

**PEMBAHASAN RIGGING KARAKTER DAN ANIMASI SCENE CITY
SCAPE REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

LAURENTIUS ANDRA TERRY SADIYANTORO

18.82.0269

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBAHASAN RIGGING KARAKTER DAN ANIMASI SCENE CITY
SCAPE REMAKE JINGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

LAURENTIUS ANDRA TERRY SADIYANTORO

18.82.0269

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN RIGGING KARAKTER DAN ANIMASI SCENE CITY
SCAPE REMAKE JINGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

LAURENTIUS ANDRA TERRY SADIYANTORO

18.82.0269

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Desember 2024

Dosen Pembimbing

Bernadhe, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN RIGGING KARAKTER DAN ANIMASI SCENE CITY
SCAPE REMAKE JINGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

LAURENTIUS ANDRA TERRY SADIYANTORO

18.82.0269

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Desember 2024

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 : Laurentius Andra Terry Sadiyantoro
NIM : 18.82.0269

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN RIGGING KARAKTER DAN ANIMASI SCENE CITY SCAPE REMAKE JINGLE AMIKOM

Dosen Pembimbing : Bernadhed, S.Kom., 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 Tim 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, 31 Desember 2024

Yang Menyatakan,




Laurentius Andra Terry Sadiyantoro

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa. Yang telah memberikan banyak nikmat, terutama nikmat kesehatan dan kesempatan sehingga proses pembuatan skripsi tentang Animasi 3D Remake Jingle Amikom ini dapat penulis laksanakan dengan baik. Begitupun atas rahmat Tuhan yang Maha Esa skripsi dengan judul *Pembahasan Rigging Karakter dan Animasi Scene City Scape Remake Jingle Amikom* dapat penulis selesaikan dengan baik pula. Demikian penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta,
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer,
3. Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi,
4. Bernadhed, S.Kom., M.Kom., selaku Pembimbing Skripsi Penulis,
5. Ibu Tri Dradjad, selaku ibu saya yang sudah mendukung dan menemani,
6. Kepada teman-teman angkatan 2018 dan 2019 yang sudah membantu dan mendukung,
7. Tidak lupa juga kepada Melania Metta Dewi, yang sudah menemani dan membantu.

Selain itu penulis juga berharap pada skripsi ini agar bermanfaat bagi para pembaca dari berbagai kalangan. Penulis kemudian mengucapkan permohonan maaf jika dalam proses penyusunan skripsi banyak melakukan kesalahan, baik lisan ataupun tulisan, yang dilakukan secara sengaja maupun tidak disengaja. Salam.

Yogyakarta, 5 Desember 2024

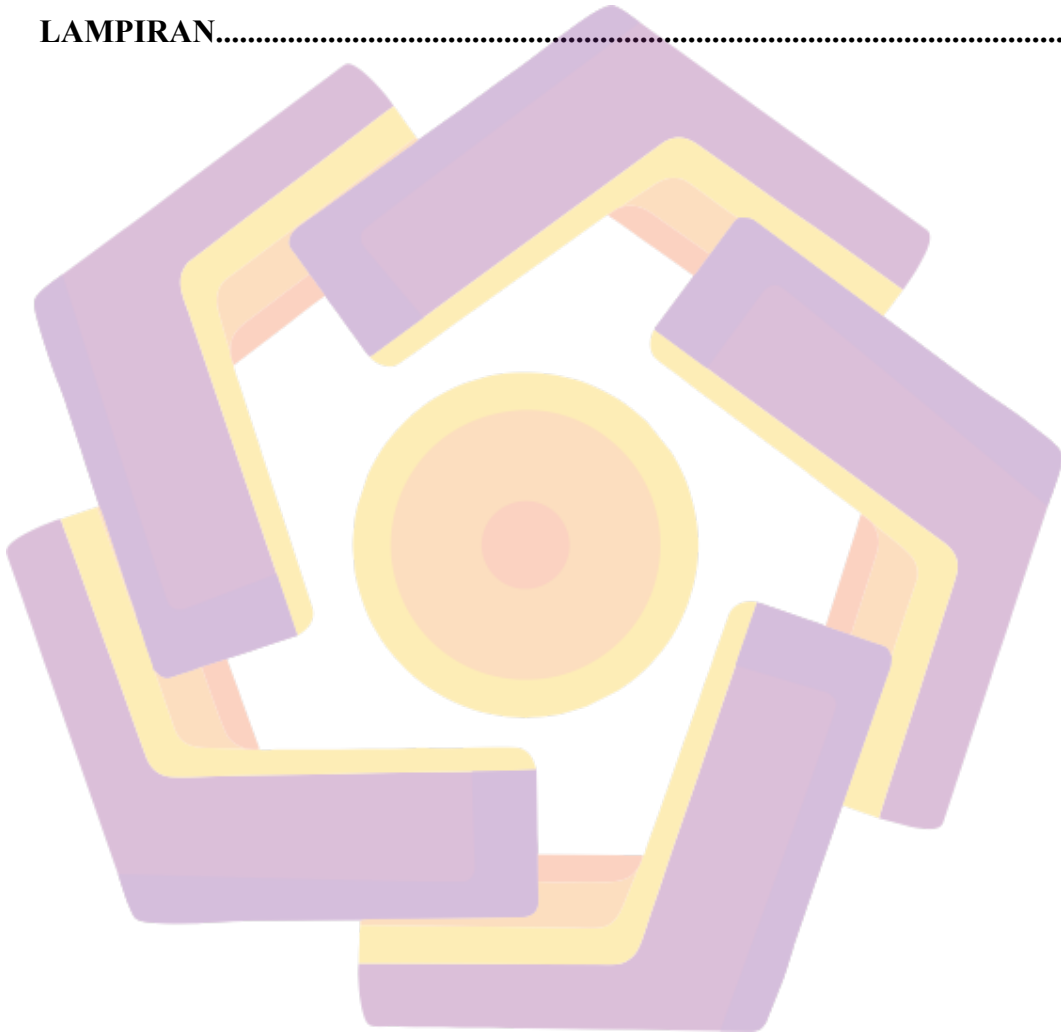
Penulis

Laurentius Andra Terry Sadiyantoro

DAFTAR ISI

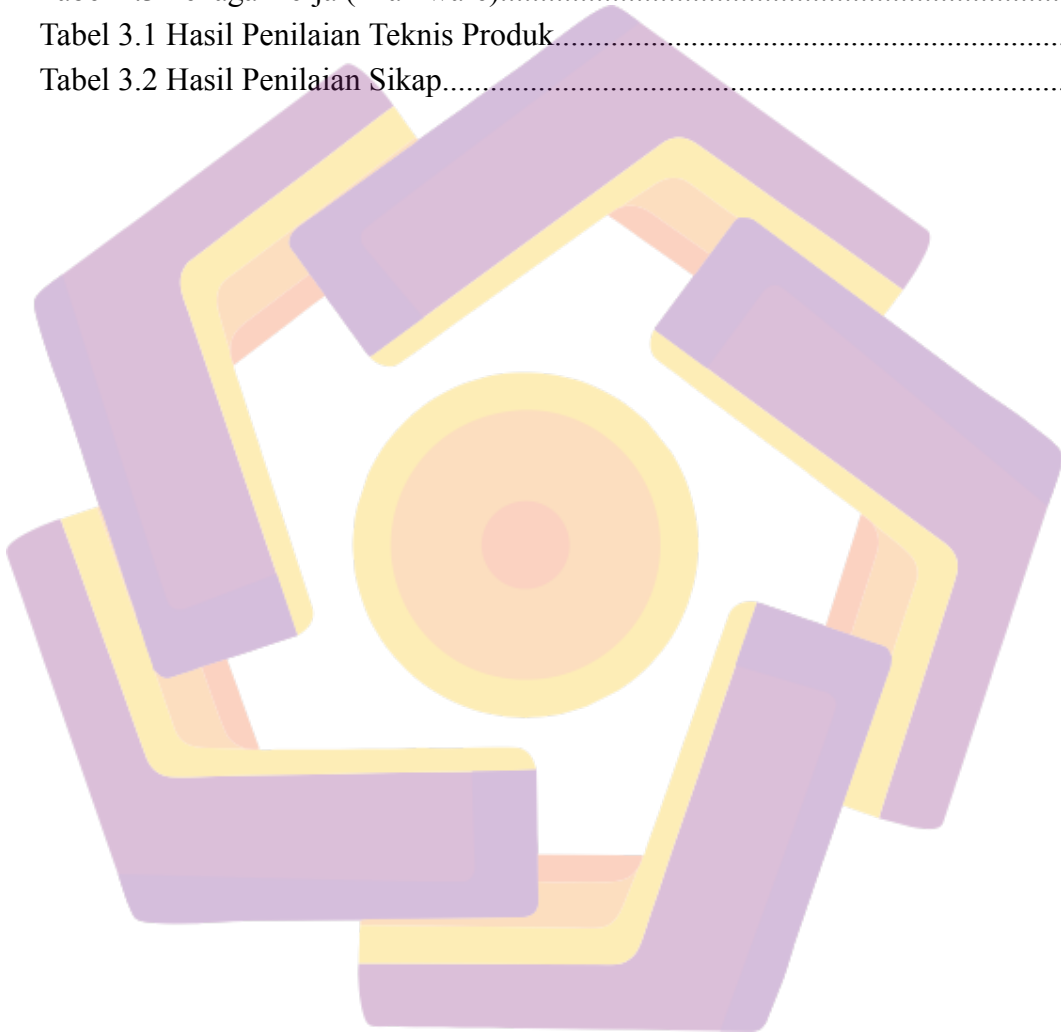
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	2
2.1. Dasar Teori.....	2
2.2. Tori Analisis Kebutuhan.....	5
2.2.1. Brief Produksi.....	5
2.2.2. Kebutuhan Fungsional.....	5
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	6
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	7
2.3.1. Aspek Kreatif.....	8
2.3.2. Aspek Teknis.....	8
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	9
2.4.1. Ide dan Konsep.....	9
2.4.2. Naskah dan Storyboard.....	10
2.4.3. Desain.....	11
BAB III	
PEMBAHASAN.....	12

3.1. Produksi.....	12
3.2. Evaluasi.....	17
BAB IV	
PENUTUP.....	19
4.1. Kesimpulan.....	19
4.2. Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA.....	21
LAMPIRAN.....	22



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perangkat Keras (Hardware).....	6
Tabel 2.2 Perangkat Lunak (Software).....	7
Tabel 2.3 Tenaga Kerja (Brainware).....	7
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis Produk.....	18
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap.....	18



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tulang Utama.....	3
Gambar 2.2 Tulang Struktur.....	4
Gambar 2.3 Skin Modifier.....	5
Gambar 2.4 Storyboard.....	10
Gambar 2.5 Sketsa Desain.....	11
Gambar 3.1 Tampak depan pemasangan tulang.....	13
Gambar 3.2 Struktur tulang pada jari (tampak atas).....	13
Gambar 3.3 Pengujian skinning pada tulang.....	14
Gambar 3.4 Penerapan skinning berhasil.....	14
Gambar 3.5 Skin Modifier yang Telah Berhasil Diterapkan.....	15
Gambar 3.6 Integrasi Video Live-Action.....	15
Gambar 3.7 Pengaturan Kamera.....	16
Gambar 3.8 Penempatan Area Light dan Spotlight.....	16
Gambar 3.9 Material Green Screen pada Objek Box.....	17

INTISARI

Penelitian ini membahas penerapan teknik *rigging* dan animasi 3D pada karakter robot Franmax dalam proyek *Remake Jingle Amikom*, khususnya pada adegan Scene City Scape. *Rigging* digunakan untuk membuat struktur pengendali pada karakter, yang memungkinkan gerakan seperti melompat, berputar, dan menjulurkan tangan dengan cara yang realistis. Animasi dilakukan untuk menyelaraskan gerakan karakter dengan video *live-shoot* serta latar belakang digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendokumentasikan langkah-langkah teknis dalam *rigging* dan animasi, menghasilkan animasi yang selaras dengan elemen *live-shoot*, dan memberikan kontribusi pengetahuan terkait integrasi animasi 3D dengan video *live-shoot* dalam industri kreatif.

Kata Kunci: *Rigging*, animasi 3D, sinkronisasi gerakan.

ABSTRACT

This study examines the application of rigging and 3D animation techniques to the Franmax robot character in the Remake Jingle Amikom project, specifically in the Scene City Scape. Rigging is employed to create a control structure for the character, allowing movements such as jumping, rotating, and extending arms in a realistic manner. Animation is then used to synchronize the character's movements with the live-shoot video and digital background. The aim of this research is to document the technical steps involved in rigging and animation, produce animations that align with live-shoot elements, and contribute knowledge on the integration of 3D animation with live-shoot video in the creative industry.

Keywords: *Rigging, 3D animation, motion synchronization.*