

**PEMBAHASAN ANIMASI 3D SCENE PARADE PADA
ANIMASI HYBRID "TRIPPING POINT"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
SYAFA LINTANG FADELA
21.82.1329

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**PEMBAHASAN ANIMASI 3D SCENE PARADE PADA
ANIMASI HYBRID "TRIPPING POINT"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
SYAFA LINTANG FADELA
21.82.1329

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ANIMASI 3D SCENE PARADE PADA ANIMASI HYBRID
"TRIPPING POINT"**

Yang disusun dan diajukan oleh

SYAFA LINTANG FADELA

21.82.1329

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 3D SCENE PARADE PADA ANIMASI HYBRID
"TRIPPING POINT"

yang disusun dan diajukan oleh
SYAFA LINTANG FADELA
21.82.1329

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

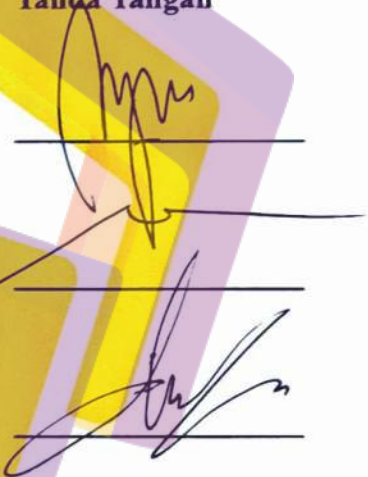
Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
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
NIM

: Syafa Lintang Fadela
: 21.82.1329

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN ANIMASI 3D SCENE PARADE PADA ANIMASI HYBRID "TRIPPING POINT"

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,



Syafa Lintang Fadela

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan dengan penuh rasa terima kasih dan rasa syukur kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan inspirasi dalam perjalanan penulis hingga sampai pada tahap ini. Penulis mempersembahkannya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Keluarga tercinta terutama kepada Bapak Entus Koswara dan Ibu Nunung Surahmatun atas cinta dan kasih sayang sehingga penulis bisa bertahan sampai saat ini.
3. Anggota Tim Atelier G3 yang sudah berjuang bersama dengan penulis hingga akhir.
4. Semua teman-teman dan sahabat dekat yang selalu memotivasi dan memberikan semangat kepada penulis.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, dan hidayahnya, dan memberikan penulis kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Karya tulis ini juga tidak dapat terwujud tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom., sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan serta bimbingan dalam menyelesaikan penulisan ini.
5. Segenap dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan pengalaman serta ilmu yang bermanfaat selama penulis menjalani perkuliahan.
6. Orang tua, kakak, adik saya dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
7. Teman-teman, ciwi TI04 dan team Atelier G3 yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis.
8. Kepada Nakahara Chuuya yang telah membangkitkan semangat penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebut satu-persatu yang memberikan doa dan dukungan sehingga dapat skripsi ini dapat selesai.

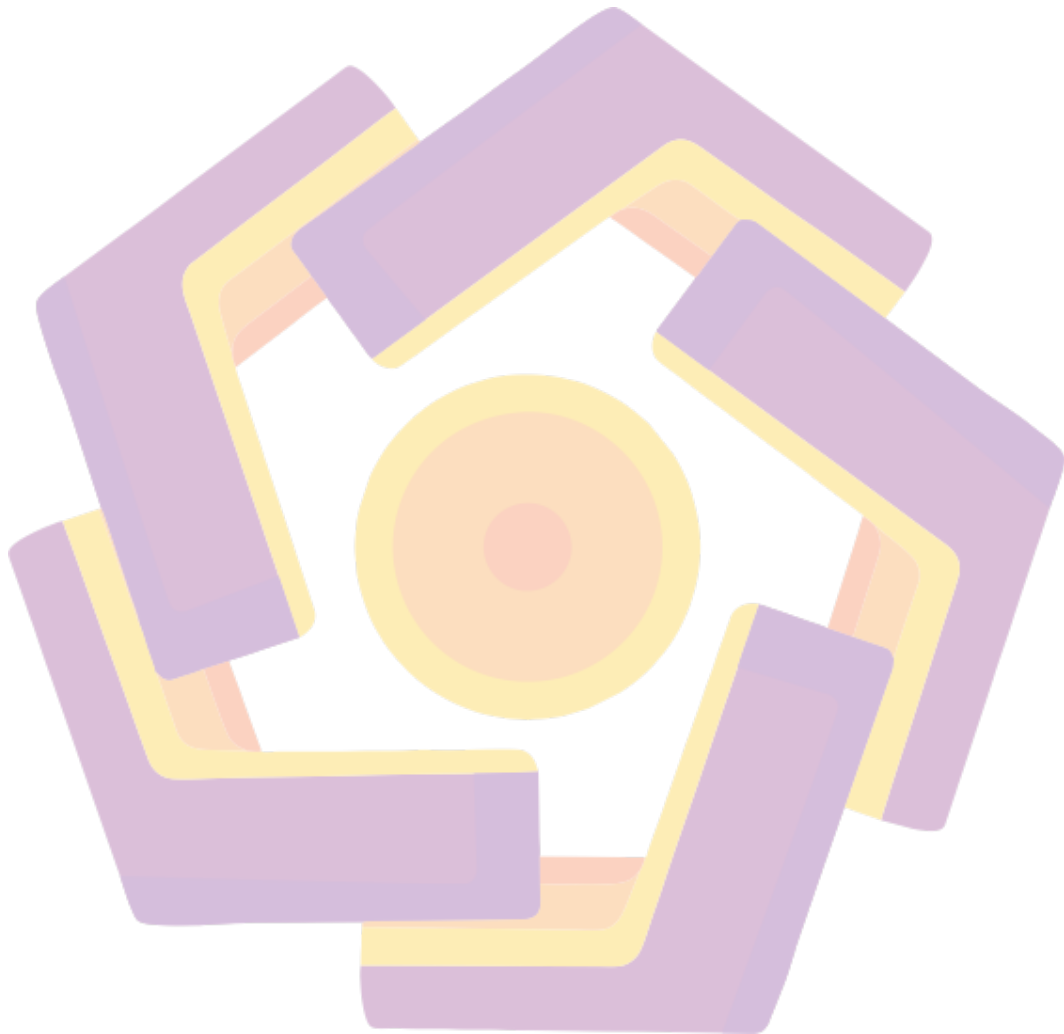
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii-viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x-xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I	
PENDAHULUAN.....	I
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Masalah.....	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN	II
2.1. Teori Umum	3
2.1.1 Animasi.....	3
2.2.1 Modelling 3D	3
2.3.1 Environment.....	3
2.4.1 Lightning	3
2.5.1 Kamera	3-4
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	4
2.2.1. Brief Produksi	4
2.2.2. Pengumpulan Data	4-5
2.2.3. Teori Kebutuhan Fungsional.....	5-6
2.2.4. Kebutuhan Non Fungsional.....	6
2.2.4.1. Kebutuhan Perangkat keras	6
2.2.4.1. Kebutuhan Perangkat Lunak	6
2.2.4.1. Kebutuhan Brainware	7-8
2.3. Analisis Aspek Produksi	8
2.3.1. Aspek Kreatif	8-9

2.3.2. Aspek Teknis.....	9
2.4. Tahapan Pra Produksi	9
2.4.1. Ide dan Konsep.....	9-10
2.4.2. Naskah dan Storyboard	10-11
2.4.3. Desain.....	11-12
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	13
3.1. Produksi atau Pasca Produksi.....	13
3.1.1. Produksi Visual	13-28
3.1.2. Pasca Produksi.....	28
3.2. Evaluasi	28-30
BAB IV	
PEMBAHASAN	31
4.1. Kesimpulan.....	31
4.2. Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN.....	33-39

DAFTAR TABEL

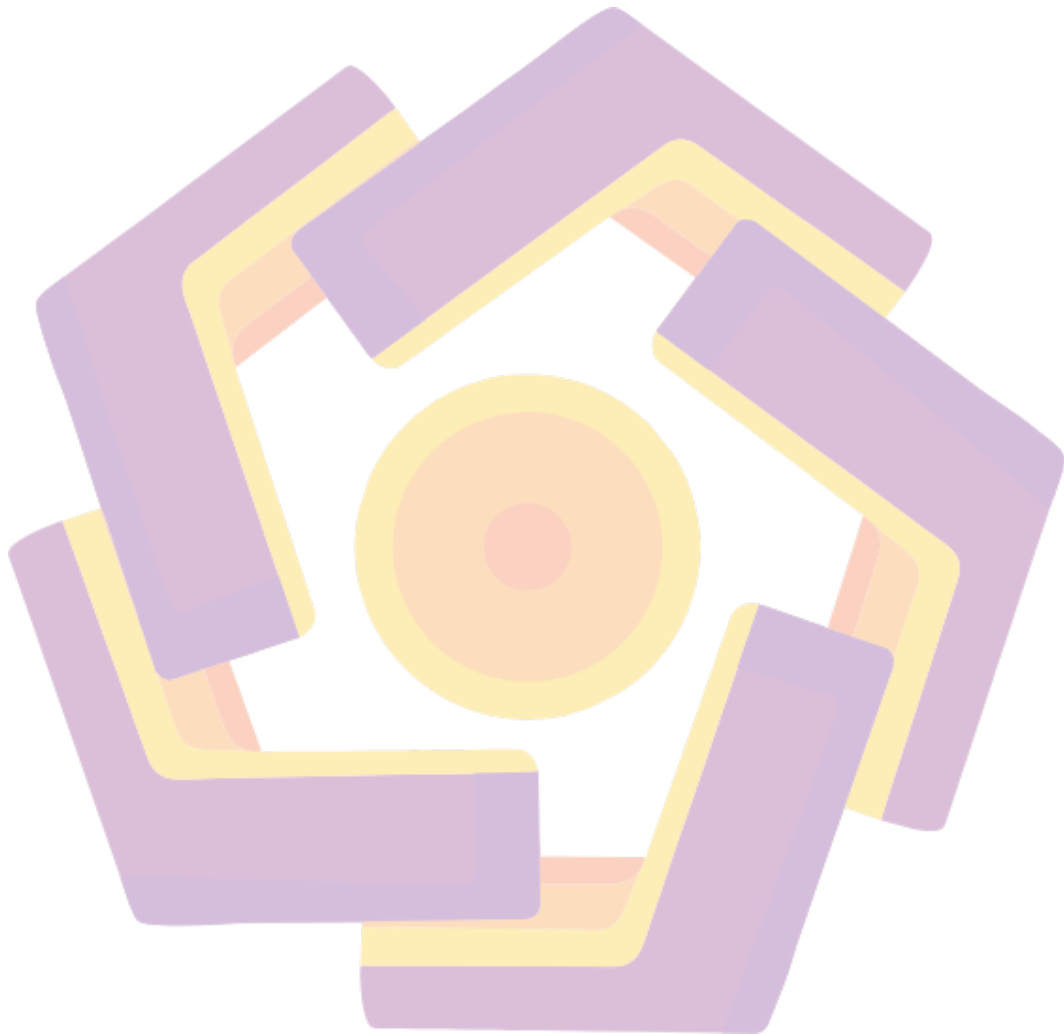
Tabel 2.1 Kebutuhan Tenaga Kerja.....	7
Tabel 3.1 Hasil penilaian teknis produk.....	27
Tabel 3.2 Prosentase nilai.....	28



DAFTAR GAMBAR

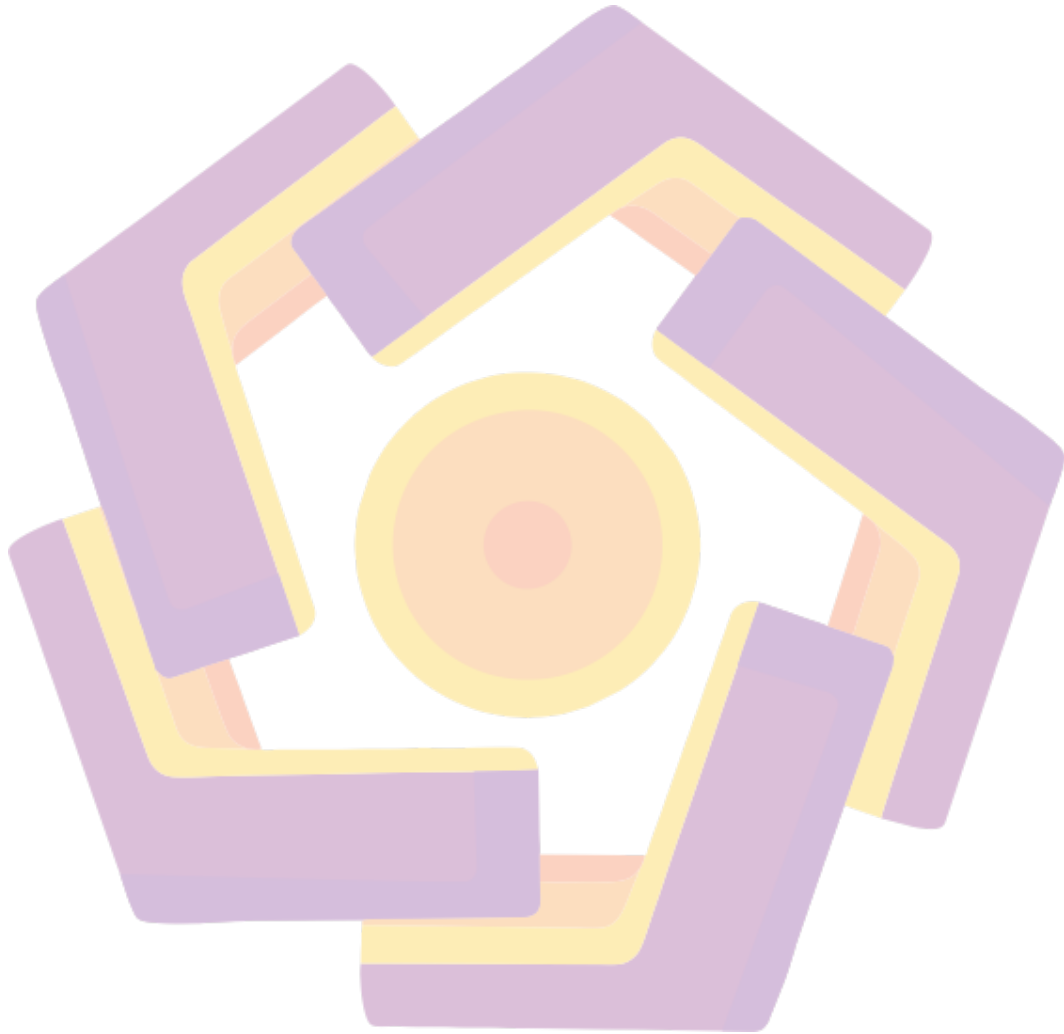
Gambar 2.1 Parade “Paprika”	4
Gambar 2.2 Walpurgisnacht “magica madoka”	5
Gambar 2.3 Naskah “Tripping Point”	10
Gambar 2.4 Storyboard “Tripping Point”	11
Gambar 2.4 Desain karakter Elli	11
Gambar 2.5 Desain karakter kucing	12
Gambar 2.6 Desain environment karnaval	12
Gambar 3.1 Mesh cube dan cylinder untuk base objek	13
Gambar 3.2 Mesh yang sudah dimodifikasi	14
Gambar 3.2 Objek yang sudah diberi base material	14
Gambar 3.3 Mesh cube untuk base bangunan	15
Gambar 3.4 Mesh cube yang dimodifikasi	15
Gambar 3.5 Memberikan texture menggunakan uv warp	16
Gambar 3.6 Pembuatan jendela dengan extrude	16
Gambar 3.7 Variasi jendela	17
Gambar 3.8 Mesh box yang diberi cut tools	17
Gambar 3.9 Cube yang dimodifikasi dengan extrude	18
Gambar 3.10 Penambahan vertex group pada ranting	18
Gambar 3.11 Penggunaan image as plane	19
Gambar 3.12 Menggabungkan plane ke dalam particle system	19
Gambar 3.13 Pohon yang sudah diberi texture	20
Gambar 3.14 Mesh plane yang dimodifikasi	20
Gambar 3.15 Memasukan plane sebagai emitter	21
Gambar 3.16 Menggabungkan plane dengan particle system	21
Gambar 3.17 Penggunaan mesh sphere	22
Gambar 3.18 Mengganti principle BSFD menjadi transparent	22
Gambar 3.19 Menambahkan layer weight dan color ramp	23
Gambar 3.20 Penambahan noise texture dan saturasi	23
Gambar 3.21 Menambahkan texture coordinate dan object info	24
Gambar 3.22 Menggabungkan plane dengan particle system	24
Gambar 3.23 Mesh uv sphere yang dipotong menjadi setengah	25
Gambar 3.24 Shader base awan	25
Gambar Base awan yang dibuat dengan shader	26
Gambar 3.26 Awan yang dibuat dengan shader	26

Gambar 3.27 Memisahkan pencahayaan pada shader world.....	27
Gambar 3.28 Base langit dengan shader.....	27
Gambar 3.29 Langit berbintang yang dibuat dengan shader	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	33-34
Lampiran 2. Naskah Animasi “Tipping Point”	35-37
Lampiran 3. Storyboard “Tripping Point”	38-39



INTISARI

Animasi *Tripping Point* adalah animasi yang menggabungkan animasi 2D, animasi 3D dan live shoot. Menceritakan seorang seniman laki-laki Bernama elli yang mengalami kesulitan dalam berkarya dan secara tidak sengaja menemukan paket misterius berisi obat-obatan yang dapat membawanya ke dunia imajinasi.

Dalam animasi *Tripping Point*, animasi 3D digunakan sebagai pembeda antara dunia animasi dengan dunia asli. Dalam tugas akhir ini penulis akan membahas animasi pada scene parade, dimana pembahasan akan berfokus pada pembuatan modelling dengan Teknik *primitive modelling*, *box modelling*, pencahayaan, animasi dengan kamera, dan partikel sistem menggunakan aplikasi *Blender*.

Hasil akhir penelitian ini adalah pembahasan animasi pada scene parade dalam animasi *Tripping Point*. Penelitiannya bertujuan untuk menyelesaikan tugas akhir dan diharapkan dapat menjadi acuan ataupun referensi dalam pembuatan animasi maupun pembuatan karya tulis nantinya.

Kata kunci : modeling primitif, pemodelan kotak, pencahayaan, partikel sistem

ABSTRACT

Tripping Point is an animation that combines 2D animation, 3D animation, and live shooting. It tells the story of a male artist named Elli, who is struggling with his work and accidentally finds a mysterious package containing drugs that can take him into an imaginary world. In *Tripping Point*, 3D animation is used to differentiate the animated world from the real world.

In this final project, the author will discuss the animation in the parade scene, focusing on the creation of models using primitive modeling techniques, box modelling, lighting, animating using cameras, and particle systems using Blender software.

The final outcome of this research is the discussion of the animation in the parade scene of *Tripping Point*. The research aims to complete the final project and is expected to serve as a reference or guide for creating animations and writing projects in the future.

Keyword : primitive modelling, box modelling, lightning, particle system