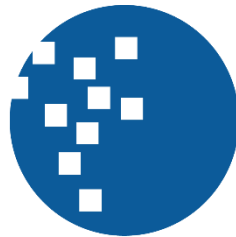


PERANCANGAN 3D SET DAN PROPERTI DALAM PROYEK

GAME “DARMA” DI ANOMAN STUDIO



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

ANDREW

00000027428

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

PERANCANGAN 3D SET DAN PROPERTI DALAM PROYEK

GAME “DARMA” DI ANOMAN STUDIO



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

ANDREW

00000027428

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Andrew

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027428

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

“PERANCANGAN 3D SET DAN PROPERTI DALAM PROYEK *GAME DARMA* DI ANOMAN STUDIO”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 7 Januari 2022



Andrew

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi penciptaan dengan judul
“PERANCANGAN 3D SET DAN PROPERTI DALAM PROYEK *GAME*
DARMA DI ANOMASN STUDIO”

Oleh
Nama : Andrew
NIM : 00000027428
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Selasa, 18 Januari 2022
Pukul 13.15 s/d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Digitally signed by
Matheus Prayogo
Date: 2022.02.01
15:49:47 +07'00'


Matheus Prayogo, S.Sn.M.Ds
0318049102

Penguji


Digitally signed
by Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2022.01.30
21:22:55 +07'00'

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
0308089101

Pembimbing


Digitally signed
by Christian
Aditya
Date: 2022.01.25
11:34:28 +07'00'
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.
0303019102

Ketua Program Studi Film

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Andrew

NIM : 00000027428

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/~~Laporan Magang~~ (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PERANCANGAN 3D SET DAN PROPERTI DALAM PROYEK *GAME DARMA* DI ANOMAN STUDIO”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 7 Januari 2022

Yang menyatakan,



Andrew

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Perancangan 3D Set dan Properti dalam Proyek *Game Darma* di Anoman Studio” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan Made Wira Aditya
6. Orang Tua, keluarga, dan sahabat penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 7 Januari 2022



Andrew

PERANCANGAN 3D SET DAN PROPERTI DALAM PROYEK

GAME “DARMA” DI ANOMAN STUDIO

Andrew

ABSTRAK

Game digital pertama yang dibuat secara 2D seiring berkembangnya zaman mulai berkembang menjadi *game* 3D. Pembuatan *game* tidak hanya berfokus pada tokoh, tetapi *environment* untuk mendukung tokoh juga harus diperhatikan. Perancangan suatu *environment* akan sangat bergantung pada set dan properti. Penggunaan set dan properti yang sesuai akan memberikan dampak yang sangat signifikan dalam memberikan informasi kepada para pemain. Terdapat beberapa tahapan sebelum menjadi sebuah 3D set dan properti. Tahapan yang harus dilalui adalah *Modelling*, *UV Unwrapping*, dan *Texturing*. Karya yang diciptakan oleh penulis berupa 3D set dan properti untuk proyek *game* 3D *Darma*. Properti yang diciptakan penulis berupa properti untuk *environment* pedesaan di mana tokoh akan berinteraksi di dalam *game Darma*. Penulis menggunakan metode secara kualitatif dengan mencari referensi dan studi literatur sebagai dasar untuk membuat model 3D. Karya properti yang dibuat penulis mengacu pada beberapa teori mengenai *environment*, 3D *concept*, material dan *texture*, serta set dan properti. Berdasarkan teori yang sudah ada, penulis berhasil menciptakan 3D set dan properti sesuai dengan konsep dari proyek *game Darma*. Oleh karena itu, penulis menjelaskan bagaimana proses perancangan 3D set dan properti dalam proyek *game Darma*.

Kata kunci: 3D Set dan Properti, 3D *Concept Art*, Material dan *Texture*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PROCESS ON MAKING 3D SETS AND PROPERTIES IN THE
“DARMA” GAME PROJECT AT ANOMAN STUDIO**

Andrew

ABSTRACT

The first digital game that was created in 2D over time began to develop into a 3D game. Making the game not only focuses on the characters, but the environment to support the characters must also be considered. The design of an environment will depend heavily on sets and properties. The use of appropriate sets and properties will have a very significant impact in providing information to players. There are several stages before making a 3D sets and properties. The stages that must be passed are Modelling, UV Unwrapping, and Texturing. The work created by the author is in the form of 3D sets and properties for the Darma 3D game project. The property created by the author is a property for a rural environment where the characters will interact in the Darma game. The author uses a qualitative method by looking for references and literature studies as the basis for making 3D models. The property works made by the author refer to several theories regarding the environment, 3D concepts, materials and textures, as well as sets and properties. Based on the existing theory, the author succeeded in creating a 3D sets and properties according to the concept of the Darma game project. Therefore, the author explains how the process of designing 3D sets and properties in the Darma game project.

Keywords: 3D Sets dan Properties, 3D Concept Art, Material dan Texture.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
1. LATAR BELAKANG.....	1
2. STUDI LITERATUR.....	2
<i>Environment</i>	2
3D Concept	3
Material dan <i>Texture</i>	3
Set dan Properti	4
3. METODE PENCIPTAAN.....	4
Deskripsi Karya	4
Konsep Karya	5
Tahapan Kerja.....	5
4. HASIL KARYA.....	11
5. ANALISIS	12
6. KESIMPULAN.....	14
7. DAFTAR PUSTAKA	16

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pencarian referensi untuk membuat model 3D	6
Gambar 3.2 Proses <i>Modelling</i> pada tahap produksi.....	7
Gambar 3.3 Proses UV Unwrapping pada tahap produksi	8
Gambar 3.4 <i>Texture</i> kayu dan besi.....	9
Gambar 4.1 Hasil karya dari properti yang dibuat penulis	11

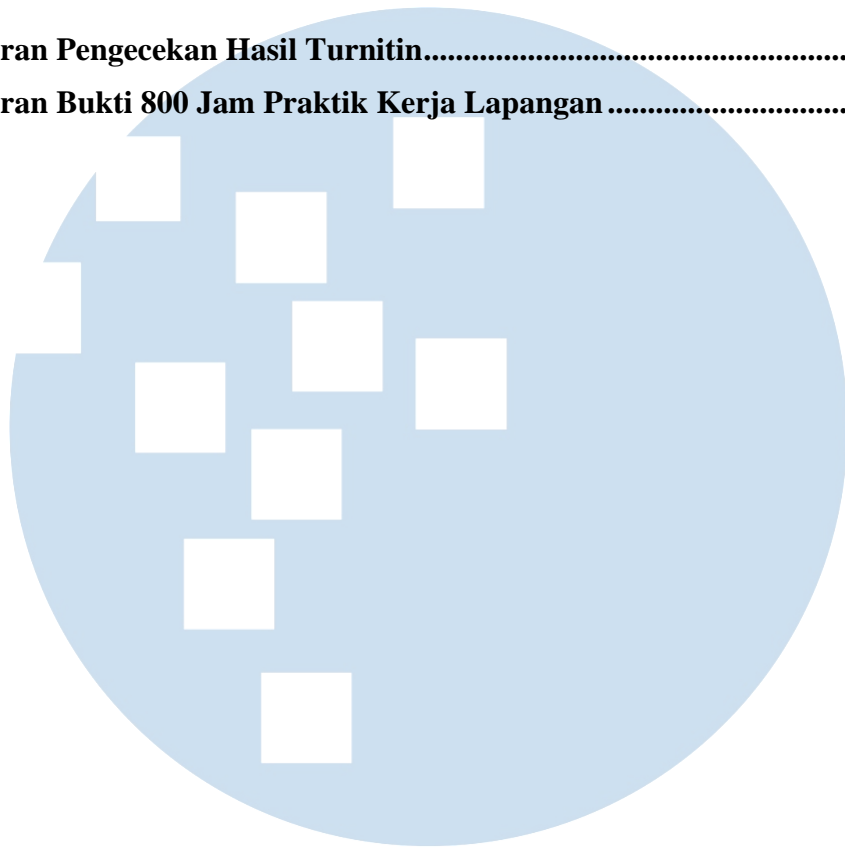


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	17
Lampiran Bukti 800 Jam Praktik Kerja Lapangan.....	18



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA