

**PEMBAHASAN ANIMASI SCENE BERTEMU DENGAN KUCING DAN
DUNGEON PADA FILM ANIMASI 3D "THE LEGEND OF MYSTICAL
TOWER"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

KEVIN LINGGOM IMANUEL SIMANJUNTAK

21.82.1248

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBAHASAN ANIMASI SCENE BERTEMU DENGAN KUCING DAN
DUNGEON PADA FILM ANIMASI 3D "THE LEGEND OF MYSTICAL
TOWER"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

**KEVIN LINGGOM IMANUEL SIMANJUNTAK
21.82.1248**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ANIMASI SCENE BERTEMU DENGAN KUCING DAN
DUNGEON PADA FILM ANIMASI 3D "THE LEGEND OF MYSTICAL
TOWER"**

yang disusun dan diajukan oleh

KEVIN LINGGOM IMANUEL SIMANJUNTAK

21.82.1248

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Desember 2024

Dosen Pembimbing,


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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

PEMBAHASAN ANIMASI SCENE BERTEMU DENGAN KUCING DAN DUNGEON PADA FILM ANIMASI 3D "THE LEGEND OF MYSTICAL

yang disusun dan diajukan oleh
KEVIN LINGGOM IMANUEL SIMANJUNATAK
21.82.1248

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Desember 2024

Nama Penguji	Susunan Dewan Penguji	Tanda Tangan
<u>Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302229		
<u>Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302208		
<u>Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302427		

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 : Kevin Linggom Imanuel Simanjuntak
NIM : 21.82.1248

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN ANIMASI SCENE BERTEMU DENGAN KUCING DAN DUNGEON PADA FILM ANIMASI 3D "THE LEGEND OF MYSTICAL TOWER"

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, 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,



Kevin Linggom Imanuel Simanjuntak

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam penulis sampaikan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW. yang telah menuntun penulis ke jalan yang semestinya.

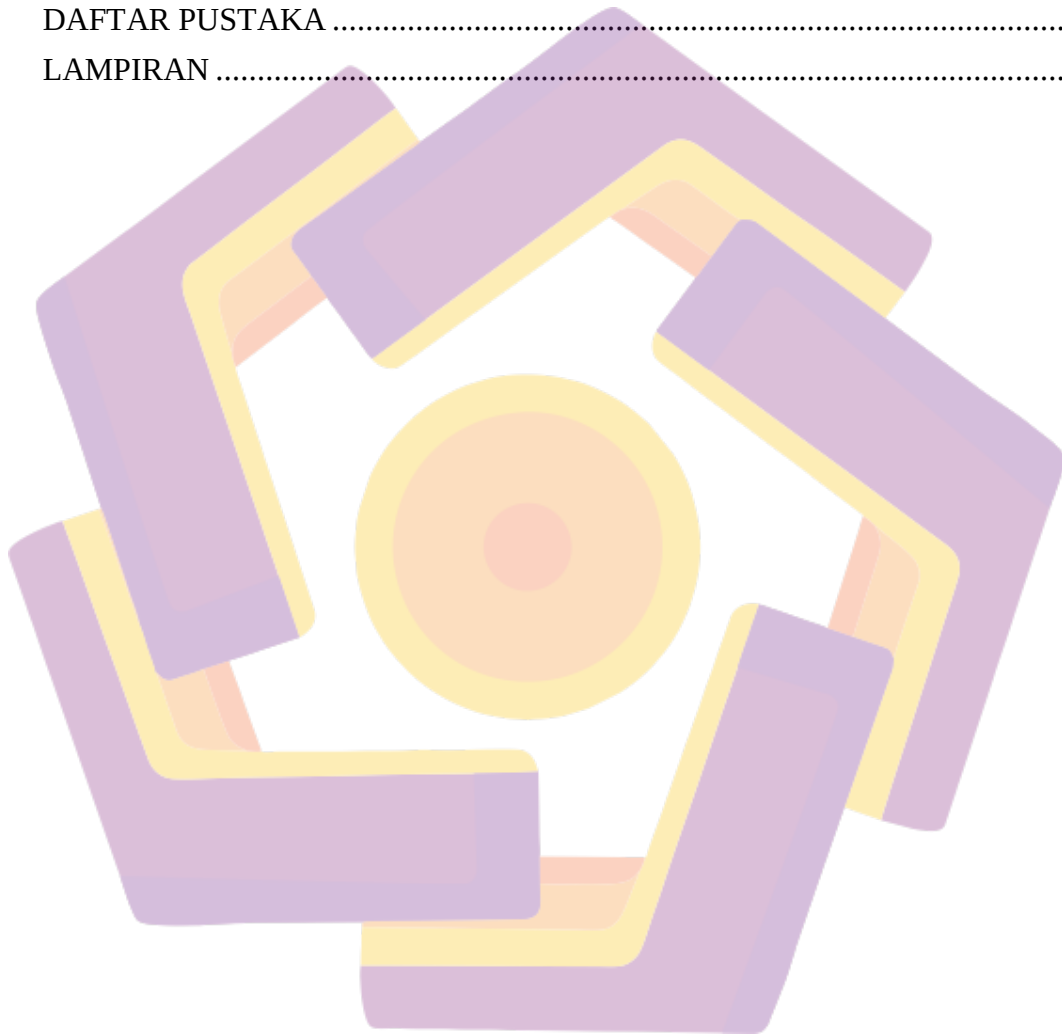
Karya ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai individu yang telah memberikan inspirasi, petunjuk dan motivasi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Alfatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, serta dosen pembimbing skripsi dari penulis.
4. Segenap Dosen Teknologi Informasi yang telah berkontribusi membimbing penulis selama menjalani perkuliahan.
5. Semua teman-teman yang terlibat dalam pembuatan film animasi “The Legend of Mystical Tower” dan seluruh teman-teman satu perjuangan, instruktur dan penyelenggara program Pandawa.
6. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan karya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

DAFTAR ISI

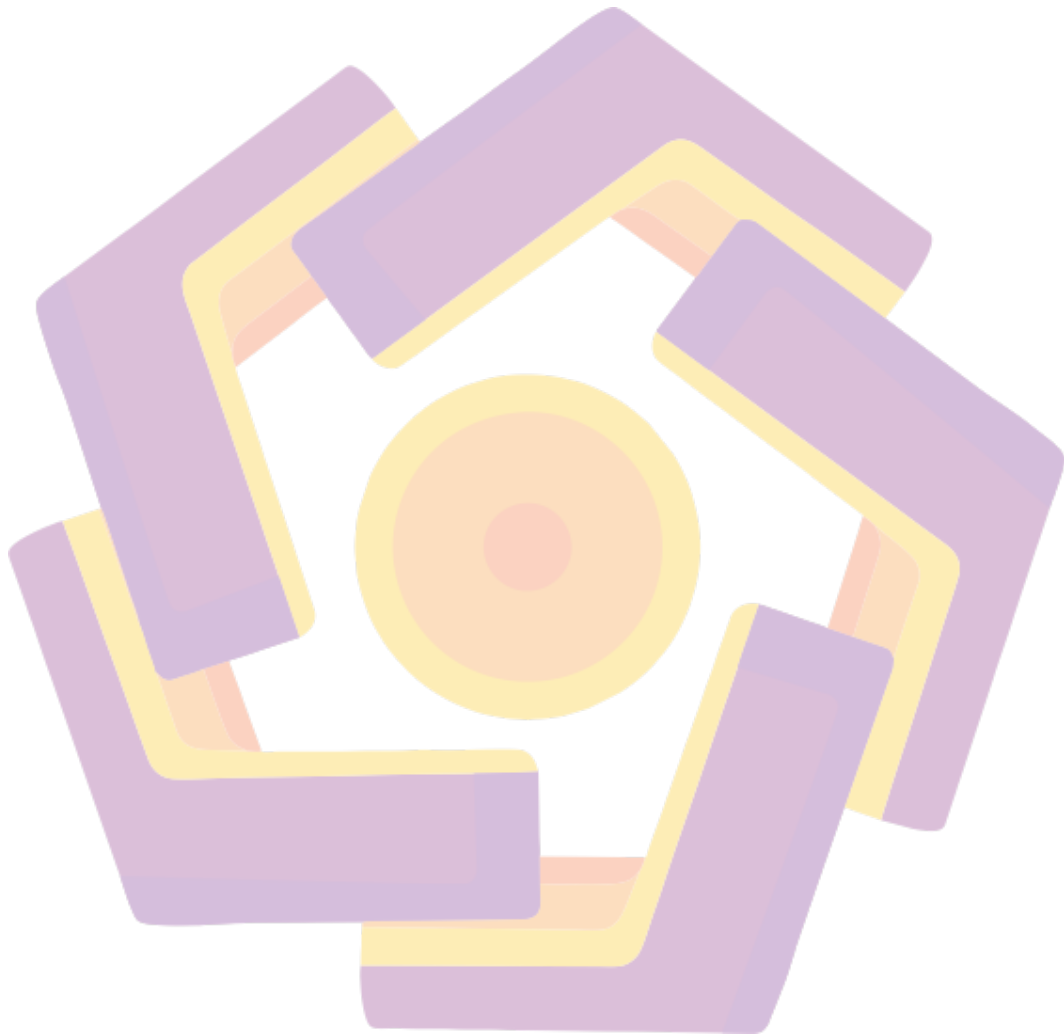
JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
BAB II TEORI DAN ANALISIS	4
2.1. Teori Animasi 3D	4
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	4
2.2.1. Brief Produksi	4
2.2.2. Kebutuhan Fungsional	5
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional	5
2.3. Analisis Aspek Produksi	5
2.3.1. ASpek Kreatif.....	5
2.3.2. Aspek Teknis.....	6
2.4. Tahapan Pra Produksi	6
2.4.1. Ide dan Konsep.....	6
2.4.2. Naskah dan Storyboard.....	7
2.4.3. Desain	9
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	10
3.1. Produksi atau Pasca Produksi	10
3.1.1. Pembuatan Bahan	10

3.1.2. Produksi Visual	10
3.1.3. Pasca Produksi	13
3.2. Evaluasi	15
BAB IV PENUTUP	17
4.1. Kesimpulan.....	17
4.2. Saran.....	17
DAFTAR PUSTAKA	18
LAMPIRAN	19



DAFTAR TABEL

Table 1. Hasil penilaian teknis produk.....	15
Table 2. Presentase Nilai.....	16



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sumbu x, y, dan z pada animasi 3D	4
Gambar 2. 2 Naskah.....	7
Gambar 2. 3 Storyboard	8
Gambar 2. 4 Desain karakter utama (Leo)	9
Gambar 2. 5 Desain karakter kucing.....	9
Gambar 2. 6 Desain environment	9
Gambar 3. 1 Import aset.....	10
Gambar 3. 2 Penganimasian karakter utama dan kucing	11
Gambar 3. 3 Penganimasian kucing dan bola cahaya.....	12
Gambar 3. 4 Pengaturan lighting dan gerakan karakter.....	12
Gambar 3. 5 Penganimasian karakter utama menginjak perangkap	13
Gambar 3. 6 Panah keluar dari dinding dan karakter berlari.....	13
Gambar 3. 7 Render format OpenEXR.....	14
Gambar 3. 8 Colour grading di aplikasi DaVinci Resolve.....	14
Gambar 3. 9 Editing di DaVinci Resolve.....	15

INTISARI

Penelitian ini membahas adegan bertemu dengan kucing dan dungeon dalam film animasi 3D *The Legend of Mystical Tower*. Adegan ini menonjolkan desain karakter kucing yang unik dan lingkungan dungeon yang mendalam dan menantang, yang keduanya berperan penting dalam memperkuat narasi pada film animasi 3D ini. Penelitian ini menganalisis proses kreatif dan teknis melalui pendekatan observasi visual terhadap desain karakter, animasi, pencahayaan, dan tekstur. Karakter kucing dirancang dengan ekspresi yang hidup untuk menciptakan hubungan emosional dengan penonton, sementara suasana dungeon dicapai melalui penggunaan pencahayaan dramatis, efek bayangan, dan sudut kamera. Proses produksi melibatkan perangkat lunak animasi 3D untuk menghasilkan simulasi gerakan yang bagus dan efek lingkungan yang mendukung atmosfer cerita dan suasana cerita. Hasil analisis menunjukkan bahwa elemen visual yang terencana secara strategis dapat meningkatkan pengalaman sinematik. Studi ini memberikan wawasan tentang bagaimana kombinasi karakter yang ekspresif dan desain lingkungan yang mendalam mampu menciptakan film animasi 3D yang menarik dan imersif.

Kata Kunci : Animasi 3D, Desain Karakter, Simulasi Gerakan, Lingkungan Imersif, Suasana cerita

ABSTRACT

This study examines the scenes of encountering a cat and a dungeon in the 3D animated film The Legend of Mystical Tower. These scenes highlight the unique design of the cat character and the immersive and challenging dungeon environment, both of which play a significant role in strengthening the narrative of this 3D animated film. The research analyzes the creative and technical processes through a visual observation approach focusing on character design, animation, lighting, and texturing. The cat character is designed with lively expressions to establish an emotional connection with the audience, while the dungeon's atmosphere is achieved through the use of dramatic lighting, shadow effects, and camera angles. The production process utilizes 3D animation software to produce refined motion simulations and environmental effects that enhance the story's ambiance and mood. The analysis reveals that strategically planned visual elements can enhance the cinematic experience. This study provides insights into how the combination of expressive characters and immersive environmental design creates engaging and captivating 3D animated films.

Keyword : 3D Animation, Character Design, Story Atmosphere, Immersive Environment, Motion Simulation