

ABSTRAKSI

Copa Rivabillah, 11117382

**PEMBUATAN CLOTH SIMULATION PADA KARAKTER TIMUN MAS
DALAM CERITA TIMUN MAS**

**PI. Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi
Informasi, Universitas Gunadarma, 2022**

**Kata Kunci : Animasi 3D, *Blender,Cloth Simulation.*
(x+29+lampiran)**

Seiringnya berkembangnya zaman, teknologi semakin maju, memproduksi film animasi 3D kini dapat menggunakan teknologi komputer. Namun untuk memproduksi sebuah film animasi pastinya memiliki standar prosedur ataupun tahap-tahap yang harus dilakukan. Pada penulisan ilmiah ini penulis akan membuat sebuah *cloth simulation* animasi 3D yang diambil dari cerita “Timun Mas” yang bertujuan untuk menerapkan *cloth simulation* pada pakaian Timun Mas. Pakaian tersebut digambarkan sebagai kebaya dan rok. Dalam pembuatan *cloth simulation* ini penulis akan mengacu pada SKKNI 400 dengan 3 tahapan utamanya, yaitu pra produksi, produksi, dan paska produksi. Pada tahap pra produksi penulis akan membuat visual dari cerita juga sketsa untuk adegan yang terkait. Pada tahap produksi penulis menggunakan *software* 3D untuk membuat seluruh asset yang dibutuhkan dalam *scene* sampai dilakukannya *rendering*. Animasi ini dibuat berdasarkan alur pembuatannya yang mana hasil yang didapat sesuai dengan target yang diharapkan yaitu menampilkan bagaimana *cloth simulation* dapat diterapkan pada objek 3D dan nampak realistik. Hasil akhir animasi ini berupa sebuah video yang dapat dijadikan sebagai pembuktian *cloth simulation* dapat diterapkan pada objek 3D pakaian Timun Mas dan *software blender* 2.8 yang penulis gunakan dapat dipakai untuk memproduksi sebuah konten animasi 3D yang mengacu pada SKKNI 400.

(Daftar Pustaka : 2017-2022)