

**PEMBAHASAN MODELING ENVIRONMENT DAN PROPERTI ADAT
SUKU TORAJA PADA PROJECT ANIMASI 3D "THE ETNICS"**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

ALIF DIAN CAHYANA

17.82.0213

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN MODELING ENVIRONMENT DAN PROPERTI
ADAT SUKU TORAJA PADA PROJECT ANIMASI 3D "THE ETNICS"**

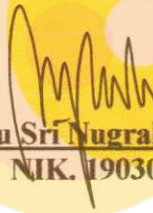
yang disusun dan diajukan oleh

Alif Dian Cahyana

17.82.0213

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 juli 2024

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN MODELING ENVIRONMENT DAN PROPERTI ADAT
SUKU TORAJA PADA PROJECT ANIMASI “THE ETNICS”**

yang disusun dan diajukan oleh
ALIF DIAN CAHYANA

17.82.0213

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.kom
NIK. 190302243

Jeki Kuswanto, M.kom.
NIK. 190302456

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 juni 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alif Dian Cahyana
NIM : 17.82.0213

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

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, 28 juli 2024

Yang Menyatakan,


Alif Dian Cahyana

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah kepada Allah SWT atas limpah rahmat dan hidayahnya, penulis diberi kekuatan dan kesehatan jasmani maupun rohani untuk menyelesaikan karya tulis skripsi ini. Sholawat beserta salam saya haturkan kepada junjungan besar kita Nabi Muhammad SAW.

Skripsi yang berjudul Pembahasan Modeling Environment dan Properti Adat Suku Toraja Pada Project Animasi 3D “The Etnics” yang diajukan sebagai syarat wajib kelulusan s1 Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

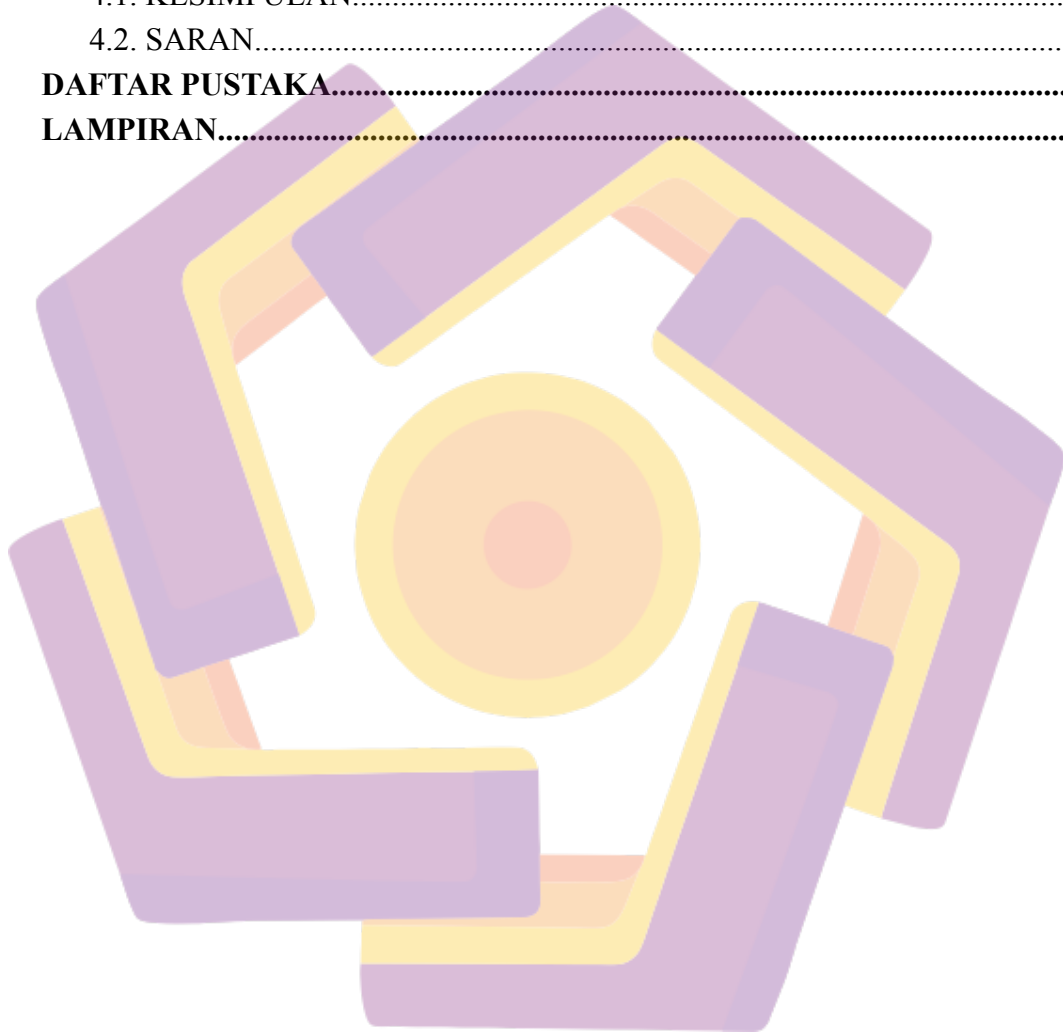
1. Bapak Prof. Dr. M suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom., M.kom., Ph.D. selaku Dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom dan Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.kom selaku pembina dan dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi penulis dalam program PUNTADEWA.
4. Bapak Ahmad Zaid Rahman, M.kom selaku pembimbing project Animasi 3d dalam program PUNTADEWA yang diselenggarakan oleh MSV Studio dan Prodi TI.
5. Semua keluarga besar penulis, Khususnya ibu dan ayah penulis yang telah memberikan dukungan moral, waktu dan finansial. Berkat mereka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 8 juni 2024

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
INTISARI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1. LATAR BELAKANG.....	12
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	14
1.3. BATASAN MASALAH.....	15
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	15
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS.....	3
2.4.4. Metode Pemodelan 3D.....	7
2.5. Tahapan Modelling.....	8
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	11
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	11
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	11
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	11
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	12
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	12
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	12
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	12
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	12
Perancangan yang dilakukan adalah membuat sebuah konsep Rumah adat suku toraja yang bertujuan sebagai acuan yang akan digunakan dalam pembuatan model 3D. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses modeling nantinya.....	13
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD.....	13
2.4.3. DESAIN.....	13
3.4.4. Material Collelectcting.....	14
BAB III PEMBAHASAN.....	14
3.1. PASCA PRODUKSI.....	14
3.1.1. PEMBUATAN BAHAN.....	14

3.1.2. PRODUKSI VISUAL.....	14
14. Proses Pembuatan UV.....	25
3.1.3. PASCA PRODUKSI.....	29
3.1.3.1 Compositing Image.....	29
3.2. EVALUASI.....	31
BAB IV PENUTUP.....	32
4.1. KESIMPULAN.....	32
4.2. SARAN.....	32
DAFTAR PUSTAKA.....	34
LAMPIRAN.....	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4.3 Konsep Rumah adat suku toraja.....	1
Gambar 2.4.4 Rumah adat suku toraja.....	2
Gambar 3.1 Mengatur Teknik yang akan digunakan.....	3
Gambar 3.2 Pemasangan <i>Blue Print</i>	4
Gambar 3.3 <i>Tools Polygon</i>	5
Gambar 3.4 bentuk badan Prumah suku toraja.....	6
Gambar 3.5 Pembuatan Bagian Rumah Adat Suku Toraja.....	7
Gambar 3.6 Pembuatan Atap Rumah suku toraja.....	8
Gambar 3.7 Pembuatan dinding.....	9
Gambar 3.8 Pembuatan tiang.....	10
Gambar 3.9 Pembuatan pohon.....	11
Gambar 3.10 Pembuatan rumput.....	12
Gambar 3.11 Pembuatan api unggun.....	13
Gambar 3.12 Pembuatan Properti kepala kerbau.....	14
Gambar 3.13 Hasil <i>Modelling</i> Rumah Adat Suku Toraja.....	15
Gambar 3.14 Hasil Penggabungan Seluruh asset.....	16
Gambar 3.15 <i>Automatic Mapping</i>	17
Gambar 3.16 Peroses memasukan <i>texture</i>	18
Gambar 3.17 Peroses <i>texturing</i>	19
Gambar 3.18 Peroses <i>Rendering</i>	20
Gambar 3.19 Editing.....	21
Gambar 3.20 <i>Rendering</i>	22

INTISARI

3D *Modelling* adalah proses untuk menciptakan objek 3D yang ingin dituangkan dalam bentuk visual nyata, baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objeknya. Pengertian lainnya adalah sebuah teknik dalam komputer grafis untuk memproduksi representasi digital dari suatu objek dalam tiga dimensi (baik benda mati maupun hidup).

Permodelan animasi 3D dibedakan menjadi dua, yaitu *Hardsurface* dan *Organic*. Model *hardsurface* adalah segala bentuk objek yang diciptakan atau dikonstruksi oleh manusia, seperti arsitektur, kendaraan, robot, dan mesin-mesin lainnya. Sedangkan model *Organic* adalah subjek yang sudah secara alami ada di alam, seperti hewan, tumbuhan, batu, awan, petir, dan lain-lain.

Kata kunci : 3DModelling,3DAnimation,Hardsurface,Organic

ABSTRACT

3D Modelling is the process of creating a 3D object that you want to pour into a real visual form, both in terms of shape, texture, and size of the object. Another definition is a technique in computer graphics to produce a digital representation of an object in three dimensions (both inanimate and animated).

3D animation modeling is divided into two, namely Hardsurface and Organic. Hardsurface models are any form of objects created or constructed by humans, such as architecture, vehicles, robots, and other machines. While the organic model is a subject that already naturally exists in nature, such as animals, plants, rocks, clouds, lightning, and others.

Keyword : 3DModelling,3DAnimation,Hardsurface,Organic

