

**PELAKSANAAN DIKLAT BDI DENPASAR PADA PROGRAM  
GERAK ANIMASI 3 DIMENSI 3 IN 1 (JALUR ARTIST)**

**JALUR ARTIST – SERTIFIKASI KOMPETENSI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika



**Disusun oleh:**

**ADZHAN FARHAN PERMADA**

**18.11.2261**

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**PELAKSANAAN DIKLAT BDI DENPASAR PADA PROGRAM  
GERAK ANIMASI 3 DIMENSI 3 IN 1 (JALUR ARTIST)**

**JALUR ARTIST – SERTIFIKASI KOMPETENSI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika



**Disusun oleh:**

**ADZHAN FARHAN PERMADA**

**18.11.2261**

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PELAKSANAAN DIKLAT BDI DENPASAR PADA PROGRAM GERAK  
ANIMASI 3 DIMENSI 3 IN 1 (JALUR ARTIST)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Adzhan Farhan Permada**

**18.11.2261**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Oktober 2022

**Dosen Pembimbing,**



**Ibnu Hadi Purwanto, M. Kom.**

**NIK. 190302390**

# HALAMAN PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PELAKSANAAN DIKLAT BDI DENPASAR PADA PROGRAM GERAK ANIMASI 3 DIMENSI 3 IN 1 (JALUR ARTIST)

yang disusun dan diajukan oleh

**Adzhan Farhan Permada**

**18.11.2261**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 November 2022

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhimas Adi Satria, M. Kom.**  
NIK. 190302427



**Tonny Hidayat, M. Kom.**  
NIK. 190302182



**Muhammad Tofa Nurcholis, M. Kom.**  
NIK. 190302281



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 November 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 Agustus 2023



Adzhan Farhan Permada

NIM. 18.11.2261

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabbarakatuh

Puji Syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa shalawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat Nabi Muhammad SAW.

Dengan disusunnya skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan bukti bahwa penulis telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan adanya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala limpahan karunia dan rahmat-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Orang tua penulis yang telah mendukung dengan cukup baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
5. Ibu Windha Mega PD, M. Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan yang sangat bermanfaat bagi penulis maupun untuk skripsi ini.

Yogyakarta, 29 Agustus 2023

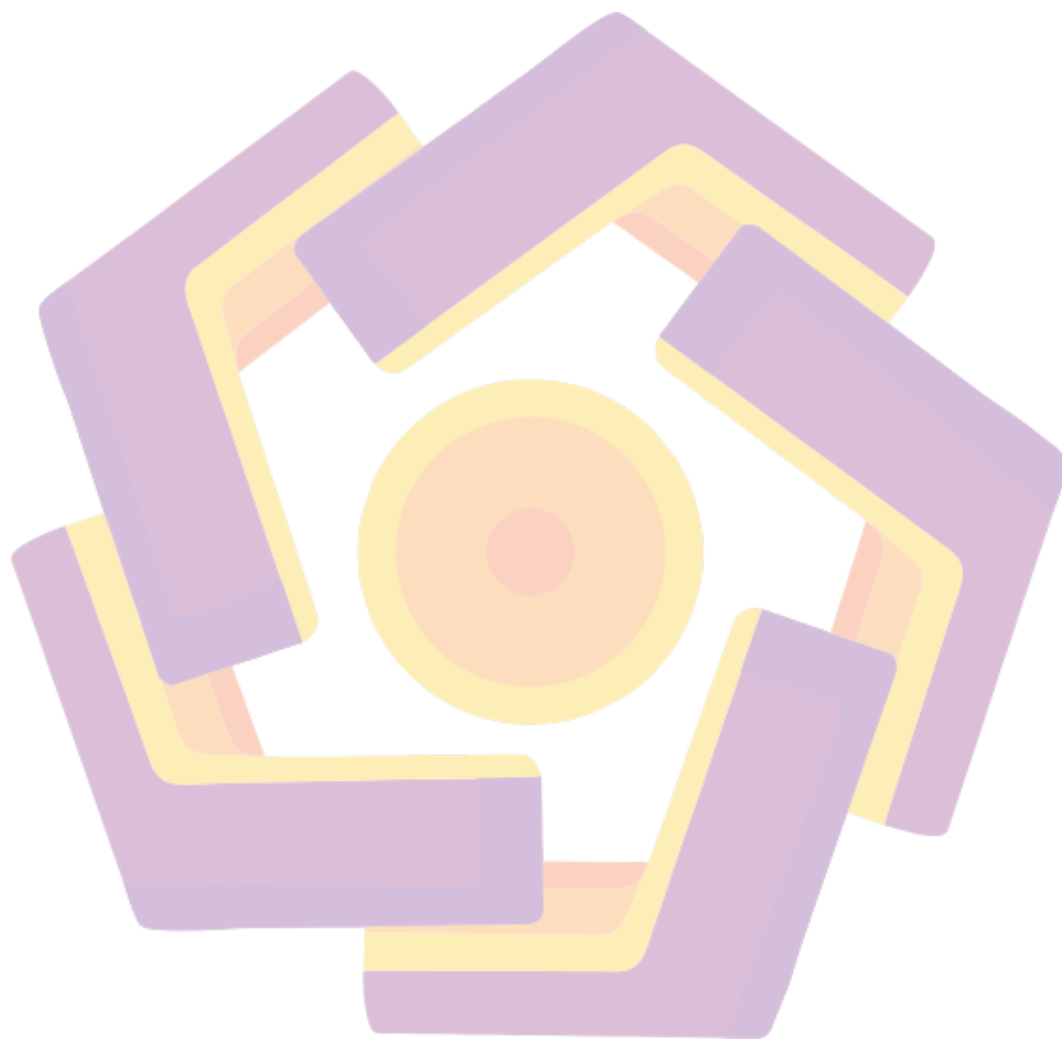


Adzhan Farhan Permada

18.11.2261

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI .....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Profil Lembaga Sertifikasi.....	1
1.3. Detail Pelaksanaan Sertifikasi .....	3
BAB II PEMBAHASAN .....	4
2.1. Penjelasan Materi .....	4
BAB III HASIL AKHIR.....	14
3.1. Metode Evaluasi .....	14
3.2. Penjelasan Hasil Project .....	14
BAB IV PENUTUP .....	15
4.1. Kesimpulan.....	15
4.2. Saran .....	15
DAFTAR PUSTAKA .....	16
DAFTAR LAMPIRAN.....	17
CURRICULUM VITAE & PORTOFOLIO.....	19





**DAFTAR TABEL**

Table 2. 1 Daftar screenshot hasil kegiatan sertifikasi Diklat I Denpasar ..... 5



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bouncing Ball.....	5
Gambar 2. 2 Bouncing Ball.....	6
Gambar 2. 3 Bouncing Ball.....	6
Gambar 2. 4 Bouncing Ball.....	6
Gambar 2. 5 Bouncing Ball.....	6
Gambar 2. 6 Bouncing Ball.....	7
Gambar 2. 7 Bouncing Ball.....	7
Gambar 2. 8 Bouncing Ball.....	7
Gambar 2. 9 Pendulum.....	7
Gambar 2. 10 Pendulum.....	8
Gambar 2. 11 Character Pose.....	8
Gambar 2. 12 Character Pose.....	8
Gambar 2. 13 Character.....	8
Gambar 2. 14 Character.....	9
Gambar 2. 15 Character.....	9
Gambar 2. 16 Character.....	9
Gambar 2. 17 Character.....	10
Gambar 2. 18 Character.....	10
Gambar 2. 19 Character.....	10
Gambar 2. 20 Character.....	10
Gambar 2. 21 Character.....	11
Gambar 2. 22 Character.....	11
Gambar 2. 23 Character.....	11
Gambar 2. 24 Character.....	11
Gambar 2. 25 Character.....	12
Gambar 2. 26 Pre-Test Uji Kompetensi.....	12
Gambar 2. 27 Pre-Test Uji Kompetensi.....	12
Gambar 2. 28 Character.....	12
Gambar 2. 29 Character.....	13
Gambar 2. 30 Character.....	13
Gambar 2. 31 Character.....	13

Gambar 6. 1 Sertifikat Uji Kompetensi.....	17
Gambar 6. 2 Sertifikat Uji Kompetensi.....	18
Gambar 7. 1 Curriculum Vitae .....	19
Gambar 7. 2 Portfolio .....	20
Gambar 7. 3 Portfolio .....	21
Gambar 7. 4 Portfolio .....	22
Gambar 7. 5 Portfolio .....	23
Gambar 7. 6 Portfolio .....	24
Gambar 7. 7 Portfolio .....	25
Gambar 7. 8 Portfolio .....	26
Gambar 7. 9 Portfolio .....	27
Gambar 8. 1 Jadwal Kegiatan Diklat BDI Denpasar.....	28
Gambar 8. 2 Jadwal Kegiatan Diklat BDI Denpasar.....	29
Gambar 8. 3 Jadwal Kegiatan Diklat BDI Denpasar.....	30
Gambar 8. 4 Jadwal Kegiatan Diklat BDI Denpasar.....	31
Gambar 8. 5 Jadwal Kegiatan Diklat BDI Denpasar.....	32
Gambar 8. 6 Jadwal Kegiatan Diklat BDI Denpasar.....	33
Gambar 8. 7 Jadwal Kegiatan Diklat BDI Denpasar.....	34
Gambar 8. 8 Jadwal Kegiatan Diklat BDI Denpasar.....	35

## INTISARI

Pada prodi informatika terbagi menjadi 3 konsentrasi seperti pemrograman, jaringan, dan multimedia yang mana penulis mengambil Multimedia. Pada konsentrasi multimedia penulis berfokus pada bidang 3D meliputi *modelling*, *texturing*, *ringging*, *animation*, dan *rendering*. Yang mana sertifikasi DIKLAT BDI Denpasar ini memiliki relevansi pada bidang *animation* dan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas AMIKOM Yogyakarta pada fakultas ilmu komputer terdapat beberapa prosedur yang harus diselesaikan untuk memenuhi persyaratan kelulusan skripsi. Salah satu yang penulis ambil adalah jalur *artist* ini.

Dalam pelatihan, peserta diajarkan untuk membuat animasi pergerakan 3D menggunakan software Autodesk Maya. Adapun hal-hal yang harus dipahami seperti: (1) memahami tools pada Autodesk Maya (2) memahami istilah - istilah dalam penganimasian, (3) memahami langkah - langkah pengerjaan animasi, (4) menyiapkan komponen/model/objek yang sesuai dengan storyboard, (5) memahami sifat benda saat menggunakan objek non karakter, (6) memahami pose-pose dan gerakan yang digunakan pada objek karakter.

Terdapat beberapa aspek dalam evaluasi pengujian ini yaitu jumlah presensi, sikap dalam mengikuti kegiatan termasuk ketepatan waktu dalam pelaksanaan pada jadwal harian, penyimpanan file secara progresif, pemahaman tentang fungsi kontroler yang ada seperti pergerakan kepala, tangan, badan, pinggul, dan kaki. Penilaian yang diberikan mulai dari jumlah presensi yang cukup, sikap yang baik dalam mengikuti kegiatan, tingkat pemahaman yang cukup mengenai materi yang diberikan, serta pelaksanaan ujian teori, ujian praktek, dan ujian lisan yang dinilai cukup baik.

**Kata kunci:** 3d animasi, diklat bdi, sertifikasi, autodesk maya.

## **ABSTRACT**

*In the computer science program, there are three concentrations: programming, networking, and multimedia, of which the author chose Multimedia. In the multimedia concentration, the author focuses on the 3D field, including modeling, texturing, rigging, animation, and rendering. The DIKLAT BDI Denpasar certification is relevant to the field of animation and complies with the regulations at AMIKOM University Yogyakarta. In the computer science faculty, there are several procedures that must be completed to meet the thesis graduation requirements. One of the paths chosen by the author is the artist track.*

*. During the training, participants are taught to create 3D motion animations using Autodesk Maya software. The things that must be understood include: (1) understanding the tools in Autodesk Maya, (2) understanding animation terminology, (3) understanding the steps in animation production, (4) preparing components/models/objects that align with the storyboard, (5) understanding the properties of objects when using non-character objects, (6) understanding poses and movements used for character objects.*

*There are several aspects in the evaluation of this testing, including attendance, attitude towards participating in activities, punctuality in daily schedules, progressive file storage, understanding of controller functions such as head, hands, body, hips, and legs. The assessment begins with sufficient attendance, a positive attitude in participating in activities, a reasonable level of understanding of the material provided, as well as satisfactory performance in theoretical exams, practical exams, and oral exams.*

**Keywords:** *3d animation, diklat bdi, certification, autodesk maya.*