

**PENGANIMASIAN ADEGAN DI DEPAN RUMAH, TERAS DAN
EKSPRESI PADA FILM ANIMASI 3D “MUSAFIR”
SKRIPSI NON REGULER-ARTIST**

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



Disusun oleh
VICTOR DEODATUS Taneo
21.82.1264

Kepada
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PENGANIMASIAN ADEGAN DI DEPAN RUMAH, TERAS DAN
EKSPRESI PADA FILM ANIMASI 3D “MUSAFIR”**

SKRIPSI NON REGULER-ARTIST

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



Disusun oleh

VICTOR DEODATUS Taneo

21.82.1264

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER-ARTIST

PENGANIMASIAN ADEGAN DI DEPAN RUMAH, TERAS DAN
EKSPRESI PADA FILM ANIMASI 3D “MUSAFIR”

yang disusun dan diajukan oleh

VICTOR DEODATUS Taneo

21.82.1264

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Desember 2024

Dosen Pembimbing


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
N.K. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER-ARTIST

PENGANIMASIAN ADEGAN DI DEPAN RUMAH, TERAS DAN
EKSPRESI PADA FILM ANIMASI 3D “MUSAFIR”

yang disusun dan diajukan oleh
VICTOR DEODATUS Taneo
21.82.1264

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Jeki Kuswanto, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302456

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

NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 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
NIM

: Victor Deodatus Taneo
: 21.82.1264

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENGANIMASIAN ADEGAN DI DEPAN RUMAH, TERAS DAN EKSPRESI PADA FILM ANIMASI 3D "MUSAFIR"

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, 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, <tanggal ujian skripsi>

Yang Menyatakan,



Victor Deodatus Taneo

KATA PENGANTAR

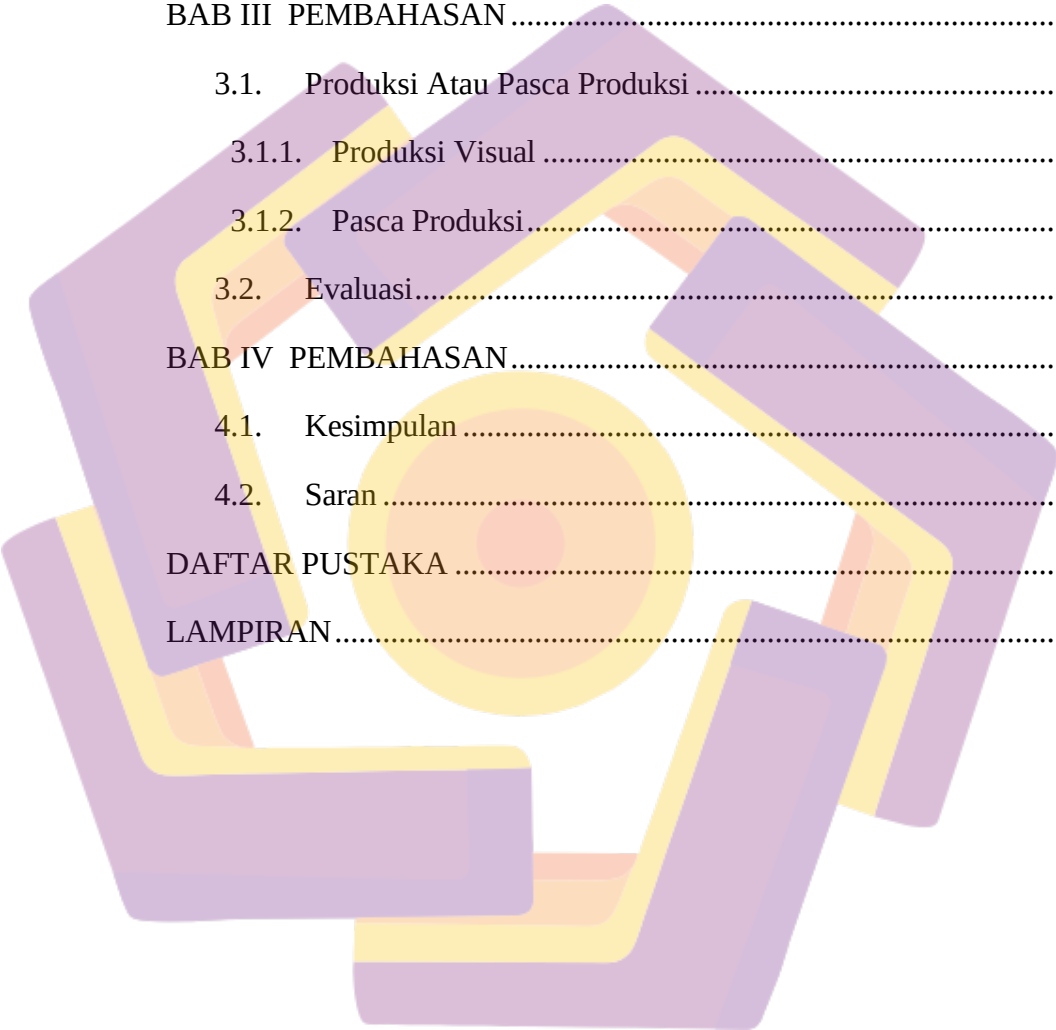
Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus bersama Bunda Maria karena hanya berkat penyertaan dan doa Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul : “PENGANIMASIAN ADEGAN DI DEPAN RUMAH, TERAS DAN EKSPRESI PADA FILM ANIMASI 3D MUSAFIR”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam skripsi ini tidak terlepas dari bantuan doa dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mau menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada Tuhan Yesus dan bunda Maria yang senantiasa menuntun dan mendoakan penulis dalam proses pengerjaan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang memberikan segala dukungan dan doa dalam proses pengerjaan skripsi.
3. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Kaprodi Teknologi Informasi
5. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing dalam pembuatan Skripsi penulis
6. Kepada teman kelompok 4 wak geng yang selalu bekerja sama team untuk membuat projek musafir sampai pada penulisan skripsi penulis
7. Kepada ibu Hana dan Stefanus Alfredo yang selalu mensupport penulis dalam pengerjaan skripsi.
8. Kepada anak-anak Kaum Beriman yang selalu memberikan motivasi dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis menerima dengan sepenuh hati masukan dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

DAFTAR ISI

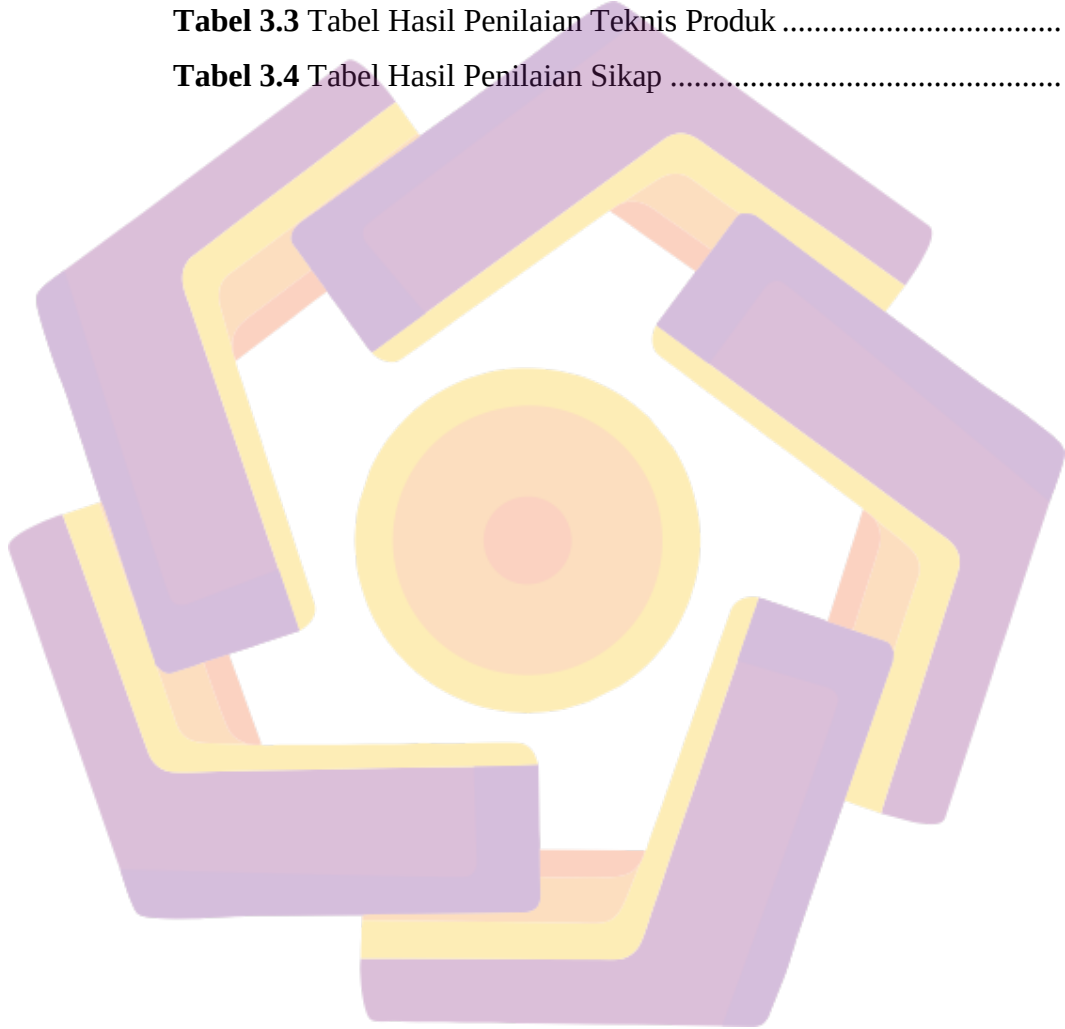
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN.....	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	4
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	4
2.2.1. Brief Produksi.....	5
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	5
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	5
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	6
2.3.1. Aspek Kreatif.....	6



2.3.2. Aspek Teknis	6
2.4. Tahapan Pra Produksi	7
2.4.1. Ide Dan Konsep	7
2.4.2. Naskah Dan Storyboard.....	7
2.4.3. Desain.....	9
BAB III PEMBAHASAN	14
3.1. Produksi Atau Pasca Produksi	14
3.1.1. Produksi Visual	14
3.1.2. Pasca Produksi.....	19
3.2. Evaluasi.....	23
BAB IV PEMBAHASAN.....	25
4.1. Kesimpulan	25
4.2. Saran	25
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pengaturan Rendering	19
Tabel 3.2 Tabel Indeks	23
Tabel 3.3 Tabel Hasil Penilaian Teknis Produk	23
Tabel 3.4 Tabel Hasil Penilaian Sikap	24

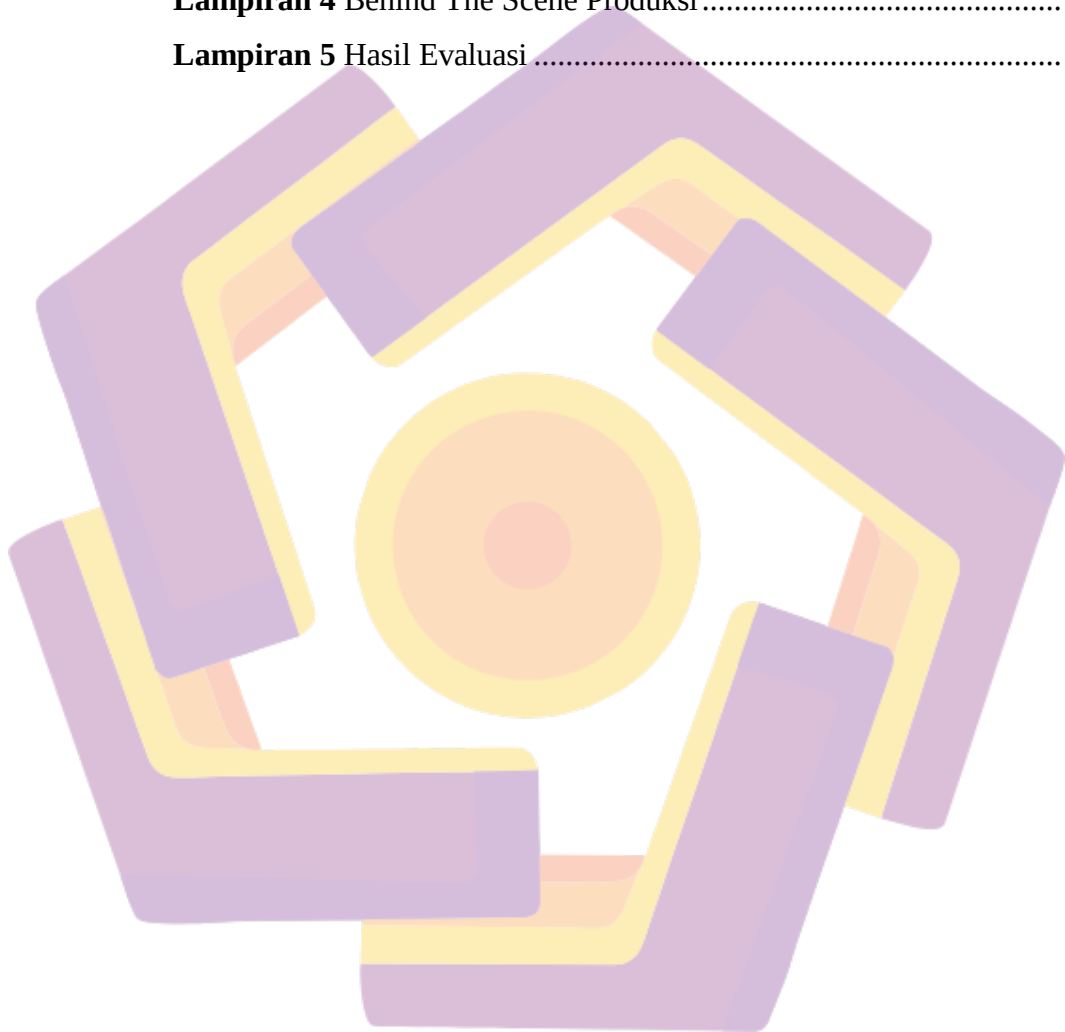


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Naskah Film MUSAFIR	8
Gambar 2.2 Storyboard.....	9
Gambar 2.3 Model Karakter	10
Gambar 2.4 Model Rumah	11
Gambar 2.5 Model Air Mancur	11
Gambar 2.6 Model Pohon.....	12
Gambar 2.7 Model Kursi	13
Gambar 3.1 Karakter Berjalan Di Depan Rumah.....	15
Gambar 3.2 Karakter dengan Pose Duduk	16
Gambar 3.3 Gerakan Tangan Karakter	17
Gambar 3.4 Gerakan Karakter Berdiri.....	18
Gambar 3.5 Ekspresi Karakter.....	19
Gambar 3.6 Hasil Render Adegan Berjalan.....	20
Gambar 3.7 Hasil Render Adegan Duduk	20
Gambar 3.8 Hasil Render Adegan Gerakan Tangan	21
Gambar 3.9 Hasil Render Adegan Berdiri.....	21
Gambar 3.10 Hasil Render Adegan Ekspresi	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Naskah	27
Lampiran 2 Storyboard.....	29
Lampiran 3 Foto-Foto Hasil Video	31
Lampiran 4 Behind The Scene Produksi	34
Lampiran 5 Hasil Evaluasi	35



INTISARI

Animasi adalah teknik yang digunakan untuk menciptakan ilusi dengan menampilkan rangkaian gambar atau objek dalam waktu yang telah ditentukan. Animasi dibuat dengan beberapa metode diantaranya adalah model 3D atau yang biasa disebut dengan animasi Dimensi adalah bentuk animasi yang menggunakan teknologi tiga dimensi untuk menciptakan objek atau karakter yang memiliki volume mirip dengan dunia nyata atau terlihat nyata.

Proses pembuatan animasi 3D biasanya terdiri dalam beberapa tahapan utama salah satunya adalah tahap Animation. Tahapan animation diartikan sebagai tahap dimana membuat objek atau karakter bergerak dengan mengatur posisi, rotasi, dan skala dari objek dalam rentang waktu tertentu. tahapan ini akan dilakukan setelah kita melakukan tahapan Modeling, Rigging, Texturing, dan Lighting. Begitupun dalam pengerjaan Film animasi 3D yang berjudul "MUSAFIR" dalam memainkan Teknik animation dalam scene di depan rumah, teras dan ekspresi dalam film animasi 3 dimensi Musafir.

Hasil karya tulis ini dibuat dengan tujuan agar bisa memberikan metode yang lebih cepat dan efisien dalam pembuatan animasi 3D terkhusus dalam tahapan animation untuk memberikan gerakan dan ekspresi dalam karakter yang dibuat dalam animasi 3D maupun karya tulis.

Animasi 3D, Animation, Film animasi 3D, Musafir

ABSTRACT

Animation is a technique used to create an illusion by displaying a series of images or objects at a predetermined time. Animation is created using several methods, including 3D models or what is usually called Dimensional animation, is a form of animation that uses three-dimensional technology to create objects or characters that have a volume similar to the real world or look real.

The process of making 3D animation usually consists of several main stages, one of which is the Animation stage. The animation stage is defined as the stage where an object or character moves by adjusting the position, rotation and scale of the object within a certain time span. This stage will be carried out after we have carried out the Modeling, Rigging, Texturing and Lighting stages. Likewise, in the work on the 3D animated film entitled "MUSAFIR" in playing animation techniques in the scenes in front of the house, terrace and expressions in the 3D animated film Musafir.

The results of this written work were created with the aim of providing a faster and more efficient method for creating 3D animation, especially in the animation stage to provide movement and expression in characters created in 3D animation and written work.

3D Animation, Animation, 3D animated film, Musafir