

**PERANCANGAN GAYA VISUAL DAN TEKSTUR PADA
MODEL 3D *CROSSBOW* DI MOSMOSS STUDIO**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

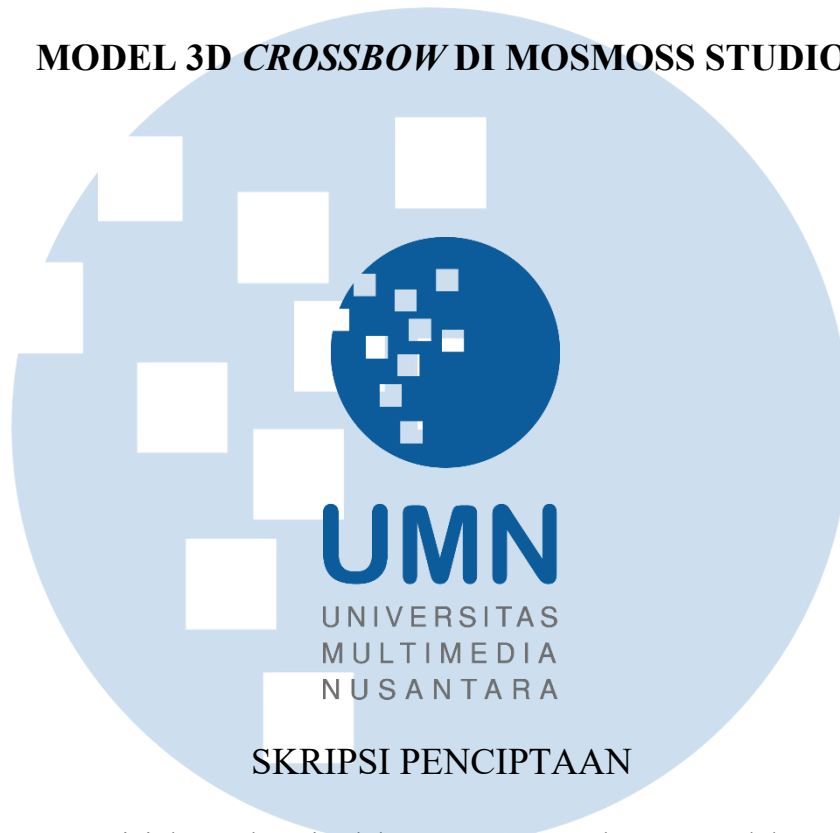
SKRIPSI PENCIPTAAN

BONAVENTURA TYASLUHUR GALIHPRADHIPTA

0000037340

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023

**PERANCANGAN GAYA VISUAL DAN TEKSTUR PADA
MODEL 3D *CROSSBOW* DI MOSMOSS STUDIO**



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

BONAVENTURA TYASLUHUR GALIHPRADHIPTA

00000037340

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Bonaventura Tyasluhur Galihpradhipta

Nomor Induk Mahasiswa : 00000037340

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN GAYA VISUAL DAN TEKSTUR PADA MODEL 3D *CROSSBOW* DI MOSMOSS 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, 22 Desember 2022



(Bonaventura Tyasluhur G)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
PERANCANGAN GAYA VISUAL DAN TEKSTUR PADA
MODEL 3D *CROSSBOW* DI MOSMOSS STUDIO

Oleh
Nama : Bonaventura Tyasluhur G
NIM : 00000037340
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 11 Januari 2023
Pukul 10.15 s/d 11.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2023.01.18
11:13:11 +07'00'

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.

NIDN 0323099203

Penguji



Digitally signed
by Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2023.01.18
00:19:28 +07'00'

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

NIDN 030809101

Pembimbing



Digitally signed
by Christine M.
Lukmanto
Date: 2023.01.17
15:04:51 +07'00'

Christine Mersiana L., S.Sn., M.Anim.

NIDN 0311089001

Ketua Program Studi

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.

NIDN 0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Bonaventura Tyasluhur Galihpradhipta

NIM : 00000037340

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 GAYA VISUAL DAN TEKSTUR PADA MODEL 3D
CROSSBOW DI MOSMOSS STUDIO

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / bentukat-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, 22 Desember 2022

Yang menyatakan,


(Bonaventura Tyasluhur Galihpradhipta)

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 Gaya Visual dan Tekstur pada Model 3D *Crossbow* di Mosmoss Studio” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni 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. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds, selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christine Mersiana Lukmanto, 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 Mosmoss Studio, Ramos Sumka Tanuar.
6. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

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

Tangerang, 22 Desember 2022


(Bonaventura Tyasluhur Galihpradhipta)

PERANCANGAN GAYA VISUAL DAN TEKSTUR PADA

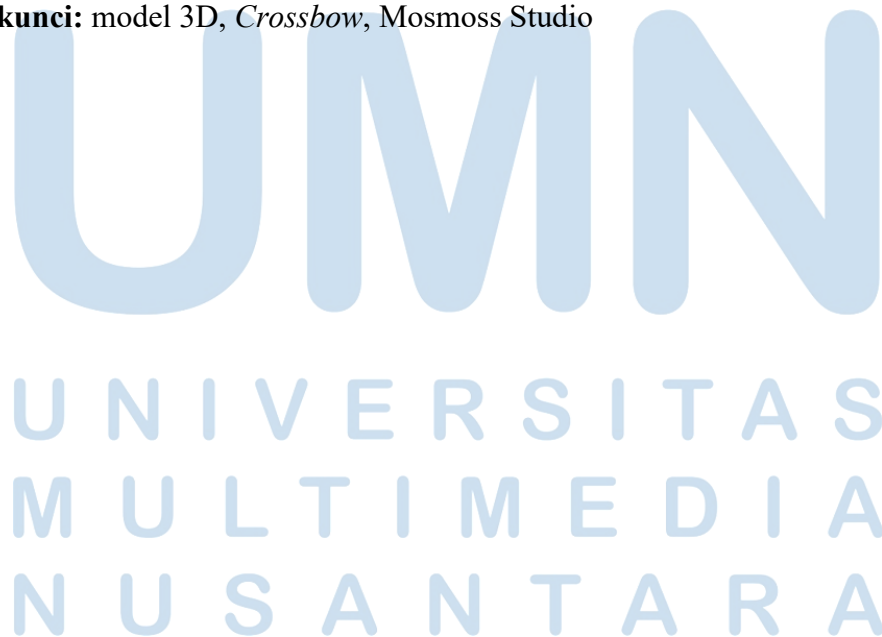
MODEL 3D *CROSSBOW* DI MOSMOSS STUDIO

(Bonaventura Tyasluhur Galihpradhipta)

ABSTRAK

Mosmoss Studio merupakan studio animasi di Indonesia yang menyediakan jasa pembuatan model 3D, animasi, *rigging*, dan VFX untuk kepentingan *game assets* dan atau *cinematic assets*. Dengan kualitas *game AAA* yang dijunjung, Mosmoss Studio memiliki *workflow*-nya sendiri dalam pembuatan model 3D. Tentunya hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi 3D *artist* pemula yang pertama kali berdinamika di Mosmoss Studio. Oleh karena itu, penulis akan membahas mengenai bagaimana *workflow* yang diterapkan oleh Mosmoss Studio pada perancangan model 3D dari sebuah senjata, dalam konteks ini yakni *Crossbow*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif berupa studi pustaka dan observasi langsung di lapangan. Sumber acuan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, yakni melalui buku, artikel, *concept art*, dan model 3D yang dirancang oleh penulis. Teori-teori yang digunakan berupa teori mengenai 3D *modeling* dan gaya visual mencakup bentuk dan warna, serta tekstur. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini berupa deskripsi proses perancangan model 3D *Crossbow*. Dari pembahasan penelitian ini kemudian dapat dipahami bahwa perlu melewati berbagai tahapan untuk merancang model 3D.

Kata kunci: model 3D, *Crossbow*, Mosmoss Studio



***THE MODELING OF VISUAL STYLE AND TEXTURE ON
CROSSBOW 3D MODEL AT MOSMOSS STUDIO***

Bonaventura Tyasluhur Galihpradhipta

ABSTRACT

Mosmoss Studio is a game and cinematic service company that provides 3D modeling, animation, rigging, and VFX. By providing high-quality services, Mosmoss Studio works under a professional workflow for 3D asset creation. Thus, someone willing to begin his/her career at Mosmoss Studio as a junior artist may feel challenged due to the lack of experience in the industry. In this thesis, the writer will discuss 3D modeling workflow in Mosmoss Studio, specifically in weapon creation, Crossbow. The research is qualitative research and analyzed by observing directly in the field. The source or references used in this research is literature studies through books, article, concept art, and 3D model created by the writer. Theories regarding this research are about 3D modeling and art style (form, colour) and textures. The output of this research is the description of 3D modeling workflow in Crossbow creation. This research ends with the conclusion that 3D modeling requires several processes.

Keywords: 3D model, Crossbow, Mosmoss Studio

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

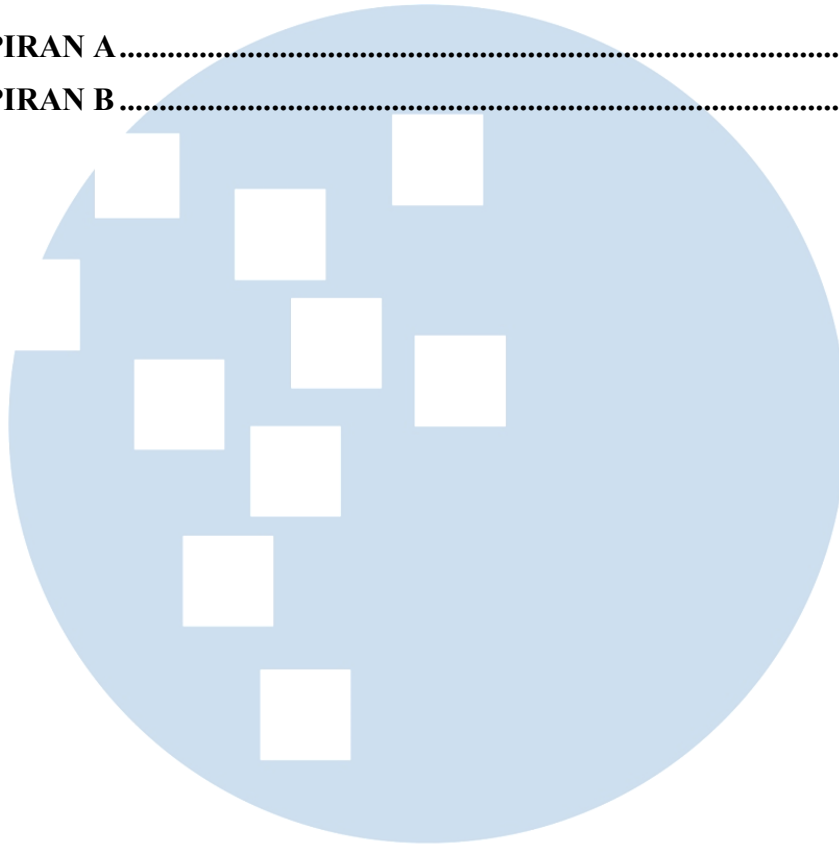
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	2
3D Model	2
Gaya Visual.....	3
Bentuk.....	4
Warna.....	4
Tekstur	4
Crossbow	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	5
Deskripsi Karya	5
Konsep Karya	6
Tahapan Kerja.....	6
4. ANALISIS.....	17
4.1. HASIL KARYA	17
4.2. ANALISIS KARYA.....	18
5. KESIMPULAN.....	21
6. DAFTAR PUSTAKA.....	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bentuk	4
Gambar 3.1. <i>Crossbow concept art</i> karya Asgerd-art	6
Gambar 3.2. Referensi pendukung	6
Gambar 3.3. Referensi logam	7
Gambar 3.4. Referensi kayu	8
Gambar 3.5. Referensi batu kristal	9
Gambar 3.6. Referensi bahan kulit dan tali panah	9
Gambar 3.7. Referensi pencahayaan	10
Gambar 3.8. <i>Blocking model 3D Crossbow</i>	11
Gambar 3.9. High resolution model <i>Crossbow</i>	11
Gambar 3.10. Fase primer	12
Gambar 3.11. Fase sekunder	12
Gambar 3.12. Fase tersier	12
Gambar 3.13. Contoh teknik perbandingan untuk mendapatkan proporsi	12
Gambar 3.14. <i>Decimating Crossbow</i>	13
Gambar 3.15. <i>Retopology & UV mapping Crossbow</i>	14
Gambar 3.16. <i>Colour ID</i>	14
Gambar 3.17. <i>Crossbow base colour</i>	14
Gambar 3.18. <i>Crossbow colour variation</i>	15
Gambar 3.19. <i>Crossbow roughness variation</i>	16
Gambar 3.20. <i>Final texture Crossbow</i>	17
Gambar 4.1. <i>Final render Crossbow</i>	18
Gambar 4.2. <i>Final render Crossbow</i>	18
Gambar 4.3. <i>Colour Palette</i>	19
Gambar 4.4. <i>Final render Crossbow</i>	20
Gambar 4.5. <i>Final render Crossbow</i>	20

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	23
LAMPIRAN B.....	24



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA