

**PERANCANGAN ASET 3D MELALUI TAFSIR PERSPEKTIF
DWIMATRA KE TRIMATRA PADA VIRTUALISASI
RELIEF BOROBUDUR**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM PENELITIAN

Lois Maria

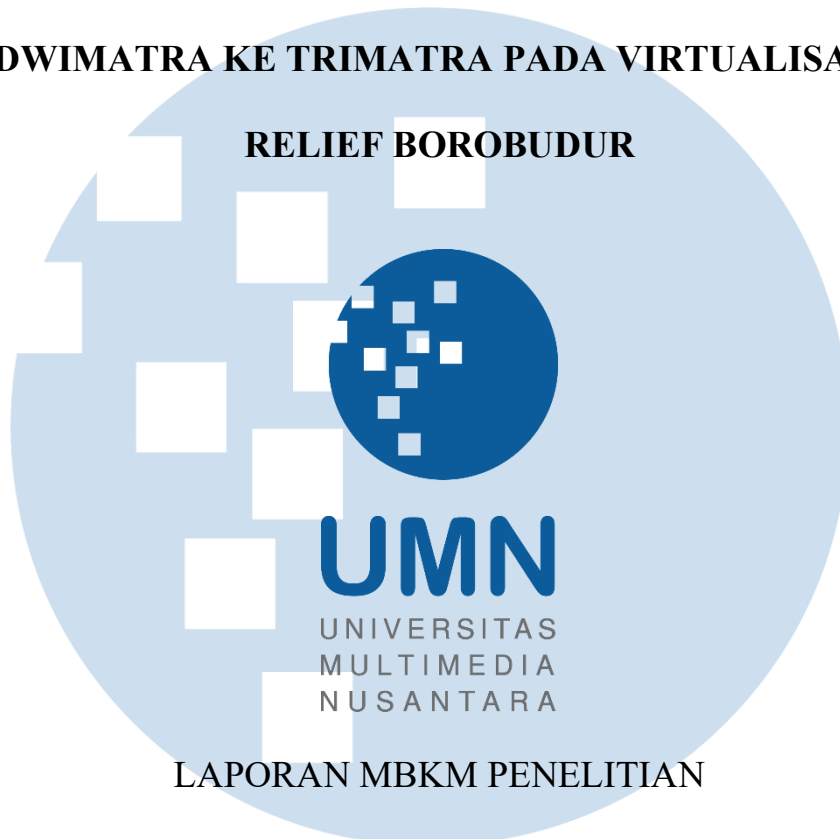
0000060449

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN ASET 3D MELALUI TAFSIR PERSPEKTIF

DWIMATRA KE TRIMATRA PADA VIRTUALISASI

RELIEF BOROBUDUR



LAPORAN MBKM PENELITIAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Lois Maria

0000060449

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

i

Perancangan Aset 3D..., Lois Maria, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Lois Maria
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060449
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN ASET 3D MELALUI TAFSIR PERSPEKTIF DWIMATRA KE TRIMATRA PADA VIRTUALISASI RELIEF BOROBUDUR

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 Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2024



(Lois Maria)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

PERANCANGAN ASET 3D MELALUI TAFSIR PERSPEKTIF DWIMATRA KE TRIMATRA PADA VIRTUALISASI RELIEF BOROBUDUR

Oleh

Nama : Lois Maria
NIM : 00000060449
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024

Pukul 09.00 s.d 09.30 dan dinyatakan

LULUS

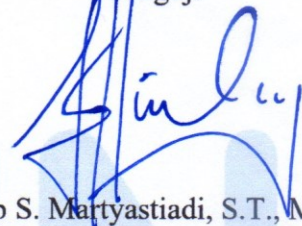
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



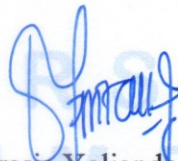
Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

Penguji



Dr. Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/023902

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lois Maria
NIM : 00000060449
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Cluster MBKM

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 ASET 3D MELALUI TAFSIR PERSPEKTIF DWIMATRA KE TRIMATRA PADA VIRTUALISASI RELIEF BOROBUDUR

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan Laporan Cluster MBKM selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 31 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Lois Maria)

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lois Maria
NIM : 00000060449
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN ASET 3D MELALUI
TAFSIR PERSPEKTIF DWIMATRA KE
TRIMATRA PADA VIRTUALISASI
RELIEF BOROBUDUR**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 20 Juni 2024



(Lois Maria)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Penulis ucapkan puji syukur serta nikmat kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini. Laporan Cluster MBKM ini dibuat untuk memenuhi persyaratan dari program MBKM di Universitas Multimedia Nusantara.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.
7. Teman-teman Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kerjasamanya.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, walaupun karya ilmiah ini masih jauh dari kesempurnaan, tetapi penulis sudah berusaha dengan sebaik mungkin

Tangerang, 31 Mei 2024


(Lois Maria)

PERANCANGAN ASET 3D MELALUI TAFSIR PERSPEKTIF

DWIMATRA KE TRIMATRA PADA VIRTUALISASI

RELIEF BOROBUDUR

Lois Maria

ABSTRAK

Penelitian ini menggali konsep tafsir perspektif dwimatra ke trimatra pada virtualisasi relief Borobudur untuk memahami dan menghargai warisan budaya untuk generasi selanjutnya secara lebih mendalam. Dengan menggunakan metode penafsiran dwimatra ke trimatra dengan proyeksi piktorial perspektif, penelitian ini mengeksplorasi konsep perspektif dan menginterpretasikan dari dwimatra ke trimatra dalam seni dan desain serta riset terkait objek budaya, terutama relief Borobudur. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelajahi dan menganalisis penggunaan perspektif dalam virtualisasi relief Borobudur. Metode penelitian melibatkan analisis literatur untuk memahami konsep tafsir perspektif dwimatra ke trimatra, dengan fokus pada pengaplikasiannya dalam konteks virtualisasi relief Borobudur. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang cara menginterpretasikan relief Borobudur dalam tiga dimensi dan memperkaya pemahaman tentang nilai-nilai budaya dan spiritual yang terkandung di dalamnya. Menafsirkan perspektif dwimatra ke trimatra merupakan pendekatan yang efektif dalam virtualisasi relief Borobudur, yang dapat membantu dalam memahami dan menghargai warisan budaya Indonesia dengan lebih baik.

Kata kunci: Borobudur, Dwimatra, Trimatra, Penafsiran

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

***DESIGNING 3D ASSETS THROUGH THE INTERPRETATION
OF TWO-DIMENSIONAL TO THREE-DIMENSIONAL
PERSPECTIVE IN THE VIRTUALIZATION OF
BOROBUDUR RELIEFS***

Lois Maria

ABSTRACT (English)

This research explores the concept of interpreting the perspective of dwimatra to trimatra in the virtualization of Borobudur relief to understand and appreciate this cultural heritage more deeply. By employing the interpretation method from dwimatra to trimatra with pictorial perspective projection, this study delves into the concept of perspective in art and design, as well as research related to cultural objects, particularly the Borobudur relief. The research aims to explore and analyze the use of perspective in the virtualization of Borobudur relief. The research method involves literature analysis to understand the concept of interpreting perspective from dwimatra to trimatra, focusing on its application in the context of virtualizing Borobudur relief. It is hoped that the findings of this research will provide deeper insights into interpreting the Borobudur relief in three dimensions and enrich understanding of the cultural and spiritual values contained within it. Interpreting dwimatra to trimatra perspective is an effective approach in the virtualization of Borobudur relief, which can contribute to a better understanding and appreciation of Indonesia's cultural heritage.

Keywords: Borobudur, Dwimatra, Trimatra, Interpretation

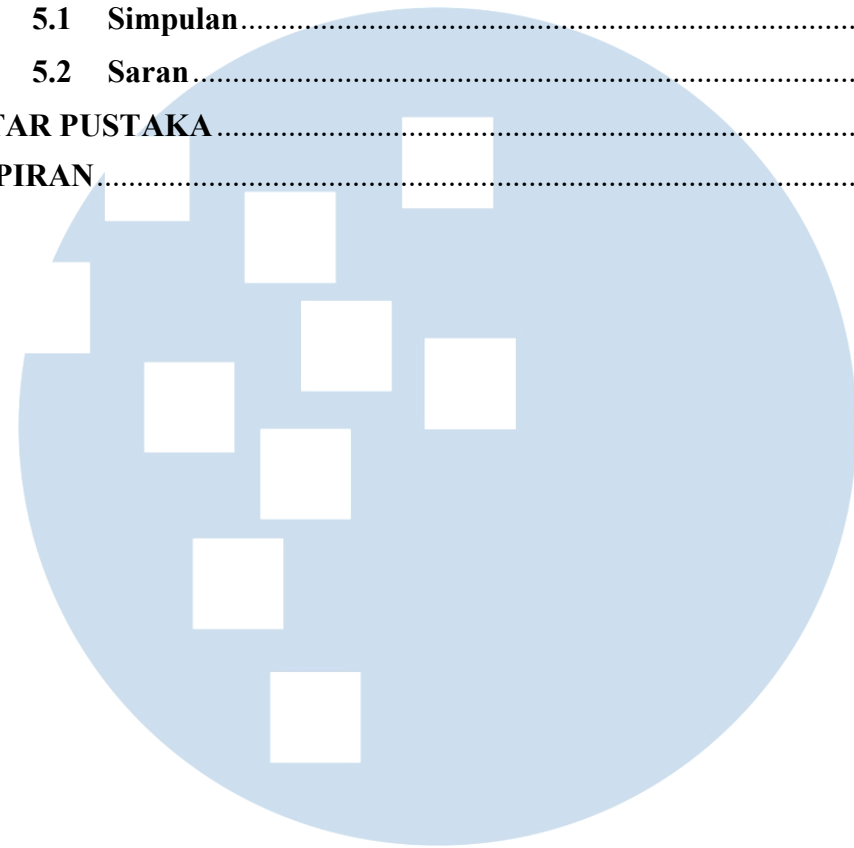
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian	3
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian	3
1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian	4
1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian	5
1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian	5
1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Ilustrasi	8
2.1.1 Ilustrasi sebagai Informasi	8
2.1.2 Ilustrasi sebagai Identitas	9
2.1.3 Ilustrasi sebagai Persuasi	10
2.1.4 Jenis Ilustrasi	11
2.2 Tinjauan Karya <i>Create a 3D Model from 2D</i>	11
2.3 Perspektif	13
2.3.1 <i>Laws of Perceptual Organization</i>	13
2.3.2 Jenis Perspektif	14

2.3.3	Fungsi dan Tujuan Perspektif	16
2.3.4	Perspektif dalam Seni Rupa	18
2.3.5	Proyeksi Piktorial Perspektif	20
2.4	Perancangan 3D	21
2.4.1	3D Modeling	21
2.4.2	3D Sculpting	25
2.4.3	Jenis Permodelan 3D	28
2.5	Borobudur	30
2.5.1	Sejarah Candi Borobudur	31
2.5.2	Relief Candi Borobudur	31
2.5.3	Identifikasi Perhiasan Karakter dalam Relief Borobudur	41
BAB III	METODE PENELITIAN	48
3.1	Metode Penelitian	48
3.1.1	Metode Penafsiran Dwimatra ke Trimatra	48
3.2	Tahapan Penelitian	53
3.3	Metode Pengumpulan Data	55
3.3.1	Studi Literatur	55
3.3.2	Tafsir Litografi ke dalam <i>Model Sheet</i>	56
3.4	Analisis Data	57
3.4.1	Analisis Relief <i>Three Buddhas</i>	57
3.4.2	Analisis Relief <i>The Pratyekabuddha ascends into the Sky</i>	67
3.4.3	Analisis Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i> 74	
3.4.4	Analisis Relief <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	83
3.4.5	Analisis Relief <i>Manohara flees from the Palace</i>	90
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	97
4.1	Timeline dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian	97
4.2	Hasil Penelitian	102
4.2.1	Hasil Perancangan	104
4.2.2	Pembahasan Hasil Perancangan	112
4.3	Kendala yang Ditemukan	126
4.4	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	127

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	128
5.1 Simpulan	128
5.2 Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi

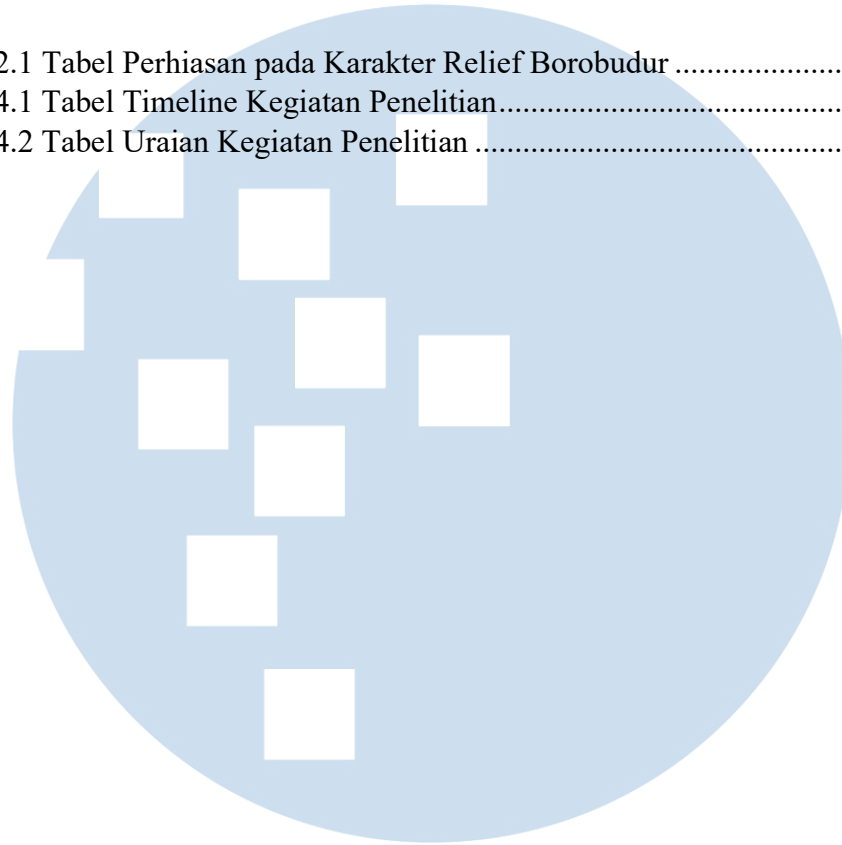


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perhiasan pada Karakter Relief Borobudur	47
Tabel 4.1 Tabel Timeline Kegiatan Penelitian.....	97
Tabel 4.2 Tabel Uraian Kegiatan Penelitian	98



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pemetaan 640 jam dalam Cluster MBKM	7
Gambar 2.1 Contoh Ilustrasi sebagai Informasi.....	9
Gambar 2.2 Contoh Ilustrasi sebagai Identitas	9
Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi sebagai Persuasi.....	10
Gambar 2.4 Karya <i>Create a 3D Model from 2D</i>	12
Gambar 2.5 Perspektif Satu Titik Hilang.....	14
Gambar 2.6 Perspektif Dua Titik Hilang	15
Gambar 2.7 Perspektif Tiga Titik Hilang.....	16
Gambar 2.8 Bentuk Dwimatra	18
Gambar 2.9 Bentuk Trimatra	19
Gambar 2.10 Proyeksi Piktorial Perspektif.....	20
Gambar 2.11 <i>Polygon</i>	22
Gambar 2.12 <i>Edges</i>	22
Gambar 2.13 <i>Faces</i>	23
Gambar 2.14 <i>Vertices</i>	24
Gambar 2.15 <i>Surfaces</i>	24
Gambar 2.16 Proporsi 3D Model.....	25
Gambar 2.17 Bentuk Wajah Wanita dalam 3D Model	26
Gambar 2.18 Macam-Macam Tekstur pada 3D Model	27
Gambar 2.19 Contoh Pose.....	28
Gambar 2.20 Contoh <i>Hardsurfaces</i> 3D Model.....	29
Gambar 2.21 Contoh <i>Organic</i> 3D Model	30
Gambar 2.22 Relief <i>Three Buddhas</i>	33
Gambar 2.23 Relief <i>The King gives to Supplicants</i>	34
Gambar 2.24 Relief <i>The Release of Animals due to be Slaughtered leads to a Long Life</i>	34
Gambar 2.25 Relief <i>Manohara flees from the Palace</i>	35
Gambar 2.26 Relief <i>The Pratyekabuddha ascends into the Sky</i>	36
Gambar 2.27 Relief <i>The Bodisattva as Householder and Ascetic</i>	37
Gambar 2.28 Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	37
Gambar 2.29 Relief <i>On Ship and on Shore</i>	38
Gambar 2.30 Relief <i>The Ruru-Deer saves the Man</i>	39
Gambar 2.31 Relief <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	40
Gambar 2.32 Ilustrasi Perhiasan Karakter Wanita dalam Relief Borobudur.....	41
Gambar 2.33 Ilustrasi Perhiasan Karakter Pria dalam Relief Borobudur	42
Gambar 2.34 Ilustrasi Perhiasan <i>Jatamakuta</i>	45
Gambar 2.35 Ilustrasi Perhiasan <i>Thoyyaham</i>	46
Gambar 2.36 Ilustrasi Perhiasan <i>Jamang</i>	46
Gambar 3.1 Gambar Relief <i>Manohara flees from the Palace</i>	49
Gambar 3.2 Gambar 2D Model Sheet Manohara Tampak Depan dan Samping ..	50

Gambar 3.3 Gambar 2D Karakter Manohara dalam Blender	51
Gambar 3.4 Gambar 2D Objek disusun Sesuai Sumbu X dan Y dalam <i>Blender</i> .	51
Gambar 3.5 Interpretasi dari Gambar 2D ke 3D Model dalam <i>Blender</i>	52
Gambar 3.6 Bagan Metode Penelitian	53
Gambar 3.7 Litografi <i>Relief Giing Support to the Ill leads to Riches</i>	53
Gambar 3.8 Model Sheet Karakter Manohara dari Relief <i>Manohara flees from the Palace</i>	54
Gambar 3.9 Relief <i>Three Buddhas</i>	57
Gambar 3.10 Proyeksi Ortografik dari Relief <i>Three Buddhas</i>	59
Gambar 3.11 Analisa Penempatan Karakter dan Objek pada Relief <i>Three Buddhas</i>	59
Gambar 3.12 Karakter Buddha <i>Ratnasambhawa</i> dalam Relief <i>Three Buddhas</i> ...	60
Gambar 3.13 Identifikasi Buddha <i>Ratnasambhawa</i>	61
Gambar 3.14 Karakter Buddha <i>Amogashidda</i> dalam Relief <i>Three Buddhas</i>	61
Gambar 3.15 Identifikasi Buddha <i>Amogashidda</i>	62
Gambar 3.16 Karakter Buddha <i>Amithaba</i> dalam Relief <i>Three Buddhas</i>	63
Gambar 3.17 Identifikasi Buddha <i>Amithaba</i>	63
Gambar 3.18 Karakter Rakyat Jelata dalam Relief <i>Three Buddhas</i>	64
Gambar 3.19 Karakter Bangsawan dalam Relief <i>Three Buddhas</i>	65
Gambar 3.20 Flora Bunga Teratai dalam Relief <i>Three Buddhas</i>	65
Gambar 3.21 Flora Pohon Bodhi dalam Relief <i>Three Buddhas</i>	66
Gambar 3.22 Objek Istana dalam Relief <i>Three Buddhas</i>	67
Gambar 3.23 Relief <i>The Pratyekabuddha ascends into the Sky</i>	68
Gambar 3.24 Proyeksi Ortografik dari Relief <i>The Pratyekabuddha ascends into the Sky</i>	69
Gambar 3.25 Analisa Penempatan Karakter dan Objek pada Relief <i>The Pratyekabuddha ascends into the Sky</i>	69
Gambar 3.26 Karakter <i>Pratyekabuddha</i> dalam Relief <i>The Pratyekabuddha ascends into the Sky</i>	70
Gambar 3.27 Karakter <i>Bodhisattva</i> dalam Relief <i>The Pratyekabuddha ascends into the Sky</i>	71
Gambar 3.28 Karakter Dewa dalam Relief <i>The Pratyekabuddha ascends into the Sky</i>	72
Gambar 3.29 Karakter Rakyat dalam Relief <i>The Pratyekabuddha ascends into the Sky</i>	72
Gambar 3.30 Flora Bunga Teratai Relief <i>The Pratyekabuddha ascends into the Sky</i>	73
Gambar 3.31 Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	74
Gambar 3.32 Proyeksi Ortografik dari Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	75
Gambar 3.33 Analisa Penempatan Karakter dan Objek pada Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	76

Gambar 3.34 Karakter Pangeran dalam Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	77
Gambar 3.35 Objek Tali dalam Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i> .	78
Gambar 3.36 Karakter Bangsawan Pria dalam Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	78
Gambar 3.37 Karakter Bangsawan Wanita Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	79
Gambar 3.38 Karakter Penari dalam Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	80
Gambar 3.39 Karakter Pengawal dalam Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	80
Gambar 3.40 Karakter Dayang dalam Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	81
Gambar 3.41 Karakter Rakyat Jelata dalam Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	81
Gambar 3.42 Objek Makanan dalam Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	82
Gambar 3.43 Objek Kipas dalam Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	82
Gambar 3.44 Relief <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	83
Gambar 3.45 Proyeksi Ortografik dari Relief <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	84
Gambar 3.46 Analisa Penempatan Karakter dan Objek pada Relief <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	85
Gambar 3.47 Flora Pohon Bodhi dalam Relief <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	86
Gambar 3.48 Identifikasi Pohon Bodhi dalam Relief <i>Borobudur</i>	86
Gambar 3.49 Flora Pohon Jambu dalam Relief <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	87
Gambar 3.50 Identifikasi Pohon Jambu dalam Relief <i>Borobudur</i>	87
Gambar 3.51 Fauna Singa dalam Relief <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	88
Gambar 3.52 Fauna Hiena dalam Relief <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	88
Gambar 3.53 Fauna Burung Pelatuk dalam Relief <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	89
Gambar 3.54 Relief <i>Manohara flees from the Palace</i>	90
Gambar 3.55 Proyeksi Ortografik dari Relief <i>Manohara flees from the Palace</i> ..	91
Gambar 3.56 Analisa Penempatan Karakter dan Objek pada Relief <i>Manohara flees from the Palace</i>	92
Gambar 3.57 Karakter Maohara dalam Relief <i>Manohara flees from the Palace</i> .	93
Gambar 3.58 Rupa Asli Kinnara dalam wujud Burung dalam Relief <i>Manohara flees from the Palace</i>	93
Gambar 3.59 Objek Istana dalam Relief <i>Manohara flees from the Palace</i>	94
Gambar 3.60 Karakter Sudhana dalam Relief <i>Manohara flees from the Palace</i> ..	95

Gambar 3.61 Karakter Pengawal dalam Relief <i>Manohara flees from the Palace</i>	95
Gambar 4.1 Proyeksi Ortografik dari Relief <i>Manohara Flees from the Palace</i>	102
Gambar 4.2 Proyeksi Piktorial Perspektif pada Relief <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	103
Gambar 4.3 Layouting Model dari Relief <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	103
Gambar 4.4 Model Sheet Karakter Manohara dari Relief <i>Manohara flees from the Palace</i>	104
Gambar 4.5 Tangkapan Layar Proses Modeling Karakter Manohara dari Relief <i>Manohara flees from the Palace</i>	105
Gambar 4.6 Tangkapan Layar Proses Rigging Karakter Relief Borobudur dalam Mixamo	106
Gambar 4.7 Tangkapan Layar Proses Rigging Karakter Releif Borobudur dalam Maya	106
Gambar 4.8 Tangkapan Layar Proses Layouting Model Trimatra	107
Gambar 4.9 Tangkapan Layar Proses Rendering pada Model Trimatra	108
Gambar 4.10 Hasil Render Trimtra Relief <i>Manohara flees from the Palace</i>	108
Gambar 4.11 Hasil Render Trimtra Relief <i>Three Buddhas</i>	109
Gambar 4.12 Hasil Render Trimtra Relief <i>The Pratyekabuddha ascends into the Sky</i>	110
Gambar 4.13 Hasil Render Trimtra <i>Giving Support to the Ill Leads to Riches</i>	111
Gambar 4.14 Hasil Render Trimtra <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	112
Gambar 4.15 Relief <i>Manohara flees from the Palace</i>	113
Gambar 4.16 Hasil Render Trimtra <i>Manohara Flees from the Palace</i>	114
Gambar 4.17 Relief <i>Three Buddhas</i>	116
Gambar 4.18 Hasil Render Trimtra <i>Three Buddhas</i>	116
Gambar 4.19 Relief <i>The Pratyekabuddha ascends into the Sky</i>	118
Gambar 4.20 Hasil Render Trimtra <i>The Pratyekabuddha ascends into the Sky</i>	119
Gambar 4.21 Relief <i>Giving Support to the Ill leads to Riches</i>	120
Gambar 4.22 Hasil Render Trimtra <i>Giving Support to the Ill Leads to Riches</i>	121
Gambar 4.23 Relief <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	123
Gambar 4.24 Hasil Render Trimtra <i>The Woodpecker removes the Bones</i>	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar MBKM 01	xvi
Lampiran B Lembar MBKM 02	xvii
Lampiran C Lembar MBKM 03	xviii
Lampiran D Lembar MBKM 04	xxxi
Lampiran E Lembar <i>Letter of Acceptance</i>	xxxii
Lampiran F Lembar <i>Letter of Completion</i>	xxxiii
Lampiran G Hasil Perancangan Trimtra Relief Borobudur	xxxiv
Lampiran H Proses Perancangan Trimtra Relief Borobudur	xxxvii
Lampiran I Lembar Hasil Turnitin	xl

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA