



**PENERAPAN TEXTURING 3D DENGAN UV MAPPING PADA  
PROJECT ANIMASI BERJUDUL ISYARAT**



Oleh:

**ABDUL AZIS**

**17510160034**

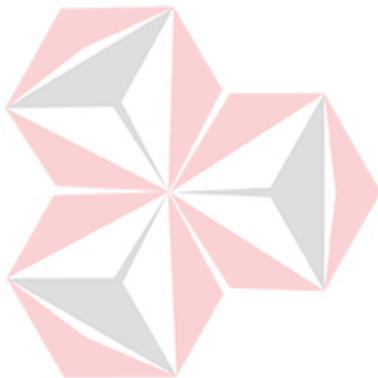
---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA SURABAYA  
2020**

**PENERAPAN TEXTURING 3D DENGAN UV MAPPING PADA  
PROJECT ANIMASI BERJUDUL ISYARAT**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Tugas Akhir



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
Disusun Oleh:  
Nama : Abdul Azis  
NIM : 17510160034

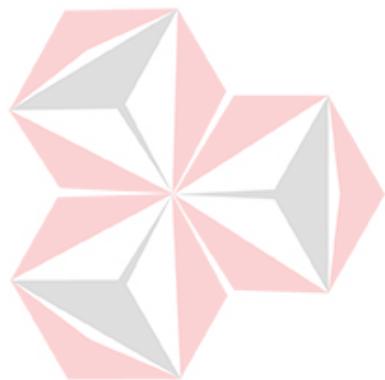
Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA SURABAYA  
2020**

## LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
*"Never Try Never Know"*

## LEMBAR PERSEMBAHAN



LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN TEXTURING 3D DENGAN UV MAPPING PADA PROJECT ANIMASI**

**BERJUDUL ISYARAT**

Laporan Kerja Praktik oleh

**Abdul Azis**

NIM: 17510160034

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 8 July 2020

Disetujui :

Pembimbing

**Yunanto**  
Yunanto Tri Laksono, M.Pd  
NIDN.0704068505

Digitally signed by Yunanto  
DN: cn=Yunanto, o=Dinamika,  
ou=Lecture,  
email=yunanto@dinamika.ac.id, c=ID  
Date: 2020.07.24 10:20:41 +07'00'

Penyelia

  
Stormy Yudo Prakoso

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

Digitally signed by Hardman  
Budiarjo  
DN: cn=Hardman Budiarjo, o=FTI,  
Undika, ou=Produksi Film dan  
Televisi,  
email=hardman@dinamika.ac.id,  
c=ID  
Date: 2020.07.24 11:21:00 +07'00'

  
**Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom., MOS.**  
NIDN. 0711086702

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Abdul Azis  
NIM : 17510160034  
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PENERAPAN TEXTURING 3D DENGAN UV MAPPING PADA PROJECT ANIMASI BERJUDUL ISYARAT**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 July 2020

Yang menyatakan



## ABSTRAK

Proses produksi digital menggunakan perangkat lunak yang terintegrasi dengan fungsi pengolahan gambar sangat memudahkan dalam memproduksi tekstur material, yang diaplikasikan pada desain akhir 3D.

Ada beberapa cara tekstur dalam 3D salah satunya dengan *UV Mapping* pada saat ini perkembangan animasi sangat pesat, baik dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D), mulai dari film, iklan, layanan masyarakat, televisi, game, produk-produk arsitektur, serial anak-anak hingga konten web.

Dari dasar ilmu tersebut dapat mempelajari animasi untuk mengimplementasi skenario dalam konteks film animasi. Di Stormy Studio yaitu sebuah *Production House (PH)* yang bergerak di bidang animasi, peran seorang *Texturing* sangat dibutuhkan dan dicari. Oleh karena itu penulis melakukan kerja praktik di Stormy Studio. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambil judul "Penerapan *Texturing 3d* dengan *UV Mapping* pada Project Animasi Berjudul Isyarat"

**Kata Kunci:** *Texturing, 3D, Texture Mapping*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “*penerapan texturing 3d dengan UV Mapping pada project animasi berjudul isyarat*” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
3. Yunanto Tri Laksono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing
4. Stormy Yudo Prakoso selaku founder Hi Animation yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
5. Mas Adnan yang telah membimbing dan berbagi ilmu dalam proses Kerja Praktik.
6. Sahabat, dan teman-teman angkatan 2017 yang selalu mendukung.
7. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
8. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Jurusan DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.

Surabaya, 8 juli 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>BAB 1</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat.....	3
<b>BAB II</b> .....	5
<b>GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....	5
2.1 Profil Instansi.....	5
2.2 Sejarah Singkat Stormy Studio .....	5
2.3 <i>Overview</i> Perusahaan .....	6
2.4 Visi dan Misi Stormy Studio .....	10
<b>BAB III</b> .....	11
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	11
3.1 <i>Texturing</i> .....	11
3.2 <i>Texture UV Mapping</i> .....	12
3.3 <i>prinsip animasi</i> .....	13
3.4 <i>Appeal</i> .....	13
3.5 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	14
3.5 <i>solid drawing</i> .....	14
<b>BAB IV</b> .....	16
<b>DESKRIPSI PEKERJAAN</b> .....	16
4.1 Analisa Sistem .....	16
4.2 Posisi Dalam Instansi.....	16
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Stormy Studio.....	17
<b>BAB V</b> .....	27
<b>PENUTUP</b> .....	27
5.1 Kesimpulan.....	27

5.2 Saran .....	27
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	29
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	37



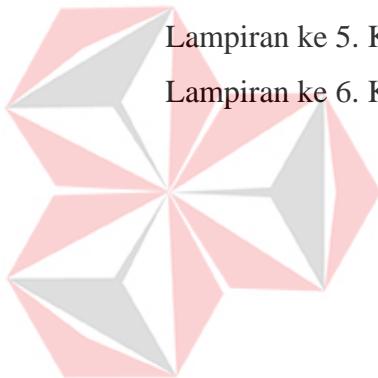
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Stormy Studio .....	7
Gambar 2.2 Peta Lokasi Stormy Studio.....	8
Gambar 2.3 Interior Stormy Studio.....	8
Gambar 2.4 Eksterior Stormy Studio.....	9
Gambar 2.5 Website Stormy Studio.....	9
Gambar 2.6 Youtube Stormy Studio.....	10
Gambar 3.1 contoh <i>texture UV Mapping</i> .....	14
Gambar 3.2 Appeal.....	14
Gambar 3.3 Anticipation.....	14
Gambar 3.4 Solid Drawing.....	15
Gambar 4.1 <i>Software</i> yang digunakan.....	16
Gambar 4.2 karakter Aca sebelum di tekstur.....	18
Gambar 4.3 beberapa tekstur Aca dalam bentuk <i>UV Mapping</i> yang direvisi.....	18
Gambar 4.4 <i>UV Mapping</i> yang akan di aplikasikan kedalam karakter.....	19
Gambar 4.5 karakter Aca setelah tekstur di aplikasikan.....	20
Gambar 4.6 karakter Cia sebelum di tekstur.....	21
Gambar 4.7 beberapa tekstur Cia dalam bentuk <i>UV Mapping</i> yang direvisi.....	22
Gambar 4.8 <i>UV Mapping</i> yang akan di aplikasikan kedalam karakter.....	22
Gambar 4.9 karakter Cia setelah tekstur di aplikasikan.....	23
Gambar 4.10 karakter Speak sebelum di tekstur.....	24
Gambar 4.11 beberapa tekstur Speak dalam bentuk <i>UV Mapping</i> yang direvisi .....	25
Gambar 4.12 <i>UV Mapping</i> yang akan di aplikasikan.....	25

Gambar 4.13 karakter Speak setelah tekstur di aplikasikan.....26

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran ke 1. Surat Balasan Stormy Animation.....	30
Lampiran ke 2. Form KP-5 (Acuan Kerja).....	31
Lampiran ke 3. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	32
Lampiran ke 4. Log Harian Acuan Kerja Selama 1 Bulan.....	33
Lampiran ke 5. Kehadiran Kerja Praktik Selama 1 Bulan.....	35
Lampiran ke 6. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	36



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era industry kreatif saat ini, yang bisa disebut dengan revolusi industry 4.0 merupakan era digital semua informasi bisa di akses dengan mudah sehingga menghasilkan sesuatu yang kreatif dan menarik .

Media yang digunakan untuk menyampaikan ide sangatlah bervariasi, salah satunya menggunakan media animasi. Pokok bahasan kali ini penulis membahas tentang dasar dasar *texturing* 2D yang nantinya di aplikasikan pada objek 3D. pada saat ini perkembangan animasi sangat pesat, baik dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D), mulai dari film, iklan, layanan masyarakat, televisi, game, produk-produk arsitektur, serial anak-anak hingga konten web, semua menggunakan animasi baik sebagai konten atau pendukung, karena dalam animasi informasi yang disajikan lebih bebas, fantastis, beragam, lucu serta lebih mudah menarik perhatian orang yang melihatnya.

Object 3D merupakan objek yang lebih hidup di bandingkan objek 2D, namun permukaan objek tiga dimensi yang polos cenderung kurang menarik dan kaku, Untuk membuat objek yang lebih hidup pada diperlukan suatu *texture mapping*. Mapping ialah sebuah bentuk kegiatan untuk melakukan pewarnaan atau memetakan permukaan geometri pada objek 3D.

Penulis memilih Stormy Animation menjadi tempat untuk melakukan kerja praktik, karena Stormy Animation adalah (Production House) atau PH yang bergerak

di bidang animasi dan kreatif. Penulis sebagai mahasiswa wajib melakukan Kerja Praktik dan mengembangkan keahlian selama kuliah di Universitas Dinamika.

Dengan melakukan kerja praktik di Stormy Studio, penulis bisa mengetahui banyak hal tentang dunia animasi salah satunya *texturing*, selain itu juga untuk mengetahui bagaimana etika bekerja, sikap yang harus dilakukan dalam sebuah tim kerja untuk memenuhi keinginan client. Kerja Praktik juga diharap dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian mental mahasiswa di dunia kerja.

Materi yang akan dipelajari adalah bagaimana cara menerapkan *UV Mapping* pada setiap karakter animasi 3D, yang nantinya akan disatukan menjadi kesatuan karya film serial animasi 3D yang dapat diaplikasikan ke setiap media yang ada.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana penerapan *texturing* 3D dengan *UV Mapping* pada project animasi berjudul isyarat

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *texturing* dalam produksi animasi 3D “Isyarat”. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Teknik dan teori yang digunakan dalam proses *texturing*
2. Karakter yang tersedia untuk di *texture*

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah mengetahui dasar-dasar *texturing* animasi 3D “Isyarat” pada Stormy Studio.

## 1.5 Manfaat

Manfaat dari Kerja Praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat bagi Penulis

- a. Mengetahui dasar *texturing* .
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
- c. Menambah Pengalaman kerja di bidang Animasi dan mengerti proses produksi.
- d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
- e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.
- f. Menambah jaringan atau pertemanan untuk membuat Kolaborasi karya di masa depan.

### 2. Manfaat bagi Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.

- c. Memudahkan instansi/perusahaan mencari relasi tenaga kerja di bidang animasi.

### **3. Manfaat bagi Akademik**

- a. Mengaplikasikan keilmuan *texturing*
- b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Instansi**

Nama Instansi : Stormy Studio.  
Alamat : Jl. Eltari VD-15, Kedungkandang, Malang  
Telp/Fax : 085655595619  
Email : [stormystudio.id@gmail.com](mailto:stormystudio.id@gmail.com)  
Website : [www.stomystudio.id](http://www.stomystudio.id)

#### **2.2 Sejarah Singkat Stormy Studio**

Di tengah kesibukan di era yang serba praktis saat ini, kebutuhan akan informasi sangatlah penting. Dengan informasi, manusia sangat terbantu untuk menjalani kehidupan. Dengan sebuah animasi, maka ini akan mempermudah untuk penyampaian sebuah informasi, animasi pun menjadi sebuah media yang akan sangat dicari untuk pemasaran produk atau pembuatan film.

Stormy Studio dulu pada awalnya bernama Hi Animation yang sudah didirikan sejak tahun 2011. Namun per 5 November 2019 kemarin, PH ini melakukan rebranding dan menggantikan namanya yaitu Stormy Studio. Perusahaan ini sendiri merupakan salah satu perusahaan yang ikut meramaikan industri kreatif serta pembangunan negara berfokus mengembangkan produk-produk berkualitas khususnya animasi. Stormy Studio adalah studio animasi profesional di Indonesia yang berfokus mengembangkan

produk-produk berbasis IP (Intellectual Property) berkualitas khususnya animasi, yang mengutamakan efisiensi dalam produksinya.

Berdiri di kota Malang (Jawa Timur) sejak tahun 2011 hingga saat ini, Stormy Studio telah banyak mengerjakan proyek baik dari dalam, maupun dari mancanegara seperti: Serial Animasi, TVC, Short Movie, Konten-konten Wahana, Webseries, 3D Conversion, New-Media, Rendering, dan berbagai produk kreatif lainnya.. Stormy Yudo Prakoso adalah nama pendirinya, mencoba untuk memulai bisnis dan menyokong pondasi industri animasi di Indonesia dengan membangun studio animasi mulai dari kecil.

### **2.3 Overview Perusahaan**

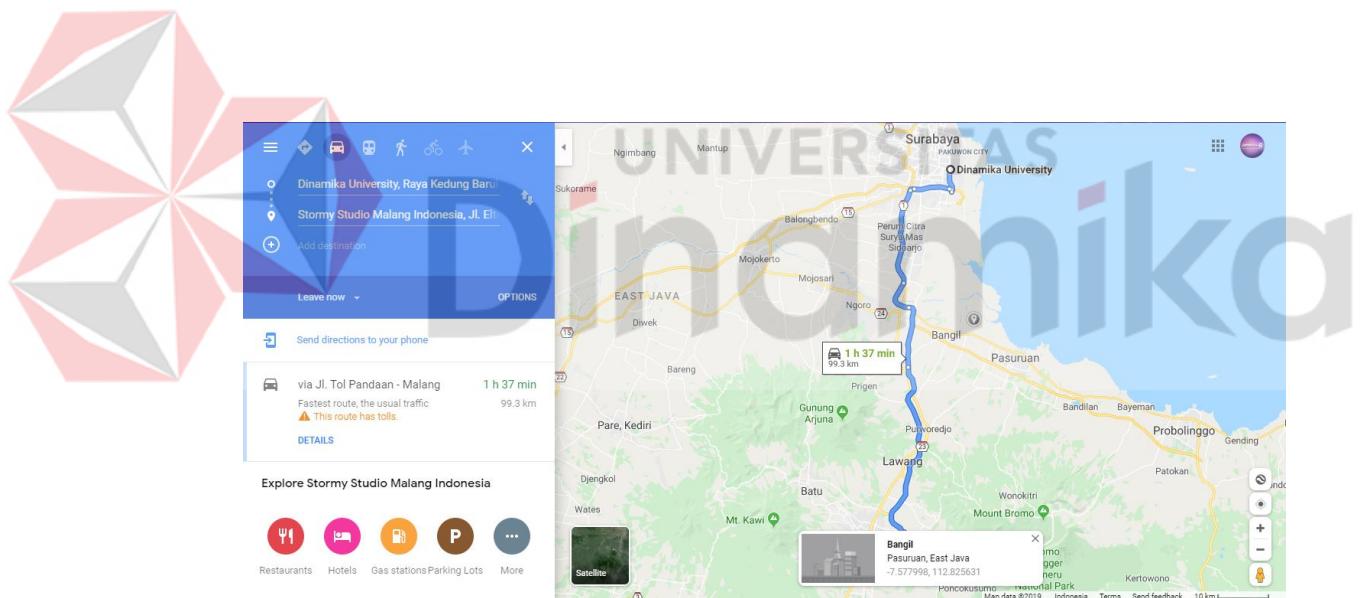
Dalam melakukan Kerja Praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja. Stormy Studio bertempat di sebuah perumahan yang beralamatkan di Jl. Eltari VD-15, Cemorokandang, Kedungkandang, Malang.

Gambar 2.1 adalah logo studio Stormy Studio , gambar 2.2 merupakan tempat studio Stormy Studio dilihat dari peta, Gambar 2.3 merupakan studio Stormy Studio tempat untuk mengerjakan tugas-tugas, gambar 2.4 merupakan tampilan channel youtube dari Stormy Studio yang berisi karya-karya kerja untuk menjangkau konsumen, gambar 2.5 merupakan tampilan website Stormy Studio



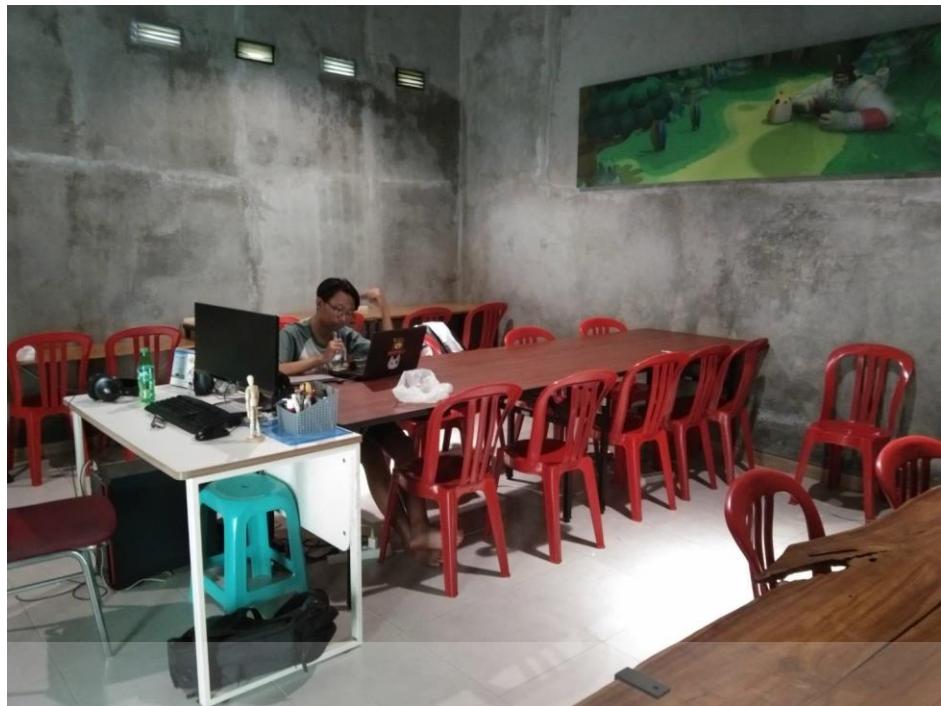
Gambar 2.1 Logo Stormy Studio

(sumber: [www.stormystudio.id](http://www.stormystudio.id))



Gambar 2.2 Peta Lokasi Stormy Studio

(sumber: [www.maps.google.com](http://www.maps.google.com))



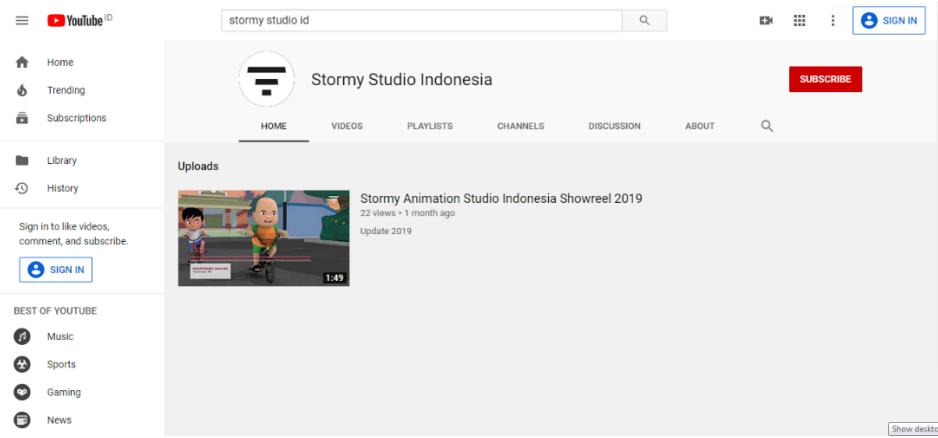
Gambar 2.3 Interior Stormy Studio

(sumber: olahan penulis)



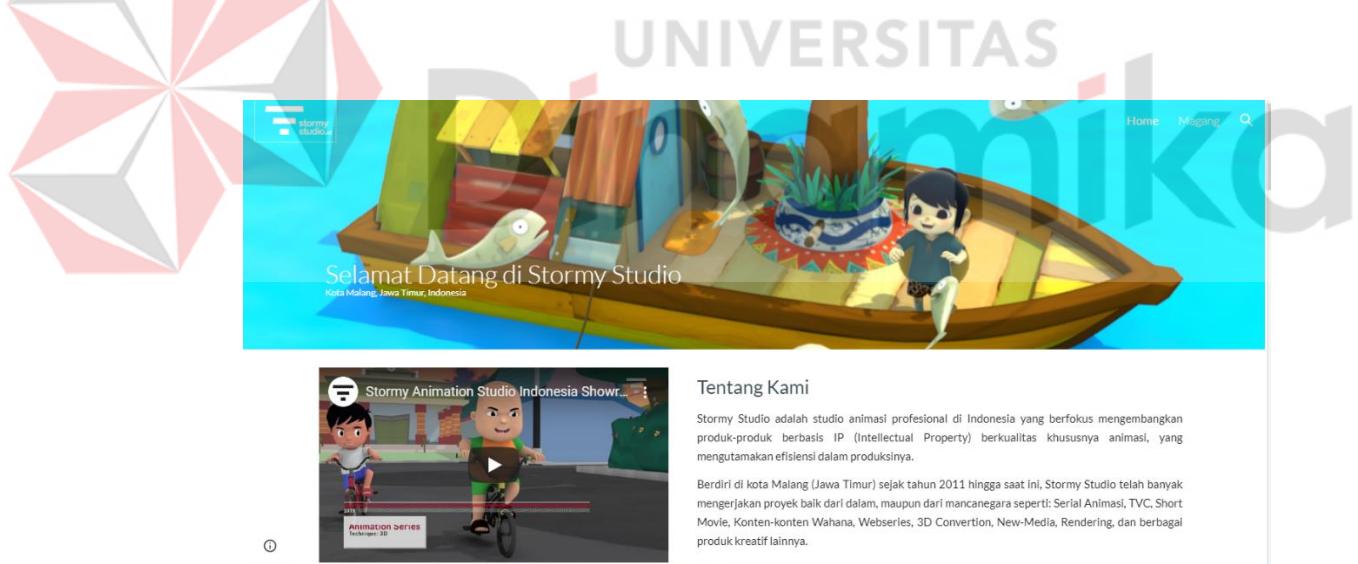
Gambar 2.6 Eksterior Stormy Studio

(sumber: olahan penulis)



Gambar 2.7 Web Stormy Studio

(sumber: [www.stormystudio.id](http://www.stormystudio.id))



Gambar 2.8 Youtube Studio

(sumber: [Youtube.com/ Stormy Studio Indonesia](https://www.youtube.com/Stormy Studio Indonesia))

## **2.4 Visi dan Misi Stormy Studio**

### **Visi**

Menjadi perusahaan jasa animasi dan pengembang IP animasi profesional yang mampu bersaing di tingkat regional dan global.

### **Misi**

- a. Menghasilkan karya komersial yang dapat diakui publik nasional maupun global.
- b. Memberikan layanan yang terbaik dan profesional kepada klien.
- c. Menghasilkan IP animasi yang siap untuk tahap aktivasi lanjutan.



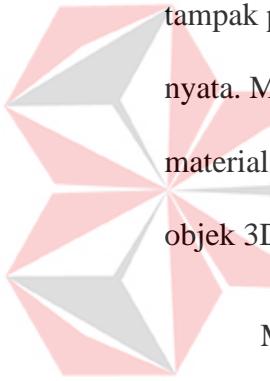
## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 *Texturing***

*Texture* merupakan data segi-empat sederhana yang berada pada bidang *texture*. Bidang *texture* diwakili oleh dua sumbu koordinat yaitu sumbu s dan sumbu t. Setiap *texture* akan memenuhi bidang koordinat (0,0,0,0) sd. (1,0,1,0). (fahmi, risken, & nabila, 2016)

*Texturing* adalah proses menentukan karakteristik materi sebuah objek yang tampak pada permukaan objek tersebut sehingga akan tampak suatu kesan yang nyata. Maksud dari karakteristik adalah pewarnaan, kilauan, dan lainnya. Pemberian material atau *texture* pada objek 3D akan mendefinisikan rupa dan jenis bahan dari objek 3D. (Abdoel, 2017)

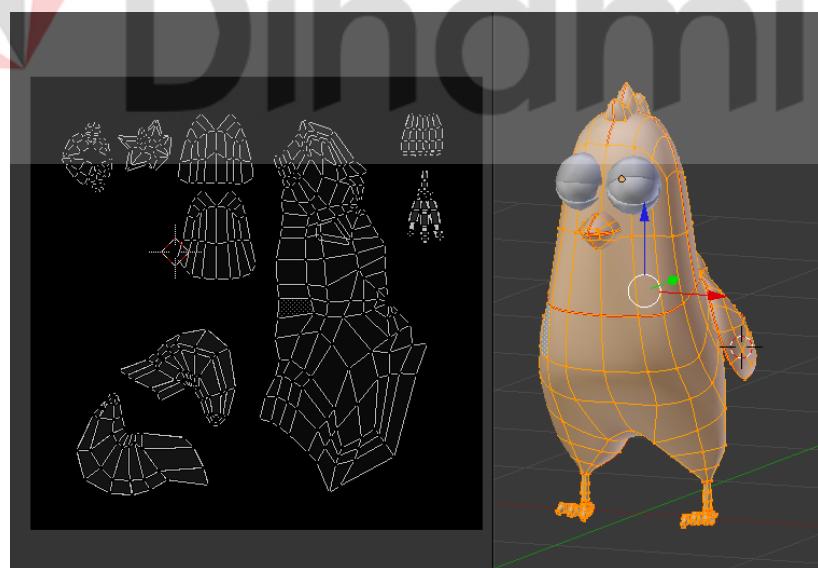


Materi sebuah objek dapat dipilih dan ditetapkan dari pilihan properti tertentu contohnya *reflectivity* (pemantulan cahaya), *transparency* (objek tembus cahaya misal: glass), dan *refraction* (pembiasan cahaya pada objek). *Texture* kemudian digunakan untuk membuat berbagai variasi pola warna, tingkat kehalusan/kekasarahan lapisan sebuah objek secara lebih jelas.

### 3.2 Texture UV Mapping

*Texture UV Mapping* ( pemetaan ) adalah sebuah metode menambahkan detail tekstur permukaan, atau ke warna dalam model grafis yang dihasilkan dari komputer, sehingga dengan menerapkan teknik *UV Mapping* dan *Texture Painting* akan mendukung dalam pewarnaan model 3D menjadi lebih nyata (setiawan, trisnadoli, & Nugroho, 2019).

*UV Mapping* adalah suatu proses pemodelan 3D membuat gambar 2D mewakili sebuah model 3D. mapping mengubah objek 3D ke gambar yang disebut tekstur. Berbeda dengan “X”, “Y” dan “Z”, yang merupakan koordinat untuk objek 3D asli dalam ruang modeling, “U” dan “V” adalah koordinat obyek yang berubah. Hal ini menciptakan efek gambar dua dimensi ke permukaan objek 3D. (Alqifahri, 2011)



Gambar 3.1 contoh *texture UV Mapping*

Sumber ( <https://www.panduaji.net/2012/09/langkah-uv-texturing-di-blender.html> )

### **3.3 Prinsip Animasi**

Prinsip animasi sangat dibutuhkan oleh seorang animator sebagai bekalnya untuk berkarya menciptakan sebuah animasi. Karena dengan mengetahui prinsip animasi, seorang animator dapat menghasilkan karya yang menarik, dinamis, dan tidak membosankan.. (Defar, 2019)

### **3.4 Appeal**

Keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi mengarah pada prinsip appeal. Appeal adalah bagaimana kita membuat karakter kita menjadi menarik dan tidak selalu harus yang lucu, seperti yang kebanyakan orang pikirkan.

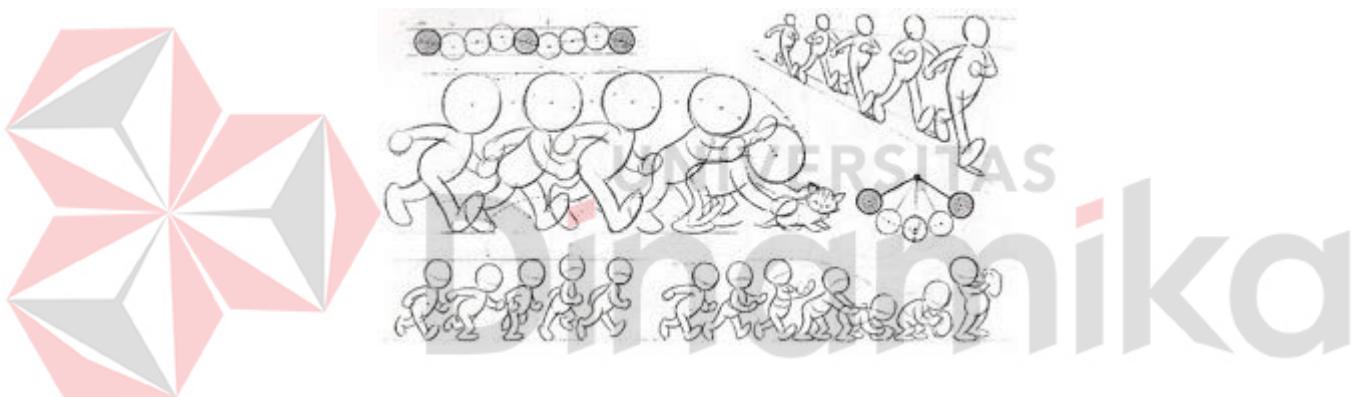


*Gambar 3.2 Appeal*

(sumber: <http://classanimation4.blogspot.com>)

### 3.5 Straight Ahead Action and Pose to Pose

Suatu teknik penggerjaan animasi yang dilakukan dengan cara menggambar satu per satu, dari awal sampai akhir cerita. Hal ini dimaksudkan untuk memperlihatkan konsistensi pada gambar animasi tersebut, dan dengan cara menggambar kunci pergerakan animasi (keyframe) saja. (Indraswari, 2012) Sedangkan di antaranya (in-between), dikerjakan oleh asisten animator. *Frame per second (fps)* gambar animasi yang direkam akan diputar dengan kecepatan 24 gambar per detik (24 frame per second) (Roberts, 2004).

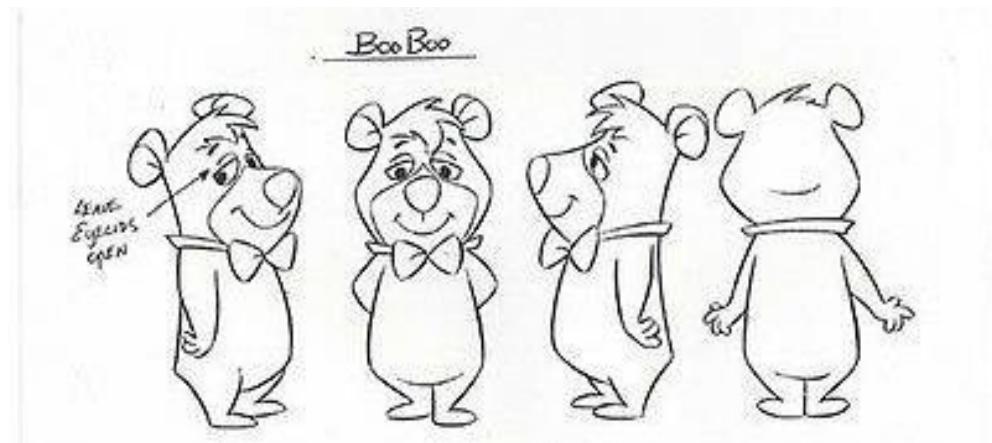


Gambar 3.3 *Anticipation*

(sumber: <http://classanimation4.blogspot.com>)

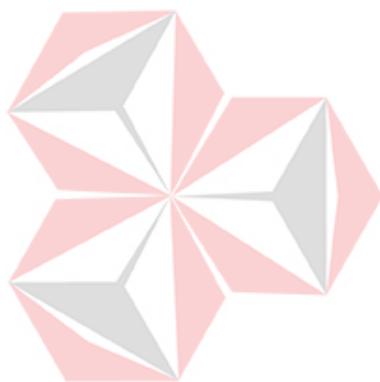
### 3.6 Solid Drawing

Dalam animasi diperlukan dasar sketsa agar dijadikan *solid* untuk pembuatan *asset* karakter agar terlihat rasa dari karakter melalui garis, warna, ataupun bayangan sehingga dapat terlihat nyata.



Gambar 3.4 Solid Drawing

(sumber: <http://classanimation4.blogspot.com>)



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di Stormy Animation. Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Film dan Televisi khususnya peminatan animasi. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk ikut serta mengerjakan beberapa proyek film animasi 3D.

#### **4.1 Analisa Sistem**



Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi	:	Stormy Animation
Divisi	:	<i>Texturing</i>
Tempat	:	Jl. Eltari VD-15, Cemorokandang, Kedungkandang, Malang, Jawa Timur

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 18 februari 2019 hingga 18 maret 2019, dengan alokasi waktu senin sampai jum'at pada pukul 07.00-12.00 WIB.

#### **4.2 Posisi Dalam Instansi**

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai *texturing*, yang memiliki tugas membuat tekstur organik atau *hard surface*

### 4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Stormy Studio

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di Stormy Studio akan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan akan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

Hal yang paling penting dalam proses kegiatan adalah *software* yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik adalah *Blender* seperti pada gambar berikut



#### 1. Minggu Ke -1

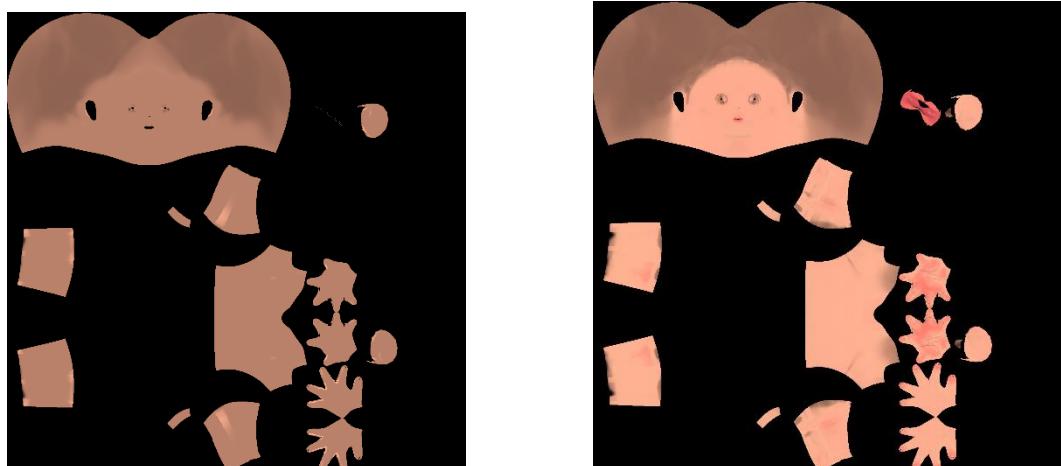
Kegiatan di Stormy Studio di awal adalah perkenalan mengenai stormy studio, penjelasan kontrak kerja dan penempatan kerja. Melalui wawancara dan pengalaman ilmu, dikarenakan studio belum menerima projek animasi 2D, penulis di tempatkan di posisi *texturing*, penulis mulai di beri karakter untuk di tekstur, kali ini penulis mengerjakan film animasi berjudul Isyarat, Proyek ini adalah proyek internal Stormy Studio untuk tugas anak magang disana. ada 3 karakter dalam animasi tersebut, Aca, Cia, dan Speak. Awalnya penulis di breafing untuk setting setiap karakter, kemudian

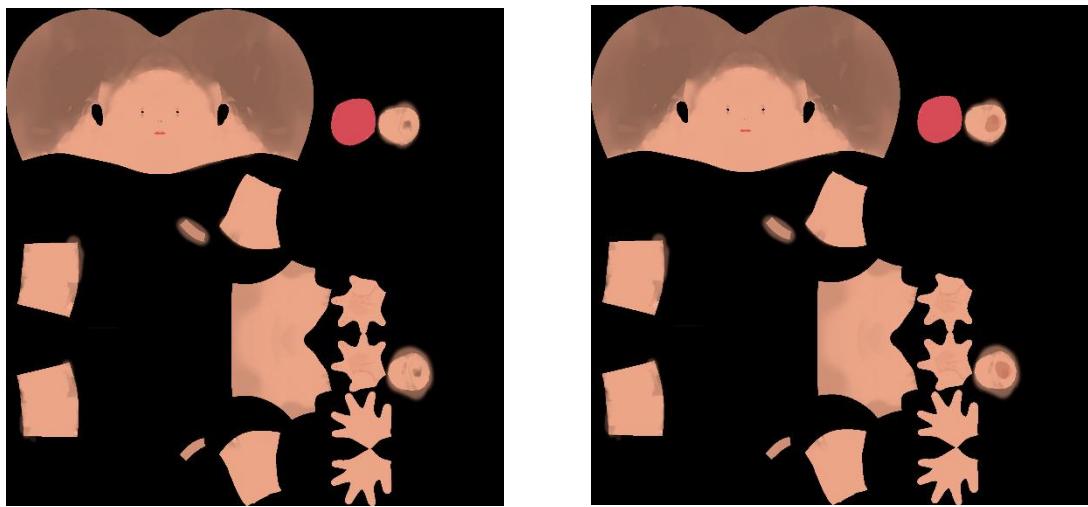
di beri tahu cara mentekstur dengan benar.karakter Aca ini di ceritakan seorang anak kecil usia 10 tahunan sedang memperagakan Bahasa isyarat.



Gambar 4.2 karakter Aca sebelum di tekstur

(Sumber: Olahan Penulis)





Gambar 4.3 beberapa tekstur Aca dalam bentuk *UV Mapping* yang direvisi.

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.4 *UV Mapping* yang akan di aplikasikan kedalam karakter.

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.5 karakter Aca setelah tekstur di aplikasikan

(Sumber: Olahan Penulis)

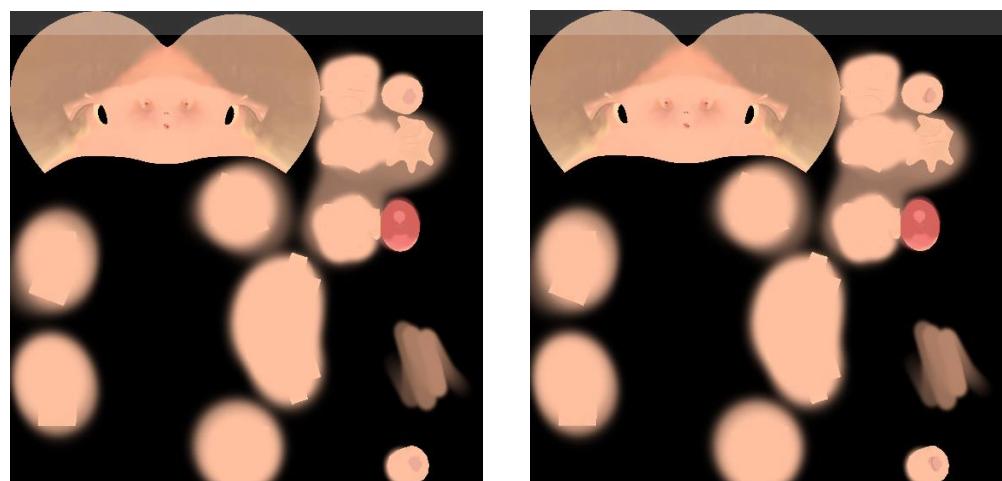
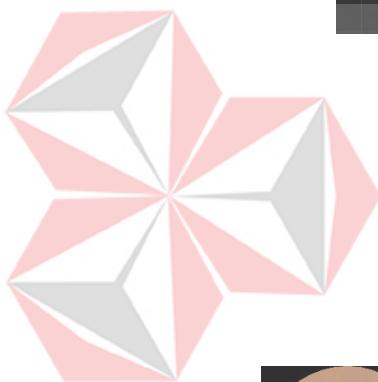
## 2. Minggu Ke-2

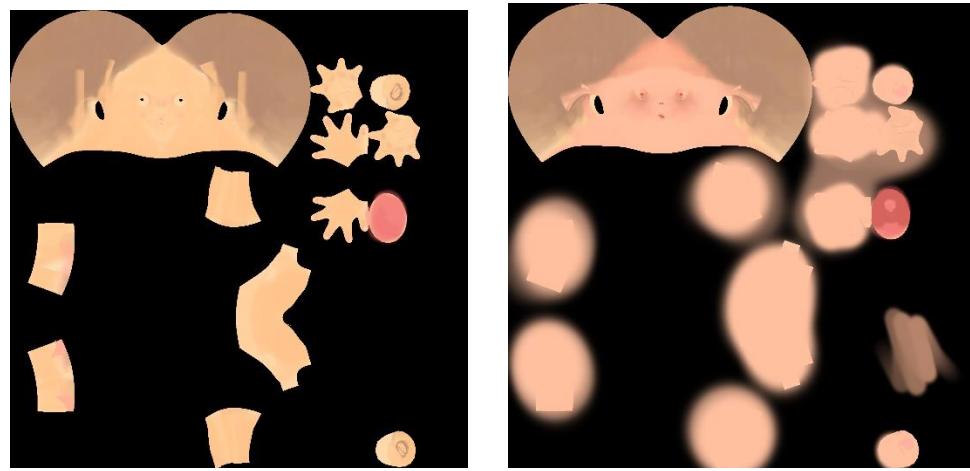
Di minggu ini, penulis mulai mentekstur karakter bernama Cia, sebelum itu penulis di briefing setting karakter, Cia adalah anak perempuan yang berasal dari kota, berumur 10 tahunan



Gambar 4.6 karakter Cia sebelum di tekstur

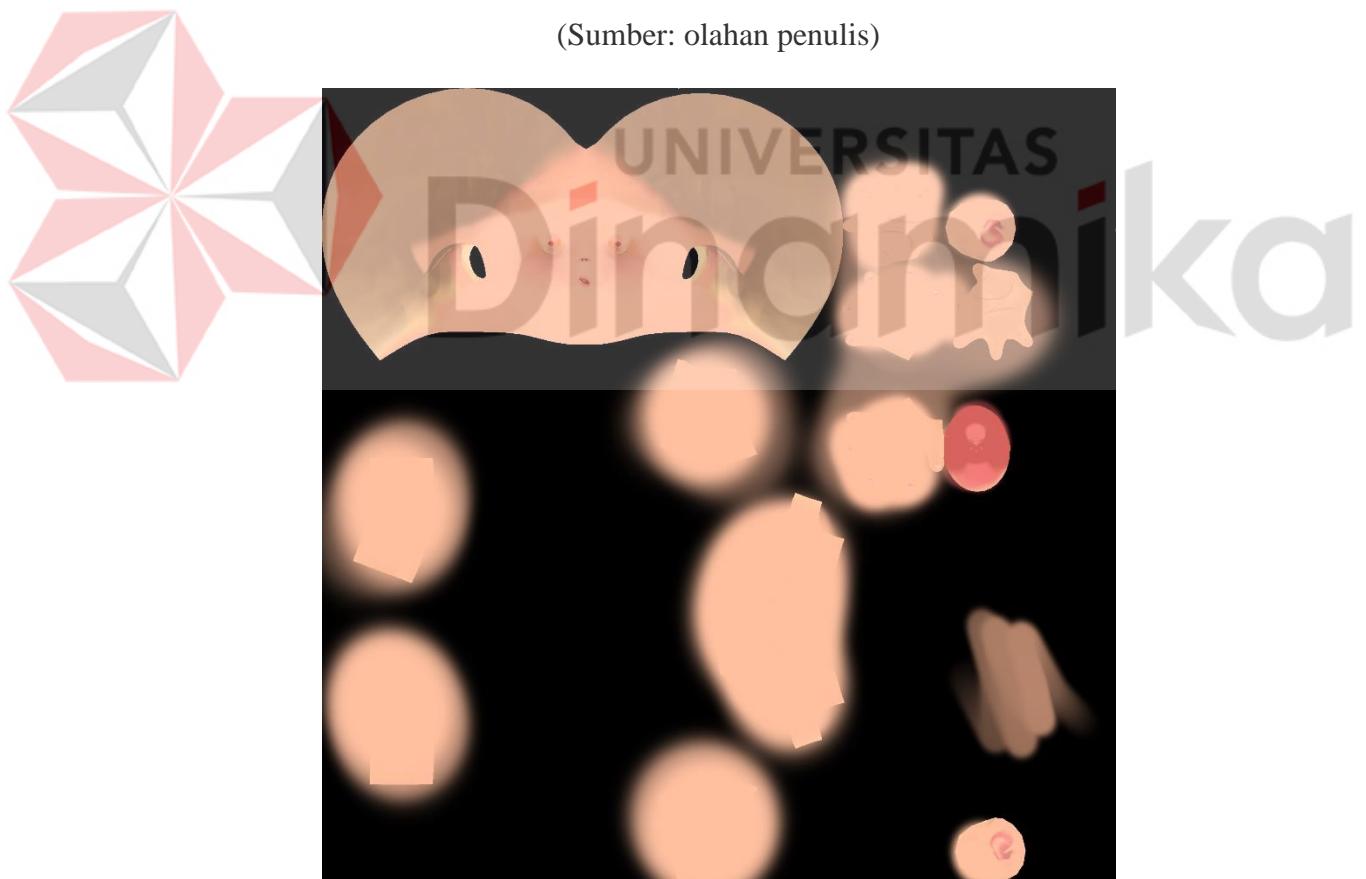
(Sumber: olahan penulis)





Gambar 4.7 beberapa tekstur Cia dalam bentuk *UV Mapping* yang direvisi

(Sumber: olahan penulis)



Gambar 4.8 *UV Mapping* yang akan di aplikasikan kedalam karakter.

(Sumber: Olahan Penulis)

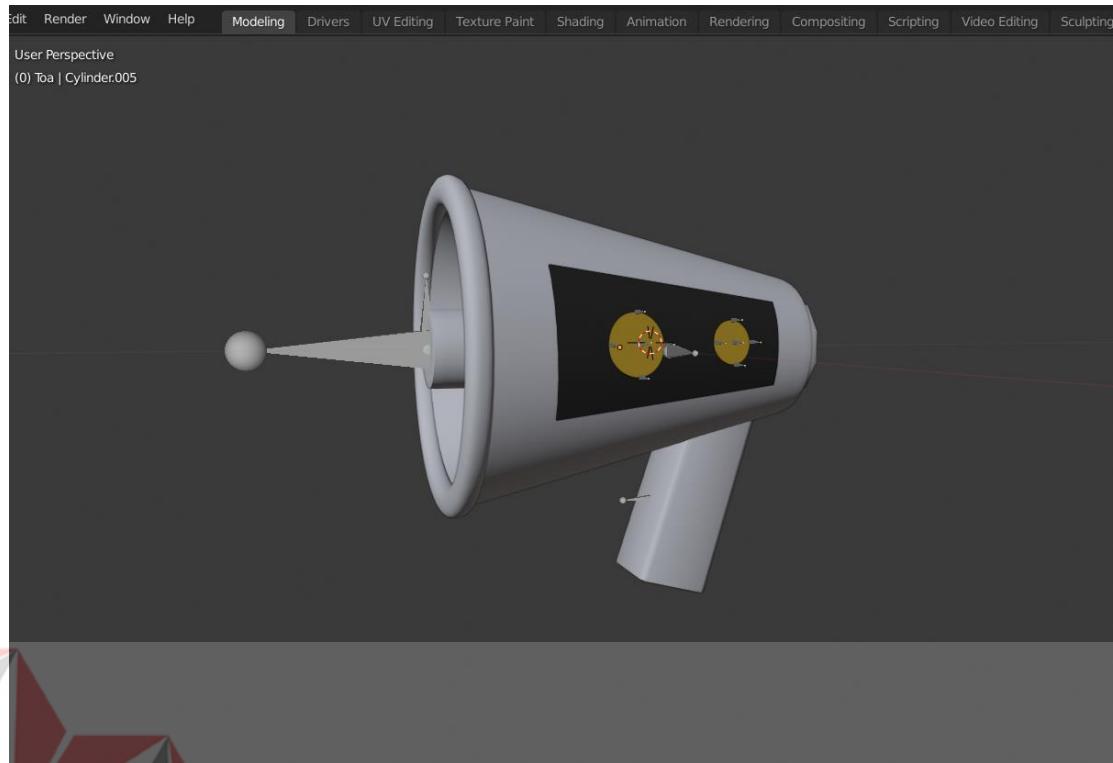


Gambar 4.9 karakter Cia setelah tekstur di aplikasikan

(Sumber: Olahan Penulis)

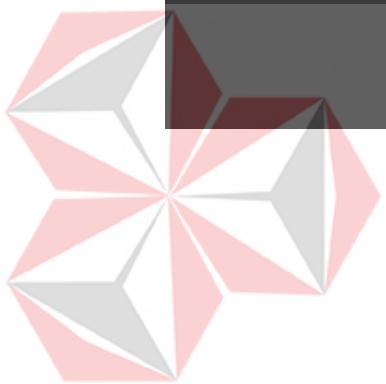
### Minggu Ke-3

Di minggu ini, penulis diminta untuk membuat tekstur karakter bernama Speak, karakter ini berbentuk Toa yang berfungsi sebagai penerjemah Bahasa isyarat yang di peragakan oleh Aca dan Cia.

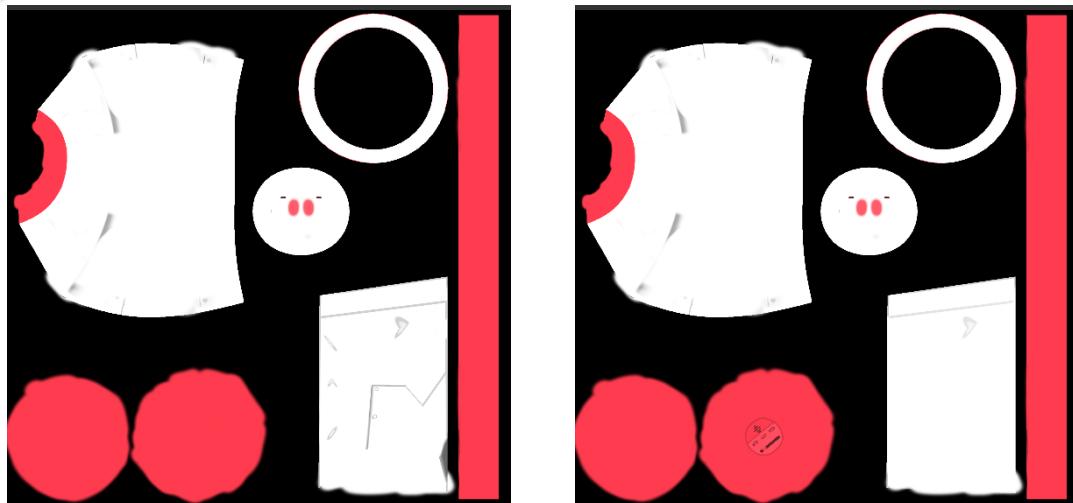


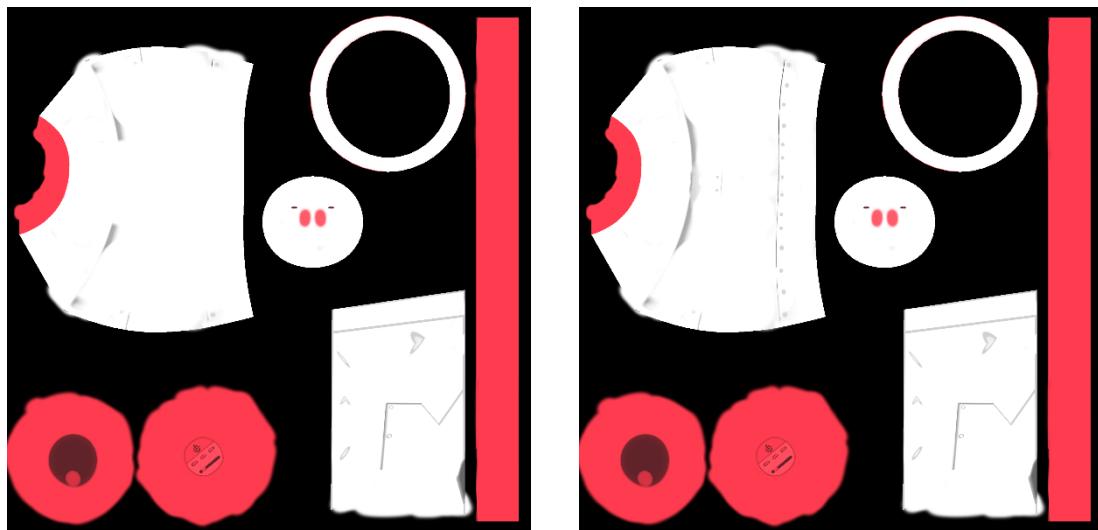
Gambar 4.10 karakter Speak sebelum di tekstur

(Sumber: olahan penulis)



UNIVERSITAS  
**Dinamika**





Gambar 4.11 beberapa tekstur Speak dalam bentuk *UV Mapping* yang direvisi

(Sumber: olahan penulis)

Pada tahapan ini penulis mengalami banyak revisi, dikarenakan kurangnya pengalaman penulis dalam membuat tekstur *hard object*



Gambar 4.12 *UV Mapping* yang akan di aplikasikan

kedalam karakter

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.13 karakter speak setelah tekstur di aplikasikan

(Sumber: Olahan Penulis)



## Minggu Ke-4

Pada minggu ke empat penulis selesai mengerjakan tekstur ketiga karakter.

Kemudian semua tekstur dibagikan ke bagian *rendering* penulis konsultasi tentang cara render yang efisien kepada Mas Adnan selaku modelling karakter di Stormy Animation. Ini juga merupakan ilmu yang penulis akan gunakan di tugas akhir saya karena dalam animasi setidaknya penulis memahami berbagai bagian produksi salah satunya tahap rendering.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Stormy Studio, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Dasar-dasar pembuatan tekstur karakter organik dan *hard object*.
2. penerapan dasar node editor dalam teksturing
3. Stormy studio sudah menerapkan dasar-dasar animasi sehingga dapat dipelajari oleh peserta kerja praktik.
4. Dibutuhkan kerja sama tim yang tinggi dan koordinasi untuk mengerjakan suatu project.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

##### **1. Bagi Perusahaan**

Lebih dieratkan lagi untuk peserta kerja praktik karena terkesan seperti individu dalam mengerjakan suatu proses dan kurang bisa koordinasi antar peserta kerja praktik.

##### **2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik**

Bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang animasi carilah tempat praktik yang besar agar mengetahui pipeline produksi animasi lebih. Banyak perusahaan bagus yang sangat rekomendasi untuk praktik namun terganjal oleh durasi praktik yang hanya mengikuti libur semester, aturan-

aturan, dan surat – surat kampus yang malah terkesan membatasi serta mempersulit.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdoel. (2017, april 30). *pengertian texture*. Retrieved from  
<https://kangabdoels.blogspot.com/>:  
<https://kangabdoels.blogspot.com/2017/04/pengertian-texturing.html>
- Alqifahri, H. (2011, MAY 02). *UV Mapping dengan Blender*. Retrieved from  
<https://bigestthinksmart.wordpress.com/>:  
<https://bigestthinksmart.wordpress.com/berita-multimedia/tips-trik/uv-mapping-dengan-blender/#:~:text=UV%20Mapping%20adalah%20suatu%20proses,adalah%20koordinat%20obyek%20yang%20berubah.>
- Defar. (2019, november 23). *12 Prinsip Animasi Harus Dipahami Dulu Sebelum Jadi Animator*. Retrieved from <https://qomaruna.com/>: <https://qomaruna.com/12-prinsip-animasi/>
- fahmi, a. N., risken, f., & nabila, r. (2016, may 06). *texture mapping*. Retrieved from  
<http://fransrisken.blogspot.com/>:  
<http://fransrisken.blogspot.com/2016/05/texture-mapping.html>
- Gumelar, M. (2011). *2D Animation, Hybrid Technique: Book A*. Jakarta: PT Indeks.
- Indraswari, E. D. (2012). KIAT BELAJAR SISTEM GERAK KARAKTER ANIMASI . *Humaniora*, 549-557.
- kurnianto, a. (2015). TINJAUAN SINGKAT PERKEMBANGAN ANIMASI INDONESIA. *Humanoria*, 240-248.
- Roberts, S. (2004). *ANIMASI KARAKTER 3D* . Bayu Media.
- setiawan, m. i., trisnadoli, a., & Nugroho, E. s. (2019). Penerapan Teknik *UV Mapping* dan *Texture Painting* Dalam pembuatan film animasi 3D Bujang. *TEKNIK* , 26-30.