

**IMPLEMENTASI 3D PADA MODELING PROVINSI JAWABARAT
PADA FILM PENDEK NUSANTARA**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIS

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



disusun oleh

ADAM MUHAMMAD SHUDEZ

18.82.0415

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI 3D PADA MODELING PROVINSI JAWA BARAT
PADA FILM PENDEK NUSANTARA**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIS

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ADAM MUHAMMAD SHUDEZ

18.82.0415

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

**SKRIPSI
IMPLEMENTASI 3D PADA MODELING PROVINSI JAWA BARAT
PADA FILM PENDEK NUSANTARA**

yang disusun dan diajukan oleh

ADAM MUHAMMAD SHUDEZ

18.82.0415

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Desember 2023

Dosen Pembimbing,



Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

yang disusun dan diajukan oleh

Nama Mahasiswa

Adam Muhammad Shudez

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 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 : Adam Muhammad Shudez
NIM : 18.82.0415

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI 3D PADA MODELING PROVINSI JAWA BARAT
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, 28 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Adam Muhammad Shudez

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas Rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “IMPLEMENTASI 3D PADA MODELING PROVINSI JAWA BARAT 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 tua yang 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 Agus Purwanto, M.Kom, selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing dalam pembuatan skripsi penulis.
6. Bapak Ahmad Zaid Rahman, M.Kom, selaku pembimbing CAPSTONE project.
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu saling mendukung satu sama lain dalam perjuangan.

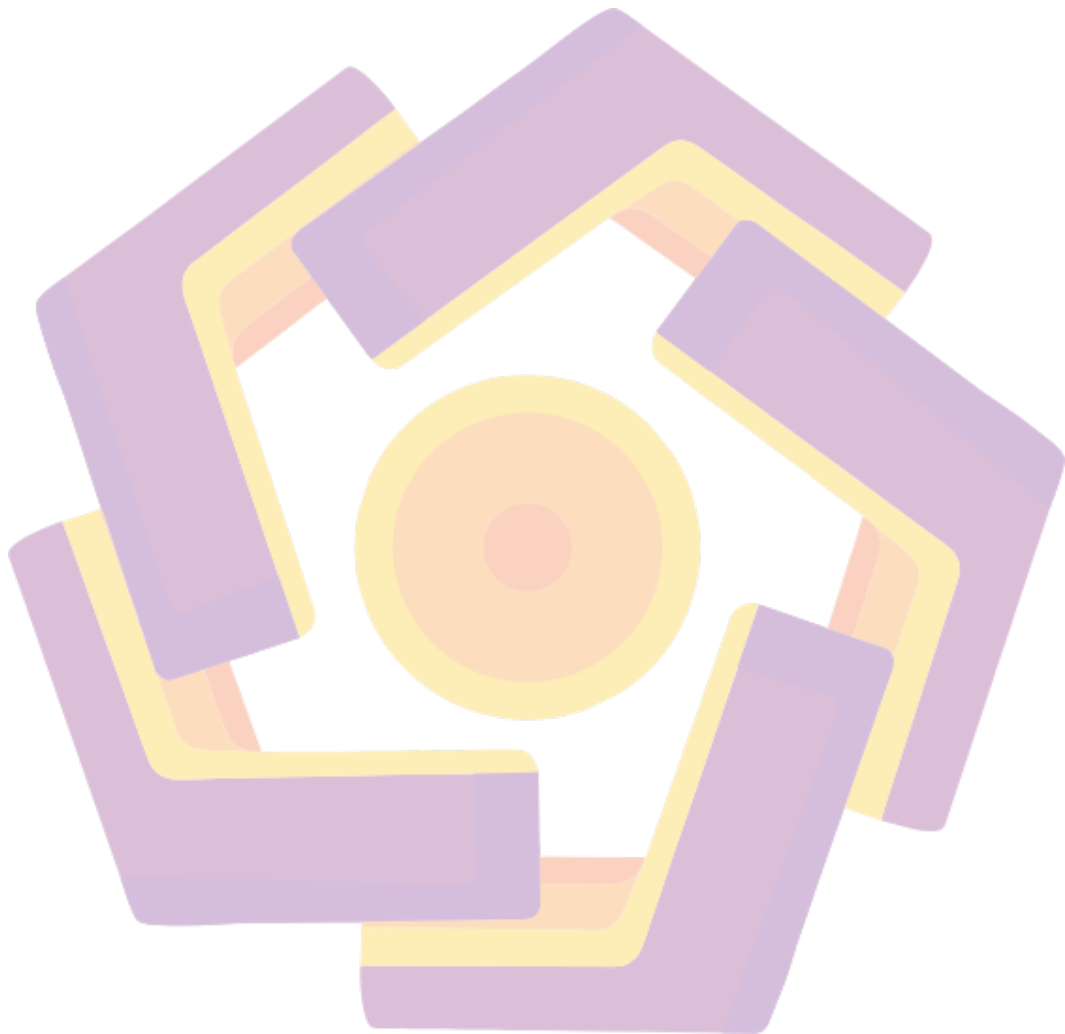
Yogyakarta, 25 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
INTISARI	x
ABSTRACT.....	xi
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 TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Teori 3D Modeling	3
2.2 Pengumpulan Data.....	3
2.3 Analisa Kebutuhan.....	4
2.3.1 Analisa Kebutuhan Fungsional	4
2.3.2 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional	4
2.4 Aspek Produksi	6
2.4.1 Aspek Kreatif	6
2.4.2 Aspek Teknis	7
2.5 Pra Produksi.....	8
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	10
3.1 TAHAPAN PRODUKSI	10
3.1.1 Menampilkan pilar di tepas lawang salapan dasakerta.....	10
3.1.2 Menampilkan atap Jerami pada rumah adat jolopong.....	12
3.1.3 Menampilkan tiang pada rumah adat jolopong	13
3.1.4 Menampilkan gambaran pulau provinsi jawa barat.....	15
3.1.5 Menampilkan monumen kujang di provinsi jawa barat	17
3.2 Evaluasi.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1 Kesimpulan	20
4.2 Saran	20

REFERENSI	21
LAMPIRAN.....	22

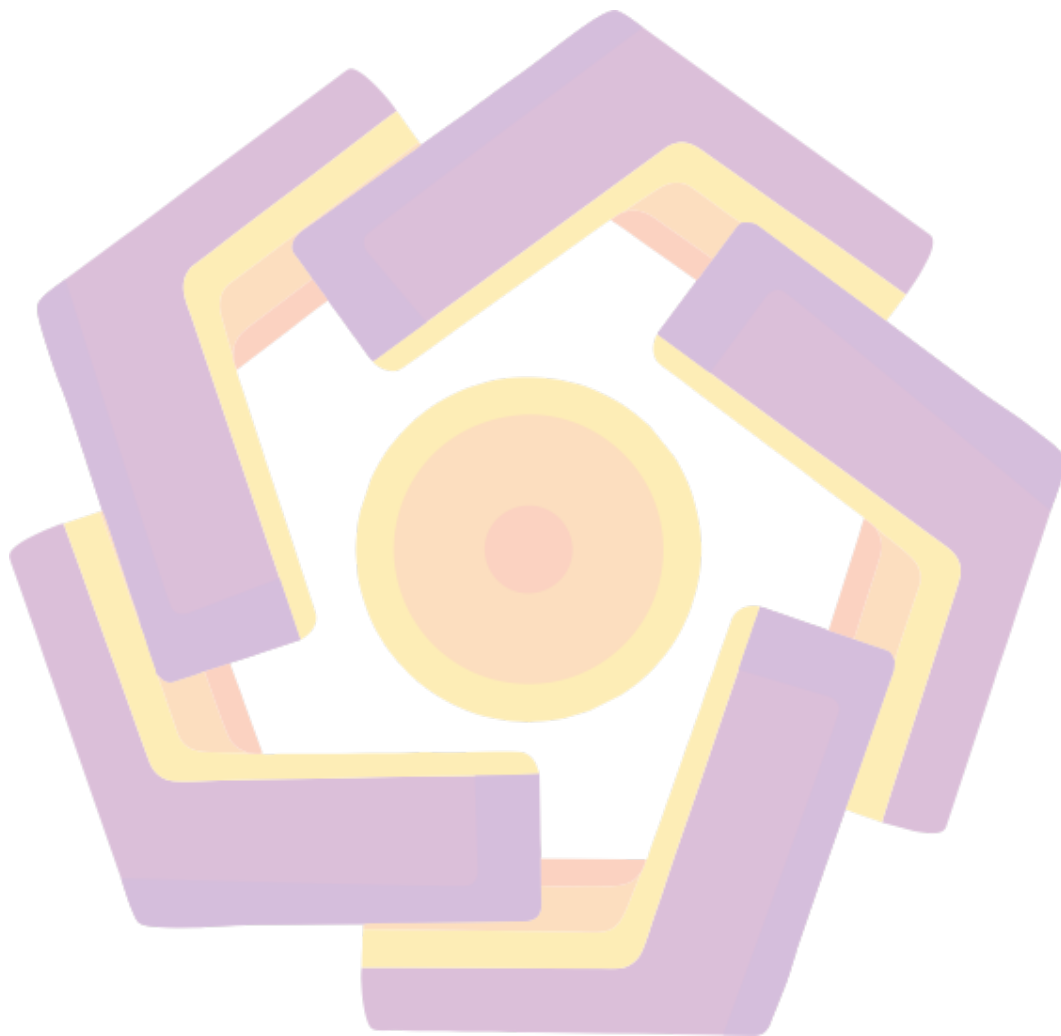


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. rumah adat jolopong.....	7
Gambar 2.2. Gedung Sate	7
Gambar 2.3. Tepas lawang 9 dan tugu kujang	8
Gambar 2.4. Map Provinsi Jawa Barat.....	8
Gambar 3.1. pondasi tiang	10
Gambar 3.2. bagian atas tiang.....	10
Gambar 3.3. modeling atap rumah adat jolopong.....	11
Gambar 3.4. <i>texturing</i> atap jerami	12
Gambar 3.5. tiang rumah adat jolopong.....	12
Gambar 3.6. tiang rumah adat jolopong berbentuk Y	13
Gambar 3.7. tiang rumah adat jolopong berbentuk memanjang	14
Gambar 3.8. Map	14
Gambar 3.9. <i>UV mapping</i>	15
Gambar 3.10. <i>Texturing</i>	15
Gambar 3.11. <i>UV Texture</i>	16
Gambar 3.12. Tugu kujang	17
Gambar 3.13. Kujang	17
Gambar 3.14. Hasil evaluasi	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. CV Ahmad Zaid Rahman	22
Lampiran 2. CV Rafi Kurnia Rachbini	23
Lampiran 3. CV Danu Prawira Utama.....	23



INTISARI

Jawa barat adalah salah satu provinsi di indonesia dimana memiliki kebudayaan, tempat bersejarah dan keunikannya di setiap daerahnya sendiri, dan provinsi jawa barat memiliki jumlah penduduk paling banyak di indonesia. Proses pembuatan 3D modeling adalah cara untuk membuat permukaan atau bidang 3D secara virtual dari objek sesuai dengan gambar atau rancangan asli. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat model 3D environment provinsi jawa barat yang digunakan sebagai aset animasi 3D dalam video animasi pendek. Penelitian ini menggunakan environment di provinsi jawa barat sebagai objek dan mencakup teknik *polygon*, *UV Mapping*, *Texturing*, *Lighting*, dan *Rendering* yang dilakukan menggunakan software Blender.

Kata kunci: Provinsi Jawa barat, Modeling 3D, Blender

ABSTRACT

West Java is one of the provinces in Indonesia which has its own culture, historical places and uniqueness in each region, and West Java province has the largest population in Indonesia. The process of making 3D modeling is a way to create a virtual 3D surface or plane of the object according to the original drawing or design. The purpose of this research is to create a 3D model of the West Java province environment that is used as a 3D animation asset in a short animation video. This research uses the environment in West Java province as an object and includes polygon, UV Mapping, Texturing, Lighting, and Rendering techniques carried out using Blender software.

Keyword: *West Java Province, 3D Modeling, Blender*

