

**IMPLEMENTASI TEKNIK POLYGONAL MODELING DAN
DIGITAL SCULPTING UNTUK ASET 3D PADA FILM GOD'S
END HERE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ALBERTUS LAMAUIN HERIN

22.82.1636

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

**IMPLEMENTASI TEKNIK POLYGONAL MODELING DAN
DIGITAL SCULPTING UNTUK ASET 3D PADA FILM GOD'S
END HERE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ALBERTUS LAMAUIN HERIN

22.821636

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK POLYGONAL MODELING DAN DIGITAL
SCULPTING UNTUK ASET 3D PADA FILM GOD'S END HERE**

yang disusun dan diajukan oleh

Albertus Lamaurin Herin

22.82.1636

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2026

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom, M.Kom.

NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK POLYGONAL MODELING DAN DIGITAL
SCULPTING UNTUK ASET 3D PADA FILM GOD'S END HERE**

yang disusun dan diajukan oleh

Albertus Lamaurin Herin

22.82.1636

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302332

Rifai Ahmad Musthofa, M.Kom.
NIK. 190302552

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Albertus Lamaurin Herin

NIM : 22.82.1636

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK POLYGONAL MODELING DAN DIGITAL SCULPTING UNTUK ASET 3D PADA FILM GOD'S END HERE

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom, 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, 25 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Albertus Lamaurin Herin

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, penyertaan, serta kesehatan yang diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang tersayang, Bapak Yakobus Bugi Herin dan Ibu Getrudis Seri yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa, dan motivasi selama perjalanan studi hingga selesainya penulisan skripsi ini.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi, atas bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh tim produksi film “GODS END HERE”, yang telah bekerja sama dalam pelaksanaan proyek film yang menjadi dasar penelitian skripsi ini.
6. Para dosen dan rekan-rekan akademik, yang telah memberikan pengetahuan, diskusi, serta masukan selama proses pengerjaan.
7. Teman-teman Teknologi Informasi angkatan 2022, yang selalu memberi dukungan, bantuan, dan kebersamaan sejak awal perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir.

8. Serta semua pihak yang turut berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penelitian dan pengembangan karya digital, khususnya pada bidang pemodelan 3D dan produksi film.

Yogyakarta, 25 Februari 2026



Albertus Lamaurin Herin

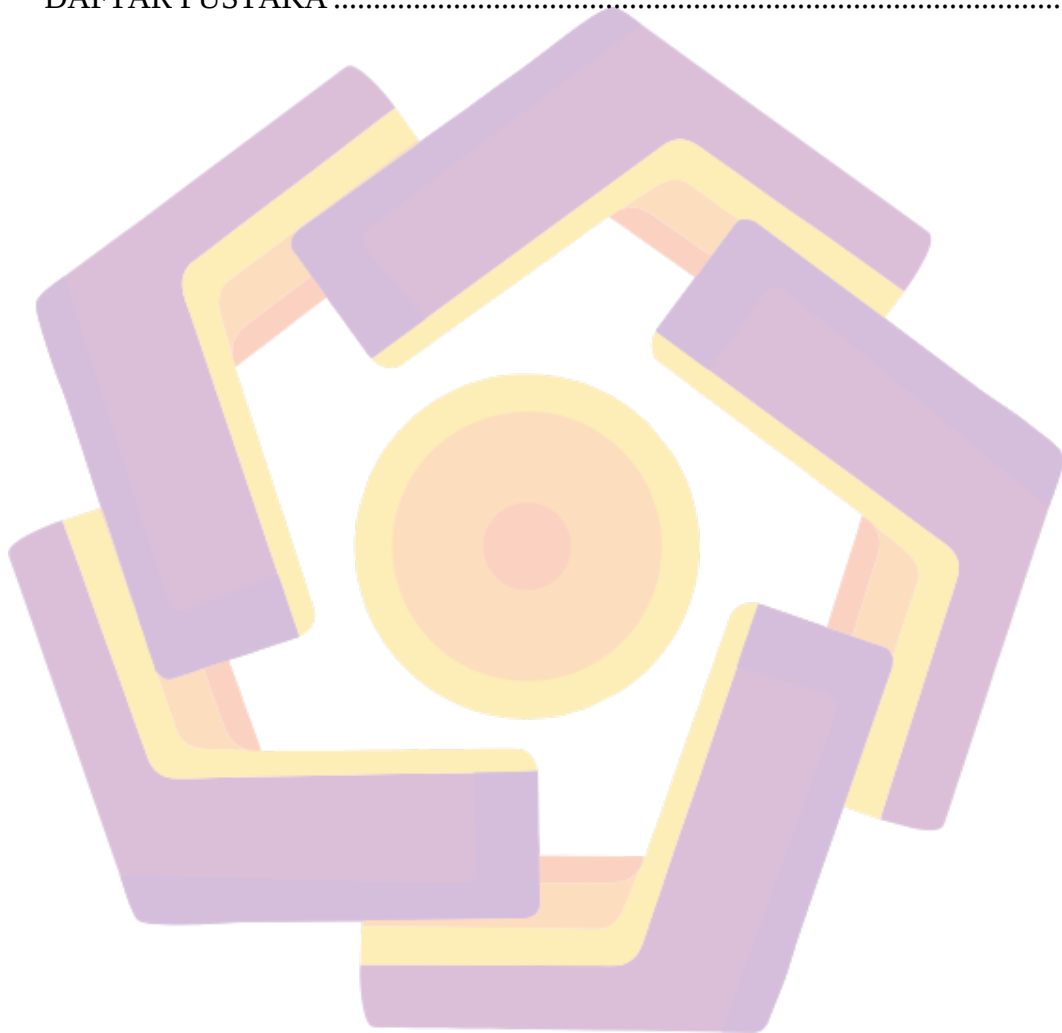


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUANN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR SINGKATAN DAN ISTILAH	xiv
INTISARI	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori	19
2.2.1 Visual Effects (VFX) dan CGI	20
2.2.2 3D Modeling dan Digital Sculpting.....	20
2.2.3 Texturing dan Material	22
2.2.4 UV Mapping	22
2.2.5 Retopology dan Optimisasi Aset	23
2.2.6 Perangkat Lunak Blender.....	23
2.2.7 Estetika Lingkungan Horor.....	24

2.2.8 Evaluasi.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Gambaran Umum Penelitian.....	27
3.2 Alur Penelitian	27
3.3 Pengumpulan Data	29
3.4 Analisis Kebutuhan	31
3.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	31
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	32
3.4.3 Analisis Aspek Produksi.....	33
3.5 Pra Produksi	34
3.5.1 Concept Art.....	34
3.5.2 Moodboard.....	36
3.6 Tahap Produksi	37
3.6.1 3D Modeling Base Mesh.....	37
3.6.2 Digital Sculpting.....	39
3.6.3 Retopology & UV Mapping	39
3.6.4 Texturing & Shading	40
3.6.5 Rigging & Animation	41
3.7 Tahap Pasca Produksi	41
3.7.1 Rendering.....	42
3.8 Evaluasi.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Produksi.....	44
4.1.1 Modeling Base Mesh	44
4.1.2 Digital Sculpting	46
4.1.3 Retopology & UV Mapping	47
4.1.4 Texturing & Shading	49
4.1.5 Implementasi Rigging & Animation	50
4.2 Tahap Pasca Produksi	51
4.2.1 Rendering.....	52
4.3 Pembahasan & Evaluasi.....	53

4.3.1 Evaluasi Kualitas Tekstur dan Penerapan Solusi.....	53
4.3.2 Uji Kelayakan Ahli	54
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59



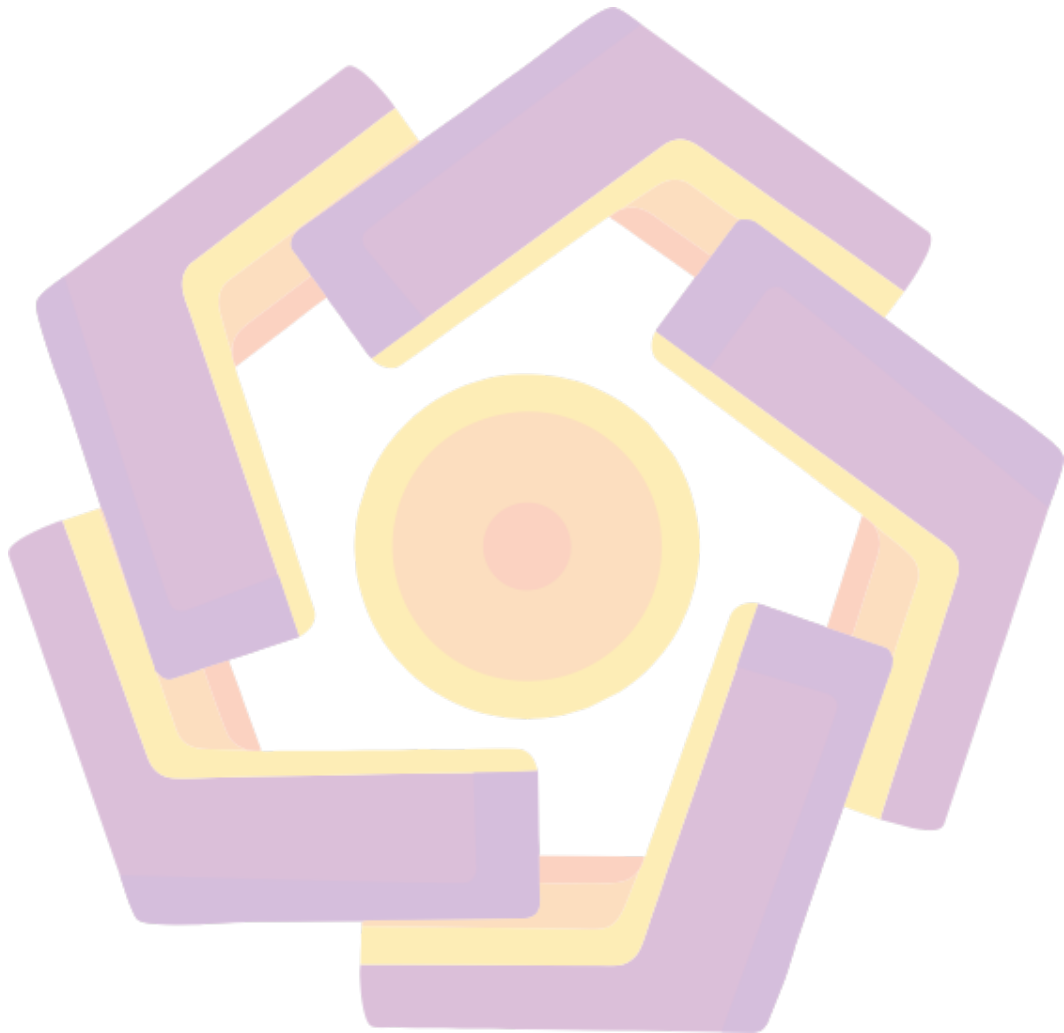
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2. 2 Tabel bobot nilai	25
Tabel 2. 3 Tabel Presentase Nilai	26
Tabel 3. 1 Kebutuhan <i>Hardware</i>	32
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan Software	32
Tabel 3. 3 Tabel Kebutuhan <i>Brainware</i>	33
Tabel 3. 4 Tabel Aspek Produksi	33
Tabel 4. 1 Uji Kelayakan Ahli.....	54
Tabel 4. 2 Tabel bobot nilai	55
Tabel 4. 3 Tabel Presentase Nilai	55

DAFTAR GAMBAR

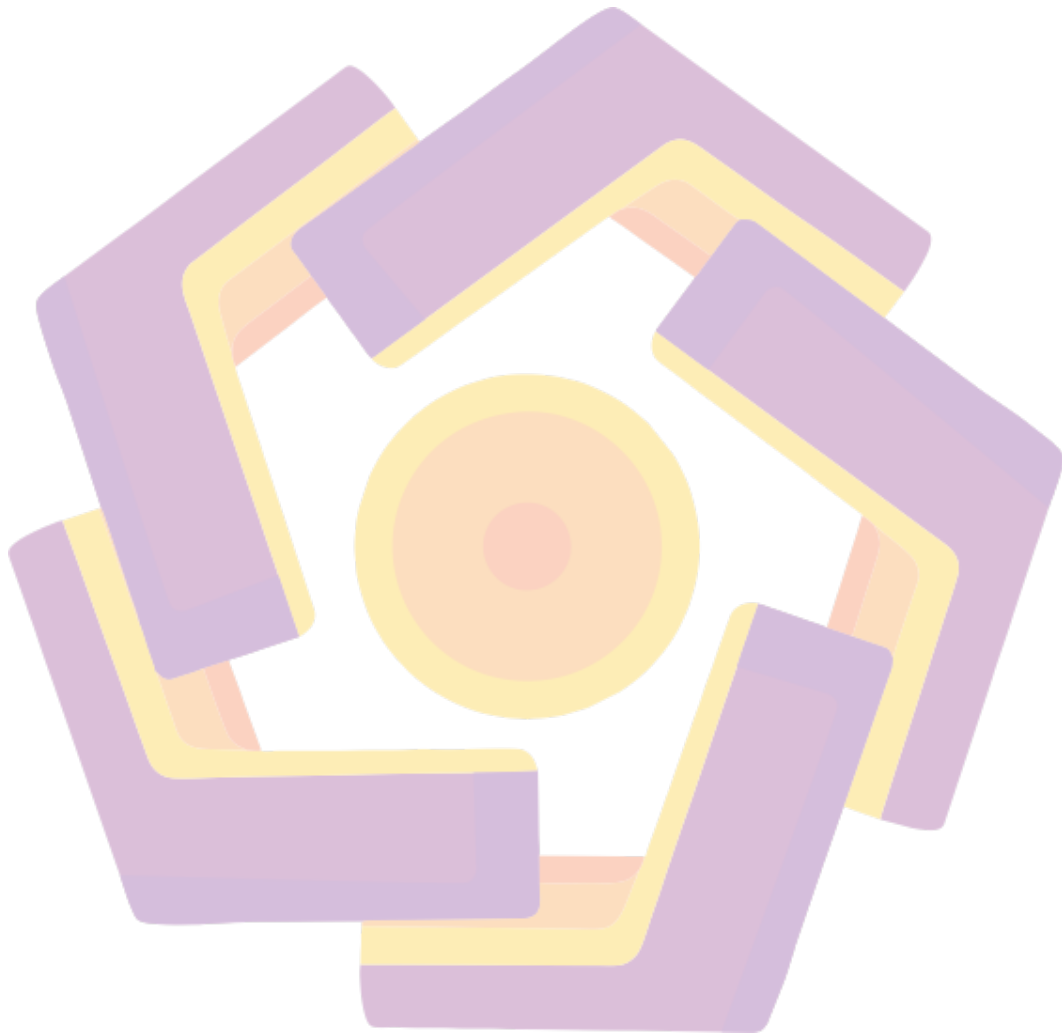
Gambar 2. 1 Contoh Polygonal Modeling 3D	21
Gambar 2. 2 Digital Sculpting	21
Gambar 2. 3 Texturing dan Material.....	22
Gambar 2. 4 UV Mapping	23
Gambar 2. 5 Retopology dan Optimisasi Aset.....	23
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	28
Gambar 3. 2 Gambar Karakter Ghost Rider	29
Gambar 3. 3 Referensi Visual Lingkungan The Conjuring 2013	30
Gambar 3. 4 Referensi Visual Deathbat.....	30
Gambar 3. 5 Sketsa Desain Karakter Iblis	35
Gambar 3. 6 Sketsa Desain Lingkungan Hutan	36
Gambar 3. 7 Potongan Storyboard.....	36
Gambar 3. 8 Moodboard GOD’S END HERE	37
Gambar 3. 9 Gambar Low Poly Karakter Iblis	38
Gambar 3. 10 Gambar Tulang Pohon	38
Gambar 3. 11 Gambar Proses Digital Sculpting Karakter	39
Gambar 3. 12 Hasil Retopology Karakter dan UV Mapping.....	40
Gambar 3. 13 Gambar Proses Manual Weight Painting dan Animasi.....	41
Gambar 3. 14 Panel Pengaturan Output Properties.....	42
Gambar 4. 1 Base Mesh Karakter (Kondisi Terpisah).....	44
Gambar 4. 2 Hasil Penggabungan Mesh Tubuh (Merged Topology).....	45
Gambar 4. 3 Base Mesh Aset Lingkungan (Pohon)	46
Gambar 4. 4 Hasil Digital Sculpting Karakter (Karakteristik Tajam)	47
Gambar 4. 5 Peningkatan Detail Geometri pada Proses Retopology	48
Gambar 4. 6 Layout UV Mapping	48
Gambar 4. 7 Hasil Texturing Karakter Menggunakan Teknik Stencil	49
Gambar 4. 8 Struktur Rigging pada Karakter	51
Gambar 4. 9 Hasil Uji Coba Pose dan Animasi Karakter.....	51
Gambar 4. 10 Hasil Render Karakter (Raw) dengan Alpha Channel	52

Gambar 4. 11 Perbandingan Visual pada Teknik Stencil dan Kerapian Image	
Texture	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Uji Kelayakan Cerita	61
Lampiran 2. Kuesioner Uji Kelayakan Ahli	64
Lampiran 3. Kartu Bukti Bimbingan Skripsi (Logbook).....	71

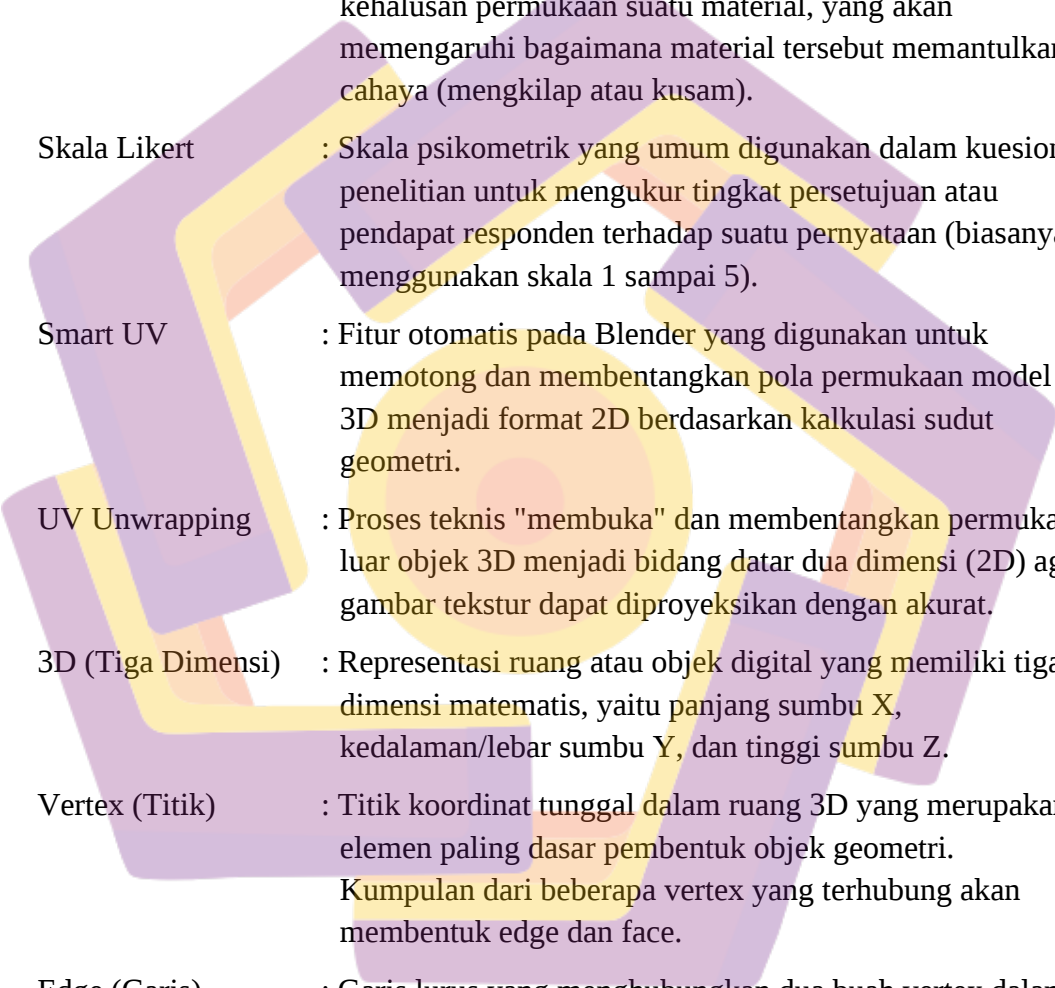


DAFTAR SINGKATAN DAN ISTILAH

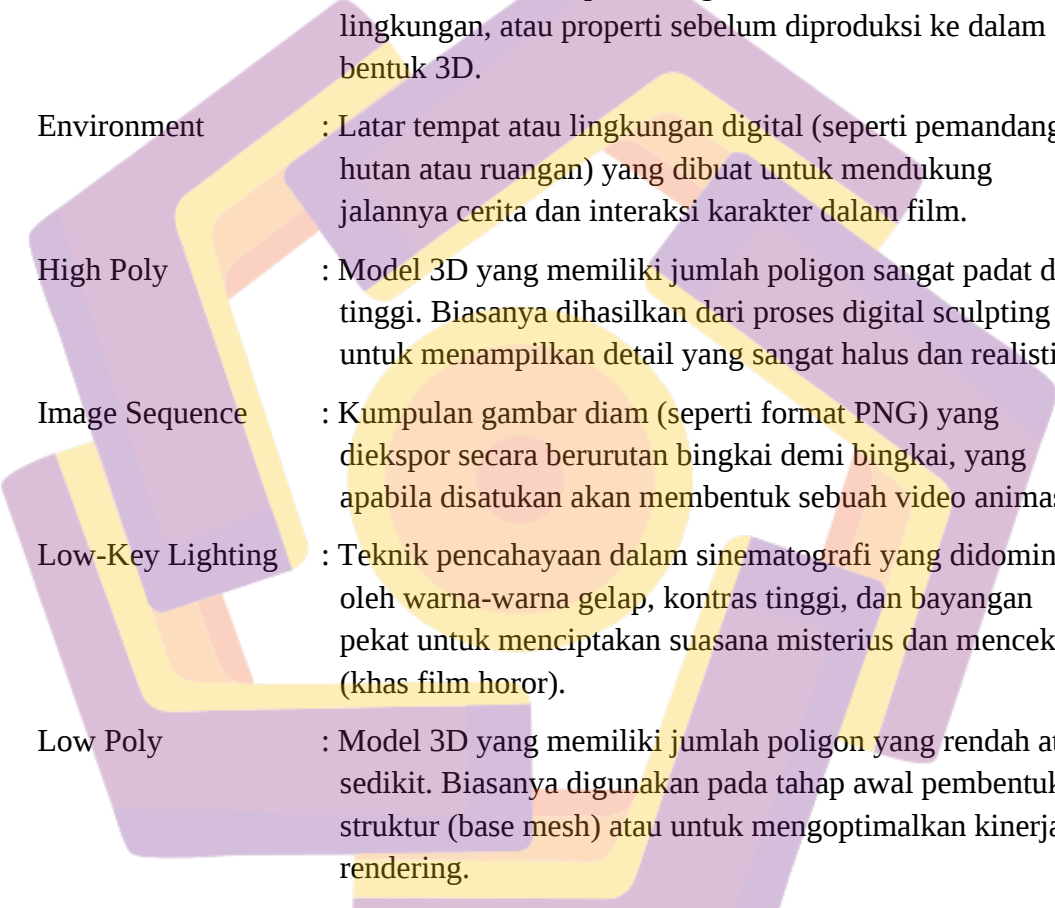
Amicta	: Ajang pameran gelar karya mahasiswa tahunan yang diselenggarakan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
CGI	: (Computer-Generated Imagery) Penciptaan gambar atau efek visual, baik diam maupun bergerak, yang sepenuhnya dihasilkan melalui perangkat lunak komputer.
Compositing	: Tahap pascaproduksi di mana berbagai elemen visual dari sumber yang berbeda (seperti rekaman video asli dan render aset 3D) digabungkan menjadi satu kesatuan gambar yang utuh dan menyatu.
Eksorsisme	: Ritual atau praktik spiritual untuk mengusir entitas jahat (seperti iblis atau roh) dari seseorang atau suatu tempat.
FIK	: Singkatan dari Fakultas Ilmu Komputer.
Footage	: Rekaman video asli atau data visual mentah yang diambil langsung menggunakan kamera di lapangan sebelum melalui proses penyuntingan atau penambahan efek visual.
Hyperreality	: Suatu kondisi visual di mana batas antara dunia nyata dan dunia simulasi (virtual) menjadi kabur, sehingga objek digital terlihat seolah-olah benar-benar ada di dunia nyata.
Imersif	: Sensasi atau efek yang membuat penonton merasa seolah-olah sepenuhnya terlibat, masuk, atau berada di dalam lingkungan cerita maupun visual film.
Live-action	: Pembuatan film atau rekaman video yang menggunakan aktor manusia nyata, properti fisik, dan latar tempat asli yang direkam langsung oleh kamera.
Physics Simulation	: (Simulasi Fisika) Fitur dalam perangkat lunak 3D yang digunakan untuk meniru hukum fisika dunia nyata pada objek digital, seperti simulasi gravitasi, benturan, atau pergerakan kain.
VFX (Visual Effects)	: Proses penciptaan, manipulasi, atau penambahan efek visual pada rekaman live-action yang tidak dapat dilakukan secara langsung saat proses syuting di lapangan.



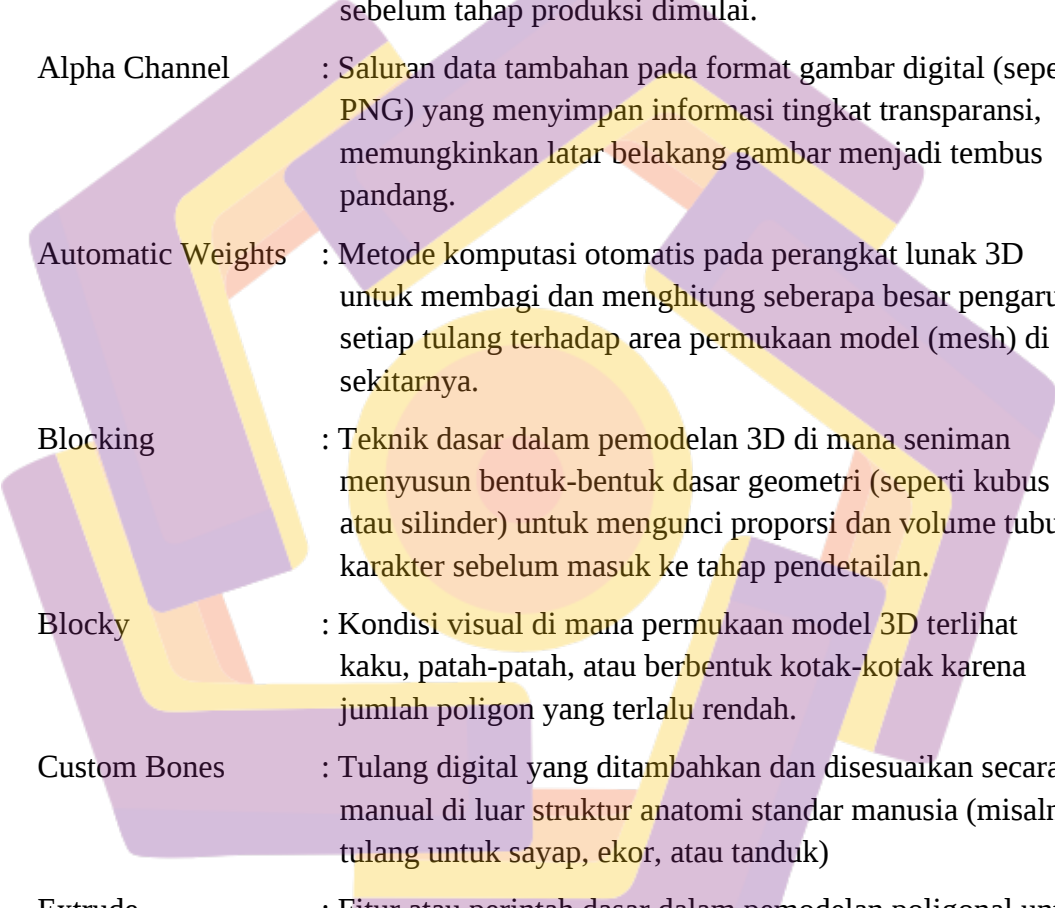
Albedo	: Peta tekstur yang merepresentasikan warna dasar murni dari sebuah material tanpa adanya pengaruh bayangan atau sorotan cahaya.
Artifacts	: (Cacat Visual) Kesalahan atau anomali visual pada grafis komputer yang tidak diinginkan, biasanya muncul akibat kesalahan topologi, pemetaan tekstur, atau proses rendering.
Creature Design	: Proses perancangan visual karakter makhluk fiksi buatan (seperti monster, alien, atau entitas supranatural) untuk kebutuhan produksi.
Decimate Geometry	: Proses optimisasi dengan cara mengurangi jumlah poligon pada sebuah model 3D untuk meringankan kinerja komputasi tanpa merusak bentuk aslinya secara signifikan.
Eevee	: Mesin komputasi gambar (render engine) bawaan Blender yang mampu memproses pencahayaan dan material secara real-time (waktu nyata).
Hard-Surface	: Kategori pemodelan 3D yang berfokus pada benda-benda padat bersudut tegas buatan manusia atau mesin (seperti robot, kendaraan, atau senjata), berlawanan dengan objek organik.
Normal Map	: Jenis pemetaan tekstur yang digunakan untuk menciptakan ilusi kedalaman atau detail tonjolan pada permukaan objek 3D tanpa perlu menambah jumlah poligon.
Open-Source	: Perangkat lunak (seperti Blender) yang kode sumbernya terbuka, sehingga dapat diakses, digunakan, dan didistribusikan secara bebas tanpa biaya lisensi.
Particle Effects	: Sistem simulasi dalam perangkat lunak 3D yang digunakan untuk menciptakan elemen dalam jumlah banyak dan dinamis, seperti debu, asap, api, atau rambut.
PBR	: Physically Based Rendering atau Pendekatan dalam pembuatan material dan rendering yang secara akurat mensimulasikan aliran cahaya dan interaksinya dengan berbagai jenis permukaan benda sesuai hukum fisika dunia nyata.
Primitives	: Bentuk-bentuk dasar geometri 3D yang disediakan oleh perangkat lunak (seperti kubus, bola, tabung) yang



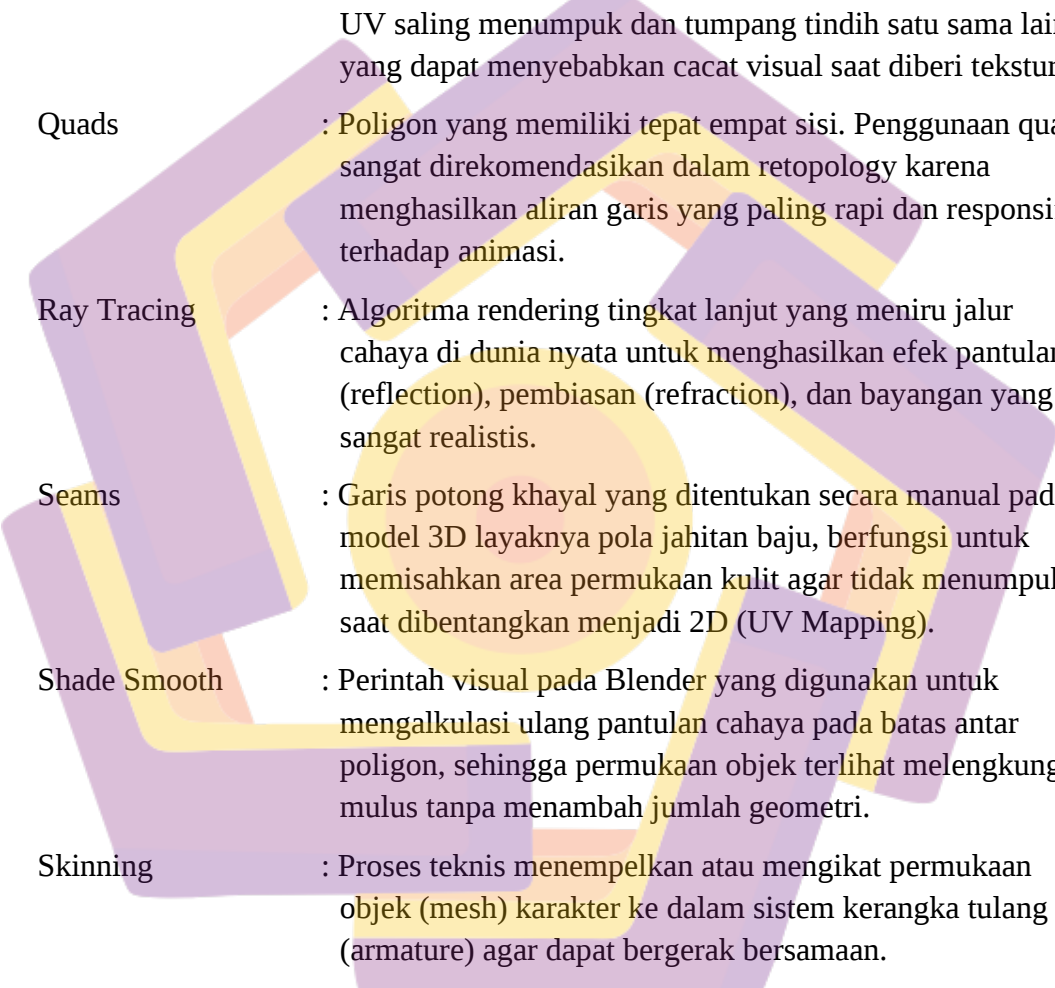
	digunakan sebagai titik awal (blok bangunan) dalam proses modeling.
Principled BSDF	: Simpul (node) material utama pada Blender yang menggabungkan berbagai parameter Physically Based Rendering ke dalam satu antarmuka yang mudah digunakan.
Roughness	: Parameter tekstur yang menentukan tingkat kekasaran atau kehalusan permukaan suatu material, yang akan memengaruhi bagaimana material tersebut memantulkan cahaya (mengkilap atau kusam).
Skala Likert	: Skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner penelitian untuk mengukur tingkat persetujuan atau pendapat responden terhadap suatu pernyataan (biasanya menggunakan skala 1 sampai 5).
Smart UV	: Fitur otomatis pada Blender yang digunakan untuk memotong dan membentangkan pola permukaan model 3D menjadi format 2D berdasarkan kalkulasi sudut geometri.
UV Unwrapping	: Proses teknis "membuka" dan membentangkan permukaan luar objek 3D menjadi bidang datar dua dimensi (2D) agar gambar tekstur dapat diproyeksikan dengan akurat.
3D (Tiga Dimensi)	: Representasi ruang atau objek digital yang memiliki tiga dimensi matematis, yaitu panjang sumbu X, kedalaman/lebar sumbu Y, dan tinggi sumbu Z.
Vertex (Titik)	: Titik koordinat tunggal dalam ruang 3D yang merupakan elemen paling dasar pembentuk objek geometri. Kumpulan dari beberapa vertex yang terhubung akan membentuk edge dan face.
Edge (Garis)	: Garis lurus yang menghubungkan dua buah vertex dalam pemodelan poligonal. Edge berfungsi untuk membentuk kerangka (wireframe) dari sebuah objek.
Face	: (Bidang / Poligon) Permukaan datar yang terbentuk oleh tiga atau lebih edge yang saling tertutup. Kumpulan dari face inilah yang membentuk kulit atau permukaan solid dari sebuah objek 3D yang bisa diberi tekstur dan warna.



Armature	: Struktur tulang digital (kerangka) yang dirancang di dalam perangkat lunak 3D untuk menggerakkan atau menganimasikan model karakter.
Camera Angle	: Titik pandang atau posisi penempatan kamera virtual dalam merekam sebuah adegan untuk menciptakan efek psikologis atau komposisi visual tertentu.
Concept Art	: Ilustrasi atau gambar sketsa awal yang digunakan sebagai acuan dasar dalam perancangan desain visual karakter, lingkungan, atau properti sebelum diproduksi ke dalam bentuk 3D.
Environment	: Latar tempat atau lingkungan digital (seperti pemandangan hutan atau ruangan) yang dibuat untuk mendukung jalannya cerita dan interaksi karakter dalam film.
High Poly	: Model 3D yang memiliki jumlah poligon sangat padat dan tinggi. Biasanya dihasilkan dari proses digital sculpting untuk menampilkan detail yang sangat halus dan realistis.
Image Sequence	: Kumpulan gambar diam (seperti format PNG) yang diekspor secara berurutan bingkai demi bingkai, yang apabila disatukan akan membentuk sebuah video animasi.
Low-Key Lighting	: Teknik pencahayaan dalam sinematografi yang didominasi oleh warna-warna gelap, kontras tinggi, dan bayangan pekat untuk menciptakan suasana misterius dan mencekam (khas film horor).
Low Poly	: Model 3D yang memiliki jumlah poligon yang rendah atau sedikit. Biasanya digunakan pada tahap awal pembentukan struktur (base mesh) atau untuk mengoptimalkan kinerja rendering.
Moodboard	: Papan visual atau kolase yang berisi kumpulan gambar referensi, palet warna, dan pencahayaan yang digunakan sebagai panduan untuk menentukan gaya visual dan atmosfer (mood) suatu karya.
Procedural Shading	: Teknik pembuatan material dan tekstur menggunakan perhitungan algoritma matematika di dalam perangkat lunak (melalui sistem node), sehingga polanya bisa diubah kapan saja tanpa memerlukan gambar dari luar.



Skin Modifier	: Fitur otomatis (modifier) pada Blender yang digunakan untuk membungkus struktur garis dasar (vertex dan edge) menjadi objek geometri 3D yang memiliki ketebalan atau volume, sangat efisien untuk membuat objek organik seperti ranting pohon.
Storyboard	: Papan cerita berupa sketsa gambar panel yang disusun berurutan sesuai dengan naskah untuk memvisualisasikan adegan, pergerakan karakter, dan komposisi kamera sebelum tahap produksi dimulai.
Alpha Channel	: Saluran data tambahan pada format gambar digital (seperti PNG) yang menyimpan informasi tingkat transparansi, memungkinkan latar belakang gambar menjadi tembus pandang.
Automatic Weights	: Metode komputasi otomatis pada perangkat lunak 3D untuk membagi dan menghitung seberapa besar pengaruh setiap tulang terhadap area permukaan model (mesh) di sekitarnya.
Blocking	: Teknik dasar dalam pemodelan 3D di mana seniman menyusun bentuk-bentuk dasar geometri (seperti kubus atau silinder) untuk mengunci proporsi dan volume tubuh karakter sebelum masuk ke tahap pendetailan.
Blocky	: Kondisi visual di mana permukaan model 3D terlihat kaku, patah-patah, atau berbentuk kotak-kotak karena jumlah poligon yang terlalu rendah.
Custom Bones	: Tulang digital yang ditambahkan dan disesuaikan secara manual di luar struktur anatomi standar manusia (misalnya tulang untuk sayap, ekor, atau tanduk)
Extrude	: Fitur atau perintah dasar dalam pemodelan poligonal untuk menarik keluar, memperluas, atau menduplikasi vertex, edge, atau face guna membentuk geometri baru.
Facets	: Permukaan datar individual pada setiap poligon yang akan terlihat jelas dan kaku jika model tidak diberikan efek penghalusan permukaan (smoothing).



Make Face	: Perintah dalam perangkat lunak 3D untuk menciptakan atau menutup permukaan bidang baru dari kumpulan titik (vertex) atau garis (edge) yang sedang diseleksi.
Masking	: Teknik pemotongan, penyeleksian, atau penyembunyian area tertentu pada sebuah gambar atau video dalam proses penyuntingan pascaproduksi.
Overlapping	: Kondisi kesalahan teknis di mana area poligon atau peta UV saling menumpuk dan tumpang tindih satu sama lain, yang dapat menyebabkan cacat visual saat diberi tekstur.
Quads	: Poligon yang memiliki tepat empat sisi. Penggunaan quads sangat direkomendasikan dalam retopology karena menghasilkan aliran garis yang paling rapi dan responsif terhadap animasi.
Ray Tracing	: Algoritma rendering tingkat lanjut yang meniru jalur cahaya di dunia nyata untuk menghasilkan efek pantulan (reflection), pembiasan (refraction), dan bayangan yang sangat realistis.
Seams	: Garis potong khayal yang ditentukan secara manual pada model 3D layaknya pola jahitan baju, berfungsi untuk memisahkan area permukaan kulit agar tidak menumpuk saat dibentangkan menjadi 2D (UV Mapping).
Shade Smooth	: Perintah visual pada Blender yang digunakan untuk mengalkulasi ulang pantulan cahaya pada batas antar poligon, sehingga permukaan objek terlihat melengkung mulus tanpa menambah jumlah geometri.
Skinning	: Proses teknis menempelkan atau mengikat permukaan objek (mesh) karakter ke dalam sistem kerangka tulang (armature) agar dapat bergerak bersamaan.
Specular	: Parameter pada material 3D yang mengatur intensitas dan ketajaman pantulan cahaya langsung, sering digunakan untuk membuat objek terlihat mengilap, basah, atau berminyak.
Subdivision Surface	: Fitur pengubah (modifier) yang secara otomatis membelah poligon menjadi bagian yang lebih kecil dan memperhalusnya, menciptakan permukaan objek yang lebih melengkung dan organik tanpa merusak struktur aslinya.

- Texture Paint : Mode kerja khusus di Blender yang memungkinkan pengguna untuk melukis warna atau tekstur secara langsung ke atas permukaan model 3D layaknya menggunakan kuas dan kanvas.
- Viewport : Jendela tampilan ruang kerja utama pada perangkat lunak 3D tempat pengguna melihat, memanipulasi, dan berinteraksi langsung dengan objek dari berbagai sudut pandang
- Uncanny Valley : rasa merinding atau ngeri saat melihat sesuatu (seperti karakter 3D atau robot) yang wujudnya *sangat mirip* manusia, tapi ada *detail* atau gerakan yang janggal dan kaku.



INTISARI

Dalam produksi film, teknik modeling 3D memiliki peran penting dalam menciptakan elemen digital yang realistis untuk mendukung proses penceritaan visual. Modeling 3D merupakan teknik yang digunakan untuk merancang dan membangun objek, karakter, serta lingkungan digital yang tidak dapat dibuat secara langsung pada proses pengambilan gambar.

Gods End Here adalah proyek film pendek berdurasi sembilan menit yang dibuat untuk memenuhi mata kuliah Gelar Karya Mahasiswa atau Exhibition Amicta FIK-2025. Film mengisahkan tentang Pastor Mikael, seorang pendeta yang datang untuk melakukan eksorsisme di rumah Arman setelah terdengar teriakan misterius. Namun, ritual tersebut justru mengungkap kebenaran mengerikan bahwa Pastor Mikael sendiri merupakan bagian dari pemanggilan iblis sejati.

Dalam proyek ini, teknik modeling 3D diterapkan untuk membuat seluruh aset digital yang digunakan dalam film, termasuk karakter Horor, lingkungan, serta objek pendukung yang memperkuat suasana horor. Proses modeling menggunakan perangkat lunak Blender sebagai software utama dalam membangun bentuk 3D, penerapan material, serta pencahayaan.

Tujuan dari proyek ini adalah untuk memperkuat tampilan visual dan kualitas sinematik film melalui aset 3D yang detail dan ekspresif. Diharapkan penerapan teknik modeling 3D ini dapat mendukung penceritaan, menambah kedalaman visual, serta menciptakan atmosfer horor yang lebih kuat di setiap adegan film.

Kata kunci: Modeling 3D, Blender, Film Pendek, Visualisasi Horor, *Gods End Here*

ABSTRACT

In film production, 3D modeling plays an important role in creating realistic digital elements that support the visual storytelling process. 3D modeling is a technique used to design and build digital objects, characters, and environments that cannot be created directly during filming.

Gods End Here is a nine-minute short film that tells the story of Father Mikael, a priest who comes to perform an exorcism in Arman's house after strange screams are heard. However, the ritual reveals a terrifying truth—Father Mikael himself is part of a demonic summoning.

In this project, the 3D modeling technique is implemented to create all digital assets used in the film, including the character “Horo,” the environment, and supporting objects that enhance the horror atmosphere. The modeling process uses Blender as the main software for building 3D forms, applying materials, and adding lighting effects.

The goal of this project is to strengthen the visual appearance and cinematic quality of the film through detailed and expressive 3D assets. It is expected that the implementation of 3D modeling can support storytelling, increase visual depth, and create a more intense horror atmosphere throughout the film.

Keyword: 3D Modeling, Blender, Short Film, Horror Visualization, *Gods End Here*