

**PEMBAHASAN MODELLING 3D KARAKTER MONSTER BATU PADA
SCENE “SUMMON MONSTER BATU”**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

IMMANUEL EZRA ANDRE SETIAWAN

22.60.0149

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBAHASAN MODELLING 3D KARAKTER MONSTER BATU PADA
SCENE “SUMMON MONSTER BATU”**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

IMMANUEL EZRA ANDRE SETIAWAN

22.60.0149

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

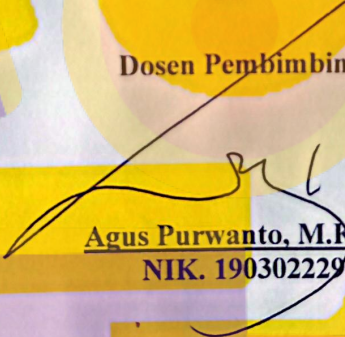
**PEMBAHASAN MODELLING 3D KARAKTER MONSTER BATU PADA
SCENE "SUMMON MONSTER BATU"**

yang disusun dan diajukan oleh

IMMANUEL EZRA ANDRE SETIAWAN
22.60.0149

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2026

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN MODELLING 3D KARAKTER MONSTER BATU PADA
SCENE “SUMMON MONSTER BATU”**

yang disusun dan diajukan oleh
IMMANUEL EZRA ANDRE SETIAWAN
22.60.0149

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Muhammad Misbahul Munir, M.Kom
NIK. 190302497

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Immanuel Ezra Andre Setiawan
NIM : 22.60.0149

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN MODELLING 3D KARAKTER MONSTER BATU PADA SCENE "SUMMON MONSTER BATU"

Dosen Pembimbing : Agus 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 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, 24 Februari 2026

Yang Menyatakan,


Immanuel Ezra Andre Setiawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, Allah Tritunggal Yang Maha Kudus, oleh karena Pertolongan Nya, Kasih Nya dan Penyertaan Nya, Penulis pada akhirnya telah menyelesaikan Skripsi Non Reguler dengan Judul **PEMBAHASAN MODELLING 3D KARAKTER MONSTER BATU PADA SCENE “SUMMON MONSTER BATU”** sebagai salah satu syarat untuk memenuhi Kelulusan dan Pencapaian derajat Sarjana.

Pada kesempatan kali ini, Penulis juga mengucapkan Rasa Terimakasih kepada Beberapa Pihak yang telah mendukung dan membantu saya dalam mengerjakan dan menyusun Skripsi Non Reguler ini.

Penulis sampaikan Terimakasih kepada:

1. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, S.Kom, [A.Md.](#) Selaku Dosen Pembimbing saya dan Kaprodi Teknologi Informasi yang telah membimbing, memantau dan mengarahkan Penulis dalam mengerjakan Skripsi, sehingga Penulis telah menyelesaikan Skripsi ini.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku Wakil Rektor 1 Bidang Akademik yang telah memberikan masukan pada Penulis sebagai pertimbangan dalam memasuki Mata Kuliah Konsentrasi 3D pada saat akhir Semester 3.
4. Prof. Dr. Kusri, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Segenap Dosen dari Semester 1 hingga Semester akhir yang telah mengajar saya dan memberikan ilmu pada saya selama perkuliahan.
6. Segenap Staff Universitas Amikom yang telah membantu saya selama Perkuliahan.
7. Seluruh Tim CV Parama yang telah berperan membantu saya dan mengembangkan Project Magang Artist.
8. Mentor saya yang telah membantu saya dalam memberikan arahan dan masukan perkembangan Project Magang Artist.

9. Ayah dan Ibu, beserta Adik saya yang telah memberikan dukungan Moral & Doa serta bantuan pada Penulis.

10. Keluarga Besar saya: Om, Tante dan lainnya yang telah memberikan dukungan saya mengerjakan Skripsi dalam dukungan Doa.

11. Teman-teman kampus: Olga, Vicky, Andro, Aldy, dan semua teman-teman Penulis dari BCIT yang telah bersama-sama ikut berjuang dalam melewati pengerjaan Skripsi dan memberi semangat satu sama lain.

12. Kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung saya dalam kelancaran pengerjaan Skripsi maupun Project Magang Artist dalam bentuk Materi maupun Moral.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, Saran atau Kritik mengenai Karya Skripsi ini diperlukan oleh Penulis. Agar bisa menjadi bahan Evaluasi bagi Penulis untuk menulis Karya ilmiah selanjutnya di hari kedepan. Kiranya Skripsi ini bisa menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi Anda yang sedang membaca Skripsi ini. Terimakasih.

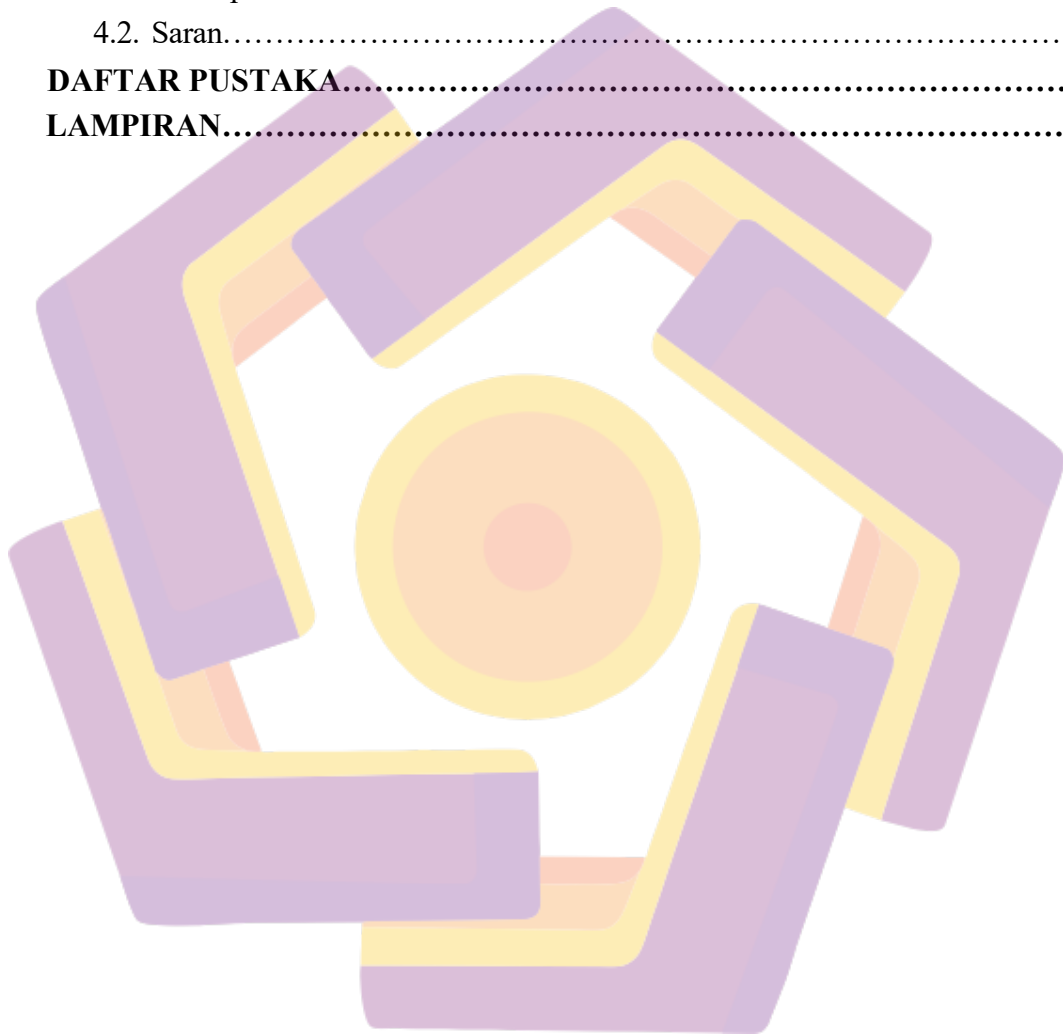
Yogyakarta 23 Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

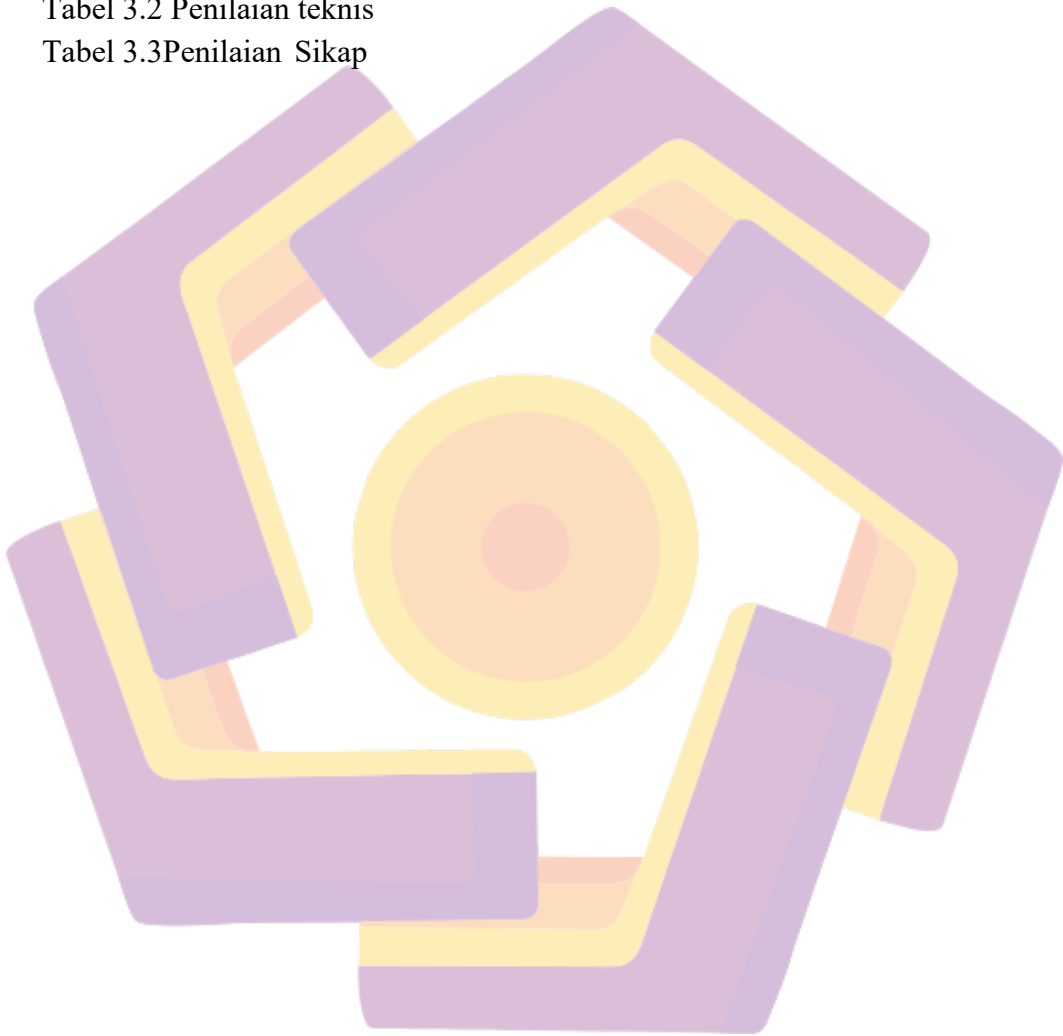
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	4
KATA PENGANTAR.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	8
DAFTAR GAMBAR.....	9
INTISARI.....	10
ABSTRACT.....	11
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	1
1.3. Batasan Masalah.....	1
1.4. Tujuan Penelitian.....	1
BAB II	
TEORI DAN ANALISIS.....	2
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	2
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	2
2.2.1. Brief Produksi.....	2
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	2
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	2
2.3.1. Aspek Kreatif.....	2
2.3.2. Aspek Teknis.....	2
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	3
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	3
2.4.2. Naskah dan Storyboard.....	3
2.4.3. Desain.....	3
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	4
3.1. Produksi Atau Pasca Produksi.....	4

3.1.1. Pembuatan Bahan.....	4
3.1.2. Produksi Visual.....	4
3.1.3. Pasca Produksi.....	4
3.2. Evaluasi.....	4
BAB IV	
PENUTUP.....	5
4.1. Kesimpulan.....	5
4.2. Saran.....	5
DAFTAR PUSTAKA.....	6
LAMPIRAN.....	7



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware)	11
Tabel 2.2 Spesifikasi Perangkat Lunak(Software)	11
Tabel 3.1 Tabel Indeks	49
Tabel 3.2 Penilaian teknis	49
Tabel 3.3 Penilaian Sikap	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Primitive Modeling	5
Gambar 2.2 Polygon Modelling	6
Gambar 2.3 Nurbs Modelling	7
Gambar 2.4 Golem Kristal BoboiBoy	9
Gambar 2.5 Golem Tanah BoboiBoy Gempa	9
Gambar 2.6 Naskah Project	15
Gambar 2.7 Naskah Project	15
Gambar 2.8 StoryBoard	16
Gambar 2.9 StoryBoard	16
Gambar 2.10 Desain karakter Monster Batu	17
Gambar 3.1 Model 3D dasar berbentuk Kubus / Cube	18
Gambar 3.2 Breakdown Karakter sebagai acuan Pemodelan	19
Gambar 3.3 Desain Kaki Monster	20
Gambar 3.4 Teknik Face Translation	21
Gambar 3.5 Proses Modelling 3D Kaki Monster	21
Gambar 3.6 Objek 3D di tengah gambar desain batuan	22
Gambar 3.7 Tampilan Vertex Context Menu dan menu Subdivide	23
Gambar 3.8 Panel pengaturan Subdivide	23
Gambar 3.9 Toolbar Toggle X-Ray	24
Gambar 3.10 Proses Pemodelan Batu Bagian Paha	24
Gambar 3.11 Penggunaan Subdivide dalam proses Modeling	25
Gambar 3.12 Penambahan Vertex dan Garis Edge baru	26
Gambar 3.13 Mode 'On Cage'	27
Gambar 3.14 Mengaktifkan Setelan Enable Axis Mirror bagian X	28
Gambar 3.15 Menu Separate dan Opsi By Loose Part	28
Gambar 3.16 Proses Modeling Batuan Bagian Lengan Bawah	29
Gambar 3.17 Proses Penambahan Edge barudengan Tools Knife	30
Gambar 3.18 Tool dan Teknik Subdivide	30
Gambar 3.19 Objek Mesh 3D yang sudah di Subdivide	31
Gambar 3.20 Teknik Extrude pada Objek Mesh 3D	31
Gambar 3.21 Pengaturan Objek Mesh Cylinder menjadi Oktagonal Mesh	32

Gambar 3.22 Proses penambahan Garis Edge barudengan Tool Knife	32
Gambar 3.23 Objek Mesh Oktagonal yangberlubang	33
Gambar 3.24 Proses penyambungan Edge dengan Bridge Edge Loops	33
Gambar 3.25 Lokasi Edit Mode dan Vertex Selection Mode	34
Gambar 3.26 Proses Mengubah posisi Vertex sebagai proses Modeling	35
Gambar 3.27 Proses Loop Cuts Telapak Tangan	36
Gambar 3.28 Proses Bevel pada Telapak Tangan	36
Gambar 3.29 Penambahan Garis / Edge baru	37
Gambar 3.30 Penambahan Bevel pada Objek	38
Gambar 3.31 Bentuk Objek Mesh 3D Jariberbentuk Cembung	38
Gambar 3.32 Proses Pemodelan Polygon	39
Gambar 3.33 Pemodelan Polygon dengan memodifikasi Posisi Vertex	39
Gambar 3.34 Node pada TopBar Shading	40
Gambar 3.35 Penyambungan beberapa Node	41
Gambar 3.36 Rangkaian Node yang sudah tersambung	41
Gambar 3.37 Node Color Ramp yang Kedua	42
Gambar 3.38 Menu Add On	43
Gambar 3.39 Opsi Apply All Transform	44
Gambar 3.40 Menu Rigify Meta-Rig Humanpada menu Armature di Add	45
Gambar 3.41 Proses Edit Bone atau tulang Meta-Rig	45
Gambar 3.42 Panel Objek Data Properties (gambar orang) dan Rigify	46
Gambar 3.43 proses Uji Coba gerakan Karakter	47
Gambar 3.44 Perbaikan Rig dengan teknik Weight Paint	48

INTISARI

Penelitian ini membahas Teknik Pemodelan Karakter 3D dengan menggunakan Teknik Pemodelan Polygon pada Pemodelan Karakter “Summon Monster Batu” pada Film “*Battle Park*”, diikuti dengan Texturing dan pemberian Rigging Pada Karakter. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Bagaimana teknik Pemodelan Polygon pada Pemodelan Karakter 3D Summon Monster Batu diterapkan, beserta pemberian Texturing serta Rigging animasi pada Karakter diterapkan. Hal ini ditujukan untuk memenuhi Tugas mata kuliah Skripsi dalam rangka memenuhi syarat mencapai derajat Sarjana Teknologi Informasi. Proses Penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan Pemodelan Karakter 3D Monster Batu di Software 3D bernama Blender. Pada saat proses Modeling, penggunaan Teknik Polygon diterapkan dengan cara mengatur posisi Polygon serta menambahkan Jumlah Polygon pada Topology Objek Model sesuai kebutuhan. Penggunaan atau penerapan Teknik Polygon pada Modeling 3D Karakter Summon Monster batu dilakukan untuk menghasilkan Karakter Monster dengan karakteristik bentuk badan yang kaku, zig-zag, dan runcing, sesuai kebutuhan Produksi dan Konsep desain itu sendiri. Proses selanjutnya adalah pemberian Texturing berupa Texture Batu dan Shader 2D pada Objek Karakter Monster batu untuk memberikan effect Lighting dan Shading 2D pada Karakter, dan Rigging Modify dengan tipe Metahuman untuk Rigging pada Karakter Monster Batu.

Kata kunci: Pemodelan Karakter 3D, Teknik Polygon, Karakter Monster Batu, Texturing, Shader 2D, Rigging, Modify, Metahuman, Teknik Pemodelan, 3D

ABSTRACT

This research discusses 3D Character Modeling Techniques using Polygon Modeling Techniques in Modeling the Character "Summon Monster Batu" in the Film "Battle Park", followed by Texturing and Rigging on the Character. This research was conducted to find out how the Polygon Modeling technique in Modeling the 3D Character Summon Monster Batu is applied, along with Texturing and Rigging animation on the Character is applied. This is intended to fulfill the Thesis course assignment in order to fulfill the requirements to achieve a Bachelor of Information Technology degree. This research process was carried out by modeling the 3D Character of Monster Batu in 3D Software called Blender. During the Modeling process, the use of Polygon Techniques is applied by adjusting the position of Polygons and adding the Number of Polygons to the Topology of the Model Object as needed. The use or application of Polygon Techniques in 3D Modeling the Character Summon Monster Batu is done to produce Monster Characters with the characteristics of a rigid, zigzag, and pointed body shape, according to the needs of Production and the design concept itself. The next process is to provide Texturing in the form of Stone Texture and 2D Shader on the Stone Monster Character Object to provide 2D Lighting and Shading effects on the Character and Rigging Modify with the Metahuman type for Rigging on the Stone Monster Character.

Keywords: *3D Character Modeling, Polygon Technique, Rock Monster Character, Texturing, 2D Shader, Rigging, Modify, Metahuman, Modeling Technique, 3D*