

PEMBAHASAN COMPOSTING DAN ANIMASI SCENE
"KUBOCIL " PADA IKLAN TI 2024

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ACHMAD RIZKI KURNIAWAN

21.82.1081

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2024

**PEMBAHASAN COMPOSTING DAN ANIMASI SCENE
"KUBOCIL " PADA IKLAN TI 2024**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ACHMAD RIZKI KURNIAWAN

21.82.1081

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSTING DAN ANIMASI SCENE "KUBOCIL"
PADA IKLAN TI 2024**

yang disusun dan diajukan oleh

ACHMAD RIZKI KURNIAWAN

21.82.1081

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Desember 2024

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSTING DAN ANIMASI SCENE "KUBOCIL"
PADA IKLAN TI 2024**

yang disusun dan diajukan oleh
ACHMAD RIZKI KURNIAWAN
21.82.1081

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302164

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 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 : Achmad Rizki Kurniawan
NIM : 21.82.1081

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSTING DAN ANIMASI SCENE "KUBOCIL" PADA IKLAN TI 2024

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, A.Md., 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, 27 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Achmad Rizki Kurniawan

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karuniaNya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembahasan Teknik Animasi dan Compositing pada Scene Kubocil pada Iklan TI 2024”.

Skripsi ini merupakan salah syarat dalam upaya menyelesaikan jenjang strata 1 pada program studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun mengucapkan mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

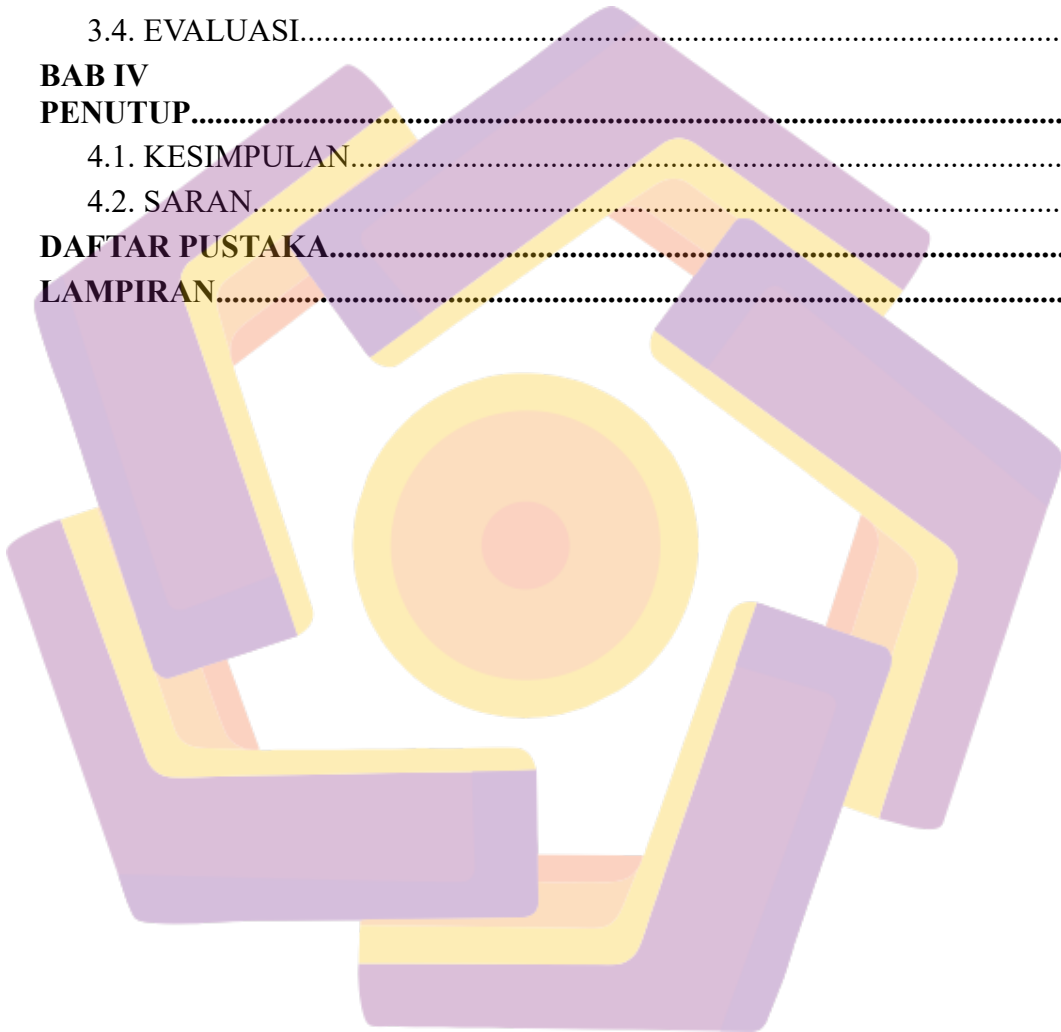
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu- Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, serta dosen pembimbing skripsi dari penulis.
4. Para mentor (Bapak Rachbini, Bapak Rahman, Bapak Deni) yang telah membimbing secara langsung dalam pembuatan skripsi ini.
5. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan karya skripsi ini yang penulis tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga bantuan, pengorbanan, dan amal baik semuanya mendapat balasan yang setimpal bahkan lebih dari Tuhan yang Maha Esa. Amin ya robbal alamin

DAFTAR ISI

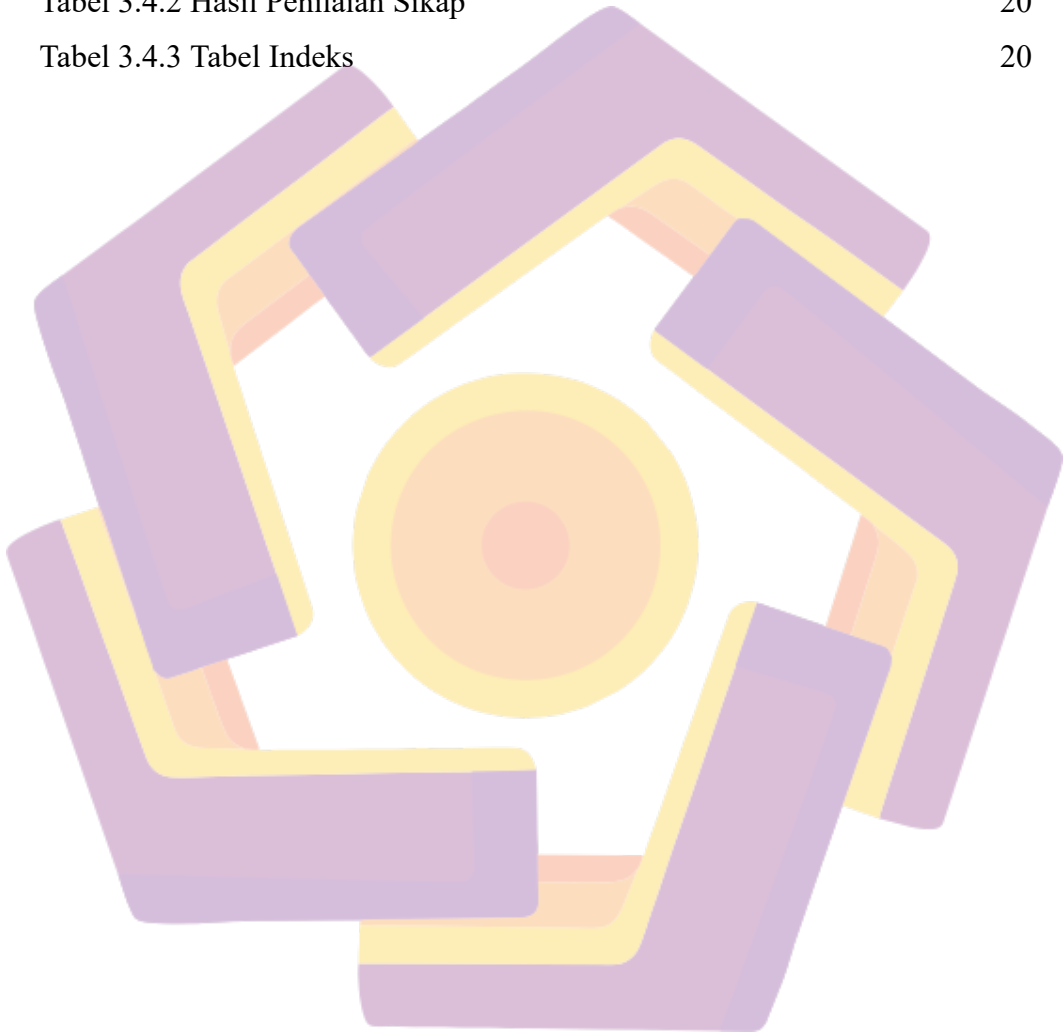
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
INTISARI.....	ix
ABSTRACT.....	x
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. TEORI KHUSUS TEKNIK.....	3
2.1.1. ANIMASI 3 DIMENSI.....	3
2.1.2. 3D MODELING.....	3
2.1.3. TEXTURING.....	5
2.1.4. UV MAPPING.....	5
2.1.5. TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR.....	6
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	6
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	7
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	7
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	7
2.2.3.1. KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS (HARDWARE).....	7
2.2.3.2. KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE).....	8
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	8
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	8
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	9
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	11
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	11
2.4.2.1. PEMBUATAN NASKAH.....	11
2.4.2.2. PEMBUATAN STORYBOARD.....	12

BAB III	
PEMBAHASAN.....	13
3.1. PENGAMBILAN GAMBAR.....	13
3.2. PRODUKSI VISUAL.....	13
3.2.2.1 MODELING KUBOCIL.....	13
3.2.2.2 MEMBUAT ANIMASI KUBOCIL.....	16
3.3. PASCA PRODUKSI.....	17
3.4. EVALUASI.....	19
BAB IV	
PENUTUP.....	21
4.1. KESIMPULAN.....	21
4.2. SARAN.....	21
DAFTAR PUSTAKA.....	22
LAMPIRAN.....	23



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aspek Kreatif	9
Tabel 2.2 Aspek Teknis	10
Tabel 3.4.1 Hasil Penilaian Teknis Produk	20
Tabel 3.4.2 Hasil Penilaian Sikap	20
Tabel 3.4.3 Tabel Indeks	20



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Primitive Mesh atau Primitive Modeling	4
Gambar 2.2 Box Modeling	4
Gambar 2.3 Texturing	5
Gambar 2.4 UV Mapping	6
Gambar 2.4.2.1 Tangkapan Layar Pembuatan Naskah	11
Gambar 2.4.2.2 Storyboard	12
Gambar 3.1 Proses Pengambilan Gambar	13
Gambar 3.2 Kerangka Dasar Karakter	14
Gambar 3.3 Proses Modeling	15
Gambar 3.4 Proses Texture	15
Gambar 3.4 Penerapan Skeleton	16
Gambar 3.5 Proses Pembuatan Animasi Berjalan	16
Gambar 3.6 Proses Pembuatan Animasi Terbang	17
Gambar 3.7 Komposisi Scene Bertemu Karakter	17
Gambar 3.8 Komposisi Scene Karakter Berjalan	18
Gambar 3.9 Komposisi Scene Karakter Terbang	18
Gambar 3.10 Komposisi Scene Karakter Terbentur	18
Gambar 3.11 Komposisi Scene Karakter Melambai	19

INTISARI

Dalam perkembangan teknologi informasi terdapat beberapa unsur serta teknis yang dapat divisualisasikan diantaranya dalam bentuk media digital. CG liveshot merupakan salah satu bentuk visualisasi dalam bentuk media digital. Salah satu teknik yang digunakan dalam cg live shot yaitu tahap compositing. Compositing merupakan proses mengkombinasi beberapa gambar visual menjadi satu unsur visual.

Pada tahap ini dilakukan penyesuaian terhadap beberapa gambar visual tersebut. Seperti penataan lighting, penambahan shadow, dan penyesuaian objek liveshot dengan objek karakter. Berikut merupakan wawasan lebih lanjut dalam memahami beberapa fitur pembahasan teknis dalam produksi animasi dan compositing.

Kata kunci : CG live shot, compositing, visual, animasi.

ABSTRACT

In the development of information technology, there are several elements and techniques that can be visualized, including in the form of digital media. CG liveshot is a form of visualization in the form of digital media. One of the techniques used in cg live shots is the compositing stage. Compositing is the process of combining several visual images into one visual element.

At this stage, adjustments are made to some of the visual images. Such as arranging lighting, adding shadows, and adjusting form liveshot objects to character objects. From this following discussion can provide further insight into understanding several technical discussion features in animation production and compositing.

Keywords : *CG live shot, compositing, visual, animation.*

