1 Tahapan Produksi	7
3.2 Evaluasi	13
BAB IV PENUTUP	15
4.1 Kesimpulan	15
4.2 Saran	15
REFERENSI	16
LAMPIRAN.....	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Sketsa Dasar	6
Gambar 3.1. Pembuatan Pondasi Pada Rumah Adat Jakarta	7
Gambar 3.2. Proses Pemberian Dinding Rumah Adat Jakarta.....	8
Gambar 3.3. Penambahan Atap Rumah Adat	8
Gambar 3.4. Proses pembuatan Ornament	9
Gambar 3.5. Ornament Rumah Adat Jakarta	9
Gambar 3.6. Proses Dasar Pembuatan Monas.....	10
Gambar 3.7. Proses Pembuatan Pelantaran Bawah Monas	10
Gambar 3.8. Proses Terakhir Badan Monas.....	11
Gambar 3.9. Proses Pembuatan Bentuk Dasar Peta	11
Gambar 3.10. Proses Pembentukan Peta Jakarta.....	12
Gambar 3.11. Modeling 3D Peta Jakarta	12
Gambar 3.12. Pembuatan Bentuk dasar lidah api	13
Gambar 3.13. Pembuatan bentuk lidah api menggunakan tools sculpt mode.	13
Gambar 3.14 Hasil Evaluasi.....	14

DAFTAR LAMPIRAN

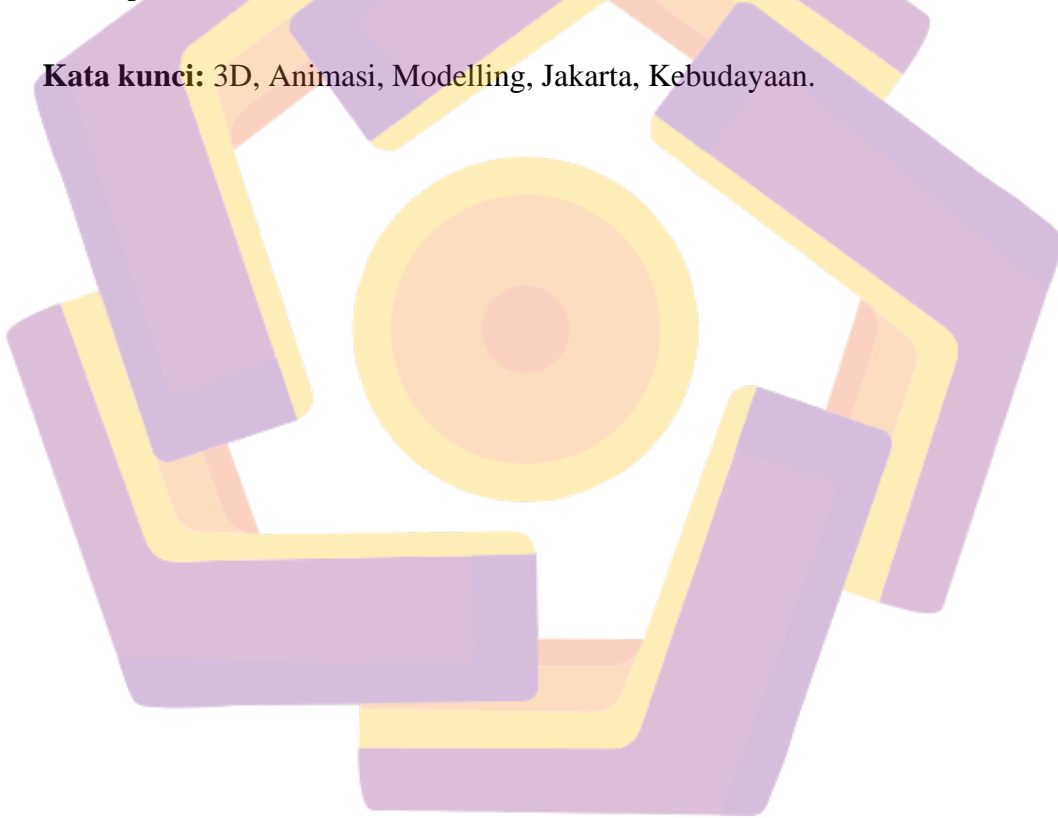
Lampiran 1 CV Para Ahli 17
Lampiran 2 Refrensi Pembuatan 3D 18



INTISARI

Indonesia memiliki banyak budaya yang kita kenal berada disekitar kita, mulai dari rumah adat tradisional, monument khas daerah, makanan tradisional, dan masih banyak lagi. Seiring dengan perkembangan zaman, kebudayaan yang ada di Indonesia saat ini perlahan mulai terlupakan dan beralih ke arah yang lebih modern, dengan berkembangnya zaman kita dapat membuat sesuatu hal menarik dan dapat mengenalkan budaya kita yang beragam salah satunya budaya yang berada di Jakarta, dalam hal ini lewat perkembangan film pendek nusantara. Penulis ingin memperkenalkan budaya Dki Jakarta dengan memanfaatkan teknologi 3D agar masyarakat mengetahui budaya Dki Jakarta, adanya software blender dapat dengan mudah membentuk 3D modeling seperti rumah adat agar mendapatkan hasil berkualitas.

Kata kunci: 3D, Animasi, Modelling, Jakarta, Kebudayaan.



ABSTRACT

Indonesia has many cultures that we know are around us, ranging from traditional traditional houses, regional monuments, traditional food, and many more. Along with the times, the culture that exists in Indonesia today is slowly starting to be forgotten and turning towards a more modern direction, with the development of the times we can make something interesting and can introduce our diverse cultures, one of which is the culture in Jakarta, in this case through the development of short films archipelago. The author wants to introduce the culture of Dki Jakarta by utilizing 3D technology so that people know the culture of Dki Jakarta, the blender software can easily form 3D modeling such as traditional houses to get quality results.

Keyword: 3D, Animation, Modeling, Jakarta, Culture

