

**PERAN *3D ASSET ARTIST* DALAM PEMBUATAN
ENVIRONMENT FILM ANIMASI PENDEK 7.6 SR (2025)**



LAPORAN MBKM PROYEK INDEPENDEN

Arifah Salma Shabira

00000075020

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERAN 3D ASSET ARTIST DALAM PEMBUATAN
ENVIRONMENT FILM ANIMASI PENDEK 7.6 SR (2025)**



LAPORAN MBKM PROYEK INDEPENDEN

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Arifah Salma Shabira

00000075020

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Arifah Salma Shabira

Nomor Induk Mahasiswa : 00000075020

Program studi : Film

Laporan MBKM Proyek Independen dengan judul:

PERAN 3D ASSET ARTIST DALAM PEMBUATAN *ENVIRONMENT* FILM ANIMASI PENDEK 7.6 SR (2025)

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 maupun dalam penulisan laporan MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 24 Juni 2025



(Arifah Salma Shabira)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan MBKM PROYEK INDEPENDEN dengan judul

PERAN 3D ASSET ARTIST DALAM PEMBUATAN *ENVIRONMENT* FILM ANIMASI PENDEK 7.6 SR (2025)

Oleh

Nama : Arifah Salma Shabira
NIM : 00000075020
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni
Pukul 09.30 s/d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

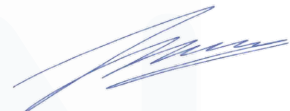
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



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

Penguji



Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.
033471

Ketua Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Arifah Salma Shabira
NIM : 00000075020
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain
JenisKarya : Laporan MBKM Proyek Independen

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:

PERAN 3D ASSET ARTIST DALAM PEMBUATAN *ENVIRONMENT* FILM ANIMASI PENDEK 7.6 SR (2025)

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, 9 Juni 2025

Yang menyatakan,



(Arifah Salma Shabira)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan MBKM Proyek Independen ini dengan judul: “Peran *3D Asset Artist* dalam Pembuatan *Environment* Film Animasi Pendek *7,6 SR (2025)*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Prodi Film Pada 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. Andrey Andoko, 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 Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bisma Fabio Setiabudi, S.Sos., M.Sn., sebagai Koordinator MBKM proyek Independen.
5. Bima Wicaksana Krisbyant, S.Psi., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya MBKM Proyek Independen ini.
6. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.
8. Rekan MAZI Production selaku teman dan partner kerja dalam pembuatan film animasi pendek *7,6 SR (2025)*.
9. Rekan tim eksternal yang telah turut memberikan usaha dan bantuan dalam berkontribusi seiring berjalannya produksi animasi *7,6 SR (2025)*.
10. Para Donatur yang memberi dukungan dalam bentuk anggaran dalam produksi MAZI Production.

Semoga karya ilmiah dan hasil film *7,6 SR (2025)* yang diproduksi oleh tim MAZI Production dapat bermanfaat dan menjadi inspirasi bagi bagi yang menonton filmnya, maupun membaca karya ilmiah ini.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Arifah Salma Shabira)



PERAN 3D MODELER DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 7.6 (2025)

Arifah Salma Shabira

ABSTRAK

Program MBKM Proyek Independen memberi kesempatan belajar yang berharga bagi penulis sebagai *3D Asset Artist* dalam pembuatan film animasi pendek 7,6 SR (2025) bersama MAZI Production. Penulis berperan dalam pembuatan aset lingkungan bergaya *stylized*, yang mencakup *modeling*, *layouting*, hingga *texturing*. Penulis menerapkan berbagai macam teknik dalam proses produksi yang dilaksanakan, seperti *texture painting*, *Cell Fracture*, dan penggunaan *Kuwahara Node* untuk mencapai visual yang menyerupai 2D. Terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain tantangan teknis dalam penyesuaian gaya visual, pengaplikasian simulasi hancur, dan koordinasi layout bersama tim. Namun, berkat usaha dan kerjasama antar anggota tim, penulis dapat mengatasi tantangan yang ada dan melaksanakan tugas dengan baik. Rencananya, animasi ini akan didistribusi ke dalam Festival Film Indonesia pada tahun 2025.

Kata kunci: *3D modeling*, *asset artist*, *texturing*, animasi

***THE ROLE OF THE 3D ASSET ARTIST IN THE MAKING OF
ENVIRONMENT FOR THE ANIMATED
SHORT FILM 7,6 SR (2025)***

(Arifah Salma Shabira)

ABSTRACT (English)

MBKM Independent Project provides the author valuable learning opportunity as a 3D asset artist in the production of the animated short film 7,6 SR 2025 with MAZI Production. The author participates in creating stylized environment assets, which includes modeling, layouting, and texturing. The author explores various techniques during the production process, such as texture painting, Cell Fracture, and the use of Kuwahara Node to achieve a 2D-like visual. In the process, the author encounters several challenges such as technical technical difficulties in adjusting the visual style, implementing destruction simulations, and coordinating layouts with the team. However, due to the effort and cooperation among team members, the author is able to overcome challenges and perform the tasks well. The plan is for this animation to be distributed to the Indonesian Film Festival in 2025.

Keywords: 3D modeling, asset artist, texturing, animation

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang MBKM Proyek Independen	1
1.2. Rumusan Masalah MBKM Proyek Independen	2
1.3. Maksud dan Tujuan MBKM Proyek Independen	2
1.4. Manfaat MBKM Proyek Independen	3
1.5. Waktu dan Prosedur.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM FILM FESTIVAL.....	5
2.2 Struktur Penyelenggara Festival Film Indonesia	6
2.3 Film-film Pemenang Festival Film Indonesia (2019-2024)	7
BAB III PELAKSANAAN PROYEK	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	10
3.1.1 Kedudukan Antara Dosen Pembimbing Laporan dan Lapangan dengan Kelompok Kluster MBKM Proyek Independen	10
3.1.2 Koordinasi Atau Alur Kerja Dalam Proyek Independen	10
3.2 Tugas dan Uraian Kerja.....	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	17
3.3.1 Proses Pelaksanaan	17
3.4 Kendala yang Ditemukan	26
3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	27

BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	28
4.1 Simpulan	28
4.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN.....	xv



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan.....	28
---------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Festival Film Indonesia.....	5
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	11
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	12
Gambar 3.3 Bagan Alur Kerja	13
Gambar 3.4 Layout Envi Jalan.....	18
Gambar 3.5 layout Envi Jalan	18
Gambar 3.6 Layout Interior.....	19
Gambar 3.7 3D Layout Interior.....	19
Gambar 3.8 3D Model Rumah	20
Gambar 3. 9 Sketsa Rumah.....	20
Gambar 3.10 3D Model Kulkas	20
Gambar 3.11 Referensi Kulkas	20
Gambar 3.12 Belajar Cell Fracture	21
Gambar 3.13 Referensi Arcane	22
Gambar 3.14 Tutorial Kuwahara Node.....	22
Gambar 3.15 Tutorial Texture Painting	23
Gambar 3.16 Memasang Cell Fracture	23
Gambar 3.17 Hasil Cell Fracture	24
Gambar 3.18 Pengaplikasian Kuwahara Node.....	25
Gambar 3.19 kuwahara Node.....	25
Gambar 3.20 Tahapan Texture Painting	26
Gambar 3. 21 Sebelum texture Paint.....	26
Gambar 3. 22 Sesudah Texture Paint.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM (MBKM 01).....	xv
Lampiran B Kartu MBKM (MBKM 02)	xvi
Lampiran C Daily Task Kewirausahaan (MBKM 03).....	xvii
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM Kewirausahaan (MBKM 04). lxii	
Lampiran E Surat Penerimaan MBKM.....	lxiii
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	lxiv

