

**PEMBUATAN ANIMASI 3D HORROR “*SUBWAY NIGHT*”  
MENGUNAKAN AUTODESK MAYA**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Virtual Brilliants Samudra Adi Negoro  
17.82.0229**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PEMBUATAN ANIMASI 3D HORROR “SUBWAY NIGHT”  
MENGUNAKAN AUTODESK MAYA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana

Pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**Virtual Brilliants Samudra Adi Negoro**

**17.82.0229**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN ANIMASI 3D HORROR “*SUBWAY NIGHT*” MENGUNAKAN AUTODESK MAYA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Virtual Brilliants Samudra Adi Negoro**

**17.82.0229**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 15 Februari 2022

**Dosen Pembimbing,**



**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 3D HORROR “SUBWAY NIGHT”  
MENGUNAKAN AUTODESK MAYA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Virtual Brilliants Samudra Adi Negoro**  
**17.82.0229**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Maret 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**Bernadhed , M.Kom**

**NIK. 190302243**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

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

Tanggal 23 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa,skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI),dan isi dalam skripsi tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi maupun,dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain,kccuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disbutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 mei 2022



Virtual brilliants samudra adi negoro  
17.82.0229

## MOTTO

Lakukan apa yang ingin kamu lakukan ,dan aku tau apa yang harus  
aku lakukan.

-Virtual Brilliants-



## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang selalu penulis haturkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan kesempatan yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pembuatan Animasi 3D Horror *SUBWAY NIGHT* Menggunakan autodesk Maya”**. Ketika proses penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan, dengan rasa syukur dan bahagia penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT yang memberikan saya kesempatan dan rahmat-Nya baik berupa kesehatan, waktu, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua dan saudara laki-laki saya yang selalu memberi dukungan berupa doa kepada saya.
3. Bapak Benadhed, M.Kom selaku dosen pembimbingan skripsi saya, terima kasih telah membimbing dan membantu penulis dalam pengerjaan skripsi ini. Terima kasih atas ilmu yang telah diajarkan kepada penulis selama ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahnya, penulis diberi kekuatan dan Kesehatan jasmani maupun rohani untuk menyelesaikan karya tulis skripsi ini. Sholawat serta salam saya haturkan kepada baginda besar kita Muhammad SAW dan juga para keluarganya.

Skripsi yang berjudul “Pembuatan animasi 3D Horror “*Subway Night* “menggunakan Autodesk Maya”. 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 terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, masukan, dan ilmunya bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis. Khususnya orang tua dan kakak penulis yang telah memberikan dukungan moral, waktu, dan finansial. Berkat mereka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua teman penulis yang turut memberikan dukungan moral dan kesediaan waktunya untuk membantu penulis.

Yogyakarta, 23 Februari 2022  
Penulis,

Virtial Brilliants Samudra Adi Negoro  
17.82.0229



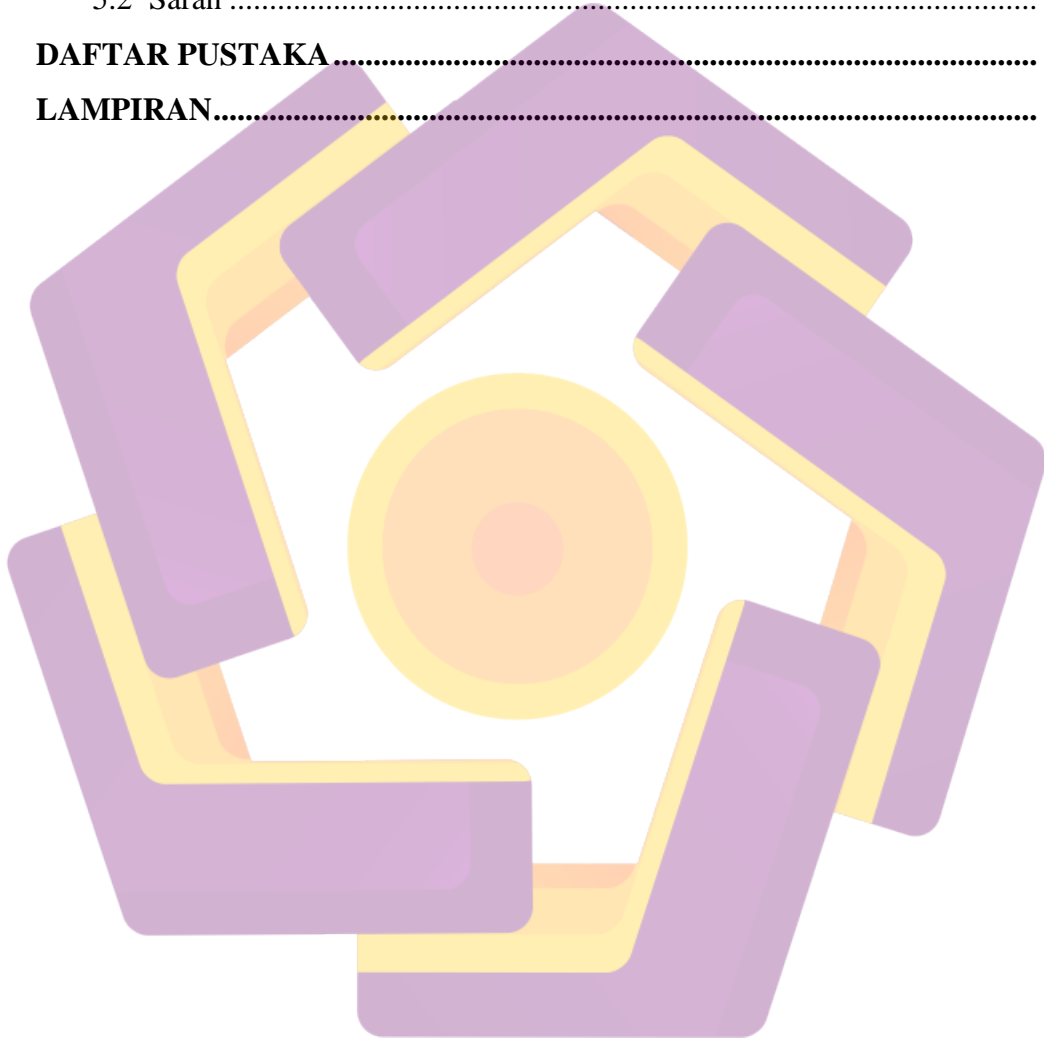
## DAFTAR ISI

|                                      |                                     |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>JUDUL</b> .....                   | <b>i</b>                            |
| <b>PERSETUJUAN</b> .....             | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>PENGESAHAN</b> .....              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>PERNYATAAN</b> .....              | <b>i</b>                            |
| <b>MOTTO</b> .....                   | <b>ii</b>                           |
| <b>PERSEMBAHAN</b> .....             | <b>iii</b>                          |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....          | <b>iv</b>                           |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....              | <b>v</b>                            |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....            | <b>ix</b>                           |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....           | <b>x</b>                            |
| <b>INTISARI</b> .....                | <b>xiv</b>                          |
| <b>ABSTRACT</b> .....                | <b>xv</b>                           |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....       | <b>1</b>                            |
| 1.1 Latar Belakang .....             | 1                                   |
| 1.2 Rumusan Masalah .....            | 2                                   |
| 1.3 Batasan Masalah .....            | 3                                   |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....          | 3                                   |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....         | 3                                   |
| 1.6 Metode Penelitian .....          | 4                                   |
| 1.6.1. Metode Pengumpulan Data ..... | 4                                   |
| 1.6.2. Metode Analisis.....          | 5                                   |
| 1.6.3. Metode Perancangan .....      | 5                                   |
| 1.6.4. Evaluasi .....                | 5                                   |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....      | 5                                   |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....   | <b>7</b>                            |
| 2.1 Tinjauan Pustaka.....            | 7                                   |
| 2.2 Dasar Teori.....                 | 9                                   |
| 2.2.1 Animasi.....                   | 9                                   |
| 2.2.2 Animasi 2D.....                | 9                                   |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.2.3 Animasi 3D.....                        | 10        |
| 2.3 Analisa .....                            | 11        |
| 2.4 Tahap Produksi Animasi.....              | 13        |
| 2.5 Tahap Pra-Produksi.....                  | 13        |
| 2.5.1. Ide dan Konsep Cerita .....           | 13        |
| 2.5.2. Penentuan Naskah .....                | 14        |
| 2.5.3. Pembuatan StoryBoard.....             | 14        |
| 2.6 Tahap Produksi .....                     | 15        |
| 2.6.1. <i>Modelling</i> .....                | 15        |
| 2.6.2. <i>Digital Sculpting</i> .....        | 16        |
| 2.6.3. <i>UV Mapping</i> .....               | 16        |
| 2.6.4. <i>Texturing</i> .....                | 17        |
| 2.6.5. <i>Rendering</i> .....                | 18        |
| 2.6.6. <i>Lighting</i> .....                 | 18        |
| 2.7 Tahap Pasca Produksi .....               | 19        |
| 2.7.1 <i>Compositing</i> .....               | 19        |
| 2.8 Evaluasi.....                            | 19        |
| 2.8.1 Skala Likert .....                     | 19        |
| 2.8.2 Rumus Persentase Skala Likert .....    | 20        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b> | <b>22</b> |
| 3.1. Gambaran Umum Penelitian.....           | 22        |
| 3.1.1. Ide Cerita dan Konsep .....           | 22        |
| 3.1.2. Pengumpulan Data/ Referensi .....     | 23        |
| 3.1.3. Analisa Kebutuhan .....               | 23        |
| 3.1.4. Pra Produksi.....                     | 23        |
| 3.1.5. Produksi.....                         | 23        |
| 3.1.6. Pasca Produksi.....                   | 23        |
| 3.1.7. Pengumpulan Data Kuisisioner.....     | 24        |
| 3.1.8. Evaluasi .....                        | 24        |
| 3.2. Pengumpulan Data .....                  | 24        |
| 3.2.1 Referensi.....                         | 24        |

|        |   |           |
|--------|---|-----------|
| 3.2.2  | Ide Cerita .....                                | 28        |
| 3.2.3  | Konsep Teknik Pembuatan.....                    | 28        |
| 3.3.   | Analisa .....                                   | 28        |
| 3.3.1. | Uji Cerita .....                                | 28        |
| 3.3.2. | Analisa Kebutuhan Fungsional.....               | 32        |
| 3.3.3. | Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....           | 33        |
| 3.3.4. | Analisis Aspek Produksi.....                    | 36        |
| 3.4.   | Pra Produksi .....                              | 39        |
| 3.4.1  | Ide .....                                       | 39        |
| 3.4.2  | Logline.....                                    | 39        |
| 3.4.3  | Tema .....                                      | 39        |
| 3.4.4  | Sinopsis.....                                   | 39        |
| 3.4.5  | <i>Character Development</i> .....              | 46        |
| 3.4.6  | <i>Storyboard</i> .....                         | 49        |
| 3.4.7  | <i>Voice Actor</i> .....                        | 54        |
|        | <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>55</b> |
| 4.1    | Produksi .....                                  | 55        |
| 4.1.1  | <i>Modeling</i> .....                           | 55        |
| 4.1.2  | <i>Texturing</i> .....                          | 68        |
| 4.1.3  | <i>Rigging</i> .....                            | 76        |
| 4.1.4  | Animasi.....                                    | 81        |
| 4.1.5  | <i>VFX</i> .....                                | 82        |
| 4.1.6  | <i>Setting Lighting</i> .....                   | 90        |
| 4.1.7  | <i>Setting Camera</i> .....                     | 92        |
| 4.2    | Pasca Produksi .....                            | 93        |
| 4.2.4  | <i>Rendering Maya</i> .....                     | 93        |
| 4.2.5  | <i>Compositing</i> .....                        | 95        |
| 4.2.6  | <i>Editing</i> .....                            | 96        |
| 4.3    | Final Rendering.....                            | 99        |
| 4.4    | Evaluasi.....                                   | 100       |
| 4.2.1. | <i>Alpha Testing</i> .....                      | 100       |

|                                  |            |
|----------------------------------|------------|
| 4.2.2. Beta <i>Testing</i> ..... | 101        |
| 4.5 Implementasi.....            | 105        |
| 4.4.1 Publish Media Online ..... | 105        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>        | <b>109</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....             | 109        |
| 5.2 Saran .....                  | 109        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>       | <b>111</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>             | <b>113</b> |



## DAFTAR TABEL

|  |     |
|--|-----|
| Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka .....  | 8   |
| Tabel 2. 2 Tabel Evaluasi Skala <i>Likert</i> .....  | 20  |
| Tabel 2. 3 Tabel Presentase Nilai.....   | 21  |
| Tabel 3. 1 <i>Hardware</i> yang Digunakan.....   | 34  |
| Tabel 3. 2 <i>Software</i> yang Digunakan.....   | 34  |
| Tabel 3. 3 <i>Character Development Subway Night</i> .....   | 46  |
| Tabel 3. 4 Contoh <i>Storyboard Subway Night</i> .....   | 49  |
| Tabel 3. 5 <i>Voice Actor</i> Subway Night.....  | 55  |
| Tabel 4. 1 Hasil Kebutuhan Fungsional.....   | 100 |
| Tabel 4. 2 Kuesioner Untuk Aspek Kelayakan 3D Model Environment dan Karakter<br>Pada Trailer Animasi 3D “Subway Night” ..... | 101 |
| Tabel 4. 3 Interval Uji Aspek Kelayakan.....   | 103 |
| Tabel 4. 4 Hasil Uji Aspek Kelayakan.....  | 103 |

## DAFTAR GAMBAR

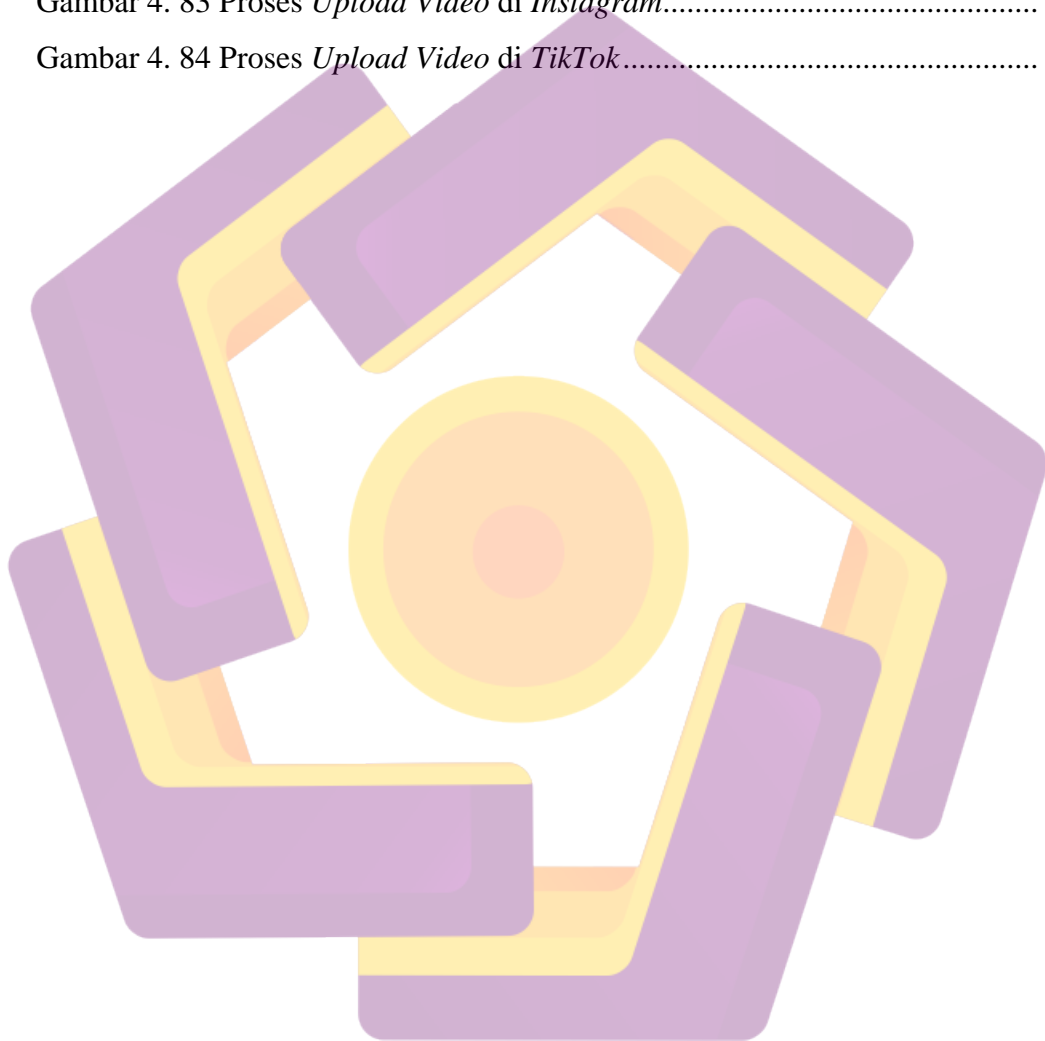
|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Animasi 2D.....   | 10 |
| Gambar 2. 2 Animasi 3D.....   | 11 |
| Gambar 2. 3 Contoh <i>Storyboard</i> .....                                | 14 |
| Gambar 2. 4 Contoh Proses <i>Modelling</i> .....                          | 15 |
| Gambar 2. 5 Contoh Digital Sculpting.....                                 | 16 |
| Gambar 2. 6 Model Karakter UVs.....                                       | 17 |
| Gambar 2. 7 Macam-Macam <i>Textur Map</i> .....                           | 18 |
| Gambar 3. 1 Gambaran Umum Penelitian.....                                 | 22 |
| Gambar 3. 2 Resident Evil 3 Remake.....                                   | 25 |
| Gambar 3. 3 Potongan Adegan Resident Evil 3 Remake.....                   | 26 |
| Gambar 3. 4 Resident Evil: Infinite Darknest.....                         | 27 |
| Gambar 3. 5 Potongan adegan Resident Evil : infinite Darknest.....        | 27 |
| Gambar 3. 6 Pewarnaan pada Karakter Coka Itang Simanuju Subway Night..... | 48 |
| Gambar 3. 7 Pewarnaan pada Konsep Karakter Genderuwo Subway Night.....    | 48 |
| Gambar 4. 1 <i>Lightbox Model</i> .....                                   | 56 |
| Gambar 4. 2 <i>Sulpting</i> .....   | 57 |
| Gambar 4. 3 Penggunaan Objek Dasar.....                                   | 57 |
| Gambar 4. 4 Penggunaan <i>cloth slide</i> .....                           | 58 |
| Gambar 4. 5 Penggunaan <i>Decimattng</i> .....                            | 58 |
| Gambar 4. 6 Hasil Akhir <i>Digital Sculpting</i> .....                    | 59 |
| Gambar 4. 7 Export File Dari Zbrush Dengan Format Obj.....                | 59 |
| Gambar 4. 8 Hasil <i>Reduce</i> .....                                     | 60 |
| Gambar 4. 9 Hasil Akhir <i>Reduce</i> .....                               | 60 |
| Gambar 4. 10 Zsphere.....   | 61 |
| Gambar 4. 11 <i>Sulpting</i> .....  | 61 |
| Gambar 4. 12 Polish.....  | 62 |
| Gambar 4. 13 Fibermesh.....   | 62 |
| Gambar 4. 14 Finishing.....   | 63 |
| Gambar 4. 15 Reduce Object.....   | 63 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4. 16 Hasil Akhir Modelling .....   | 64 |
| Gambar 4. 17 Bentuk Dasar .....  | 64 |
| Gambar 4. 18 Penggunaan Fungsi <i>Position</i> .....                               | 65 |
| Gambar 4. 19 Penggunaan <i>Insert Edge Loop Tool</i> .....                         | 65 |
| Gambar 4. 20 Penggunaan <i>Extrude</i> .....                                       | 66 |
| Gambar 4. 21 Penggunaan <i>Tools Bevel Egde</i> .....                              | 66 |
| Gambar 4. 22 Penyatuan Objek Menggunakan <i>Tools Combine</i> .....                | 67 |
| Gambar 4. 23 Memberikan Texture Pada Objec Gunakan <i>AiStandardSurface</i> ....   | 67 |
| Gambar 4. 24 hasil akhir 3D <i>Asset Environment</i> .....                         | 68 |
| Gambar 4. 25 Implementasi <i>Background</i> .....                                  | 68 |
| Gambar 4. 26 <i>Automatic Tool</i> .....   | 69 |
| Gambar 4. 27 Hasil Implementasi <i>Automatic Tool</i> .....                        | 69 |
| Gambar 4. 28 Hasil Akhir <i>UV Map 3D Aset Pulau</i> .....                         | 70 |
| Gambar 4. 29 Implementasi <i>UV Map</i> Pada Permukaan 3D <i>Environment</i> ..... | 70 |
| Gambar 4. 30 <i>UV Snapshot</i> .....  | 71 |
| Gambar 4. 31 Import Photoshop .....  | 71 |
| Gambar 4. 32 Implementasi <i>Alpha Map</i> pada 3D <i>Model Plan</i> .....         | 72 |
| Gambar 4. 33 Kumpulan <i>File 3D Asset</i> .....                                   | 72 |
| Gambar 4. 34 <i>New Project Substance Painter</i> .....                            | 73 |
| Gambar 4. 35 Menu <i>Bake Mesh</i> .....   | 73 |
| Gambar 4. 36 Proses <i>Texturing 3D Model Environment</i> .....                    | 74 |
| Gambar 4. 37 Proses <i>Texturing 3D Bagong</i> .....                               | 74 |
| Gambar 4. 38 Proses <i>Texturing 3D Genderuwo</i> .....                            | 75 |
| Gambar 4. 39 Implementasi <i>Tekstur</i> Pada 3D Model Karakter COKA.....          | 75 |
| Gambar 4. 40 Implementasi <i>Tekstur</i> Pada 3D <i>Model Environment</i> .....    | 76 |
| Gambar 4. 41 Export Selection .....  | 77 |
| Gambar 4. 42 Proses Upload <i>File Character</i> .....                             | 78 |
| Gambar 4. 43 Proses Pemberian <i>Skeleton</i> .....                                | 78 |
| Gambar 4. 44 Proses <i>Download File</i> .....                                     | 78 |
| Gambar 4. 45 Import Script .....   | 79 |
| Gambar 4. 46 Proses Menambahkan <i>Controller</i> .....                            | 79 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4. 47 Controller .....                                     | 80 |
| Gambar 4. 48 Hasil Akhir Pemberian <i>Controller</i> .....        | 80 |
| Gambar 4. 49 Keypose .....  | 81 |
| Gambar 4. 50 In Beetwen.....                                      | 82 |
| Gambar 4. 51 polishing Animasi .....                              | 82 |
| Gambar 4. 52 Fx Project .....                                     | 83 |
| Gambar 4. 53 Nurbs Circle .....                                   | 83 |
| Gambar 4. 54 3D Container .....                                   | 84 |
| Gambar 4. 55 Menu FLUID.....                                      | 84 |
| Gambar 4. 56 Menu <i>Fluid Shape</i> .....                        | 85 |
| Gambar 4. 57 Proses <i>Input Fluid</i> .....                      | 85 |
| Gambar 4. 58 Directional Vfx.....                                 | 86 |
| Gambar 4. 59 Hasil Akhir VFX.....                                 | 86 |
| Gambar 4. 60 <i>Composition Settings Adobe After Effect</i> ..... | 87 |
| Gambar 4. 61 <i>Solid Layer</i> .....                             | 87 |
| Gambar 4. 62 <i>Text</i> .....                                    | 88 |
| Gambar 4. 63 <i>CC Burn film</i> .....                            | 88 |
| Gambar 4. 64 <i>Glow dan Tritone</i> .....                        | 89 |
| Gambar 4. 65 <i>Turbulent Displace</i> .....                      | 89 |
| Gambar 4. 66 Hasil Akhir <i>Text Subway Night</i> .....           | 90 |
| Gambar 4. 67 Proses <i>Export File</i> .....                      | 90 |
| Gambar 4. 68 <i>AIArea Photomaticlight</i> .....                  | 91 |
| Gambar 4. 69 Menu <i>Edit Expresion</i> .....                     | 91 |
| Gambar 4. 70 <i>Light Color]</i> .....                            | 92 |
| Gambar 4. 71 <i>Setting Camera</i> .....                          | 93 |
| Gambar 4. 72 <i>Rendering Mode</i> .....                          | 94 |
| Gambar 4. 73 <i>Render Settings</i> .....                         | 94 |
| Gambar 4. 74 <i>Render Sequence</i> .....                         | 95 |
| Gambar 4. 75 Proses <i>Rendering</i> .....                        | 95 |
| Gambar 4. 76 Proses <i>Compositing</i> .....                      | 96 |
| Gambar 4. 77 <i>Razor Tool</i> .....                              | 97 |



|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4. 78 Proses <i>Input Transition</i> .....                       | 97  |
| Gambar 4. 79 Memilih <i>Scene</i> untuk <i>Basic Corection</i> .....    | 98  |
| Gambar 4. 80 Pengaturan <i>Basic Corection</i> .....                    | 98  |
| Gambar 4. 81 Tampilan <i>Export Settings</i> .....                      | 99  |
| Gambar 4. 82 Proses <i>Upload Video</i> di <i>Channel Youtube</i> ..... | 106 |
| Gambar 4. 83 Proses <i>Upload Video</i> di <i>Instagram</i> .....       | 107 |
| Gambar 4. 84 Proses <i>Upload Video</i> di <i>TikTok</i> .....          | 108 |



## INTISARI

Film animasi merupakan salah satu jenis film yang memiliki banyak peminatnya hingga pada saat ini. Seakan tidak memandang usia, penggemar jenis film ini berasal dari berbagai kalangan. Animasi merupakan sebuah karya imajinatif baik itu fiksi atau non fiksi berupa 2D maupun 3D yang terdiri dari satu gambar pergerakan lalu diurutkan pada setiap *frame*-nya agar menghasilkan gerakan seperti aslinya.

Pada animasi 3D dibutuhkan aset-aset 3D untuk membuat sebuah latar tempat atau *environment* dan karakter sebagai tokoh yang menjalankan sebuah cerita pada animasi tersebut.

Berdasarkan beberapa hal tersebut, penulis mencoba untuk membuat model 3D *environment* dan karakter pada *trailer* animasi 3D yang berjudul “*Subway Night*”. Penulis akan menggunakan *software* dan *hardware* yang penulis punya, sekiranya akan mendukung pembuatan karya tersebut.

**Kata Kunci:** Animasi 3D, 3D *Modeling*, 3D aset

## ABSTRACT

*Animated films are one type of film that has a lot of fans today. As if regardless of age, fans of this type of film come from various circles. Animation is an imaginative work, be it fiction or non-fiction in the form of 2D or 3D, which consists of one image of movement and then sequenced in each frame to produce motion like the original.*

*In 3D animation, 3D assets are needed to create a background for a place or environment and characters as characters who run a story in the animation.*

*Based on these things, the author tries to create a 3D model of the environment and characters in the 3D animation trailer entitled "Subway Night". The author will use the software and hardware that the author has, if it will support the creation of the work.*

**Keyword:** *3D Animation, 3D Modeling, 3D Asset*

