

**PEMBUATAN 3D MODELING ASSET UNTUK GAME VR  
HOROR "KOST KARANGSARI" PADA PT ABADI  
BERKARYA INDONESIA**

**JALUR ARTIST – PROJECT PERUSAHAAN**  
Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh  
**Ragil Susilo Putro**  
**18.11.2038**

Kepada

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

**PEMBUATAN 3D MODELING ASSET UNTUK GAME VR  
HOROR "KOST KARANGSARI" PADA PT ABADI  
BERKARYA INDONESIA**

**JALUR ARTIST – PROJECT PERUSAHAAN**  
Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh  
**Ragil Susilo Putro**  
**18.11.2038**

Kepada

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**JALUR ARTIST – PROJECT PERUSAHAAN**


**PEMBUATAN 3D MODELING ASSET UNTUK GAME VR HOROR "KOST  
KARANGSARI" PADA PT ABADI BERKARYA INDONESIA**

yang disusun dan diajukan oleh

**Ragil Susilo Putro**  
18.11.2038

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Juni 2024

**Dosen Pembimbing,**

  
**Eli Pujastuti, M.Kom**  
NIK. 190302227

**HALAMAN PENGESAHAN**

**JALUR ARTIST – PROJECT PERUSAHAAN**

**PEMBUATAN 3D MODELING ASSET UNTUK GAME VR HOROR  
"KOST KARANGSARI" PADA PT ABADI BERKARYA INDONESIA**

Yang di persiapkan dan di susun oleh :

**Ragil Susilo Putro**

**18.11.2038**

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada tanggal 21 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng

(NIK. 190302287)

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom

(NIK. 190302419)

Eli Pujastuti, M.Kom

(NIK. 190302227)

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Ilmu Komputer

Tanggal 21 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 : Ragil Susilo Putro**  
**NIM : 18.11.2038**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN 3D MODELING ASSET UNTUK GAME VR HOROR "KOST KARANGSARI" PADA PT ABADI BERKARYA INDONESIA**

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, 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, 21 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Ragil Susilo Putro

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rahmat dan rasa syukur atas kesempatan yang telah Allah SWT berikan dan dengan terselesaikannya skripsi ini dengan baik. Penulis mempersembahkan skripsi kepada semua pihak yang sudah mendukung selama perkuliahan maupun pekerjaan. Oleh karena itu penulis sampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kemudahan, kekuatan, dan kasih sayang sampai saat ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan, mendoakan, dan menyemangati dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing dan memudahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh rekan PT Abadi Berkarya Indonesia yang sudah membantu dan bekerja bersama penulis selama di perusahaan tersebut.
5. Seluruh teman-teman IF-04 dan Rekan Gallery Kreativa yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Nayla Wulan Sari yang selalu menemani, menyemangati, memotivasi, mendoakan, dan sabar terhadap saya selama menyelesaikan skripsi ini.
7. Serta untuk semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pembuatan 3D Modeling Asset Untuk Game VR Horor "Kost Karang Sari" Pada PT Abadi Berkarya Indonesia”.

Skripsi ini membahas proses pengerjaan asset game VR Kost Karang Sari yang penulis lakukan di PT Abadi Berkarya Indonesia. Proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M. Kom selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing dan memudahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Pimpinan PT ABADI BERKARYA INDONESIA dan rekan kerja penulis yang senantiasa membantu penulis selama bekerja di perusahaan.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu

Semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada semua pihak yang telah ikut serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun agar dapat penulis jadikan pembelajaran untuk menyempurnakannya.

Yogyakarta, 01 November 2023



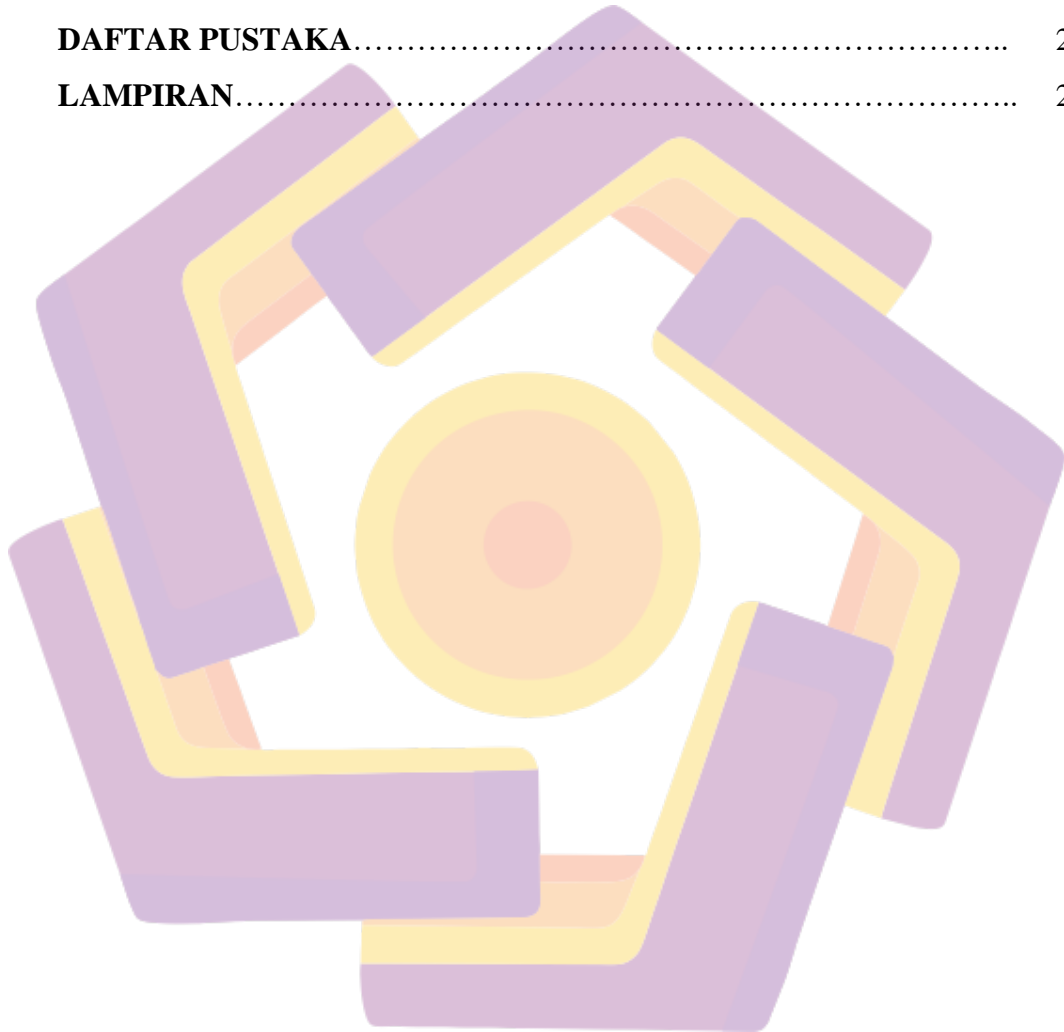
Ragil Susilo Putro

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Profil Perusahaan.....	2
1.2.1 Visi Perusahaan.....	2
1.2.2 Misi Perusahaan.....	2
1.2.3 Kultur Perusahaan.....	3
1.3 Sekilas Project.....	3
1.3.1 Game VR "Kost Karang Sari".....	4
1.3.2 Blender 3D.....	4
1.3.3 Adobe Photoshop.....	4
1.3.4 Unreal Engine.....	5
1.3.5 Meta Quest Store.....	5
<b>BAB II PEMBAHASAN</b> .....	6
2.1 Penjabaran Job Desc.....	6
2.2 Detail Kegiatan.....	6
2.2.1 Tahap Story.....	6
2.2.2 Tahapan Layouting dan Style.....	7
2.2.3 Tahapan Modelling.....	10
2.2.4 Tahapan Texturing.....	16
2.2.5 Tahapan Rigging dan Animating.....	17
2.2.6 Tahapan Layouting.....	18
2.2.7 Tahapan Review.....	19



2.2.8 Tahapan Export.....	19
<b>BAB III HASIL AKHIR.....</b>	<b>21</b>
3.1 Revisi Modelling.....	21
3.2 Hasil 3D Modelling Asset.....	21
<b>BAB IV PENUTUP.....</b>	<b>25</b>
4.1 Kesimpulan.....	25
4.2 Saran .....	25
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>26</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>27</b>



## DAFTAR GAMBAR

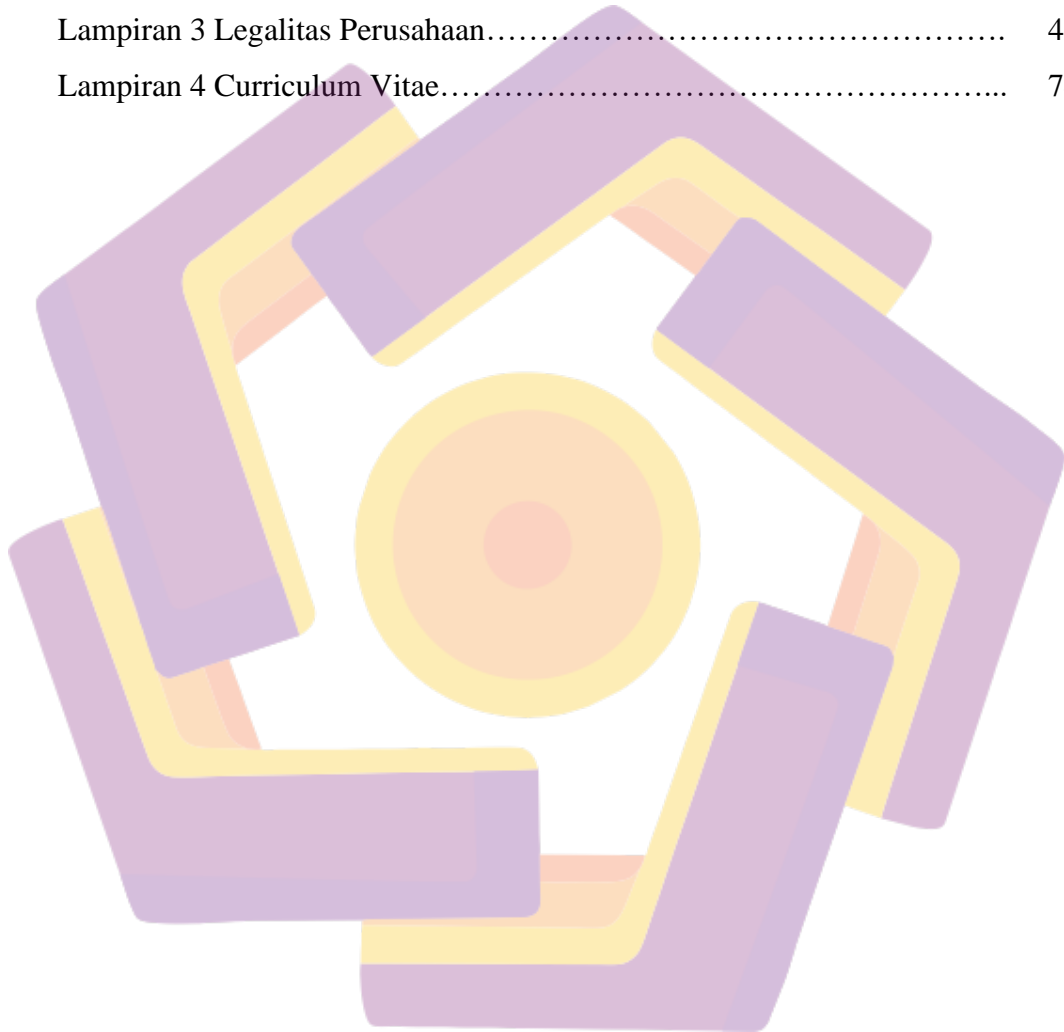
1.1 Logo Perusahaan.....	2
2.1 Proses Pengerjaan Project.....	6
2.2 Layout 2D.....	7
2.3 Referensi asset dan style.....	7
2.4 Referensi asset dan style.....	8
2.5 Referensi asset dan style.....	8
2.6 Posisi Jumpscare.....	8
2.7 Posisi Jumpscare.....	9
2.8 Posisi Jumpscare.....	9
2.9 Posisi Jumpscare.....	9
2.10 Posisi Jumpscare.....	10
2.11 Posisi Jumpscare.....	10
2.12 Bloking.....	11
2.13 Bloking.....	11
2.14 Bloking.....	12
2.15 Rigging Pocong.....	17
2.16 Animate Pocong.....	18
2.17 Layouting.....	18
2.18 Layouting.....	19
2.19 Layouting.....	19
3.1 Hasil Export 360.....	21
3.2 Hasil Export 360.....	22
3.3 Dalam Game VR Kost Karangsari.....	22
3.4 Dalam Game VR Kost Karangsari.....	23
3.5 Dalam Game VR Kost Karangsari.....	23
3.6 Dalam Game VR Kost Karangsari.....	24

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Object Modelling.....	13
Tabel 1.2 Texture.....	16

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Kerja.....	26
Lampiran 2 Rincian Gaji.....	48
Lampiran 3 Legalitas Perusahaan.....	49
Lampiran 4 Curriculum Vitae.....	74



## INTISARI

Virtual reality (VR) adalah teknologi yang menggabungkan unsur-unsur dunia nyata dan dunia maya untuk menciptakan pengalaman interaktif yang imersif bagi pengguna. Dalam lingkungan VR, pengguna dapat berinteraksi dengan objek dan lingkungan yang ada di dalamnya dengan menggunakan perangkat keras khusus, seperti headset VR.

Banyak masyarakat yang masih awam terhadap penerapan metaverse di era sekarang, untuk mengedukasi masyarakat saya ingin menyebarluaskan teknologi Virtual reality ini bersama **PT Abadi Berkarya Indonesia (ABI)** dengan teknologi terbaru.

Di **PT Abadi Berkarya Indonesia (ABI)** ini saya bekerja di posisi 3D Modeler dan Animator. Saya dan rekan kerja membuat inovasi game horor untuk metaverse atau Virtual Reality. Disini saya dan rekan kerja saya saling berkolaborasi untuk membuat game yang mengangkat tema hantu-hantu lokal yang berada di Indonesia. Alasan di buatnya game ini di karenakan kita memanfaatkan virtual reality dengan keunggulan menciptakan pengalaman yang mendalam dan imersif seperti di dunia nyata. Saya dan rekan kerja saya mencoba untuk memvisualisasikan ketika seseorang berada di kondisi seperti di dunia nyatanya, jadi bukan hanya merasakan pengalaman melihat dari video saja, akan tetapi juga merasakan sensasinya bagaimana memainkan suatu peran di game layaknya secara nyata.

***Kata kunci*** : Aset Game, Virtual Reality (VR)

## **ABSTRACT**

*Virtual reality (VR) is a technology that combines elements of the real world and virtual worlds to create immersive, interactive experiences for users. In a VR environment, users can interact with objects and the environment in them by using special hardware, such as a VR headset.*

*Many people are still new to the application of the metaverse in the current era, to educate the public I want to disseminate this virtual reality technology with PT Abadi Berkarya Indonesia (ABI) with renewable technology.*

*At PT Abadi Berkarya Indonesia (ABI), I work in the position of 3D Modeler and Animator. My colleagues and I innovate horror games for the metaverse or Virtual Reality. Here my colleagues and I collaborate to make a game with the theme of local ghosts in Indonesia. The reason for making this game is because we take advantage of virtual reality with the advantage of creating immersive and immersive experiences like in the real world. My co-workers and I try to visualize when someone is in a condition like in the real world, so not only to experience seeing from the video, but also to feel the sensation of how to play a role in a game like in real life.*

**Keywords :** *Game Assets, Virtual Reality (VR)*