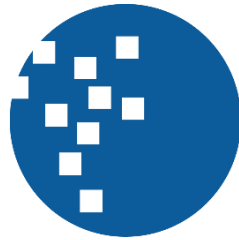


**PERANCANGAN ASSET 3D YANG MENDUKUNG
VISUALISASI 2D PADA MUSIC VIDEO “THE PRETTIEST
GIRL”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

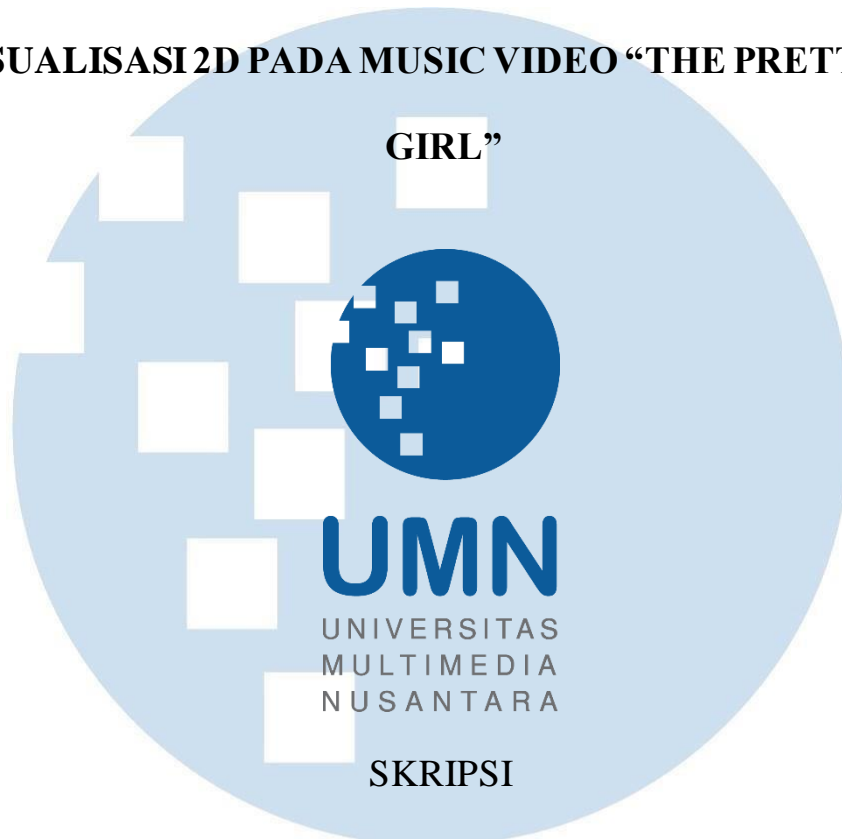
Garry Aperiaginadi

00000044044

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

**PERANCANGAN ASSET 3D YANG MENDUKUNG
VISUALISASI 2D PADA MUSIC VIDEO “THE PRETTIEST**

GIRL”



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Garry Aperiaginadi

0000044044

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Garry Aperiaginadi

Nomor Induk Mahasiswa **00000044044**

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan Magang/MBKM saya yang berjudul: PERANCANGAN ASSET 3D YANG MENDUKUNG VISUALISASI 2D PADA MUSIC VIDEO “THE PRETTIEST GIRL”

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 17 Mei 2024



(Garry Aperiaginadi)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN ASSET 3D YANG MENDUKUNG VISUALISASI 2D
PADA MUSIC VIDEO “THE PRETTIEST GIRL”

Oleh
Nama : Garry Aperiaginadi
NIM : 00000044044
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 10 Mei 2024
Pukul 14.00 s/d 15.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed by
Dominika Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2024.05.21
09:02:11 +07'00'

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
023981

Penguji



Christine
2024.05.20
10:18:15
+07'00'

Christine Mersiana L., S.Sn., M. Anim.
042840

Pembimbing



Fachrul Fadly, S. Ked., M.Sn.
031273

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2024.05.21
12:48:30 +07'00'

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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Garry Aperiaginadi
Nomor Induk Mahasiswa : **00000044044**
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ASSET 3D YANG
MENDUKUNG VISUALISASI 2D PADA MUSIC VIDEO “THE PRETTIEST
GIRL”

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, 10 Mei 2024

UNIVERSIT
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Garry Aperiaginadi)

* Jika tidak bisa membuktikan ke 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

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi dengan judul: “PERANCANGAN ASSET 3D YANG MENDUKUNG VISUALISASI 2D PADA MUSIC VIDEO “THE PRETTIEST GIRL””. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni pada Program Studi Film 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:

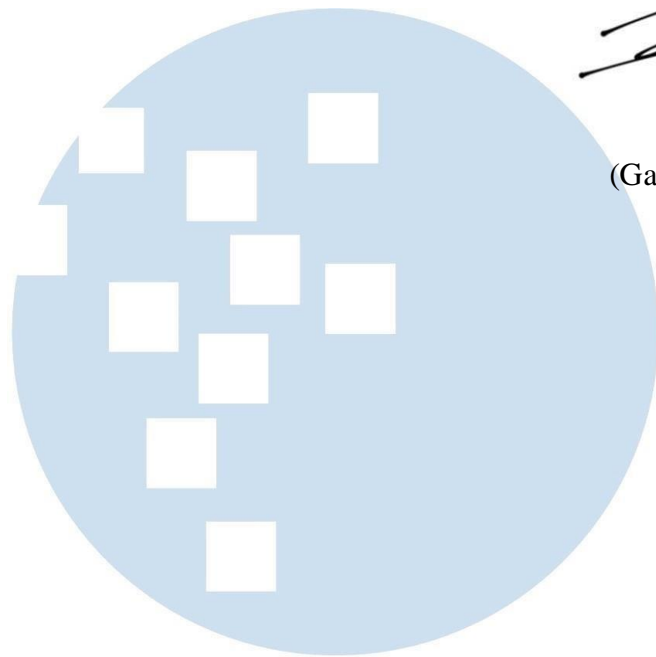
1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim., sebagai Ketua Sidang yang memberikan kesempatan saya untuk sidang.
5. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., sebagai Penguji yang telah menguji saya dalam sidang dan karya ilmiah.
6. Fachrul Fadly, S. Ked., M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
7. Orang Tua, keluarga, dan teman saya 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, 29 Maret 2024



(Garry Aperiaginadi)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ASSET 3D YANG MENDUKUNG VISUALISASI 2D PADA MUSIC VIDEO “THE PRETTIEST GIRL”

(Garry Aperiaginadi)

ABSTRAK

Dalam proses produksi animasi, melewati 3 proses utama yaitu tahap pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Setiap tahapan berperan penting dan melengkapi satu sama lain. Namun dari seluruh tahapan, proses produksi tidak dapat berjalan tanpa adanya properti, dan lingkungan. Oleh karena itu pada tahap Pra-produksi dan produksi terdapat proses *modeling*, *texturing*, dan *cell shading*. *3D modeling* berfungsi untuk membuat objek atau properti dan lingkungan yang dapat dibuat menjadi sebuah karya render dan animasi. pada animasi hybrid music video “The Prettiest Girl” ini, proses *modeling* dilakukan untuk membuat lingkungan dan properti, dan *texturing* untuk pelengkap dan memperindah objek. *Cell shading* yang dapat membantu *3D render* yang memvisualkan seperti *2D rendering*. pada asset 3D ini akan berinteraksi dengan tokoh animasi 2D. Dalam pembuatan dicantumkan dengan berbagai teori untuk sebagai acuan dalam perancangan *3D modeling*, *texturing*, dan *Cell shading*.

Kata kunci: 3D asset, animasi, 2D, *Cell shading*, *Texturing*, *Modeling*



3D ASSET DESIGN SUPPORTS 2D VISUALIZATION IN THE MUSIC VIDEO "THE PRETTIEST GIRL"

(Garry Aperiaginadi)

ABSTRACT (English)

In the animation production process, it goes through 3 main processes, namely pre-production, production and post-production stages. Each stage plays an important role and complements each other. However, at all stages, the production process cannot run without property and the environment. Therefore, at the Pre-production and production stages there are modeling, texturing and cell shading processes. 3D modeling functions to create objects or properties and environments that can be made into renderings and animations. In this hybrid music video animation "The Prettiest Girl", the modeling process is carried out to create the environment and properties, and texturing to complement and beautify the objects. Cell shading can help 3D rendering visualize like 2D rendering. This 3D asset will interact with a 2D animated character. In the manufacture, various theories are included as a reference in designing 3D modeling, texturing and cell shading

Keywords: 3D assets, animation, 2D, Cell shading, Texturing, Modeling

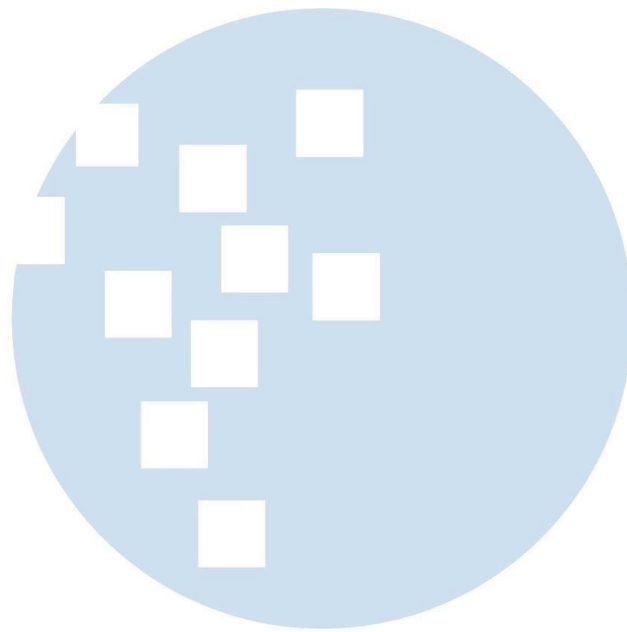


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	2
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	2
2.2. <i>3D Modeling</i>	3
3. METODE PENCIPTAAN.....	5
3.1 Deskripsi Karya.....	5
3.2 Konsep Karya.....	6
3.3 Tahapan Kerja.....	7
4. ANALISIS.....	19
4.1. HASIL KARYA.....	19
4.2. ANALISIS KARYA.....	23
5. KESIMPULAN.....	33
6. DAFTAR PUSTAKA.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jabaran Studi pustaka..... 14



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

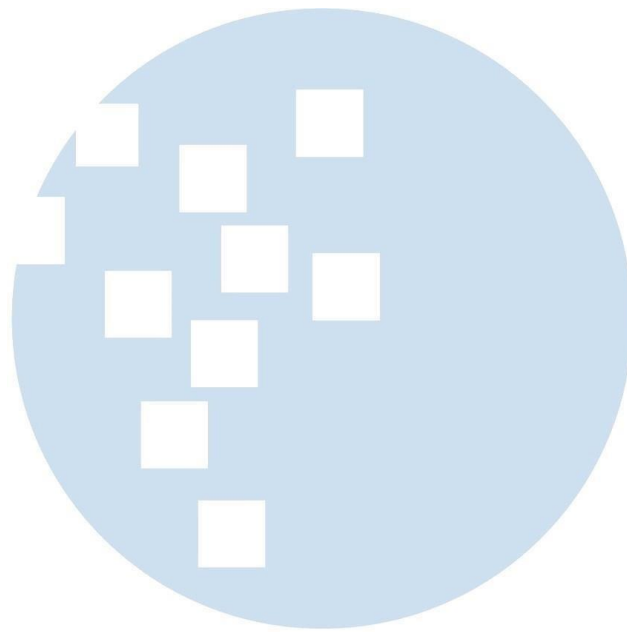
Gambar 3 Skema Perancangan.....	9
Gambar 3.1 Tata letak dan denah.....	9
Gambar 3.2 Residensial kamar tidur utama, Jakarta barat	10
Gambar 3.3 Referensi ruangan bergaya estetik, perumahan cisauk.....	10
Gambar 3.4 Contoh referensi kasur.....	10
Gambar 3.5 Contoh referensi meja.....	11
Gambar 3.6 Contoh referensi kursi.....	11
Gambar 3.7 Contoh referensi gitar.....	12
Gambar 3.8 Contoh referensi untuk sebagai acuan pembuatan 3D dari bentuk dan gaya	13
Gambar 3.9 Contoh referensi ke dua dengan teknik <i>Cell shading</i>	13
Gambar 3.10 Contoh eksperimen <i>Cell shading</i>	15
Gambar 3.11 Mengeksplor dan mencoba tekstur ke dalam objek.....	16
Gambar 3.12 Pembuatan base tempat tidur.....	16
Gambar 3.13 Mendetail base tempat tidur.....	17
Gambar 3.14 <i>Modeling</i> asset meja, gitar dan kursi.....	18
Gambar 3.15 3D Model awal asset meja, gitar dan kursi	18
Gambar 3.16 Pemberian tekstur pada objek.....	18
Gambar 3.17 <i>Smart uv unwrap</i> pada objek.....	18
Gambar 4.1 hasil semua model 3D Ruangan tokoh.....	20
Gambar 4.2 Model 3D Ruangan tokoh.....	20
Gambar 4.3 Model 3D kursi modern	21
Gambar 4.4 3D model meja.....	21
Gambar 4.5 3D model tempat tidur.....	22
Gambar 4.6 3D model gitar.....	22
Gambar 4.7 Hasil eksplorasi dan eksperimen <i>texturing</i>	23
Gambar 4.8 Hasil <i>Cell shading</i>	23
Gambar 4.9 Implementasi hasil observasi terhadap model.....	24
Gambar 4.10 Hasil karya dengan 2 referensi	24
Gambar 4.11 Analisa karya bagian dudukan kursi dengan referensi kedua.....	24
Gambar 4.12 Analisa karya bagian kaki dengan referensi kursi kantor.....	25

Gambar 4.13 Hasil karya meja dengan 2 Referensi	26
Gambar 4.14 Analisa hasil karya meja terhadap referensi observasi pertama	26
Gambar 4.15 Analisa hasil karya meja terhadap referensi observasi kedua	27
Gambar 4.16 Hasil karya tempat tidur dengan 2 referensi.....	28
Gambar 4.17 Hasil karya tempat tidur terhadap referensi observasi kedua.....	28
Gambar 4.18 Hasil karya tempat tidur terhadap referensi observasi pertama	29
Gambar 4.19 Analisa hasil karya gitar dengan 2 referensi	29
Gambar 4.20 Hasil karya ruangan tempat tidur dengan observasi denah oleh rekan penulis.....	30
Gambar 4.21 Hasil karya ruangan tempat tidur dengan observasi denah untuk penataan tempat.....	30
Gambar 4.22 Analisis peletakan tempat.....	30
Gambar 4.23 Hasil karya texturing dengan 2 referensi.....	32
Gambar 4.24 Analisa hasil karya texturing dengan referensi kayu.....	32
Gambar 4.25 Analisa hasil karya texturing dengan referensi kayu 2D.....	32
Gambar 4.26 Analisa hasil karya cell shading dengan observasi referensi cell shading	33



DAFTAR LAMPIRAN

Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan.....	37
Formulir Perjanjian	38
Absensi Bimbingan.....	39
Turnitin	40



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA