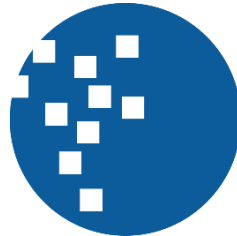


**PERANCANGAN 3D *HARDSURFACE SET* DAN *PROPS*  
DALAM ANIMASI SERIAL BIMA DI MNC ANIMATION**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Evani Jocelin**

**0000028456**

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

**PERANCANGAN 3D *HARDSURFACE SET* DAN *PROPS*  
DALAM ANIMASI SERIAL BIMA DI MNC ANIMATION**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Evani Jocelin**

**0000028456**

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

### HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Evani Jocelin

Nomor Induk Mahasiswa : 00000031542

Program studi : Film

Skrisi dengan judul:

#### PERANCANGAN 3D HARDSURFACE SET DAN PROPS DALAM ANIMASI SERIAL BIMA DI MNC ANIMATION

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.

Jakarta, 5 Januari 2022



(Evani Jocelin)

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul  
**PERANCANGAN 3D *HARDSURFACE SET* DAN *PROPS* DALAM  
ANIMASI SERIAL BIMA DI MNC ANIMATION**

Oleh  
Nama : Evani Jocelin  
NIM : 00000028456  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 17 Januari 2022  
Pukul 11.00 s/d 11.45 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed by  
Dominika Anggraeni  
Purwaningsih  
Date: 2022.01.17  
15:40:26 +07'00'

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

Penguji



Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim.  
0311089001

Pembimbing



Digitally signed by  
Matheus Prayogo  
Date: 2022.01.20  
15:24:43 +07'00'

Matheus Prayogo, S.Sn.M.Ds.  
0318049102

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 : Evani Jocelin

NIM 00000028456

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

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

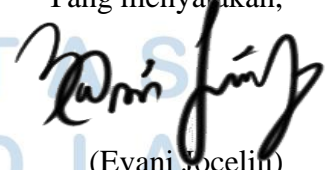
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERANCANGAN 3D HARDSURFACE SET DAN PROPS DALAM  
ANIMASI SERIAL BIMA DI MNC ANIMATION**

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.

Jakarta, 15 Desember 2021

Yang menyatakan,



(Evani Jocelin)

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

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Perancangan 3D *Hardsurface* dalam *Set* dan *Props* dalam Animasi Serial Bima di *MNC Animation*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Matheus Prayogo, sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Pemimpin lapangan dan rekan kerja MNC Studio.
6. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

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

Jakarta, 6 Januari 2022



(Evani Jocelin)

**PERANCANGAN 3D *HARDSURFACE SET* DAN *PROPS* DALAM  
ANIMASI SERIAL BIMA DI MNC ANIMATION**

(Evani Jocelin)

**ABSTRAK**

Perancangan dalam pembuatan *asset* dalam sebuah animasi sangatlah penting selain mengikuti alur cerita untuk mempertegas kepada penonton sedang berada dimana adegan tersebut dilaksanakan juga dapat lebih jelas mendeskripsikan sebuah kegiatan yang tokoh lakukan dengan jelas dan lebih menghemat waktu tanpa harus mendeskripsikan secara detail dimana adegan tersebut terjadi. Selain itu juga, proses dalam pembuatan 3D juga disetiap studio maupun perusahaan animasi memiliki cara dan *style* tersendiri sehingga memiliki sebuah keunikan sendiri dari animasi tersebut dan dalam pembuatan *modeling asset* juga harus memperhatikan bentuk, visual, texture, dan warna agar dapat menyesuaikan dengan adegan tertentu.

**Kata kunci:** *Modeling, Asset, Hardsurface, 3D, serial animasi Bima-S*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



***DESIGNING OF 3D HARDSURFACE PROPS AND SET ON BIMA***

***ANIMATION SERIES AT MNC ANIMATION***

(Evani Jocelin)

***ABSTRACT***

*The concept in making assets in an animation is important in addition to following the storyline to emphasize to the audience where the place can be carried out as well as clearly describing an activity where the character is carried out clearly and saves more time without having to describe in detail where the scene occurs. In addition, the process in making 3D also in each studio and animation company has its own way and style so that it has its own uniqueness from the animation and in making modeling assets must also pay attention to shape, visuals, textures, and colors in order to adapt to a certain place.*

***Keywords:*** Modeling, Asset, Hardsurface, 3D, Bima-S serial animation

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

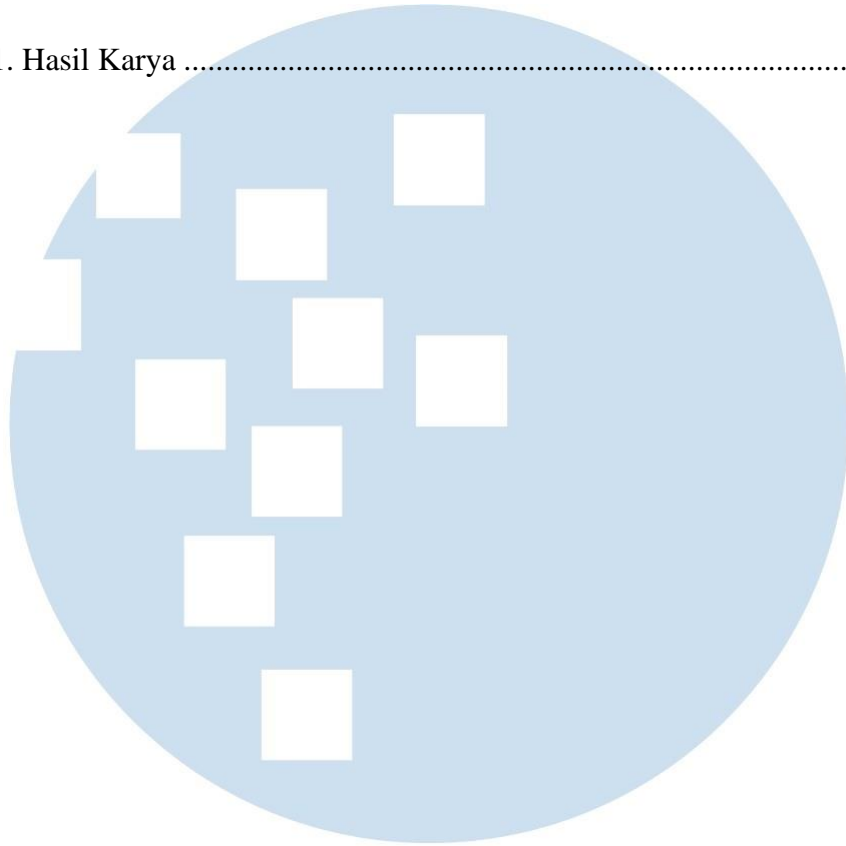


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b><i>ABSTRACT (English).....</i></b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>1. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>2</b>
<i>Hardsurface</i> .....	2
Bentuk.....	3
Warna.....	3
<i>Texture</i> .....	4
Visual.....	4
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>5</b>
Deskripsi Karya .....	5
Konsep Karya .....	5
Tahapan Kerja.....	6
<b>4. HASIL KARYA.....</b>	<b>12</b>
<b>5. ANALISIS.....</b>	<b>13</b>
<b>6. KESIMPULAN.....</b>	<b>14</b>
<b>7. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>15</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Karya .....	12
----------------------------	----



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

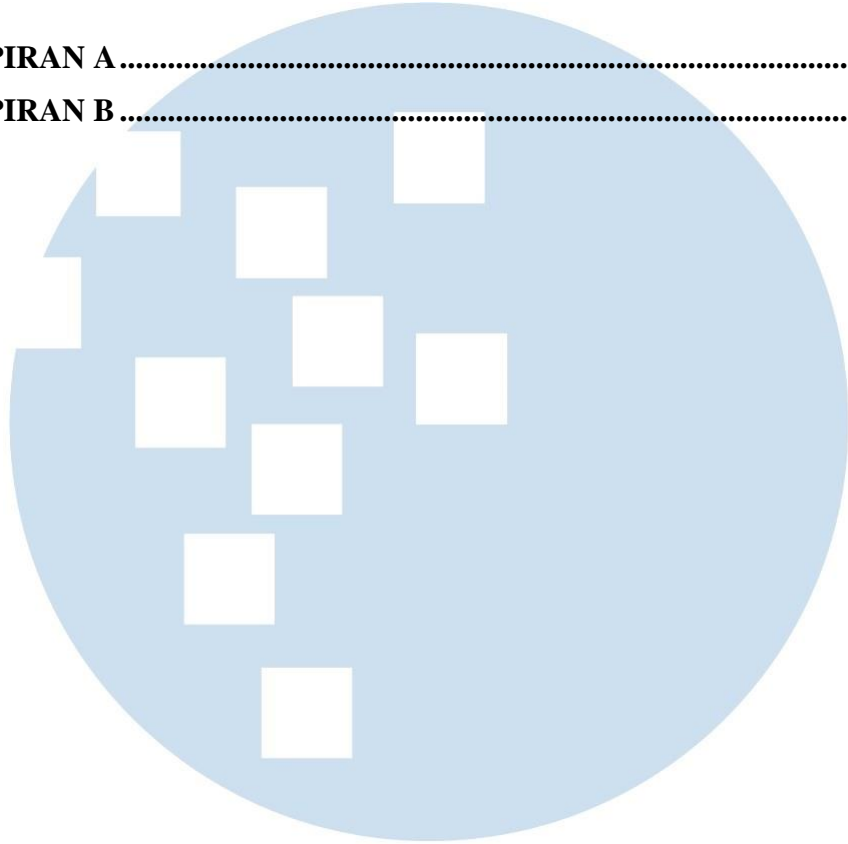
Gambar 1. <i>Geometric 3D Shapes</i> .....	3
Gambar 2. Format Warna <i>RGB</i> .....	4
Gambar 3. <i>Bima-S Series</i> .....	5
Gambar 4. <i>Doraemon Stand By Me</i> .....	7
Gambar 5. <i>Preview Template</i> .....	7
Gambar 6. Konsep dan Ukuran <i>Jane Backpack</i> .....	7
Gambar 7. Hasil ukuran 3D <i>Backpack</i> untuk Jane.....	8
Gambar 8. Hasil <i>unwrapping</i> <i>Jane Backpack</i> .....	8
Gambar 9. <i>Texturing Substance Painter</i> .....	9
Gambar 10. Penyimpanan <i>Texture</i> .....	9
Gambar 11. Menambahkan detail <i>Texturing</i> di <i>Photoshop</i> .....	10
Gambar 12. Kecocokan <i>Texture</i> dan visual di <i>Blender</i> .....	10
Gambar 13. <i>Preview Template</i> .....	11

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	17
LAMPIRAN B.....	18



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA