

**PEMBAHASAN ANIMASI KARAKTER SCENE BERJALAN, BERLARI,
BERKELAHI, DAN DUDUK PADA FILM ANIMASI 3D "MUSAFIR"**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

AHMAD MALVINO ARIEF NUGROHO

21.82.1259

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBAHASAN ANIMASI KARAKTER SCENE BERJALAN, BERLARI,
BERKELAHI, DAN DUDUK PADA FILM ANIMASI 3D "MUSAFIR"**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

AHMAD MALVINO ARIEF NUGROHO

21.82.1259

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ANIMASI KARAKTER SCENE BERJALAN, BERLARI,
BERKELAH, DAN DUDUK PADA FILM ANIMASI 3D "MUSAFIR"**

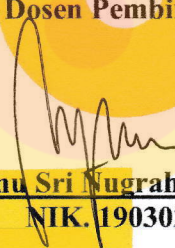
yang disusun dan diajukan oleh

AHMAD MALVINO ARIEF NUGROHO

21.82.1259

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Desember 2024

Dosen Pembimbing



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ANIMASI KARAKTER SCENE BERJALAN, BERLARI,
BERKELAH, DAN DUDUK PADA FILM ANIMASI 3D "MUSAFIR"**

yang disusun dan diajukan oleh

AHMAD MALVINO ARIEF NUGROHO

21.82.1259

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302332

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

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 : Ahmad Malvino Arief Nugroho
NIM : 21.82.1259

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN ANIMASI KARAKTER SCENE BERJALAN, BERLARI, BERKELAHI, DAN DUDUK 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, 31 Desember 2024

Yang Menyatakan


Ahmad Malvino Arief Nugroho

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT sang maha segalanya, atas seluruh curahan rahmat dan hidayatNya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “PEMBAHASAN ANIMASI KARAKTER SCENE BERJALAN, BERLARI, BERKELAH, DAN DUDUK PADA FILM ANIMASI 3D "MUSAFIR"” ini tepat waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

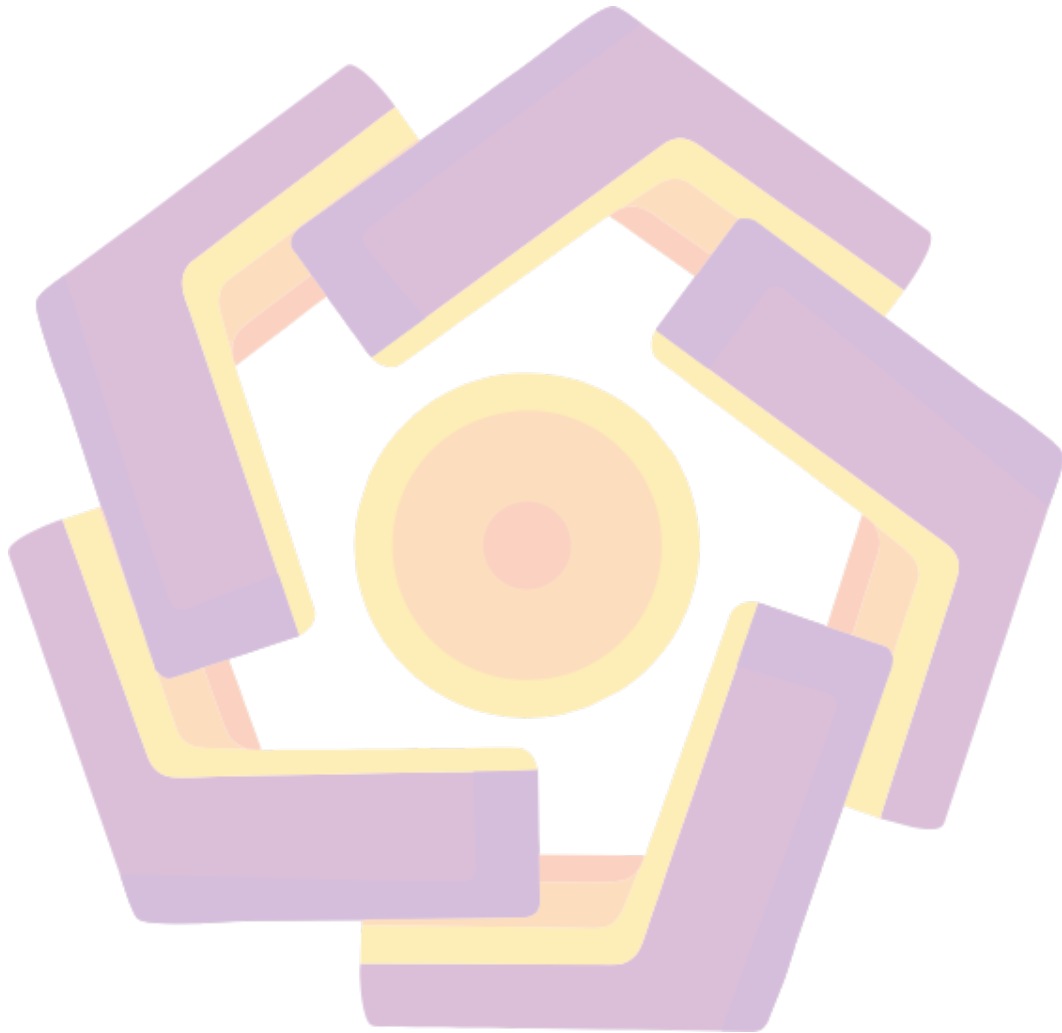
Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan doa dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Kedua orang tua yang memberikan segala dukungan dan doa dalam proses studi hingga pengerjaan skripsi.
2. Edy Sarwanto, S.Pd, dan Muhimmah W. N. R, S.Pd, selaku kakek nenek penulis yang memberikan dukungan dan doa dalam proses studi hingga 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. Rekan kelompok 4WakGenk yang selalu bekerja sama team untuk membuat proyek Musafir sampai pada penulisan skripsi penulis.
7. Rekan kelompok Darminto Pride yang selalu mendukung penulis dalam pengerjaan skripsi.
8. Oki Rahma Dewi yang selalu mendukung dan mendampingi kehidupan penulis.

DAFTAR ISI

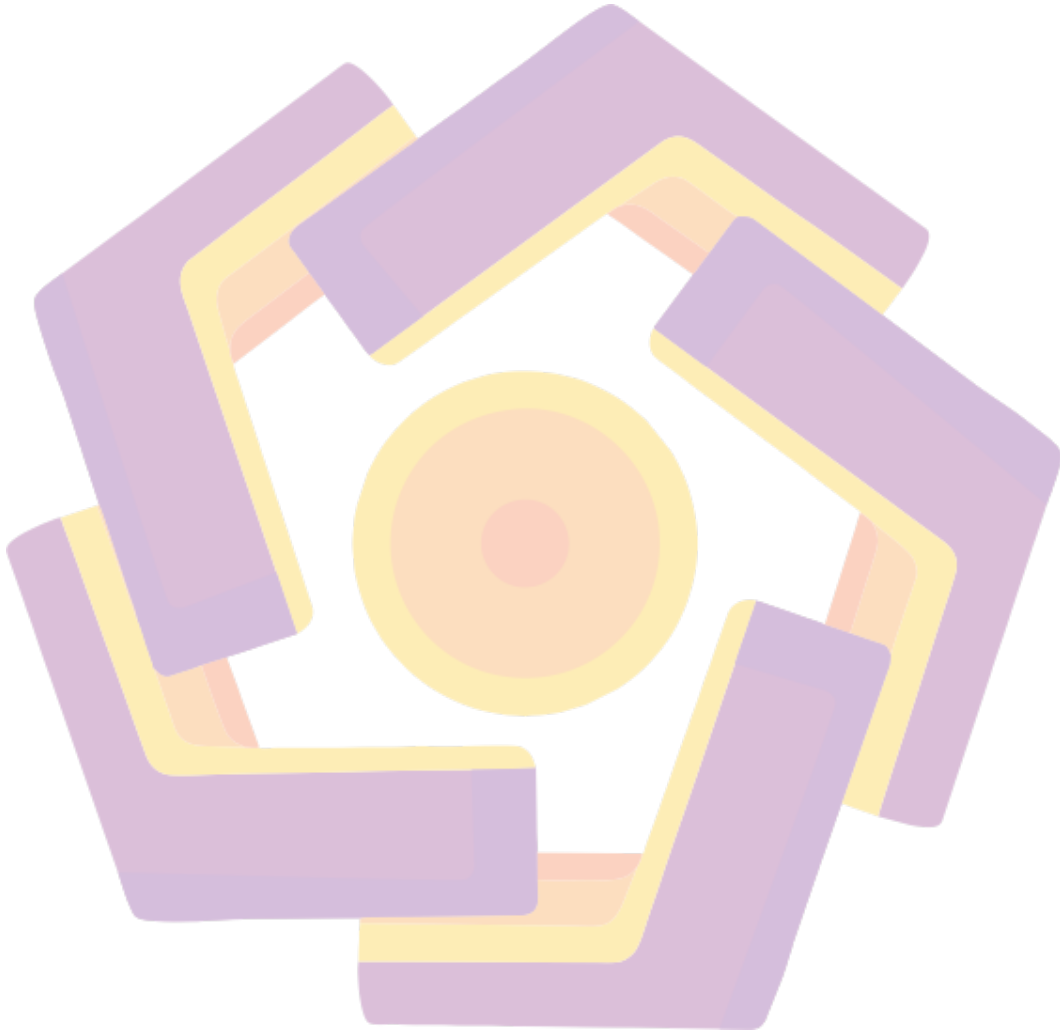
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS.....	3
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	3
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	4
2.2.2. KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	4
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	4
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.....	11
3.1. PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI.....	11
3.1.1. PRODUKSI VISUAL.....	11
3.1.2. PASCA PRODUKSI.....	18
3.2. EVALUASI.....	21

BAB IV	
PEMBAHASAN	23
4.1. KESIMPULAN	23
4.2. SARAN	23
DAFTAR PUSTAKA	24
LAMPIRAN.....	25



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Indeks.....	21
Tabel 3.2 Tabel Hasil Penilaian Teknis Produk.....	22
Tabel 3.3 Tabel Hasil Penilaian Sikap.....	22

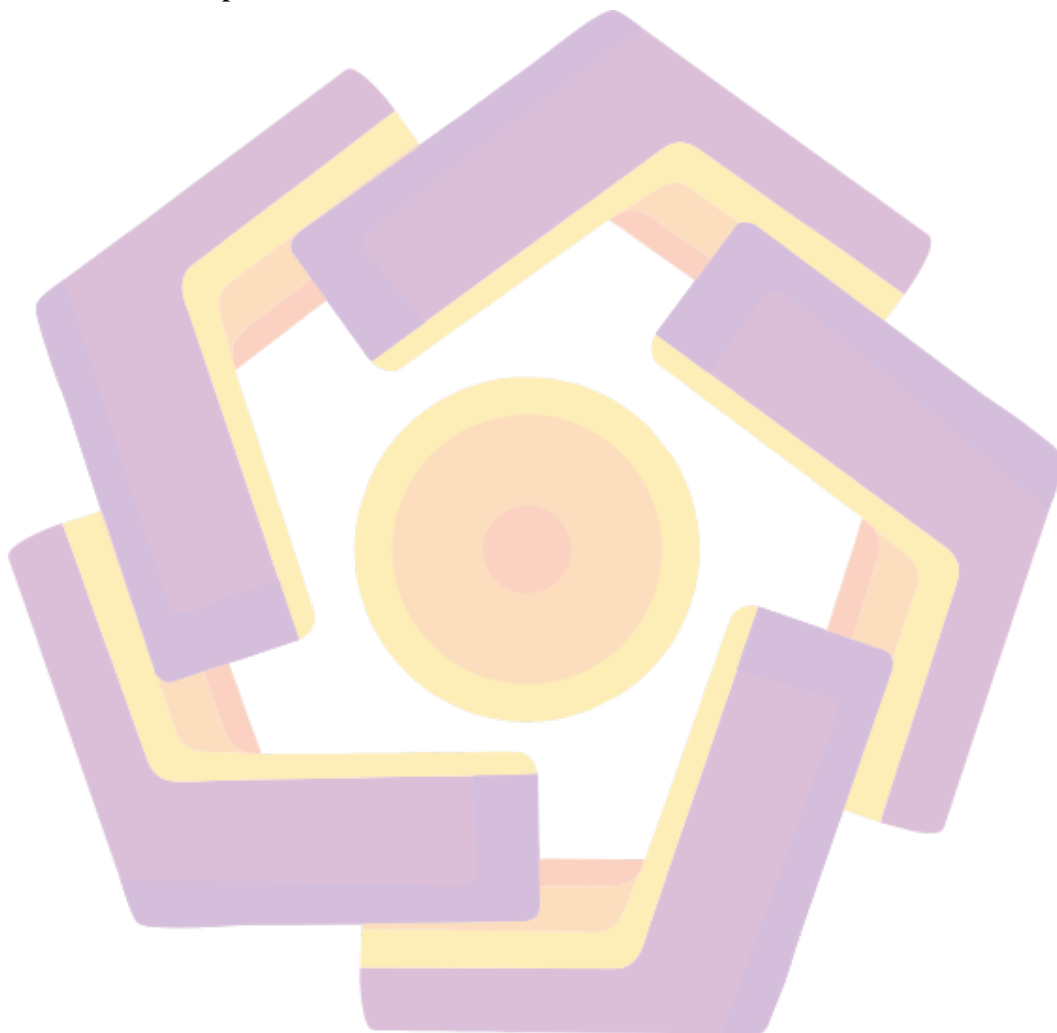


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard.....	8
Gambar 2.2 Karakter.....	9
Gambar 2.3 Environment.....	10
Gambar 3.1 animasi karakter berjalan.....	11
Gambar 3.2 animasi karakter terkejut.....	12
Gambar 3.3 animasi gerakan kuda-kuda silat.....	13
Gambar 3.4 animasi gerakan pukulan ke atas.....	13
Gambar 3.5 animasi bersiap sebelum pukulan ke depan.....	14
Gambar 3.6 animasi pukulan ke depan.....	15
Gambar 3.7 animasi secondary action.....	15
Gambar 3.8 animasi berlari.....	16
Gambar 3.9 animasi duduk memandang matahari terbenam.....	17
Gambar 3.10 animasi berjalan di ladang sore hari.....	17
Gambar 3.11 hasil render scene berjalan di ladang siang hari.....	19
Gambar 3.12 hasil render scene karakter terkejut.....	19
Gambar 3.13 hasil render scene lari di hutan.....	20
Gambar 3.14 hasil render scene duduk di batu.....	20
Gambar 3.15 hasil render scene berjalan pulang di ladang sore.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Naskah.....	24
Lampiran 2 Storyboard.....	25
Lampiran 3 Hasil Evaluasi.....	26
Lampiran 4 Behind The Scene Produksi.....	27



INTISARI

Film animasi 3D "Musafir" menampilkan karakter dalam berbagai adegan, termasuk berjalan, berlari, berkelahi, dan duduk. Skripsi ini bertujuan untuk membahas tentang proses pembuatan animasi karakter dalam film animasi 3D berjudul "Musafir", yang mencakup berbagai scene seperti berjalan, berlari, berkelahi, dan duduk. Penelitian ini mencakup analisis teknis dan kreatif dalam membuat gerakan animasi karakter, dan teknik rendering serta penataan scene untuk menciptakan visual yang realistis.

Dalam proses pembuatan film ini, metode yang digunakan meliputi rigging, animating, dan rendering menggunakan perangkat lunak Autodesk Maya 2024. Proses ini juga mencakup integrasi elemen visual seperti pencahayaan dan tekstur. Setiap scene dianalisis untuk memahami bagaimana gerakan karakter dapat menyampaikan emosi dan tindakan yang sesuai dengan konteks cerita dan environment pendukung agar mendapatkan visual yang sesuai.

Hasil dari penelitian ini menegaskan pentingnya penguasaan teknik animasi dalam menciptakan karakter yang hidup dan menarik, sehingga dapat memberikan pengalaman menonton yang lebih mendalam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan film animasi 3D.

Animasi 3D, Rigging, Rendering, Karakter, Autodesk Maya

ABSTRACT

The 3D animated movie “Musafir” features characters in various scenes, including walking, running, fighting, and sitting. This thesis aims to discuss the process of creating character animations in a 3D animated film titled “Musafir”, which includes various scenes such as walking, running, fighting, and sitting. This research includes technical and creative analysis in creating character animation movements, and rendering techniques and also scene arrangement to create realistic visuals.

In the process of making this movie, the methods used include rigging, animating, and rendering using Autodesk Maya 2024 software. The process also includes the integration of visual elements such as lighting and textures. Each scene is analyzed to understand how the character's movements can convey emotions and actions in accordance with the context of the story and supporting environment in order to get the appropriate visuals.

The results of this research emphasize the importance of mastering animation techniques in creating vivid and interesting characters, so as to provide a more immersive viewing experience. This research is expected to contribute to the development of 3D animated films.

3D Animation, Rigging, Rendering, Characters, Autodesk Maya