

**PEMBAHASAN MODELING ENVIRONMENT DAN
PROPERTI ADAT SUKU SASAK PROJECT ANIMASI 3D
"THE ETHNICS"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

FATHUL HAQUE FAHMI

18.82.0389

Kepada

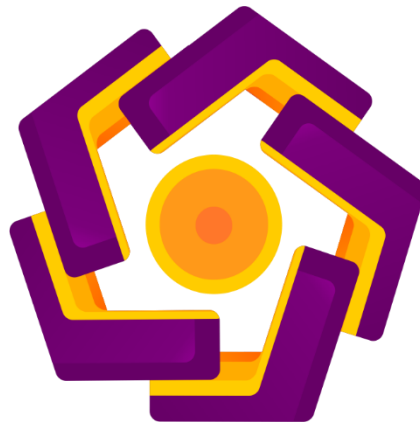
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBAHASAN MODELING ENVIRONMENT DAN
PROPERTI ADAT SUKU SASAK PROJECT ANIMASI 3D
"THE ETHNICS"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

FATHUL HAQUE FAHMI

18.82.0389

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN MODELLING ENVIRONMENT DAN PROPERTI ADAT
SUKU SASAK PROJECT ANIMASI 3D "THE ETHNICS"**

yang disusun dan diajukan oleh

Fathul Haque Fahmi

18.82.0389

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Juni 2024

Dosen Pembimbing,

Bernadheb, M.Kom.

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENERAPAN TEKNIK HAIR PARTICLE EFFECT PADA PEMBUATAN
TEASER ANIMASI 3D "OASIS"

yang disusun dan diajukan oleh

Fathul Haque Fahmi

18.82.0389

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom

NIK. 190302281

Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom

NIK. 190302277

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fathul Haque Fahmi
NIM : 18.82.0389

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

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

Dosen Pembimbing : Bernadhed, M.Kom.

6. 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
7. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
8. 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
9. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
10. 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, 1 Juli 2024
Yang Menyatakan,



Fathul Haque Fahmi

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah kepada Allah SWT atas limpah rahmat dan hidayahnya, penuliss 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 Sasak 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 , Bernadhed, 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, 20 luni 2024

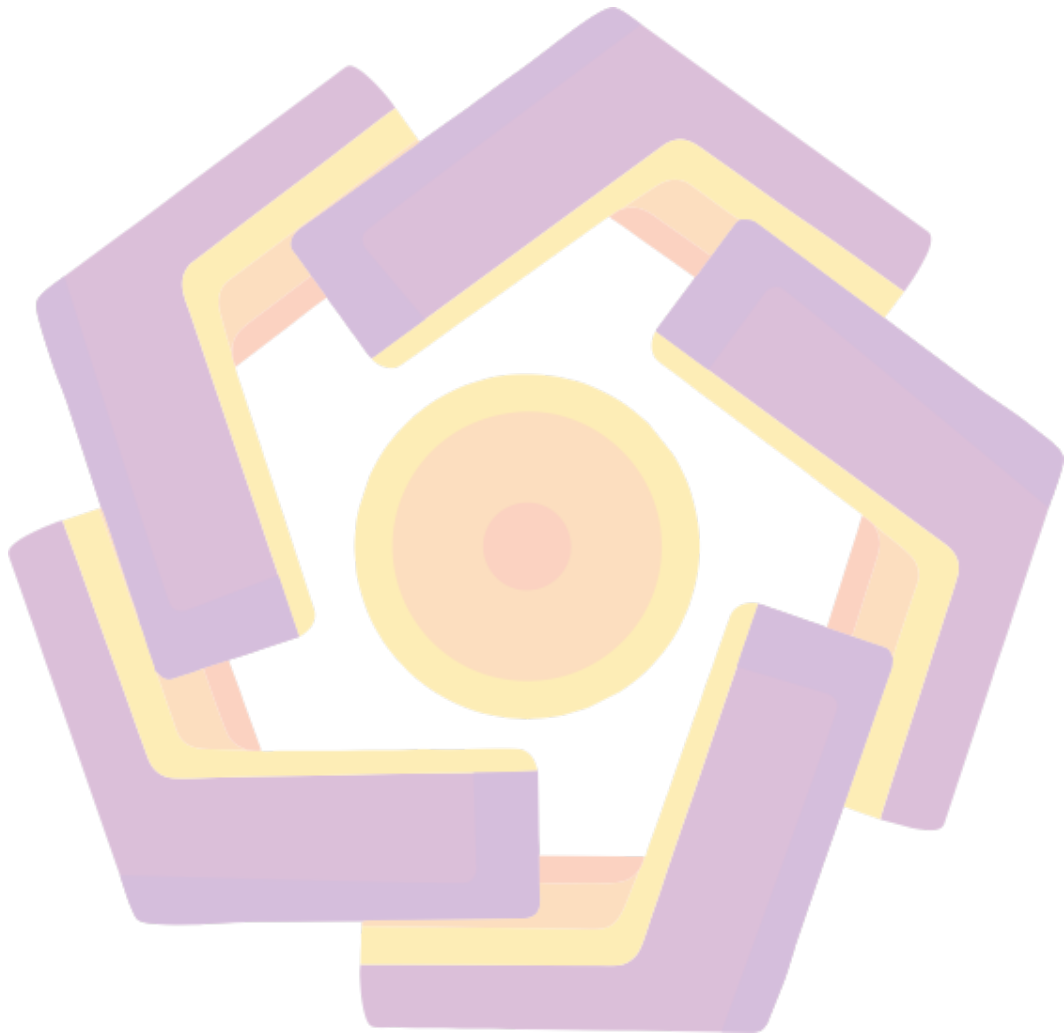
DAFTAR ISI

1	HALAMAN JUDUL	1
	HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
	DAFTAR ISI.....	4
	DAFTAR TABEL.....	6
	DAFTAR GAMBAR	7
	INTISARI	8
	<i>ABSTRACT</i>	9
	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 TEORI DAN PERANCANGAN	3
2.1	Dasar Teori.....	3
2.4.1	3D Modeling	3
2.4.1	Texturing	6
2.2	Teori Analisis Kebutuhan.....	8
2.4.1	Brief Produksi	8
2.2.2	Teori Kebutuhan Fungsional	9
2.3.2	Teori Kebutuhan Non Fungsional	9
2.3	Analisis Aspek Produksi	10
2.3.1	Aspek Kreatif	10
2.3.2	Aspek Teknis	11

2.4	Tahapan Pra Produksi.....	12
2.4.1	Ide dan Konsep	12
2.4.2	Desain	12
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		14
3.1	Produksi.....	14
3.1.1	Modeling Rumah	14
3.1.2	Membuat Batu	18
3.1.3	Membuat Kain Tradisional Suku Sasak	19
3.1.4	Pohon Dan Rumput	20
3.2	Pasca Produksi.....	21
3.3	Evaluasi	22
BAB IV PENUTUP		24
4.1	Kesimpulan.....	24
4.2	Saran.....	24
REFERENSI		25

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Penilaian.....	22
Tabel 3. 2 Presentase Nilai.....	22



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Primitive Modeling	3
Gambar 2. 2 Box Modeling	4
Gambar 2. 3 Patch Modeling	5
Gambar 2. 4 Digital Sclupting	5
Gambar 2. 5 Texturing	6
Gambar 2. 6 UV Mapping	7
Gambar 2. 7 Baking	7
Gambar 2. 8 Maps Channel.....	8
Gambar 2. 9 Desain.....	12
Gambar 3. 1 Penambahan cube sebagai bentuk dasar rumah	14
Gambar 3. 2 Pembuatan Atap Sebelah Kiri	15
Gambar 3. 3 Pembuatan Atap setelah di mirror	15
Gambar 3. 4 Pembuatan Jendela	16
Gambar 3. 5 Pembuatan Lantai Papan Dipan	16
Gambar 3. 6 Rumah belum di textur.....	17
Gambar 3. 7 Membuat Tangga	17
Gambar 3. 8 Rumah	18
Gambar 3. 9 Modeling Batu.....	19
Gambar 3. 10 Simulasi Kain	19
Gambar 3. 11 Kain Yang Sudah di Tekstur	20
Gambar 3. 12 Latar belakang pohon dan rumput	21
Gambar 3. 13 Editing software Premiere Pro	21

INTISARI

Penelitian ini mengkaji modeling environment dan properti adat suku Sasak dalam proyek animasi 3D "The Ethnics." Masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya representasi budaya lokal yang akurat dalam media digital, yang dapat mengakibatkan hilangnya elemen budaya yang penting. Dampak dari masalah ini adalah berkurangnya pemahaman dan apresiasi terhadap kekayaan budaya suku Sasak di kalangan masyarakat luas.

Metode penelitian yang digunakan meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam tahap pra-produksi, dilakukan pengumpulan data dan referensi tentang elemen budaya Sasak. Tahap produksi melibatkan teknik modeling 3D seperti Primitive Modeling dan Digital Sculpting untuk menciptakan model yang realistis. Selanjutnya, tahap pasca-produksi meliputi rendering dan evaluasi hasil oleh ahli di bidang animasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik modeling 3D dapat mendokumentasikan dan mempromosikan elemen budaya tradisional Sasak. Kontribusi penelitian ini adalah pengembang konten budaya dalam menciptakan animasi yang edukatif. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi akademisi, pelajar, dan masyarakat umum yang tertarik pada pelestarian budaya. Penelitian lebih lanjut direkomendasikan untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi digital lainnya dalam dokumentasi budaya lokal.

Kata kunci: modeling 3D, budaya Sasak, animasi, digitalisasi budaya, properti adat.

ABSTRACT

This research examines the environmental modeling and traditional properties of the Sasak tribe in the 3D animation project "The Ethnics." The main problem faced is the lack of accurate representation of local culture in digital media, which can result in the loss of important cultural elements. The impact of this problem is reduced understanding and appreciation of the rich culture of the Sasak tribe among the wider community.

The research methods used include pre-production, production and post-production stages. In the pre-production stage, data and references were collected about Sasak cultural elements. The production stage involves 3D modeling techniques such as Primitive Modeling and Digital Sculpting to create realistic models. Next, the post-production stage includes rendering and evaluation of the results by experts in the field of animation.

The research results show that 3D modeling techniques can document and promote elements of traditional Sasak culture. The contribution of this research is cultural content developers in creating educational animations. The results of this research are useful for academics, students and the general public who are interested in cultural preservation. Further research is recommended to explore the use of other digital technologies in local cultural documentation.

Keyword: *3D modeling, Sasak culture, animation, cultural digitization, traditional properties.*