

**PERAN *3D TEXTURE ARTIST* DALAM
FILM “KALA BULAN DATANG”**



LAPORAN MBKM INDEPENDEN

Ailee Vich Houward

00000069108

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

**PERAN *3D TEXTURE ARTIST* DALAM
FILM “KALA BULAN DATANG”**



LAPORAN MBKM INDEPENDEN

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Ailee Vich Houward

00000069108

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ailee Vich Houward

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069108

Program studi : Film

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

Peran *3D Texture Artist* dalam Film “Kala Bulan Datang” 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, 2 Juli 2025



Ailee Vich Houward

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan MBKM INDEPENDEN dengan judul
PERAN 3D *TEXTURE ARTIST* DALAM FILM “KALA BULAN DATANG”

Oleh

Nama : Ailee Vich Houward
NIM : 00000069108
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025
Pukul 10.00 s/d 10.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

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

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

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Ailee Vich Houward

NIM : 00000069108

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : Laporan 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:

PERAN 3D *TEXTURE ARTIST* DALAM FILM “KALA BULAN DATANG”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty 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, 2 Juli 2025

Yang menyatakan,



Ailee Vich Houward

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Laporan MBKM Proyek Independen ini dengan judul: “Peran 3D *Texture Artist* dalam Film “Kala Bulan Datang” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana seni (S. Sn.) 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. Andrey Andoko, 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 Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Bima Wicaksana Krisbyant, S.Psi., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Kepada Universitas Multimedia Nusantara.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

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

Tangerang, 2 Juli 2025



Ailee Vich Houward

PERAN 3D TEXTURE ARTIST DALAM FILM

“KALA BULAN DATANG”

Ailee Vich Howard

ABSTRAK

Penulis mengikuti program MBKM Proyek Independen bersama anggota Cinderamata dalam produksi film animasi "Kala Bulan Datang" sebagai 3D *texture artist* dengan tujuan untuk mengembangkan *portofolio* dan mengasah kemampuan *texturing* 3D. Pada proses pengerjaan, penulis menemukan kendala teknis dalam proses *texturing* dalam Blender, beberapa masalah teknis yang ditemukan adalah *UV unwrapping* model tidak rapi dan pengerjaan di Clip Studio Paint yang mengharuskan *save* dan *load file* berulang kali untuk melihat *preview* tekstur sehingga sulit untuk melakukan proses *texturing*. Penulis menemukan solusi dari kendala tersebut adalah dengan melakukan eksplorasi dan riset berbagai metode pengerjaan *texturing* sehingga menemukan metode sesuai, yaitu metode yang menggunakan “*Paint System*” dan juga *auto reload file .Psd* pada Blender untuk memaksimalkan efisiensi. Selama mengikuti program MBKM penulis mempelajari proses *texturing* objek 3D di Blender dengan *style* lukisan sesuai arahan visual sutradara. Selain itu penulis juga mempelajari skill nonteknis dalam bekerja dengan tim untuk membuat film animasi pendek dan dapat mengasah kemampuan beradaptasi dengan menyesuaikan dinamika tim baru melalui komunikasi yang jelas.

Kata kunci: 3D *Texture*, Animasi Pendek, Proyek Independen

THE ROLE OF 3D TEXTURE ARTIST IN THE FILM

“KALA BULAN DATANG”

Ailee Vich Houward

ABSTRACT (English)

The author participated in the MBKM Independent Project program with members of Cinderamata in the production of the animated film "Kala Bulan Datang" as a 3D texture artist with the aim of developing a portfolio and honing 3D texturing skills. The author found several technical obstacles during the texturing process in Blender, some technical problems encountered were the untidy model UV unwrapping and working in Clip Studio Paint which required repeated saving and loading of files to see a 3D preview, hindering the texturing process. The author found a solution to these obstacles by exploring and researching various texturing methods to find the right method, namely a method that uses “Paint System” and also auto reloads .Psd files in Blender to maximize efficiency. During the MBKM program, the author learned the process of texturing 3D objects in Blender according to the director's visual direction for a painting style. In addition, the author also learned non-technical skills in working with a team to create animated short films and was able to adapt with the new team dynamics through clear communication.

Keywords: 3D Texture, Animated short, Independent Project

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 TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. Manfaat	3
1.5. Waktu dan Prosedur	3
BAB II GAMBARAN UMUM MITRA/PERUSAHAAN	5
2.1 Deskripsi Mitra/Perusahaan	5
2.1.1 Visi Misi	5
2.2 Struktur Organisasi Mitra/Perusahaan	6
2.3 Portofolio Mitra/Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN PROYEK	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	12
3.3.1 Proses pelaksanaan	12
1) <i>Research and development</i>	12
2) <i>Painting normals</i>	14
3) <i>Painting texture</i>	15
3) Pengaturan <i>node</i> di Blender	18

3.4	Kendala yang Ditemukan	21
3.5	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	21
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN		23
4.1	Simpulan	23
4.2	Saran	23
DAFTAR PUSTAKA		25
LAMPIRAN		27



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

10



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo FFI	5
Gambar 2.1 Bagan Alur Kedudukan	9
Gambar 2.2 Bagan Alur Koordinasi	10
Gambar 3.1 Lukisan di CSP berdasarkan normal-map objek	12
Gambar 3.2 Hasil memasukan tekstur	13
Gambar 3.3 Tutorial oleh Tawan Sunflower	13
Gambar 3.4 Hasil texture setelah menggunakan plugin Blender	14
Gambar 3.5 Hasil normal map dari baking model	15
Gambar 3.6 Hasil melukis normals di CSP	15
Gambar 3.7 Lukisan texture panci emas	16
Gambar 3.8 Screenshot hasil tekstur objek dengan normal map	16
Gambar 3.9 Normal map objek dengan strokes lebih besar	16
Gambar 3.10 Hasil revisi sesuai masukan sutradara	17
Gambar 3.11 Hasil objek kardus yang menggunakan photobashing	17
Gambar 3.12 Elemen angka, logo dan resi yang dilukis	18
Gambar 3.13 Hasil objek kotak sereal	18
Gambar 3.14 Contoh pengaturan <i>node</i> objek	19
Gambar 3.15 Contoh pengaruh strength normal map	19
Gambar 3.16 Contoh penggunaan color ramp	19
Gambar 3.17 Contoh objek dengan karakteristik transparan	20
Gambar 3.18 Bentuk warna texture alpha	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM	26
Lampiran B Kartu MBKM	27
Lampiran C Daily Task MBKM	28
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM	48
Lampiran E Surat Penerimaan MBKM (LoA)	49
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	50
Lampiran G Tautan Hasil Karya Proyek Independen	52

