

**IMPLEMENTASI BLENDER GREASE PENCIL DALAM  
PEMBUATAN ANIMATIC UNTUK ANIMASI 3D JON JUMAIT  
PADA SCENE WAY TO ATM MENGGUNAKAN BLENDER 3.0.0**

**SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**LINTANG SEKAR LANGIT**

**19.82.0597**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**IMPLEMENTASI BLENDER GREASE PENCIL DALAM  
PEMBUATAN ANIMATIC UNTUK ANIMASI 3D “JON JUMAIT”  
PADA SCENE “Way to ATM” MENGGUNAKAN BLENDER 3.0.0**

**SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**LINTANG SEKAR LANGIT**

**19.82.0597**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST  
IMPLEMENTASI BLENDER GREASE PENCIL DALAM PEMBUATAN  
ANIMATIC UNTUK ANIMASI 3D “JON JUMAIT” PADA SCENE “Way  
to ATM” MENGGUNAKAN BLENDER 3.0.0**

yang disusun dan diajukan oleh

**Lintang Sekar Langit**

**19.82.0597**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Juni 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto**

**NIK. 190302229**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**NON-SKRIPSI  
IMPLEMENTASI BLENDER GREASE PENCIL DALAM PEMBUATAN  
ANIMATIC UNTUK ANIMASI 3D “JON JUMAIT” PADA SCENE “Way  
to ATM” MENGGUNAKAN BLENDER 3.0.0**

yang disusun dan diajukan oleh

**Lintang Sekar Langit**

**19.82.0597**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Juni 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom**  
**NIK. 190302332**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Juni 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Lintang Sekar Langit**  
NIM : **19.82.0597**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI BLENDER GREASE PENCIL DALAM PEMBUATAN ANIMATIC UNTUK ANIMASI 3D “JON JUMAIT” PADA SCENE “Way to ATM” MENGGUNAKAN BLENDER 3.0.0**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 21 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Lintang Sekar Langit

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “IMPLEMENTASI BLENDER GREASE PENCIL DALAM PEMBUATAN ANIMATIC UNTUK ANIMASI 3D JON JUMAIT PADA SCENE “Way to ATM” MENGGUNAKAN BLENDER 3.0.0”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan segala dukungan dalam proses pengerjaan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M, Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku dekan fakultas ilmu computer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, Selaku ketua program studi teknologi informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta sekaligus sebagai dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi.
5. Bapak Aditya Galih Nugroho selaku pembimbing magang dalam program Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D yang diselenggarakan oleh MSV Studio dan BDI Denpasar.
6. Bapak Haile Qudrat Djojodibroto selaku Dosen di Universitas AMIKOM Yogyakarta serta pembimbing magang dalam program Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D yang diselenggarakan oleh MSV Studio dan BDI Denpasar
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu saling mendukung satu sama lain dalam perjuangan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima dengan sepenuh hati masukan dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 21 Juni 2023

Penulis



Lintang Sekar Langit

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>15</b>
1.1 Latar Belakang.....	15
1.2 Rumusan Masalah.....	16
1.3 Batasan Masalah .....	16
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	16
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>17</b>
2.1. Pengertian Animatic .....	17
2.2. Blender.....	17
2.3. Blender Grease Pencil.....	17
2.4. Pengertian Parent-Child.....	17
2.5. Pengertian Blender Object Constraint .....	18
2.6. Gesture Drawing .....	18
2.7. Angle Camera .....	18
2.8. Pipeline Animasi 3D.....	19
2.8.1. Pra Produksi .....	20
2.8.2. Produksi .....	21
2.8.3. Pasca Produksi .....	23
2.9. Evaluasi.....	23
2.10. Skala Likert.....	24
2.11. Rumus Presentase Skala Likert .....	24
2.12. Analisis Kebutuhan Sistem.....	25
2.12.1. Kebutuhan Fungsional .....	25
2.12.2. Kebutuhan Nonfungsional .....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>27</b>
3.1. Gambaran Umum.....	27
3.2. Analisis Kebutuhan.....	27
3.2.1. Analisis Kebutuhan Fungsional .....	27

3.2.2.	Analisis Kebutuhan Nonfungsional .....	28
3.2.2.1.	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	28
3.2.2.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	28
3.3.	Kebutuhan Aspek Produksi .....	28
3.3.1.	Aspek Kreatif .....	29
3.3.2.	Aspek Teknis .....	30
3.4.	Pra Produksi .....	33
3.4.1.	Script .....	33
3.4.2.	Concept Art .....	34
3.4.3.	Character Design .....	35
3.4.4.	Storyboard .....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>38</b>
4.1.	Proses Implementasi .....	38
4.1.1.	Persiapan .....	38
4.1.2.	Pengerjaan .....	46
4.1.2.1.	<i>Shot</i> 19 .....	46
4.1.2.2.	<i>Shot</i> 20-30 .....	54
4.1.2.3.	<i>Shot</i> 31-33 .....	60
4.1.2.4.	<i>Shot</i> 34-40 .....	62
4.1.2.5.	<i>Shot</i> 41-46 .....	66
4.1.3.	Rendering .....	69
4.2.	Evaluasi .....	73
4.2.1.	Alpha Testing .....	73
4.2.2.	Beta Testing .....	75
4.2.2.1.	Perhitungan Presentase Skala Likert .....	77
4.3.	Penilaian Magang Merdeka .....	78
4.4.	Implementasi .....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>81</b>
5.1	Kesimpulan .....	81
5.2	Saran .....	81
<b>REFERENSI .....</b>		<b>82</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>83</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Tingkatan Skala Likert .....	24
Tabel 2. 2	Presentase Pembagian Variable.....	25
Tabel 3. 1	Aspek Kreatif .....	29
Tabel 3. 2	Aspek Teknis.....	31
Tabel 4. 1	Alpha Testing .....	73
Tabel 4. 2	Beta Testing.....	75
Tabel 4. 3	Tingkatan Skor Skala Likert.....	76
Tabel 4. 4	Interval Persentase.....	77
Tabel 4. 5	Saran dari Ahli.....	77
Tabel 4. 6	Penilaian Magang Merdeka.....	78

## DAFTAR GAMBAR

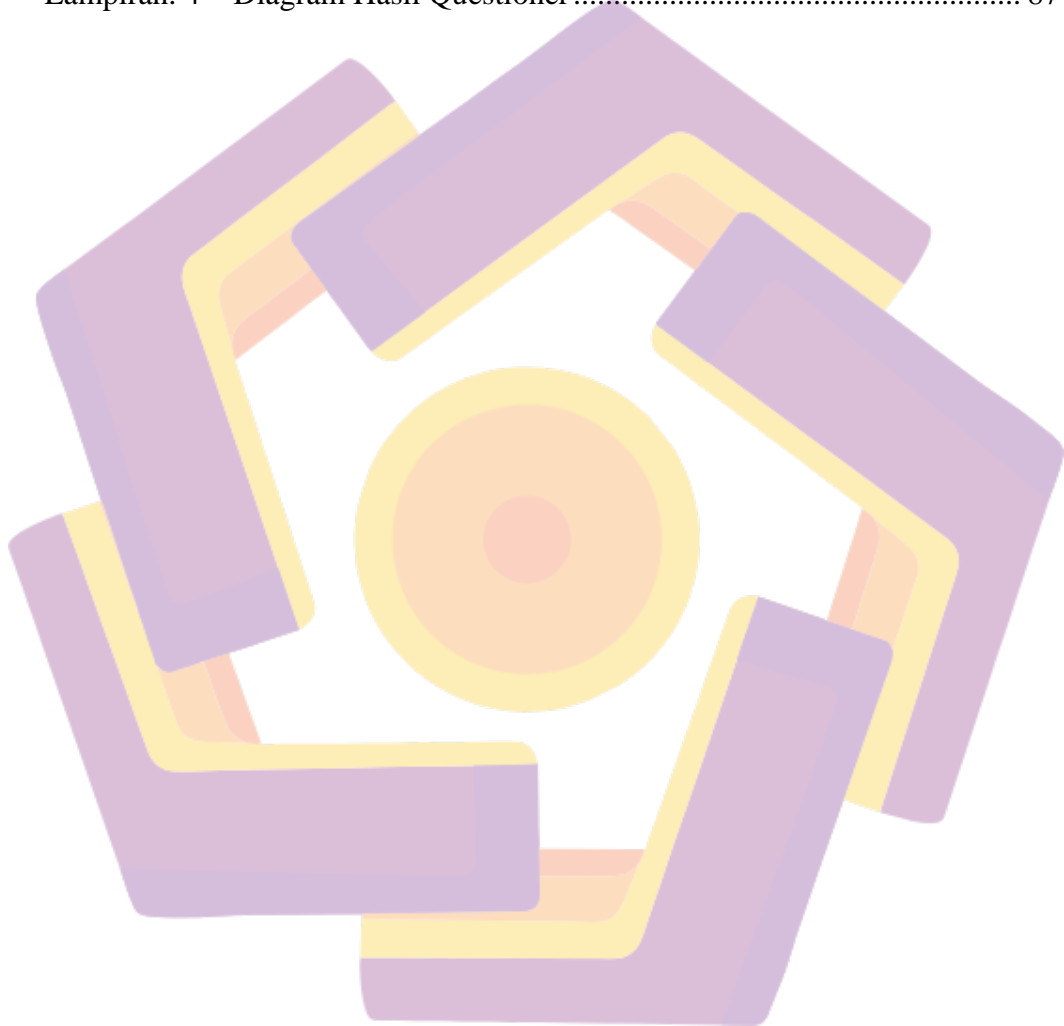
Gambar 2. 1	Pipeline Produksi Animasi 3D .....	20
Gambar 3. 1	Script Scene Way to ATM 1 .....	33
Gambar 3. 2	Script Scene Way to ATM 2 .....	33
Gambar 3. 3	Script Scene Way to ATM 3 .....	34
Gambar 3. 4	Referensi Style .....	34
Gambar 3. 5	Konsep Awal Outside.....	34
Gambar 3. 6	Karakter Jon (Indoor) .....	35
Gambar 3. 7	Karakter Jon (Outdoor) .....	35
Gambar 3. 8	Storyboard Scene Way to ATM <i>Shot</i> 18-25.....	36
Gambar 3. 9	Storyboard Scene Way to ATM <i>Shot</i> 26-33.....	36
Gambar 3. 10	Storyboard Scene Way to ATM <i>Shot</i> 34-43.....	36
Gambar 3. 11	Storyboard Scene Way to ATM <i>Shot</i> 43-46.....	37
Gambar 4. 1	Tampilan Driver Pen Tablet.....	38
Gambar 4. 2	Tampilan Awal Blender 3.0.0 .....	39
Gambar 4. 3	Setting Workspace 2D Animation.....	39
Gambar 4. 4	Tampilan Awal Workspace 2D Animation .....	39
Gambar 4. 5	Tampilan Workspace Kostumisasi Penulis .....	40
Gambar 4. 6	Asset 3D Motor .....	40
Gambar 4. 7	Tampilan Asset 3D Outside .....	40
Gambar 4. 8	Tampilan Scene Awal .....	41
Gambar 4. 9	Menu Add Grease Pencil.....	41
Gambar 4. 10	Setting Layer .....	42
Gambar 4. 11	Setting Material .....	43
Gambar 4. 12	Dope Sheet tanpa Show Sliders.....	43
Gambar 4. 13	Dope Sheet dengan Show Sliders.....	43
Gambar 4. 14	Menu Add Empty Plain Axes.....	44
Gambar 4. 15	Menu Parent .....	44
Gambar 4. 16	Hierarki Grease Pencil.....	44
Gambar 4. 17	Menu Parent 2 .....	45

Gambar 4. 18 Hierarki Empty .....	45
Gambar 4. 19 Storyboard <i>Shot 19</i> .....	46
Gambar 4. 20 Posisi Camera <i>Shot 19</i> .....	47
Gambar 4. 21 Menu Insert Keyframe.....	47
Gambar 4. 22 Keyframe Gerakan Motor .....	48
Gambar 4. 23 Tombol Auto Keying.....	48
Gambar 4. 24 Menu Object Constraints.....	49
Gambar 4. 25 Menu Object Constraints Track to .....	49
Gambar 4. 26 Setting Constraint Track to.....	50
Gambar 4. 27 Menu Seleksi Mode.....	50
Gambar 4. 28 Pengerjaan Pose Pertama.....	51
Gambar 4. 29 Setting Onion Skin .....	51
Gambar 4. 30 Pengerjaan Pose Lanjut .....	52
Gambar 4. 31 Setting Layer Opacity.....	52
Gambar 4. 32 Pengerjaan Lining Pertama .....	53
Gambar 4. 33 Pengerjaan Lining Lanjut .....	53
Gambar 4. 34 Pengerjaan Color Block Pertama .....	53
Gambar 4. 35 Pengerjaan Color Block Lanjut .....	54
Gambar 4. 36 Pengerjaan <i>Shot 20</i> .....	55
Gambar 4. 37 Pengerjaan <i>Shot 21</i> .....	55
Gambar 4. 38 Pengerjaan <i>Shot 22</i> .....	56
Gambar 4. 39 Pengerjaan <i>Shot 23</i> .....	56
Gambar 4. 40 Pengerjaan <i>Shot 24</i> .....	57
Gambar 4. 41 Pengerjaan <i>Shot 25</i> .....	57
Gambar 4. 42 Pengerjaan <i>Shot 26</i> .....	58
Gambar 4. 43 Pengerjaan <i>Shot 27</i> .....	58
Gambar 4. 44 Pengerjaan <i>Shot 28</i> .....	59
Gambar 4. 45 Pengerjaan <i>Shot 29</i> .....	59
Gambar 4. 46 Pengerjaan <i>Shot 30</i> .....	60
Gambar 4. 47 Pengerjaan <i>Shot 31</i> .....	60
Gambar 4. 48 Pengerjaan <i>Shot 32</i> .....	61

Gambar 4. 49 Pengerjaan <i>Shot</i> 33 .....	61
Gambar 4. 50 Keyframe Empty .....	61
Gambar 4. 51 2 Keyframe Lari Karakter Jon.....	62
Gambar 4. 52 Pengerjaan <i>Shot</i> 34 .....	63
Gambar 4. 53 Pengerjaan <i>Shot</i> 35 .....	63
Gambar 4. 54 Pengerjaan <i>Shot</i> 36 .....	63
Gambar 4. 55 Pengerjaan <i>Shot</i> 37 .....	64
Gambar 4. 56 Pengerjaan <i>Shot</i> 38 .....	64
Gambar 4. 57 Pengerjaan <i>Shot</i> 39 .....	65
Gambar 4. 58 Pengerjaan <i>Shot</i> 40 .....	65
Gambar 4. 59 Keyframe Influent .....	65
Gambar 4. 60 Pengerjaan <i>Shot</i> 41 .....	66
Gambar 4. 61 Pengerjaan <i>Shot</i> 42 .....	67
Gambar 4. 62 Pengerjaan <i>Shot</i> 43 .....	67
Gambar 4. 63 Pengerjaan <i>Shot</i> 44 .....	68
Gambar 4. 64 Pengerjaan <i>Shot</i> 45 .....	68
Gambar 4. 65 Pengerjaan <i>Shot</i> 46 .....	69
Gambar 4. 66 Keyframe Pengulangan .....	69
Gambar 4. 67 Menu Viewport Shading .....	70
Gambar 4. 68 Setting Output Render .....	71
Gambar 4. 69 Menu Viewport Render .....	72
Gambar 4. 70 Window Render Blender .....	72
Gambar 4. 71 Output File di File Explorer .....	72
Gambar 4. 72 Output File Video .....	73
Gambar 4. 73 Hasil Animatic Grease Pencil.....	79
Gambar 4. 74 Aplikasian Gerakan Animatic pada Animasi Jon Jumait.....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1	Surat Pengantar kegiatan Diklat Animasi 3D.....	83
Lampiran. 2	Sertifikat Kompetensi.....	84
Lampiran. 3	Suasana Pengerjaan Animasi Jon Jumait .....	86
Lampiran. 4	Diagram Hasil Questioner.....	87



## INTISARI

Animatic merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan animasi gerak tiga dimensi, tanpanya sebuah tim tidak memiliki sebuah pedoman dalam pembuatan animasi gerak tiga dimensi. Dalam pembuatan *Animatic*, biasanya artist akan membuat gambaran di aplikasi menggambar dan memakan waktu yang lumayan lama, padahal dalam industri animasi sebuah tim dituntut untuk bekerja cepat dan sesuai standar yang telah ditentukan.

Karya tulis ini bertujuan untuk memberikan metode yang lebih cepat dan efisien dalam pembuatan *Animatic* dengan memanfaatkan asset 3d dan fitur Grease Pencil pada aplikasi Blender 3.0.0 sehingga pembuatan Animatic dapat dilakukan bersamaan dengan tahap produksi lainnya. Dalam penerapan metode ini, akan diterapkan pada animasi tiga dimensi berjudul “JON JUMAIT” pada scene “Way to ATM” menggunakan aplikasi Blender 3.0.0.

Hasil dari karya tulis ini merupakan sebuah dokumentasi penerapan metode pembuatan storyboard menggunakan fitur grease pencil dalam aplikasi Blender 3.0.0 penulis berharap hasil karya tulis ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan referensi dalam proses pembuatan karya animasi tiga dimensi maupun sebagai referensi dalam pembuatan karya tulis yang lain.

**Kata kunci:** Animatic, Animasi, Produksi Animasi, Blender, Grease Pencil.

## **ABSTRACT**

*Animatic is one of the important aspects in the making three-dimensional motion animation, without it a team wouldn't have a guide in making of three-dimensional motion animation. In making of animatic, usually artists would have to create a drawing in drawing application and will take quite a long time, even though in the animation industry a team is required to work quickly and according to predetermined standards.*

*This paper aims to provide a faster and more efficient method of making animatic by utilizing 3D assets and the grease pencil feature in the Blender 3.0.0 so that animatic can be done simultaneously with other production stages. In applying this method, it will be applied to three-dimensional animation entitled "JON JUMAIT" in the scene "Way to ATM" using the Blender 3.0.0.*

*The results of this paper is a documentation of the application of the method of making animatic using grease pencil feature in Blender 3.0.0. the writer hopes that the results of this paper can be used as learning material and reference in the process of making three-dimensional animation works as well as a reference in making other written works.*

**Keyword:** *Animatic, Animation, Animation Production, Blender, Grease Pencil.*