

**PEMBAHASAN MODELING ENVIRONMENT DAN EFEK SALJU ADAT  
SUKU MONGOL PADA PROJECT ANIMASI 3D “THE ETNICS”**

**SKRIPSI NON REGULER  
MAGANG ARTIST**

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



Disusun oleh  
**RIZQI BINTANG SETYAWAN**  
**20.82.0893**

Kepada  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2024**

**PEMBAHASAN MODELING ENVIRONMENT DAN EFEK SALJU ADAT  
SUKU MONGOL PADA PROJECT ANIMASI 3D “THE ETNICS”**

**SKRIPSI NON REGULER  
MAGANG ARTIST**

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



Disusun oleh  
**RIZQI BINTANG SETYAWAN**  
**20.82.0893**

Kepada  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN MODELING ENVIRONMENT DAN EFEK SALJU ADAT SUKU  
MONGOL PADA PROJECT ANIMASI 3D “THE ETNICS”**

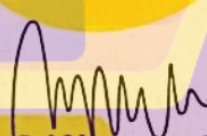
yang disusun dan diajukan oleh

**RIZQI BINTANG SETYAWAN**

**20.82.0893**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 Juni 2024

**Dosen Pembimbing**

  
**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.**

**NIK. 190302164**

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN MODELING ENVIRONMENT DAN EFEK SALJU ADAT SUKU  
MONGOL PADA PROJECT ANIMASI 3D “THE ETNICS”**

yang disusun dan diajukan oleh  
**RIZQI BINTANG SETYAWAN**  
20.82.0893

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada  
tanggal 3 Juni 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom  
NIK. 190302281

Rizky, M.Kom  
NIK. 190302311

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom  
NIK. 190302164



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 3 Juni 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rizqi Bintang Setyawan  
NIM : 20.82.0893

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBAHASAN MODELING ENVIRONMENT DAN EFEK SALJU ADAT SUKU MONGOL PADA PROJECT ANIMASI 3D “THE ETNICS”**

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 Tim 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, 03 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Rizqi Bintang Setyawan

## KATA PENGANTAR

Penulis bersyukur kepada Tuhan karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul "PEMBAHASAN *MODELING ENVIRONMENT* DAN EFEK SALJU ADAT SUKU MONGOL PADA *PROJECT ANIMASI 3D THE ETNICS*" dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan. Penulis berterima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku rector Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Ahmad Zaid Rahman, M.Kom., selaku Dosen yang telah mendukung serta membantu penulis selama proses produksi animasi
5. Teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan mendukung satu sama lain selama kuliah.
6. Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa sampai terselesaikannya skripsi ini.

Kami menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang. di Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penelitian yang akan datang.

Yogyakarta, 03 Juli 2024

Rizqi Bintang Setyawan

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI NON REGULER.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI NON REGULER .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>xviii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    LATAR BELAKANG .....	1
1.2.    RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3.    BATASAN MASALAH.....	2
1.4.    TUJUAN PENELITIAN.....	2
<b>BAB II TEORI DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>3</b>
2.1.    DASAR TEORI .....	3
2.1.1 ANIMASI 3D .....	3
2.1.2 ENVIRONMENT.....	3
2.1.3 3D MODELING.....	3
2.1.4 <i>Texturing</i> .....	7
2.1.5 <i>UV Mapping</i> .....	8
2.1.6 <i>Baking</i> .....	9
2.1.7 <i>Maps Channel</i> .....	10
2.2.    TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	11
2.2.1.    BRIEF PRODUKSI.....	11
2.2.2.    TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL .....	11

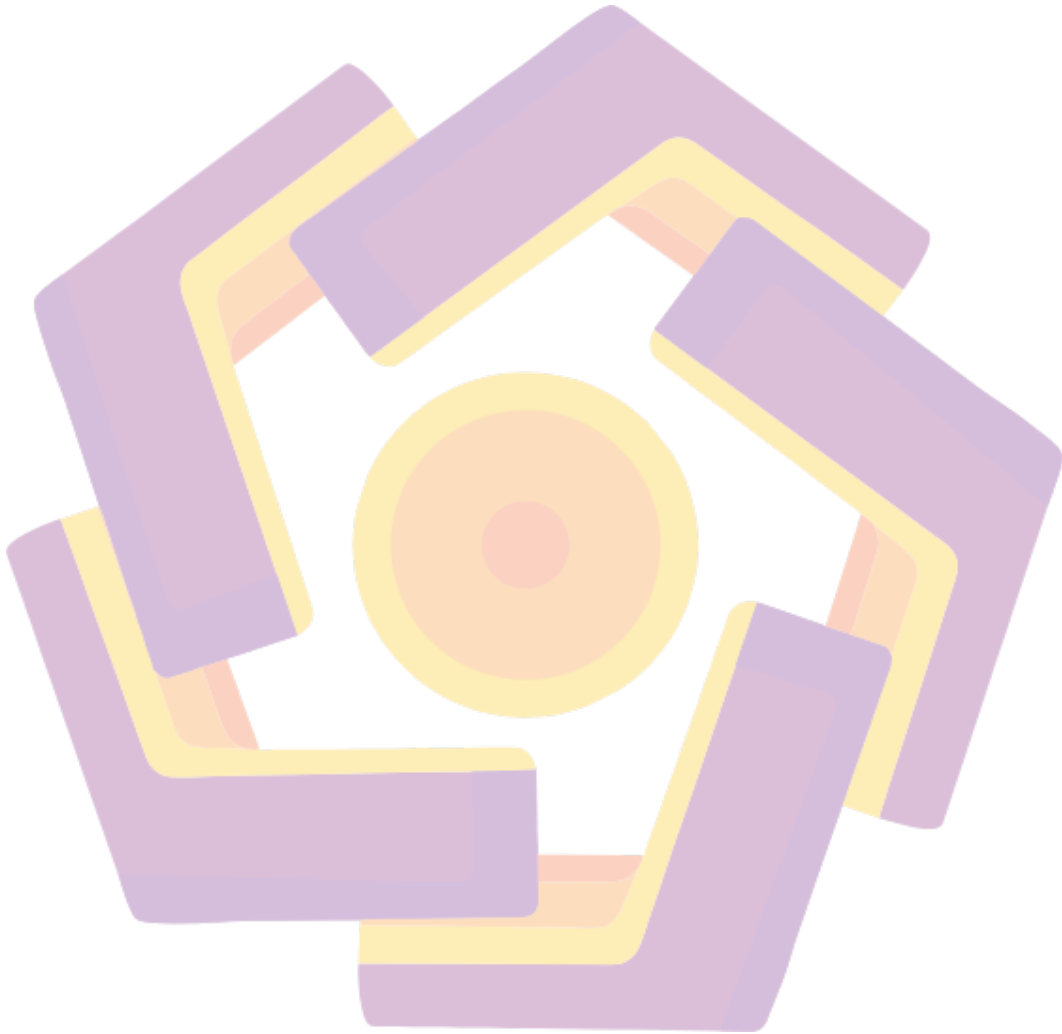
2.2.3.	KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL .....	13
2.2.3.1	KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS (HARDWARE)....	13
2.2.3.2	KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE).....	13
2.3.	ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	14
2.3.1.	ASPEK KREATIF.....	14
2.3.2.	ASPEK TEKNIS .....	15
2.4.	TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	18
2.4.1.	IDE DAN KONSEP .....	18
2.4.2.	NASKAH DAN STORYBOARD.....	19
2.4.3.	REFERENSI DESAIN .....	20
<b>BAB III</b>	<b>PEMBAHASAN.....</b>	<b>23</b>
3.1.	PRODUKSI.....	23
3.2.	MODELING .....	23
3.2.1	MODELING RUMAH YURT.....	24
3.2.2	MODELING GEROBAK .....	30
3.2.3	MODELING MEJA LUAR .....	33
3.2.4	MODELING KAPAK.....	35
3.2.5	MODELING PISAU .....	37
3.2.6	MODELING BEBATUAN.....	38
3.2.7	MODELING MEJA DALAM .....	41
3.2.8	MODELING BOTOL .....	42
3.2.9	MODELING GELAS.....	44
3.2.10	MODELING KARPET .....	46
3.2.11	MODELING KASUR.....	46
3.2.12	MODELING BANTAL .....	47
3.2.13	MODELING SELIMUT .....	48
3.2.14	MODELING DIPAN KASUR.....	49
3.2.15	MODELING LEMARI .....	51
3.2.16	MODELING TEBING .....	52
3.3.	TEXTURING.....	54
3.3.1	TEXTURING RUMAH .....	54
3.3.2	TEXTURING GEROBAK.....	57
3.3.3	TEXTURING MEJA LUAR.....	60
3.3.4	TEXTURING KAPAK .....	63



3.3.5 TEXTURING PISAU .....	66
3.3.6 TEXTURING BEBATUAN .....	69
3.3.7 TEXTURING MEJA DALAM.....	72
3.3.8 TEXTURING BOTOL.....	75
3.3.9 TEXTURING GELAS .....	78
3.3.10 TEXTURING KARPET .....	81
3.3.11 TEXTURING KASUR .....	84
3.3.12 TEXTURING BANTAL.....	87
3.3.13 TEXTURING SELIMUT.....	90
3.3.14 TEXTURING DIPAN KASUR .....	93
3.3.15 TEXTURING LEMARI.....	96
3.3.16 TEXTURING TEBING .....	99
3.4. SIMULASI EFEK SALJU.....	102
3.5. PERGERAKAN KAMERA .....	104
3.5.1 PERGERAKAN KAMERA SCENE SATU .....	104
3.5.2 PERGERAKAN KAMERA SCENE DUA .....	105
3.5.3 PERGERAKAN KAMERA SCENE TIGA .....	107
3.5.4 PERGERAKAN KAMERA SCENE EMPAT .....	108
3.5.5 PERGERAKAN KAMERA SCENE LIMA.....	109
3.5.6 PERGERAKAN KAMERA SCENE ENAM .....	111
3.6. RENDER.....	112
3.7. PASCA PRODUKSI.....	114
3.7.1 FINAL EDITING .....	114
3.7.2 HASIL VIDEO ANIMASI .....	115
3.8. EVALUASI.....	116
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>118</b>
4.1. KESIMPULAN.....	118
4.2. SARAN.....	118
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>119</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>121</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil penilaian ahli.....	116
--------------------------------------	-----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Primitive Modeling.....	4
Gambar 2.2 Box Modeling.....	5
Gambar 2.3 Patch Modeling.....	6
Gambar 2.4 Digital Sculpting .....	7
Gambar 2.5 Texturing .....	8
Gambar 2.6 UV Mapping.....	9
Gambar 2.7 Baking .....	10
Gambar 2.8 Maps Channel.....	11
Gambar 2. 9 Storyboard .....	19
Gambar 2. 10 Naskah.....	19
Gambar 2. 11 Pemukiman Rumah Yurt Pada Musim Salju.....	20
Gambar 2. 12 Objek Pada objek Kapak.....	21
Gambar 2. 13 Objek Pada objek Pisau.....	21
Gambar 2. 14 Interior Adat Rumah Yurt .....	22
Gambar 2. 15 Konsep Environment.....	22
Gambar 3. 1 Penambahan cylinder sebagai dasar rumah.....	24
Gambar 3. 2 Bentuk awal dasar rumah.....	25
Gambar 3. 3 Penambahan fitur Booleans pada kusen pintu.....	25
Gambar 3. 4 Penambahan objek cube untuk model pintu.....	26
Gambar 3. 5 Penambahan objek cube dan cylinder .....	26
Gambar 3. 6 Bentuk akhir Pintu.....	27
Gambar 3. 7 Bentuk akhir Tirai pada pintu.....	27
Gambar 3. 8 Bentuk awal dari Curve dengan fitur Create Sweep mesh... ..	28
Gambar 3. 9 Settingan Curve pada Sweep Mesh yang membentuk tali. ...	28
Gambar 3. 10 Bentuk hasil Rumah .....	29
Gambar 3. 11 Variasi bentuk dari rumah dengan teknik yang sama.....	29
Gambar 3. 12 Penambahan objek cube .....	30
Gambar 3. 13 Bentuk dasar model gerobak .....	31

Gambar 3. 14 Bentuk dasar model roda dan as roda gerobak.....	32
Gambar 3. 15 Bentuk dasar model gagang gerobak.....	32
Gambar 3. 16 Bentuk hasil model gerobak .....	33
Gambar 3. 17 Bentuk dasar model meja .....	34
Gambar 3. 18 Bentuk dasar model kaki meja .....	34
Gambar 3. 19 Bentuk model dari meja yang berada di luar rumah .....	34
Gambar 3. 20 Bentuk model gagang kapak .....	35
Gambar 3. 21 Bentuk dasar model mata kapak.....	36
Gambar 3. 22 Bentuk dasar model kapak .....	36
Gambar 3. 23 Bentuk dasar model gagang pisau.....	37
Gambar 3. 24 Bentuk dasar model mata pisau.....	38
Gambar 3. 25 Bentuk model akhir dari meja yang berada di luar rumah .	38
Gambar 3. 26 Penambahan objek Platonic sebagai bentuk dasar batu .....	39
Gambar 3. 27 Penambahan objek cube sebagai bentuk dasar batu.....	39
Gambar 3. 28 Penerapan teknik sculpting untuk model batu.....	40
Gambar 3. 29 Penggunaan teknik Sculpting pada variasi objek batu .....	40
Gambar 3. 30 Bentuk dasar model meja .....	41
Gambar 3. 31 Bentuk dasar model kaki meja .....	42
Gambar 3. 32 Bentuk model dari meja yang berada di dalam rumah.....	42
Gambar 3. 33 Penambahan objek dan subdivision pada cylinder.....	43
Gambar 3. 34 Bentuk model dari botol.....	43
Gambar 3. 35 Penambahan objek cylinder dan subdivision .....	44
Gambar 3. 36 Bentuk model dari gelas.....	45
Gambar 3. 37 Bentuk model dari meja dalam, botol dan gelas .....	45
Gambar 3. 38 Penambahan objek cylinder sebagai model karpet.....	46
Gambar 3. 39 Bentuk model dari kasur.....	47
Gambar 3. 40 Bentuk model dari bantal .....	48
Gambar 3. 41 Bentuk model dari selimut .....	49
Gambar 3. 42 Bentuk model dari dipan .....	50
Gambar 3. 43 Bentuk model dari kasur yang sudah di combine.....	50
Gambar 3. 44 Bentuk model dari lemari .....	51

Gambar 3. 45 Bentuk Variasi dari model lemari .....	52
Gambar 3. 46 Penambahan objek plane untuk dasar pembuatan tebing... 52	52
Gambar 3. 47 Penambahan fitur subdivide pada objek plane .....	53
Gambar 3. 48 Proses sculpting pada untuk membentuk tebing .....	53
Gambar 3. 49 Proses UV Mapping pada rumah dan beberapa bentuk variasi rumah.....	54
Gambar 3. 50 Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	55
Gambar 3. 51 Pengaplikasian texture pada objek rumah .....	55
Gambar 3. 52 Pengaplikasian texture pada objek variasi rumah .....	56
Gambar 3. 53 Pengaplikasian texture pada objek variasi rumah .....	56
Gambar 3. 54 Pengaplikasian texture pada objek variasi rumah .....	57
Gambar 3. 55 Proses UV Mapping pada model gerobak.....	57
Gambar 3. 56 Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	58
Gambar 3. 57 Pengaplikasian texture pada objek gerobak .....	58
Gambar 3. 58 Pengaplikasian texture pada objek variasi rumah .....	59
Gambar 3. 59 Pengaplikasian texture pada objek gerobak .....	59
Gambar 3. 60 Proses UV Mapping pada objek meja luar .....	60
Gambar 3. 61 Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	61
Gambar 3. 62 Pengaplikasian texture pada objek meja luar .....	61
Gambar 3. 63 Proses export texture objek meja luar .....	62
Gambar 3. 64 Pengaplikasian texture pada objek meja luar .....	62
Gambar 3. 65 Proses UV Mapping pada objek kapak. ....	63
Gambar 3. 66 Settingan awal untuk texture software .....	64
Gambar 3. 67 Pengaplikasian texture pada objek kapak.....	64
Gambar 3. 68 Proses export texture objek kapak.....	65
Gambar 3. 69 Pengaplikasian texture pada objek kapak.....	65
Gambar 3.70 Proses UV Mapping pada objek pisau. ....	66

Gambar 3.71 Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	67
Gambar 3. 72 Pengaplikasian texture pada objek pisau.....	67
Gambar 3. 73 Proses export texture objek pisau.....	68
Gambar 3. 74 Pengaplikasian texture pada objek pisau.....	68
Gambar 3. 75 Proses UV Mapping pada objek batu.....	69
Gambar 3. 76 Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	70
Gambar 3. 77 Pengaplikasian texture pada objek batu.....	70
Gambar 3. 78 Proses export texture objek batu.....	71
Gambar 3. 79 Pengaplikasian texture pada objek batu.....	71
Gambar 3. 80 Proses UV Mapping pada objek meja dalam.....	72
Gambar 3. 81 Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	73
Gambar 3. 82 Pengaplikasian texture pada objek meja dalam.....	73
Gambar 3. 83 Proses export texture objek meja dalam.....	74
Gambar 3. 84 Pengaplikasian texture pada objek meja dalam.....	74
Gambar 3. 85 Proses UV Mapping pada objek botol.....	75
Gambar 3. 86 Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	76
Gambar 3. 87 Pengaplikasian texture pada objek botol.....	76
Gambar 3. 88 Proses export texture objek botol.....	77
Gambar 3. 89 Pengaplikasian texture pada objek botol.....	77
Gambar 3. 90 Proses UV Mapping pada objek gelas.....	78
Gambar 3. 91 Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	79
Gambar 3. 92 Pengaplikasian texture pada objek gelas.....	79
Gambar 3. 93 Proses export texture objek gelas.....	80
Gambar 3. 94 Pengaplikasian texture pada objek gelas.....	80
Gambar 3. 95 Proses UV Mapping pada karpet.....	81

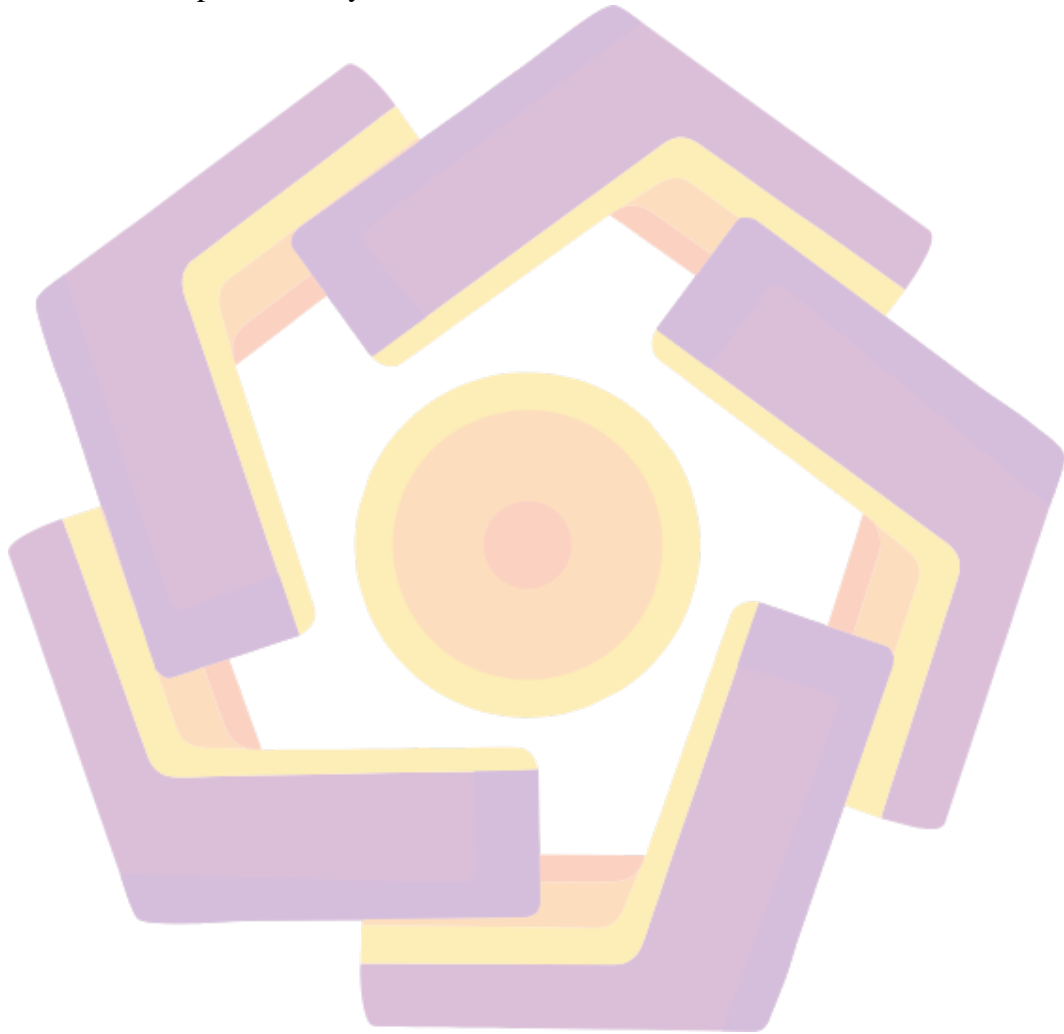
Gambar 3. 96	Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	82
Gambar 3. 97	Pengaplikasian texture pada objek karpet .....	82
Gambar 3. 98	Proses export texture objek karpet .....	83
Gambar 3. 99	Pengaplikasian texture pada objek karpet .....	83
Gambar 3. 100	Proses UV Mapping pada objek kasur .....	84
Gambar 3. 101	Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	85
Gambar 3. 102	Pengaplikasian texture pada objek kasur.....	85
Gambar 3. 103	Proses export texture objek kasur.....	86
Gambar 3. 104	Pengaplikasian texture pada objek kasur.....	86
Gambar 3. 105	Proses UV Mapping pada objek bantal .....	87
Gambar 3. 106	Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	88
Gambar 3. 107	Pengaplikasian texture pada objek bantal .....	88
Gambar 3. 108	Proses export texture objek bantal.....	89
Gambar 3. 109	Pengaplikasian texture pada objek bantal .....	89
Gambar 3. 110	Proses UV Mapping pada objek selimut .....	90
Gambar 3. 111	Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	91
Gambar 3. 112	Pengaplikasian texture pada objek selimut .....	91
Gambar 3. 113	Proses export texture objek selimut .....	92
Gambar 3. 114	Pengaplikasian texture pada objek selimut .....	92
Gambar 3. 115	Proses UV Mapping pada objek dipan .....	93
Gambar 3. 116	Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	94
Gambar 3. 117	Pengaplikasian texture pada objek dipan .....	94
Gambar 3. 118	Proses export texture objek dipan .....	95
Gambar 3. 119	Pengaplikasian texture pada objek dipan .....	95
Gambar 3. 120	Proses UV Mapping pada objek lemari.....	96
Gambar 3. 121	Settingan awal untuk texture software .....	97

Gambar 3. 122 Pengaplikasian texture pada objek lemari .....	97
Gambar 3. 123 Proses export texture objek lemari .....	98
Gambar 3. 124 Pengaplikasian texture pada objek lemari .....	98
Gambar 3. 125 Proses UV Mapping pada objek tebing .....	99
Gambar 3. 126 Settingan awal untuk texture software Adobe Substance Painter.....	100
Gambar 3. 127 Pengaplikasian texture pada objek tebing .....	100
Gambar 3. 128 Proses export texture objek tebing .....	101
Gambar 3. 129 Pengaplikasian texture pada objek tebing .....	101
Gambar 3. 130 Penambahan objek plane .....	102
Gambar 3. 131 Penambahan objek ico sphere .....	103
Gambar 3. 132 Settingan awal untuk partikel .....	103
Gambar 3. 133 Settingan untuk partikel salju .....	104
Gambar 3. 134 Penambahan kamera pada scene satu .....	105
Gambar 3. 135 Hasil perekaman keyframe scene satu.....	105
Gambar 3. 136 Penambahan kamera pada scene dua.....	106
Gambar 3. 137 Hasil perekaman keyframe scene dua .....	106
Gambar 3. 138 Penambahan kamera pada scene tiga .....	107
Gambar 3. 139 Hasil perekaman keyframe scene tiga .....	108
Gambar 3. 140 Penambahan kamera pada scene empat.....	108
Gambar 3. 141 Hasil perekaman keyframe scene empat .....	109
Gambar 3. 142 Penambahan kamera pada scene lima .....	110
Gambar 3. 143 Hasil perekaman keyframe scene lima .....	110
Gambar 3. 144 Penambahan kamera pada scene enam.....	111
Gambar 3. 145 Hasil perekaman keyframe scene enam .....	112
Gambar 3. 146 Proses Rendering menggunakan Cycles.....	113
Gambar 3. 147 Proses Rendering menggunakan Cycles.....	114
Gambar 3. 148 Proses editing menggunakan software .....	115
Gambar 3. 149 Hasil akhir final editing .....	115



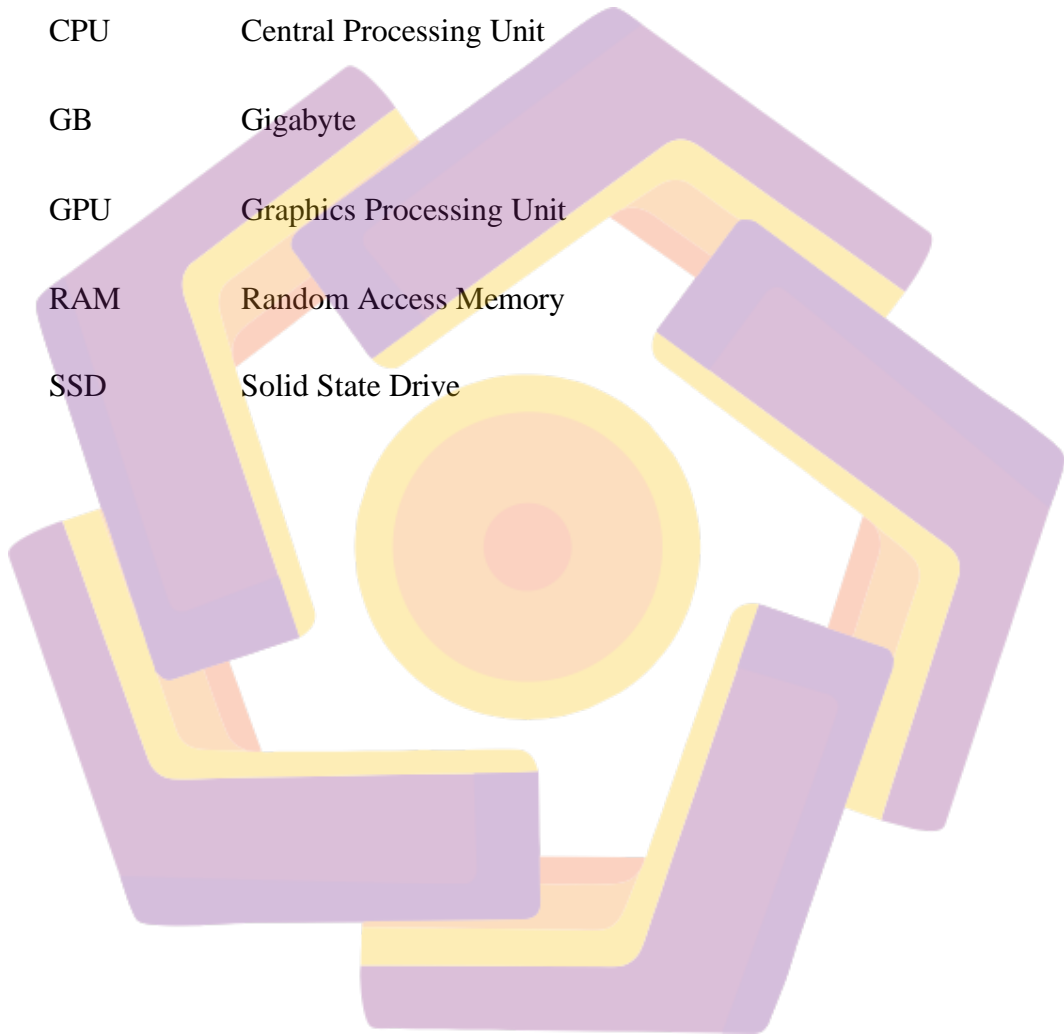
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Naskah .....	121
Lampiran 2 Storyboard.....	121



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

3D	Tiga Dimensi
2D	Dua Dimensi
CPU	Central Processing Unit
GB	Gigabyte
GPU	Graphics Processing Unit
RAM	Random Access Memory
SSD	Solid State Drive



## INTISARI

Abstraksi ini membahas pemodelan lingkungan tradisional Mongolia dan efek salju dalam proyek animasi 3D “Ethnics”. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan environment yang realistis. Proses modeling environment melibatkan penggunaan berbagai teknik, termasuk Primitive Modelling (Solid Geometry Modelling), Polygonal Modelling (Sculpt Modelling), dan NURBS Modelling (Curve Modelling), untuk menciptakan objek yang detail seperti bangunan, lanskap, dan Efek salju menggunakan fitur dan alat yang tersedia pada software Autodesk Maya dan Blender. Efek tersebut memiliki karakteristik arsitektur tradisional, yang diintegrasikan ke dalam desain environment untuk meningkatkan keaslian budaya animasi. Integrasi elemen-elemen ini menghasilkan lingkungan yang menarik secara visual budaya secara efektif. Fokus utama dari pembahasan ini adalah pada pembuatan environment yang mencerminkan keindahan dan keunikan lingkungan Mongolia serta penerapan efek salju yang memperkuat suasana musim dingin.

Kata Kunci : Modeling 3D, Suku Mongol, Efek Salju, Animasi 3D, Autodesk Maya, Blender.

## ABSTRACT

*This abstract discusses the modeling of traditional Mongolian environments and snow effects in the 3D animation project "Ethnics". The project aims to create a realistic environment. The environment modeling process involves the use of various techniques, including Primitive Modeling (Solid Geometry Modeling), Polygonal Modeling (Sculpt Modeling), and NURBS Modeling (Curve Modeling), to create detailed objects such as buildings, landscapes, and snow effects using the features and tools available in Autodesk Maya and Blender software. These effects have traditional architectural characteristics, which are integrated into the environment design to enhance the cultural authenticity of the animation. The integration of these elements effectively produces a visually and culturally engaging environment. The main focus of this discussion is on the creation of an environment that reflects the beauty and uniqueness of the Mongolian environment and the application of snow effects that strengthen the winter atmosphere.*

*Keywords: 3D Modeling, Mongolian Tribe, Snow Effects, 3D Animation, Autodesk Maya, Blender.*