

DAFTAR ISI

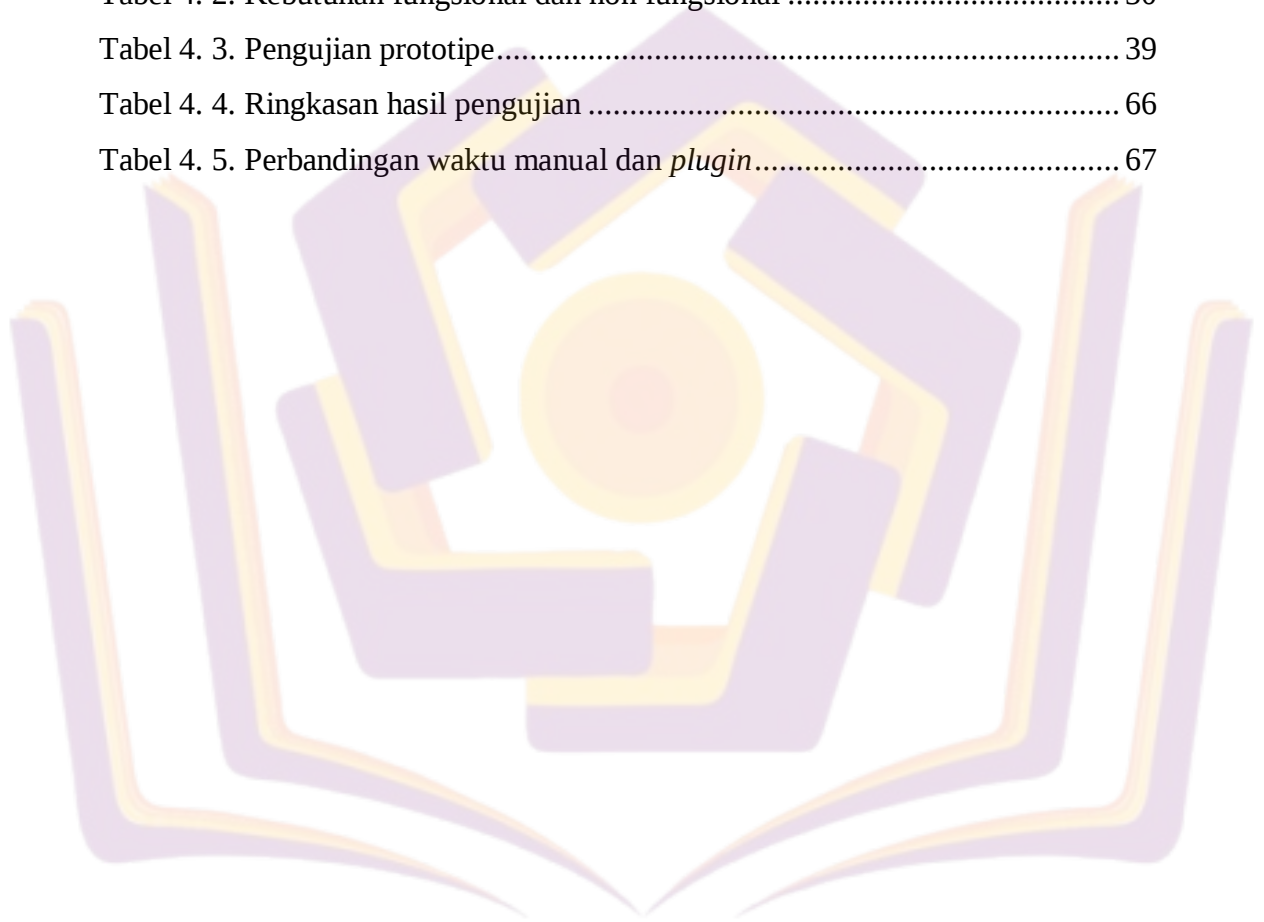
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
B. Penelitian Sebelumnya	16
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Tempat dan Waktu Penelitian	20
B. Metode Pengumpulan Data	20
C. Alat dan Bahan Penelitian	23
D. Konsep Penelitian	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Gambaran Umum Implementasi	29
B. Hasil Pengembangan <i>Plugin</i>	65
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

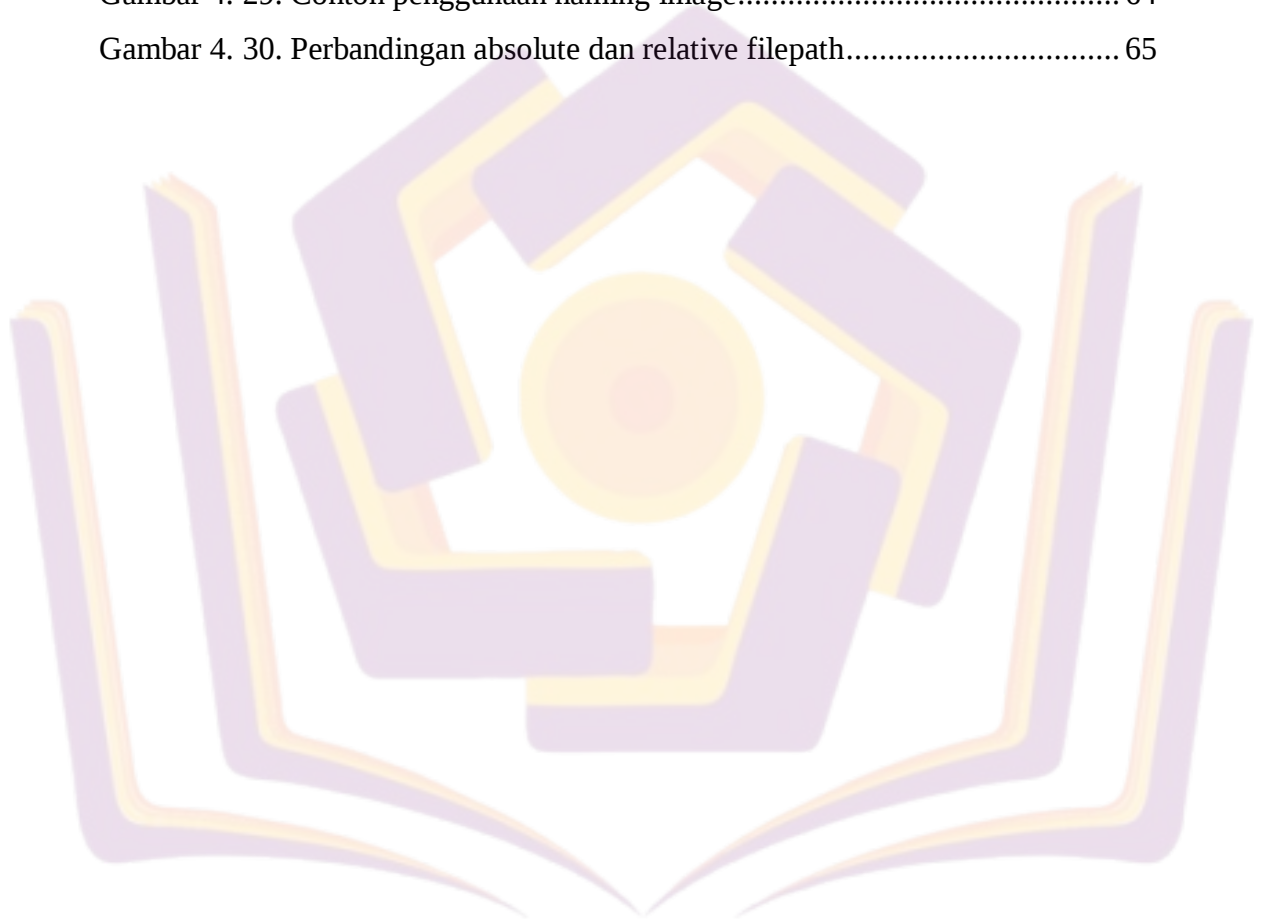
Tabel 2. 1. Penelitian Sebelumnya	19
Tabel 3. 1. Perangkat keras	24
Tabel 3. 2. Perangkat Lunak.....	24
Tabel 4. 1. Fitur <i>plugin</i> Jumbo Asset Checker	30
Tabel 4. 2. Kebutuhan fungsional dan non fungsional	30
Tabel 4. 3. Pengujian prototipe.....	39
Tabel 4. 4. Ringkasan hasil pengujian	66
Tabel 4. 5. Perbandingan waktu manual dan <i>plugin</i>	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. <i>Plugin</i> node wrangler	10
Gambar 2. 2. <i>Default startup</i> Blender window.....	11
Gambar 2. 3. Konsep 2D animasi Luca	12
Gambar 2. 4. Karakter Don film animasi Jumbo.....	12
Gambar 2. 5. Diagram proses produksi 3D	14
Gambar 2. 6. <i>Linked libraries</i> berdasarkan hasil penelitian.....	15
Gambar 3. 1. Diagram tahapan RAD.....	25
Gambar 4. 1. Struktur Folder Plugin.....	31
Gambar 4. 2. Class Diagram Plugin Jumbo Asset Checker	33
Gambar 4. 3. Gambar UI plugin	34
Gambar 4. 4. Flowchart validasi plugin	35
Gambar 4. 5. Halaman download aplikasi VSCode	37
Gambar 4. 6. Halaman download aplikasi Blender	37
Gambar 4. 7. Default folder penyimpanan plugin Blender	38
Gambar 4. 8. Struktur folder dan modul operator	38
Gambar 4. 9. Contoh laporan hasil validasi	40
Gambar 4. 10. Metada informasi kebutuhan plugin	41
Gambar 4. 11. Metada pada plugin.....	42
Gambar 4. 12. Sequence diagram plugin	43
Gambar 4. 13. Contoh data libraries	44
Gambar 4. 14. Data-data gambar pada Blender	45
Gambar 4. 15. Data-data materials pada Blender	46
Gambar 4. 16. Perbedaan tipe gambar pada node Blender	47
Gambar 4. 17. Data-data collection pada Blender.....	48
Gambar 4. 18. Default penyimpanan file color management.....	50
Gambar 4. 19. Pengaturan color management pada Blender	50
Gambar 4. 20. Contoh node pada material Blender.....	52
Gambar 4. 21. Contoh penggunaan .hdr pada Blender	54
Gambar 4. 22. Terjadi missing library	59

Gambar 4. 23. Tidak terjadi masalah teknis	59
Gambar 4. 24. Terjadi missing texture.....	60
Gambar 4. 25. Gambar jika terjadi missing collection	61
Gambar 4. 26. Node material dengan colorspace ACES	62
Gambar 4. 27. Pengaturan colorspace yang benar.....	63
Gambar 4. 28. Hasil render ACES.....	63
Gambar 4. 29. Contoh penggunaan naming image.....	64
Gambar 4. 30. Perbandingan absolute dan relative filepath.....	65



DAFTAR ISTILAH

1. Blender

Perangkat lunak *open source* untuk pemodelan, animasi, *rendering*, dan *compositing* 3D.

2. *Plugin*

Perangkat lunak tambahan yang ditanamkan ke dalam aplikasi utama untuk menambah fungsionalitas.

3. *Nested Linked File*

Struktur file dalam proyek Blender di mana satu file dapat menautkan (*link*) ke file lain yang juga menautkan file lain secara berlapis.

4. *Missing Library*

Kondisi ketika file Blender yang ditautkan tidak dapat ditemukan atau diakses oleh file utama.

5. *Missing Texture*

Kondisi ketika file gambar (tekstur) yang digunakan dalam *material* tidak tersedia atau tidak dapat dimuat.

6. *Color Space* (ACES)

Sistem pengelolaan warna (*Academy Color Encoding System*) yang dapat menyebabkan ketidaksesuaian dalam *rendering* bila tidak sesuai dengan *pipeline* proyek.

7. *Path* Relatif

Jalur file yang ditulis berdasarkan lokasi relatif terhadap file utama, bukan jalur *absolute*.

8. SOP (*Standard Operating Procedure*)

Prosedur atau aturan standar yang digunakan dalam penamaan file dan manajemen aset proyek.

9. Validasi Aset

pemeriksaan terhadap aset digital untuk memastikan kualitas, keterhubungan, dan kesesuaiannya dengan standar proyek.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. JBO PROJECT DASHBOARD

Lampiran 2. JBO Folder & Naming

Lampiran 3. JBO Modeling

Lampiran 4. Daftar Nama 3D Asset

Lampiran 5. Kode Plugin Jumbo Asset Checker

Lampiran 6. Tabel Pengujian Plugin Jumbo Asset Checker

Lampiran 7. Berita Acara Wawancara

Lampiran 8. Bukti Validasi Pengujian Plugin

Lampiran 9. Tabel Uji Validator

Lampiran 10. Kartu Bimbingan

Lampiran 11. Surat Izin Penelitian