

**PEMBAHASAN RIGGING KARAKTER DAN ANIMASI PADA
SCENE JUNGLE 3D REMAKE JINGLE AMIKOM**

**SKRIPSI NON REGULER
MAGANG ARTIST**

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



Disusun oleh
ARSYILLAH MAJID
19.82.0599

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

PEMBAHASAN RIGGING KARAKTER DAN ANIMASI PADA SCENE JUNGLE 3D REMAKE JINGLE AMIKOM

**SKRIPSI NON REGULER
MAGANG ARTIST**

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



disusun oleh

Arsyillah majid

19.82.0599

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

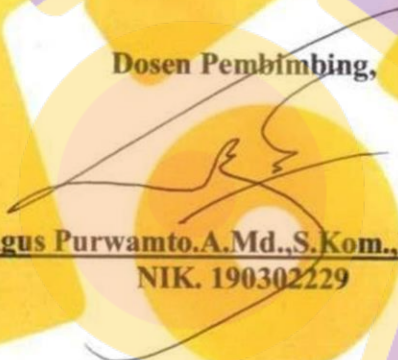
**PEMBAHASAN RIGGING KARAKTER DAN ANIMASI PADA SCENE
JUNGLE 3D REMAKE JINGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

ARSYILLAH MAJID
19.82.0599

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Desember 2024

Dosen Pembimbing,


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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
PEMBAHASAN RIGGING KARAKTER DAN ANIMASI PADA SCENE
JUNGLE 3D REMAKE JINGLE AMIKOM

yang disusun dan diajukan oleh

ARSYILLAH MAJID

19.82.0599

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

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

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Desember 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Arsyillah Majid
NIM : 19.82.0599

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN RIGGING KARAKTER DAN ANIMASI PADA SCENE JUNGLE 3D REMAKE JINGLE AMIKOM

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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,



Arsyilian Majid

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga diberi kesempatan dan kelancaran untuk menyelesaikan karya tulis skripsi ini. Sholawat serta salam penulis limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya menuju kebaikan.

Skripsi yang berjudul “*PEMBAHASAN RIGGING KARAKTER DAN ANIMASI PADA SCENE JUNGLE 3D REMAKE JINGLE AMIKOM*” diajukan sebagai syarat wajib kelulusan S1 Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta,
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta,
3. Bapak Bernadhed, S.Kom, M.Kom., dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi,
4. Semua Dosen Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan,
5. Semua keluarga besar penulis khususnya kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moral, waktu dan finansial. Berkat mereka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman dekat yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis, dan

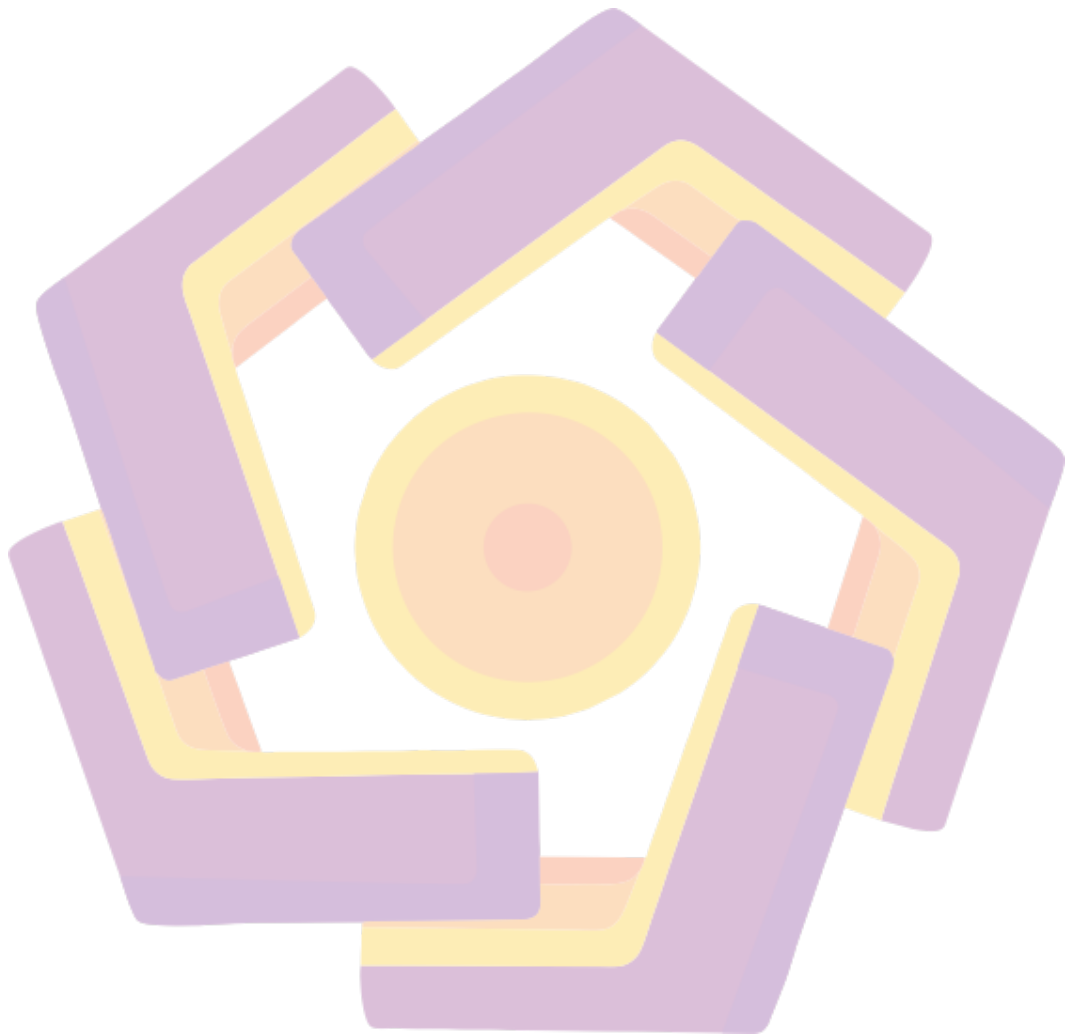
Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Penulis,
Arsyillah majid

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
INTISARI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	1
1.3. BATASAN MASALAH.....	1
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	1
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	2
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS.....	2
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	2
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	2
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	2
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	2
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	2
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	2
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	2
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	3
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	3
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD.....	3
2.4.3. DESAIN.....	3
BAB III	
PEMBAHASAN.....	4
3.1. PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI.....	4
3.1.1. PEMBUATAN BAHAN.....	4
3.1.2. PRODUKSI VISUAL.....	4
3.1.3. PASCA PRODUKSI.....	4
3.2. EVALUASI.....	4

BAB IV	
PEMBAHASAN.....	5
4.1. KESIMPULAN	5
4.2. SARAN	5
DAFTAR PUSTAKA	6
LAMPIRAN	



INTISARI

Rigging merupakan teknik penting dalam animasi 3D untuk memberikan kontrol pada karakter sehingga dapat digerakkan secara realistis. Proses ini mempermudah animator dalam menciptakan gerakan sesuai kebutuhan dan storyboard yang telah dirancang. Dalam kolaborasi antara Parama Creative dan Program Studi Teknik Informatika melalui program Puntadewa, mahasiswa diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi melalui pengerjaan proyek animasi 3D. Salah satu proyek yang dikerjakan adalah remake jingle Amikom, khususnya pada scene jungle, yang melibatkan karakter troll, kupu-kupu, kumbang, dan laba-laba.

Pada proyek ini, rigging diterapkan untuk mengatur kontrol pada masing-masing karakter. Karakter troll dianimasikan untuk menari mengikuti irama lagu, kupu-kupu terbang di belakang model live-action, laba-laba bergerak naik turun dengan jaringnya, dan kumbang hinggap di pohon sambil mengepakkan sayapnya. Teknik rigging dan animasi digunakan untuk menghidupkan adegan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

Penelitian ini bertujuan untuk membahas proses rigging karakter dan animasi pada scene jungle dalam remake jingle Amikom. Hasil yang diharapkan adalah animasi yang realistis dan sinkron dengan konsep lagu, sehingga dapat digunakan sebagai bagian dari skripsi mahasiswa dalam program Puntadewa.

Kata kunci: Animasi 3D, Pose , Rigging , Gerakan karakter

ABSTRACT

Rigging is an important technique in 3D animation to provide control to characters so that they can be moved realistically. This process simplifies the animator in creating movements according to the needs and storyboards that have been designed. In a collaboration between Parama Creative and the Informatics Engineering Study Program through the Puntadewa program, students are given the opportunity to complete their thesis through working on 3D animation projects. One of the projects worked on was the remake of the Amikom jingle, especially in the forest scene, which involved the characters of trolls, butterflies, beetles, and spiders.

In this project, rigging was applied to set the controls for each character. The troll character was animated to dance to the rhythm of the song, butterflies flew behind the live-action model, spiders moved up and down with their webs, and beetles perched on trees while flapping their wings. Rigging and animation techniques were used to bring the scene to life according to the predetermined concept.

This study aims to discuss the process of character rigging and animation in the forest scene in the remake of the Amikom jingle. The expected result is an animation that is realistic and in sync with the concept of the song, so that it can be used as part of student theses in the Puntadewa program.

Keyword: 3D Animation, Pose, Rigging, Character Movement