

PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI TIGA DIMENSI DENGAN GAYA STYLIZED

LAPORAN NON-REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

Putu Prima Wahyutama Sutaya

21.11.4290

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

PERANCANGANKARAKTERANIMASI TIGA DIMENSI DENGAN GAYA STYLIZED

LAPORAN NON-REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :

Putu Prima Wahyutama Sutaya

21.11.4290

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

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

**PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI TIGA DIMENSI DENGAN
GAYA STYLIZED**

yang disusun dan diajukan oleh
Putu Prima Wahyutama Sutaya
21.11.4290

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 1 Juli 2025

Dosen Pembimbing,


Raditya Wardhana, S.kom., M.kom.
NIK. 190302208

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

**PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI TIGA DIMENSI DENGAN GAYA
STYLIZED**

yang disusun dan diajukan oleh

Putu Prima wahyutama Sutaya

21.11.4290

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Uyock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419



Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281



Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302208

Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Putu Prima Wahyutama sutaya

NIM : 21.11.4290

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI TIGA DIMENSI DENGAN GAYA STYLIZED

Dosen Pembimbing : Raditya Wardhana, S.Kom., 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 kegiatan SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari 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 ketidak-benaran 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, 1 juli 2025

Yang Menyatakan,



Putu Prima Wahyutama Sutaya

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan ke hadapan Tuhan yang Maha Esa, karena berkat Rahmat dan kuasanya, saya berhasil mewujudkan laporan tugas akhir magang/praktek kerja yang berjudul, **“PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI TIGA DIMENSI DENGAN GAYA STYLIZED”** Saya ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar besarnya kepada setiap pihak yang sudah membantu dan mendukung saya selama kegiatan magang/praktek kerja tepat waktu.

Laporan ini disusun sebagai salah satu benteng tanggung jawab penulis sebagai mahasiswa yang terus berusaha menjalankan peran akademik dengan sebaik-baiknya serta melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Informatika Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selama proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa apa yang telah mahasiswa capai tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan Kerendahan hati, menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua atas doa, dukungan, dan kasih sayangnya yang tiada henti. Terima Kasih juga kepada dosen pembimbing “Raditya Wardhana, M.Kom.” yang telah memberikan bimbingan dan masukan yang berharga, serta teman-teman yang turut memberi dukungan selama proses ini.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bagian dari upaya penulis dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Segala kekurangan penulis dalam laporan ini semata-mata karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis. Maka penulis berharap dan menerima jika ada kritik dan saran demi kebaikan dan kemajuan penulis di masa mendatang.

Yogyakarta, 1 juli 2025

Putu Prima Wahyutama Sutaya

DAFTAR ISI

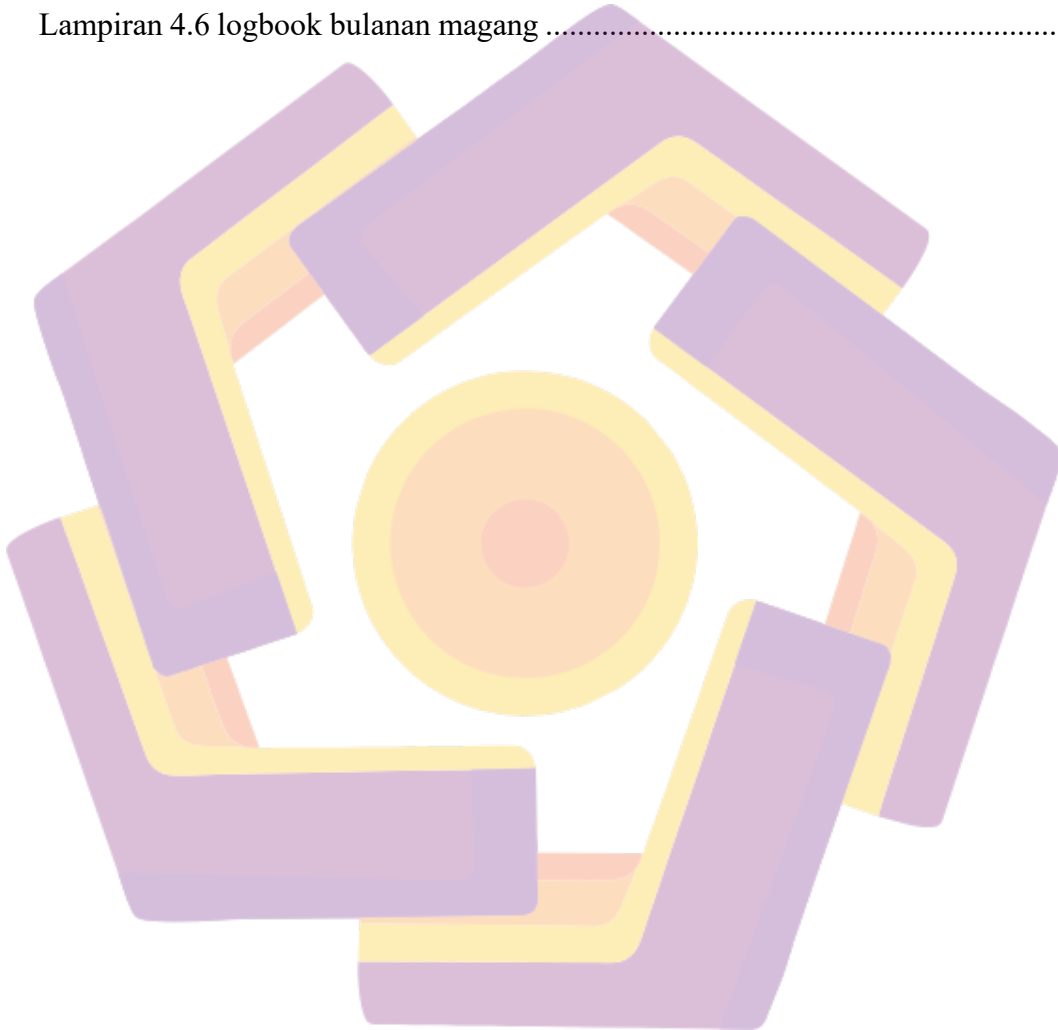
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
INTISARI.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Gambaran Umum.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	2
BAB II TEORI DAN ANALISIS	3
2.1. Teori	3
2.2. Analisis.....	7
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	9
3.1. Implementasi	9
3.2. Evaluasi	27
BAB IV KESIMPULAN.....	33
4.1. Kesimpulan.....	33
4.2. Saran.....	34
REFERENSI.....	35
CURICULUM VITAE	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 referensi untuk aset pedang.....	9
Gambar 3.2 referensi untuk aset kapak.....	10
Gambar 3.3 referensi untuk karakter 3D	10
Gambar 3.4 manajemen folder mengikuti standar kantor.....	11
Gambar 3.5 tahap <i>blocking</i>	12
Gambar 3.6 tahap <i>detailing</i>	13
Gambar 3.7 progress <i>sculpting</i> dari <i>blocking</i> hingga akhir	13
Gambar 3.8 menambahkan pakaian dan aksesoris kepada karakter <i>stylized</i>	14
Gambar 3.9 hasil dari progress <i>sculpting</i> aksesoris	14
Gambar 3.10 fase <i>retopology</i>	15
Gambar 3.11 badan utama dan aksesoris terpisah	15
Gambar 3.12 warna hitam pada saat baking karena <i>UV overlapping</i>	16
Gambar 3.13 fase <i>UV mapping</i>	17
Gambar 3.14 hasil <i>UV mapping</i>	17
Gambar 3.15 fase <i>baking</i>	18
Gambar 3.16 hasil dari <i>baking</i>	19
Gambar 3.17 progress dari awal hingga akhir fase <i>texturing</i>	20
Gambar 3.18 hasil dari fase <i>rendering</i>	21
Gambar 3.19 penempatan area light dan camera yang tepat	22
Gambar 3.20 <i>front light, fill light, dan rim/back light</i>	22
Gambar 3.21 proses mengupload file ke google drive kantor	23
Gambar 3.22 pedang.....	24
Gambar 3.23 kapak neraka	25
Gambar 3.24 karakter <i>stylized</i>	26
Gambar 3.25 sebelum dan sesudah magang	27
Gambar 3.26 presentasi akhir	28
Gambar 3.27 penilaian model pedang	29
Gambar 3.28 penilaian model kapak	30
Gambar 3.29 penilaian model karakter <i>stylized</i>	31
Gambar 3.30 mentor Hen, mentor Tude, penulis, mentor Purwa, mentor Bara	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 4.1 bukti penunjang dan penjelasan saat magang	44
Lampiran 4.2 <i>texture</i> asset pedang <i>stylized</i>	45
Lampiran 4.3 <i>texture</i> asset kapak <i>stylized</i>	46
Lampiran 4.4 <i>texture</i> badan utama karakter <i>stylized</i>	47
Lampiran 4.5 <i>texture</i> aksesoris karakter <i>stylized</i>	47
Lampiran 4.6 logbook bulanan magang	50



INTISARI

Program magang IT merupakan kegiatan non akademis yang dapat memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan di luar kampus sebagai media bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman nyata dalam industri 3D. Penulis melaksanakan kegiatan pengabdian ini selama 6 bulan dari 9 September 2024 hingga 25 Maret 2025. Tempat magang Miracle Gates Entertainment yang berlokasi di Jl. Tukad Badung XV No.4, Renon, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali. Perusahaan ini bergerak di bidang industri games. Pada kegiatan magang ini penulis berfokus pada aspek tiga dimensi (3D) menggunakan gaya *stylized*. Gaya *stylized* adalah gaya seni yang memungkinkan kebebasan dalam bereksperimen dengan bentuk dan warna, baik dengan cara melebih-lebihkan atau mengurangi detail dalam menciptakan tampilan dan nuansa yang unik kesegala arah. Proses perancangan karakter *stylized* melibatkan beberapa kata kunci, termasuk mencari referensi, modeling, sculpting, baking, uv mapping, dan texturing. Elemen penting yang perlu di perhatikan pada saat membuat karakter *stylized* adalah, proporsi badan, warna yang cerah, serta ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang melebih-lebihkan (*exaggrated*). Software yang digunakan Blender, PureRef, Marmoset dan Adobe Illustrator. Hardware yang digunakan laptop dengan spek gaming, pentablet, dan mouse.

Kata Kunci: Tiga dimensi (3D), *Stylized*, *Software*, Karakter.

ABSTRACT

The IT internship program is a non-academic activity that provides students with the opportunity to engage in activities outside the campus, serving as a platform for students to gain real-world experience in the 3D industry. The author undertook this internship for six months, from September 9, 2024, to March 25, 2025, at Miracle Gates Entertainment, located at Jl. Tukad Badung XV No.4, Renon, Denpasar Selatan, Denpasar City, Bali. This company operates in the gaming industry.

During the internship, the author focused on three-dimensional (3D) aspects using a stylized art style. The stylized style allows for freedom in experimenting with shapes and colors, whether by exaggerating or simplifying details to create a unique look and feel. The character design process for stylized art involves several key steps, including gathering references, modeling, sculpting, baking, UV mapping, and texturing.

Important elements to consider when creating stylized characters are body proportions, bright colors, and exaggerated facial expressions and body movements. The software utilized includes Blender, PureRef, Marmoset, and Adobe Illustrator. The hardware used consisted of a gaming-spec laptop, a pen tablet, and a mouse.

Keywords: *Three-dimensional (3D), Stylized, Software, Character.*