

**PEMBUATAN ANIMASI 3D UNTUK VIDEO OPENING
NOMINASI AWARDING BOIM 2023**

SKRIPSI

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



disusun oleh

FADHIL INDIKO PUTRA

19.82.0768

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PEMBUATAN ANIMASI 3D UNTUK VIDEO OPENING
NOMINASI AWARDING BOIM 2023**

SKRIPSI

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



disusun oleh

FADHIL INDIKO PUTRA

19.82.0768

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 3D UNTUK VIDEO OPENING
NOMINASI AWARDDING BOIM 2023**

yang disusun dan diajukan oleh

Fadhil Indiko Putra

19.82.0768

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Juni 2023

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN ANIMASI 3D UNTUK VIDEO OPENING
NOMINASI AWARDING BOIM 2023

yang disusun dan diajukan oleh

Fadhil Indiko Putra

19.82.0768

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juni 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Fadhil Indiko Putra**
NIM : **19.82.0768**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Animasi 3D untuk Video Opening Nominasi *Awarding* BOIM 2023

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, 27 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Fadhil Indiko Putra

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan, serta memperkenalkan saya dengan cinta.

Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan penting dalam perjalanan penelitian ini. Segala perjuangan yang telah saya lakukan hingga titik ini, saya persembahkan kepada orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat dan menjadi alasan bagi saya untuk tetap kuat dalam menyelesaikan penelitian ini.

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta dan selaku pembimbing skripsi. Terima kasih atas kesediaan Bapak Agus untuk mendampingi dan memberikan arahan selama proses penelitian sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik.
4. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
5. Untuk kedua orang tua saya, do'akan saya, saya sedang berjuang melawan waktu dan saya sedang bersaing melawan umur kalian semoga saya mampu melewati itu semua. Namun menang ataupun kalah, sudah saya pastikan akan dirayakan dengan air mata. Tetaplah sehat bapak dan ibu aku cinta kalian.
6. Terima kasih kepada semua teman-teman saya grup Tentara Skripsi yang sudah banyak membantu dan menanyakan keadaan skripsi saya. Yang telah banyak memberi perhatian dan saya yang banyak merepotkan mereka.

Mengerjakan skripsi tidak mudah, tapi saya memiliki teman yang baik yang selalu membantu. Selamat berlayar kawan.

7. Terima kasih kepada Aprillia Ang yang telah membantu banyak dalam menyebarkan kuesioner dan membantu mengerjakan skripsi bersama.
8. Terima kasih kepada anggota kepanitiaan BOIM 2022 dan BOIM 2023 yang telah berjuang keras dalam mempersiapkan acara dengan sebaik-baiknya. Kontribusi dan dedikasi kalian telah membantu menjadikan acara tersebut sukses dan berkesan.
9. Terima kasih kepada seluruh keluarga besar Jaringan Alumni Amikom (JALA) atas ilmu dan dukungan yang telah diberikan. Kehadiran dan kontribusi kalian memberikan inspirasi dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 2019 dan lainnya. Dukungan, kolaborasi, dan persahabatan yang terjalin selama proses perkuliahan.
11. Terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 2019. Dukungan, kolaborasi, dan persahabatan yang terjalin selama proses belajar menjadi faktor penting dalam perjalanan skripsi ini.

Dedikasi dan kerja keras semua pihak yang disebutkan di atas sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala upaya dan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang baik dan menjadi berkah bagi setiap individu yang terlibat.

“Tak perlu kau berhenti kurasi. Ini hanya sementara, bukan ujung dari rencana. Jalanmu kan sepanjang niatmu. Simpan tegar dalam hati, dua sembilan kau t'rus mencari”

(33x – Perunggu)

Yogyakarta, 25 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

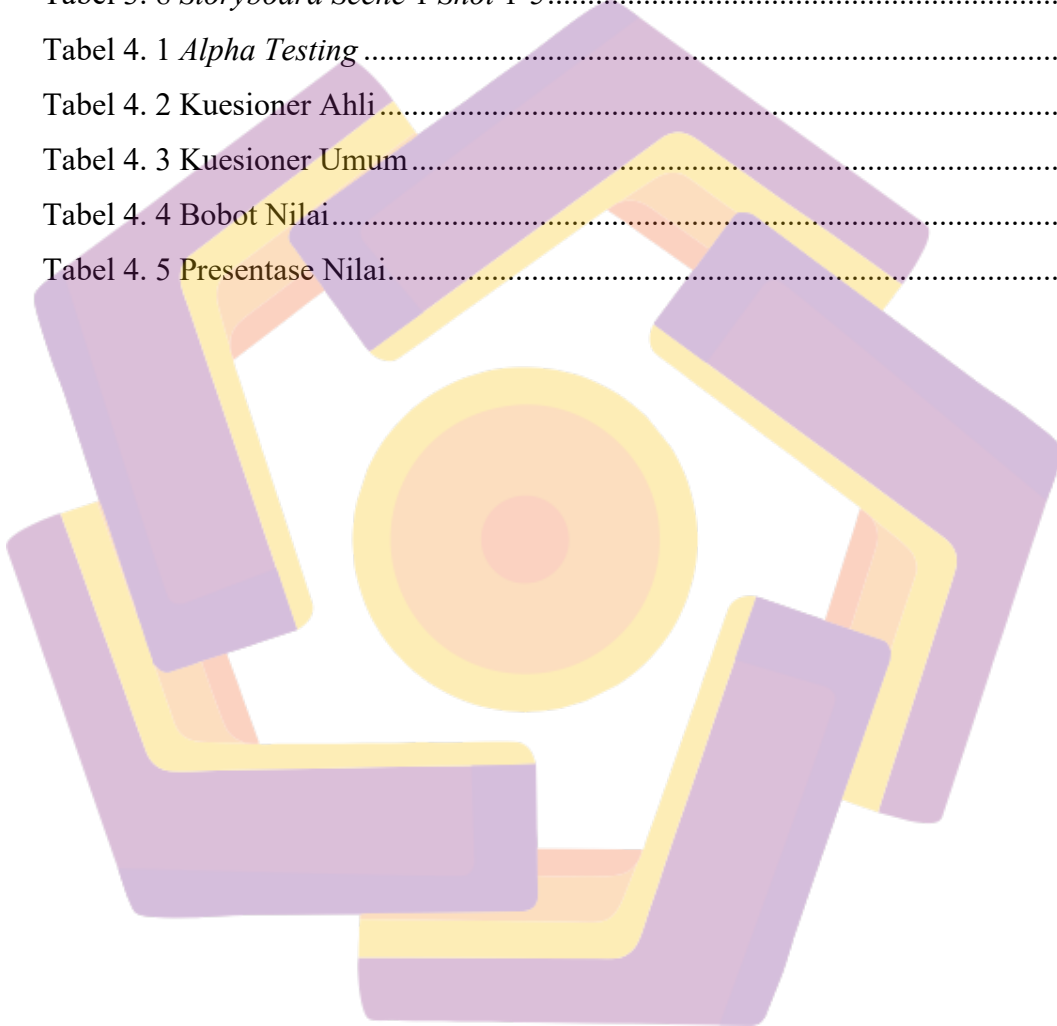
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis	3
1.6.3 Metode Produksi	3
1.6.4 Metode Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	7

2.2.1 Multimedia	7
2.2.2 Animasi	7
2.2.3 Animasi 3D	7
2.2.4 Prinsip Dasar Animasi	8
2.2.5 Komposisi	17
2.2.6 <i>Rendering</i>	17
2.3 Analisa Kebutuhan	18
2.4 Produksi	18
2.5 Evaluasi	19
2.5.1 <i>Alpha dan Beta Testing</i>	19
2.5.2 Kuesioner	19
2.5.3 Skala <i>Likert</i>	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Gambaran Umum Penelitian	21
3.2 Alur Penelitian	21
3.3 Pengumpulan data	22
3.3.1 Observasi	22
3.3.2 Wawancara	24
3.4 Analisis Kebutuhan	25
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	25
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	26
3.5 Rancangan Aspek Produksi	28
3.5.1 Aspek Kreatif	28
3.5.2 Aspek Teknis	30
3.6 Pra Produksi	34
3.6.1 Naskah	34
3.6.2 <i>Concept Art</i>	36

3.6.3 <i>Storyboard</i>	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Produksi	40
4.1.1 <i>Animating</i>	40
4.1.2 Penataan Latar.....	45
4.1.3 <i>Rendering</i>	47
4.2 Evaluasi.....	48
4.3.1 <i>Alpha Testing</i>	48
4.3.2 <i>Beta Testing</i>	52
4.3.3 Perhitungan <i>Skala Likert</i>	55
4.3 Implementasi.....	58
4.3.1 Penayangan Video Konten pada Inagurasi BOIM 2023	58
4.3.2 Siaran Langsung Inagurasi BOIM 2023 Pada Platform YouTube	59
BAB V PENUTUP	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran	61
REFERENSI	63
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

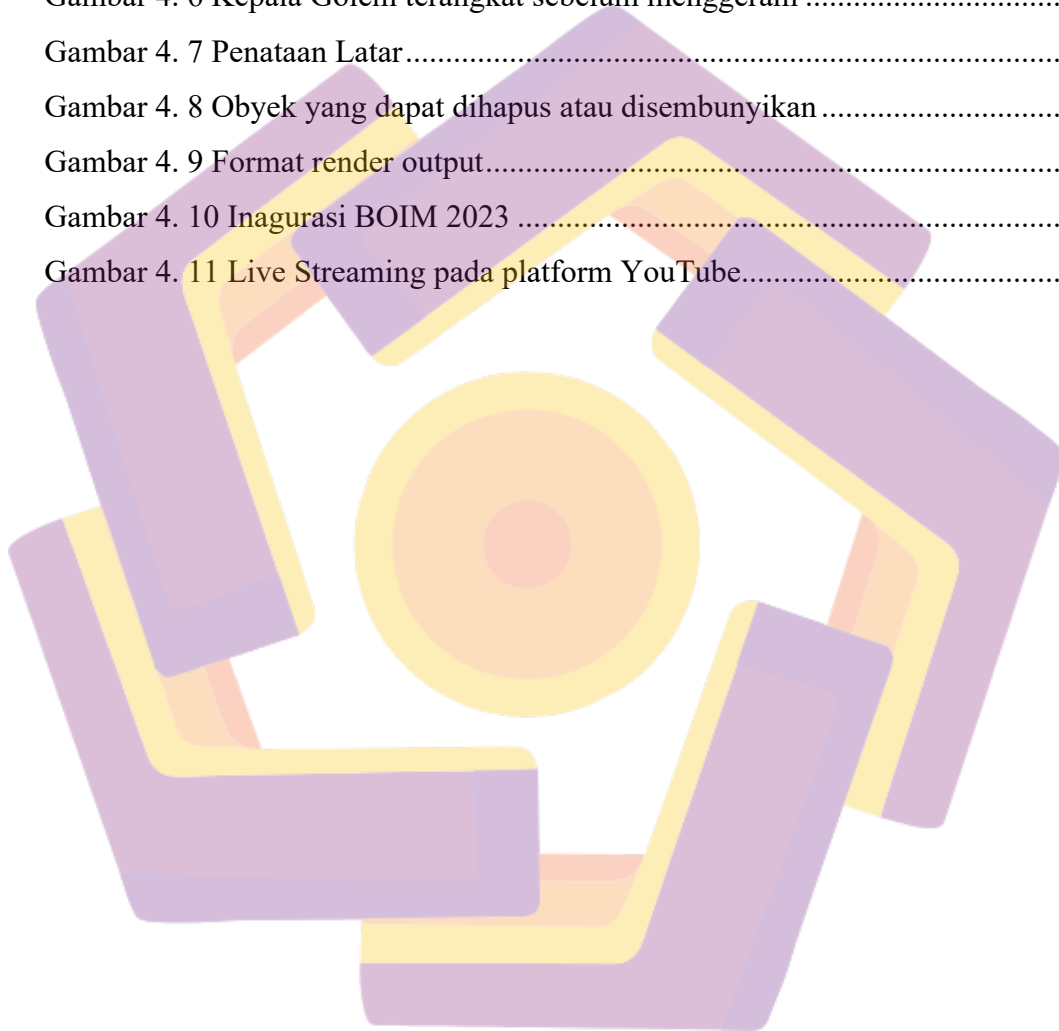
Tabel 3. 1 Speksifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	26
Tabel 3. 2 Speksifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	26
Tabel 3. 3 Kebutuhan Tenaga Kerja (<i>Brainware</i>).....	27
Tabel 3. 8 <i>Storyboard Scene 1 Shot 1-5</i>	39
Tabel 4. 1 <i>Alpha Testing</i>	48
Tabel 4. 2 Kuesioner Ahli.....	52
Tabel 4. 3 Kuesioner Umum.....	54
Tabel 4. 4 Bobot Nilai.....	55
Tabel 4. 5 Presentase Nilai.....	55



DAFTAR GAMBAR

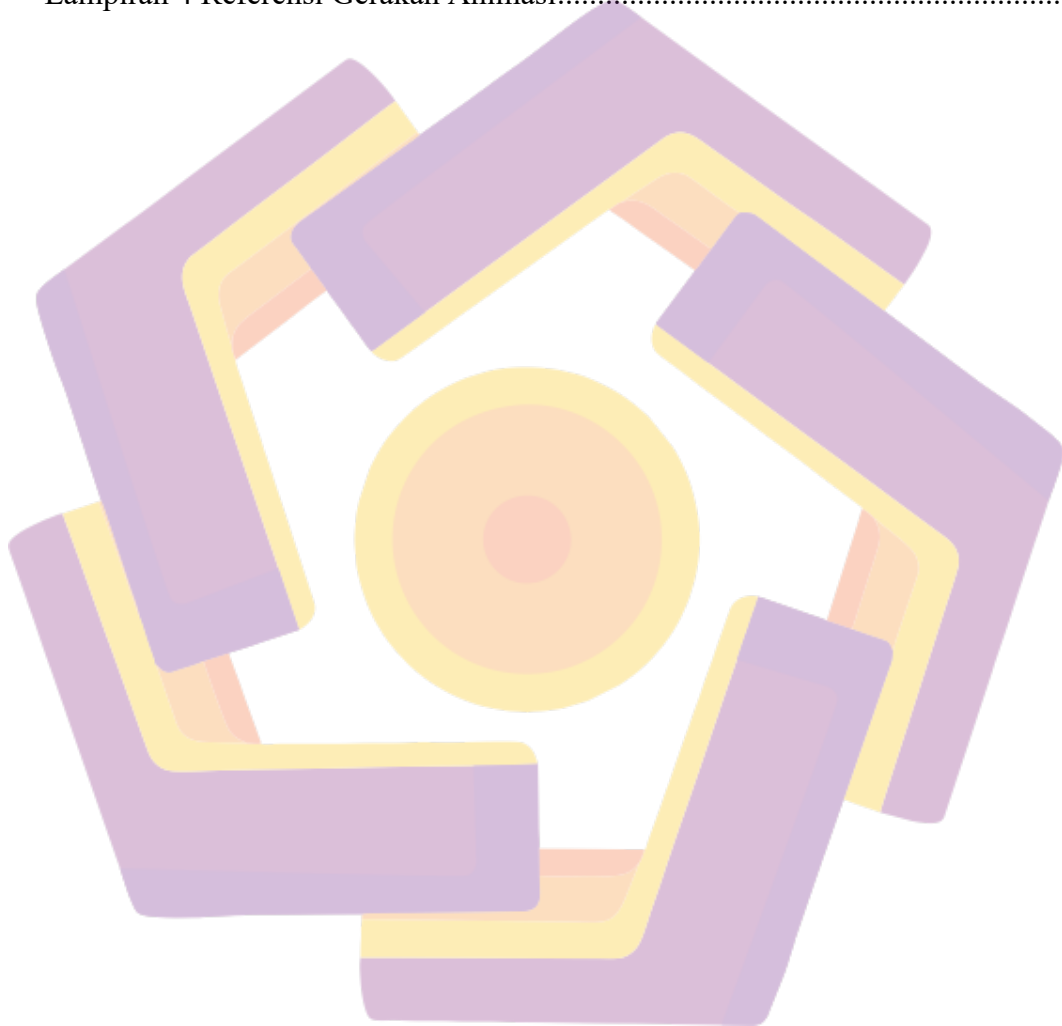
Gambar 2. 1 Start key hingga end key	8
Gambar 2. 2 Perubahan bentuk dari bulatan ke persegi.....	8
Gambar 2. 3 Frame pada sebuah film seluloid.....	9
Gambar 2. 4 Stretch pada adegan karakter tertimpa benda.....	10
Gambar 2. 5 Squash, efek gepeng ketika bola membentur lantai	10
Gambar 2. 6 Popeye ketika ancang-ancang akan berlari (www.listal.com)	11
Gambar 2. 7 Pada kartun burung terbang, first action-nya adalah sayap, sementara secondary act-nya adalah badan, ekor, dan keseluruhan tubuh.....	11
Gambar 2. 8 Follow through yang memperlihatkan kain pada obyek superhero yang bereaksi akibat gerakan.....	12
Gambar 2. 9 Overlapping	13
Gambar 2. 10 Lembaran uang jatuh, mengikuti gaya alami	13
Gambar 2. 11 Gerak berbelok dengan mode lengkung.....	14
Gambar 2. 12 Garis lemparan yang melengkung.....	14
Gambar 2. 13 Berbagi adegan dengan Exaggeration-nya.....	15
Gambar 2. 14 Staging yang benar dan salah.....	16
Gambar 2. 15 Pada anime Jepang, banyak terdapat gambar-gambar diam, namun berbicara kuat.	16
Gambar 2. 16 Komposisi Simplicity yang hanya memperlihatkan obyek patungnya saja	17
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	22
Gambar 3. 2 Film Doctor Strange.....	23
Gambar 3. 3 Film Dawn of the Planet of the Apes	24
Gambar 3. 4 Naskah Cerita	35
Gambar 3. 5 Naskah Cerita	36
Gambar 3. 6 Concept Art Karakter Hero Api	37
Gambar 3. 7 Concept Art Karakter Hero Tanah	37
Gambar 3. 8 Concept Art Karakter Golem	38
Gambar 3. 9 Concept Art Karakter Minion	38

Gambar 4. 1 Blocking Environment	41
Gambar 4. 2 Keyframe key pose.....	42
Gambar 4. 3 Viewport saat pengerjaan animasi	42
Gambar 4. 4 Jarak antara keypose ke keypose yang disebut dengan timing	43
Gambar 4. 5 Keyframe inbetween	44
Gambar 4. 6 Kepala Golem terangkat sebelum menggeram	45
Gambar 4. 7 Penataan Latar	46
Gambar 4. 8 Obyek yang dapat dihapus atau disembunyikan	47
Gambar 4. 9 Format render output.....	48
Gambar 4. 10 Inagurasi BOIM 2023	59
Gambar 4. 11 Live Streaming pada platform YouTube.....	60




DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Storyboard Animasi Video Opening Nominasi BOIM 2023	64
Lampiran 2 Diagram Hasil Kuesioner	77
Lampiran 3 Dokumentasi Proses Penganimasian	82
Lampiran 4 Referensi Gerakan Animasi.....	83



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



<i>FPS</i>	<i>Frame Per Second</i>
<i>VGA</i>	<i>Video Graphics Adapter</i>
3D	3 Dimensi
BOIM	<i>Battle of Indie Multimedia</i>
<i>H264</i>	<i>Advanced Video Coding</i>
Maba	Mahasiswa baru
<i>MDLC</i>	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>
<i>MP4</i>	<i>MPEG-4 Part 14</i>
<i>RAM</i>	<i>Random Access Memory</i>
<i>Secondary Act</i>	<i>Secondary Action</i>

DAFTAR ISTILAH

<i>Action</i>	Gerakan atau aksi yang dilakukan oleh karakter atau objek dalam animasi
<i>Alpha testing</i>	Tahap evaluasi internal yang dilakukan oleh peneliti dan Tim produksi
<i>Angle</i>	Sudut pandang atau posisi kamera
<i>Animating</i>	Proses membuat gerakan atau aksi dalam animasi
<i>Animation</i>	Gerakan atau aksi dalam animasi
<i>Anticipation</i>	Gerakan atau aksi kecil sebelum gerakan utama
<i>Appeal</i>	Penempatan karakter atau objek
<i>Arch</i>	Gerakan melengkung
<i>Artsyle</i>	Gaya visual yang diterapkan dalam animasi
<i>Assembly</i>	Proses penggabungan elemen-elemen individu animasi menjadi satu kesatuan yang utuh
<i>Awarding</i>	penganugerahan
<i>Balance</i>	Keseimbangan visual dalam komposisi adegan
<i>Beta testing</i>	Tahap evaluasi eksternal yang dilakukan oleh para ahli dan masyarakat umum
<i>Blocking</i>	Tahap awal dalam pembuatan animasi di mana posisi dan gerakan kasar karakter atau objek ditentukan
<i>Brainware</i>	Faktor manusia yang terlibat dalam pengembangan dan pengoperasian animasi
<i>Breakdown</i>	Tahap penambahan pose gerakan diantara <i>keypose</i> dan <i>extreme pose</i>
<i>Checklist</i>	Daftar item yang perlu ditentukan
<i>Close up</i>	Pengambilan gambar dari jarak dekat
<i>Codec</i>	Algoritma kompresi dan dekompresi file video
<i>Color correction</i>	Proses memperbaiki atau mengubah pencahayaan dan warna dalam animasi

<i>Compositing</i>	Proses menggabungkan elemen-elemen visual yang berbeda menjadi satu
<i>Delay</i>	Jeda atau penundaan antara gerakan tubuh
<i>Design</i>	Tampilan visual dan estetika
<i>Dolly in</i>	Pergerakan kamera mendekati subjek dalam adegan
<i>Dolly out</i>	Pergerakan kamera menjauhi subjek dalam adegan
<i>Easing</i>	Memperlambat atau mempercepat pergerakan
<i>Easy in</i>	Memperlambat atau mempercepat pergerakan pada awal gerakan
<i>Easy out</i>	Memperlambat atau mempercepat pergerakan pada akhir gerakan
<i>End key</i>	<i>Keyframe</i> pada akhir dari suatu gerakan atau aksi dalam animasi
<i>Environment</i>	Lingkungan atau setting di dalam animasi
<i>Established shot</i>	Pengambilan gambar yang memberikan gambaran umum tentang lokasi atau setting suatu adegan
<i>Exaggeration</i>	Peningkatan atau perubahan yang dramatis pada gerakan atau ekspresi karakter
<i>Flowchart</i>	Diagram yang menggambarkan urutan logis
<i>Follow</i>	Pengambilan gambar mengikuti gerakan subjek
<i>Follow through</i>	Gerakan atau aksi yang terjadi setelah gerakan utama
<i>Frame</i>	Satu gambar individual
<i>Framing</i>	Penempatan subjek atau elemen dalam adegan animasi
<i>Full shot</i>	Pengambilan gambar yang menjadikan subjek terlihat keseluruhan tubuhnya
<i>Golem</i>	Karakter fiksi yang biasanya terbuat dari batu atau tanah liat
<i>Hardware</i>	Perangkat keras
<i>Hero</i>	Tokoh pahlawan
<i>High poly</i>	Model 3D yang terdiri dari banyak poligon atau detail yang tinggi

<i>Hypermedia</i>	Penggabungan elemen-elemen media seperti teks, gambar, suara, video, dalam suatu sistem terhubung
<i>Idle</i>	Keadaan diam atau tidak bergerak dari karakter atau objek
<i>Inbetween</i>	Gambar-gambar antara dua <i>keyframe</i>
<i>Key animation</i>	<i>Keyframe</i> atau gambar yang menunjukkan posisi penting dalam suatu gerakan dalam animasi
<i>Layout</i>	Penempatan elemen-elemen dalam adegan animasi
<i>Lighting</i>	Pencahayaan dalam adegan animasi
<i>Likert</i>	Skala pengukuran dengan pernyataan yang dinilai berdasarkan tingkat persetujuan
<i>Lines</i>	Garis-garis komposisi
<i>Looping</i>	Proses pengulangan animasi
<i>Low poly</i>	Model 3D yang terdiri dari sedikit poligon atau detail yang rendah
<i>Mergers</i>	Penggabungan elemen-elemen tertentu
<i>Metamorph</i>	Transformasi atau perubahan bentuk dari satu objek menjadi objek lain
<i>Minion</i>	Karakter fiksi yang biasanya memiliki ukuran tubuh yang kecil
<i>Modeling</i>	Proses pembuatan model 3D dari objek-objek 3D
<i>Opening</i>	Proses membuat model 3D dari objek
<i>Overlapping action</i>	Aksi yang saling tumpang tindih dalam animasi
<i>Panning</i>	Gerakan kamera horizontal dari satu sisi ke sisi lain
<i>Peripheral</i>	Perangkat tambahan
<i>Personality</i>	Karakteristik atau sifat unik dari karakter
<i>Plugin</i>	Program tambahan yang digunakan didalam <i>software</i>
<i>Plugin cell fracture</i>	Plugin yang digunakan untuk memecah objek
<i>Pose to pose</i>	Pendekatan dalam animasi di mana <i>keyframe</i> penting ditentukan terlebih dahulu
<i>Rendering</i>	Proses menghasilkan gambar atau <i>frame</i>

<i>Review</i>	Proses memeriksa dan mengevaluasi hasil animasi
<i>Rigging</i>	Proses membuat struktur atau kerangka untuk mengontrol gerakan karakter atau objek dalam animasi
<i>Ripple</i>	Efek pergerakan atau getaran yang menyebar melalui objek
<i>Rule of third</i>	Prinsip komposisi visual di mana <i>frame</i> dibagi menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal
<i>Scale</i>	Skala ukuran objek atau karakter dalam animasi
<i>Scene</i>	Adegan atau bagian tertentu dalam animasi
<i>Secondary action</i>	Adegan atau bagian tertentu dalam animasi
<i>Setting</i>	Pengaturan atau latar belakang di mana adegan sedang berlangsung
<i>Shading</i>	Proses memberikan bayangan
<i>Shot</i>	Pengambilan gambar tunggal
<i>Simplicity</i>	Prinsip untuk menjaga elemen-elemen tetap sederhana
<i>Sliding</i>	Gerakan yang terjadi saat karakter atau objek meluncur
<i>Slow motion</i>	Efek visual di mana gerakan terlihat lebih lambat dari kecepatan normal
<i>Software</i>	Perangkat lunak
<i>Squash</i>	Efek perubahan bentuk objek yang tampak seperti terjepit atau tertekan
<i>Staging</i>	Pengaturan elemen-elemen dalam adegan untuk mengarahkan perhatian
<i>Start key</i>	<i>Keyframe</i> awal dalam urutan animasi
<i>Stereoscopic</i>	Teknik pengambilan gambar atau presentasi yang menghasilkan efek tiga dimensi
<i>Still</i>	Gambar diam atau tak bergerak
<i>Storyboard</i>	Rangkaian gambar atau ilustrasi yang digunakan untuk merencanakan urutan adegan dalam animasi
<i>Stretch</i>	Efek perubahan bentuk objek menjadi lebih panjang dalam animasi

<i>Superhero</i>	Karakter pahlawan super dalam cerita fiksi
<i>Supervisor</i>	Seseorang yang mengawasi dan mengarahkan proyek animasi
<i>Texturing</i>	Proses memberikan tekstur, warna, dan detail pada objek atau karakter
<i>Tilt down</i>	Gerakan kamera yang condong ke bawah
<i>Timeline animation</i>	Urutan <i>keyframe</i> dalam bentuk garis waktu
<i>Timing</i>	Penentuan kecepatan, ritme, dan durasi pergerakan dalam animasi
<i>Truck left</i>	Gerakan kamera ke arah kiri
<i>Truck right</i>	Gerakan kamera ke arah kanan
<i>Video game</i>	Gerakan kamera ke arah kiri
<i>Viewport</i>	Area tampilan dalam software animasi yang menampilkan tampilan objek atau adegan
<i>Walk cycle</i>	Serangkaian gerakan yang menggambarkan karakter berjalan secara berulang

INTISARI

Skripsi ini menyajikan proses pembuatan animasi 3D untuk BOIM 2023, sebuah ajang penghargaan karya multimedia mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta di bidang multimedia. Animasi tersebut bertujuan untuk menampilkan video *opening* nominasi pada beberapa kategori penghargaan.

Penulis mencoba menerapkan konsep animasi 3 dimensi pada penyajian video animasi tersebut. Dengan penerapan konsep ini diharapkan mampu menciptakan visual sesuai pada kebutuhan BOIM 2023.

Storyboard, *artstyle*, dan komponen visual yang akan mewakili tema dan pesan BOIM 2023 ditentukan selama fase pra-produksi. Proses pembuatan animasi ini menggunakan berbagai aplikasi seperti Blender 3D, Adobe Photoshop 2020, Adobe Premiere 2020, dan Adobe After Effect 2020. Adegan animasi dibuat dengan hati-hati untuk menyoroti adegan pertarungan dan pembicara utama, menggunakan gerakan kamera yang dinamis dan efek pencahayaan.

Produk akhir animasi diekspor menggunakan format video *codec* H264 berekstensi MP4, cocok untuk berbagai platform dan tujuan, termasuk media sosial, situs web, dan *streaming*. peneliti berhasil menghasilkan video animasi 3 dimensi berdurasi 1 menit dan 39 detik.

Kata kunci: 3 Dimensi, Grafis, Animasi, BOIM 2023, Blender 3D

ABSTRACT

This thesis presents the process of making 3D animation for BOIM 2023, an award event for multimedia works by Amikom University Yogyakarta students in the multimedia field. The animation aims to display opening video for nominations in several award categories.

The author tries to apply the concept of 3-dimensional animation to the presentation of the animated video. With the application of this concept, it is expected to be possible to create visual narrative to communicate messages effectively.

The storyboard, art style, and visual components that will represent the theme and message of BOIM 2023 were determined during the design phase of the animation project. The process of creating this animation uses various applications, such as Blender 3D, Adobe Photoshop 2020, Adobe Premiere 2020, and Adobe After Effects 2020. The animated scenes are created with care to highlight the fight scenes and keynote speakers using dynamic camera movements and lighting effects.

The final animation product is exported using the H.264 video codec format with the MP4 extension, which is suitable for a variety of platforms and purposes, including social media, websites, and streaming. The researcher succeeded in producing a 3-dimensional animated video with a duration of 1 minute and 39 seconds.

Keyword: 3 Dimension, Graphic, Animation, BOIM 2023, Blender 3D