

**PEMBAHASAN 3D KARAKTER JELANGKUNG DAN VOODOO DI
FILM MYSTIC LOVE**

**SKRIPSI NON REGULER
PANDAWA**

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



Disusun oleh

SATRIA GALUH PRADITYA

22.82.1404

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBAHASAN 3D KARAKTER JELANGKUNG DAN VOODOO DI
FILM MYSTIC LOVE**

**SKRIPSI NON REGULER
PANDAWA**

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



Disusun oleh
SATRIA GALUH PRADITYA
22.82.1404

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN 3D KARAKTER JELANGKUNG DAN VOODOO DI
FILM MYSTIC LOVE**

yang disusun dan diajukan oleh

SATRIA GALUH PRADITYA

22.82.1404

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Januari 2026

Dosen Pembimbing




Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN 3D KARAKTER JELANGKUNG DAN VOODOO DI
FILM MYSTIC LOVE**

yang disusun dan diajukan oleh
SATRIA GALUH PRADITYA
22.82.1404

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Januari 2026

Nama Penguji	Susunan Dewan Penguji	Tanda Tangan
<u>Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302164		
<u>Ahmad Zaid Rahman, M.Kom</u> NIK. 190302467		
<u>Bernadhed, S.Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302243		

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Satria Galuh Praditya
NIM : 22.82.1404

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN 3D KARAKTER JELANGKUNG DAN VOODOO DI FILM MYSTIC LOVE

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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, 22 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Satria Galuh Praditya

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pembahasan 3D Karakter Jelangkung dan Voodoo di Film Mystic Love” dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S1 Teknologi Informasi.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing, yakni Bapak Bernadhed, M.Kom. yang telah memberikan arahan, koreksi, serta bimbingan secara berkelanjutan selama proses penyusunan skripsi. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Tim Dosen Penguji atas kritik, masukan, dan saran yang sangat membantu dalam penyempurnaan penelitian ini.

Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh dosen dan staf Program Studi S1 Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Rasa terima kasih yang mendalam juga penulis sampaikan kepada orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan baik secara moral maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
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 ANALISIS	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	4
2.1.1. Animasi	4

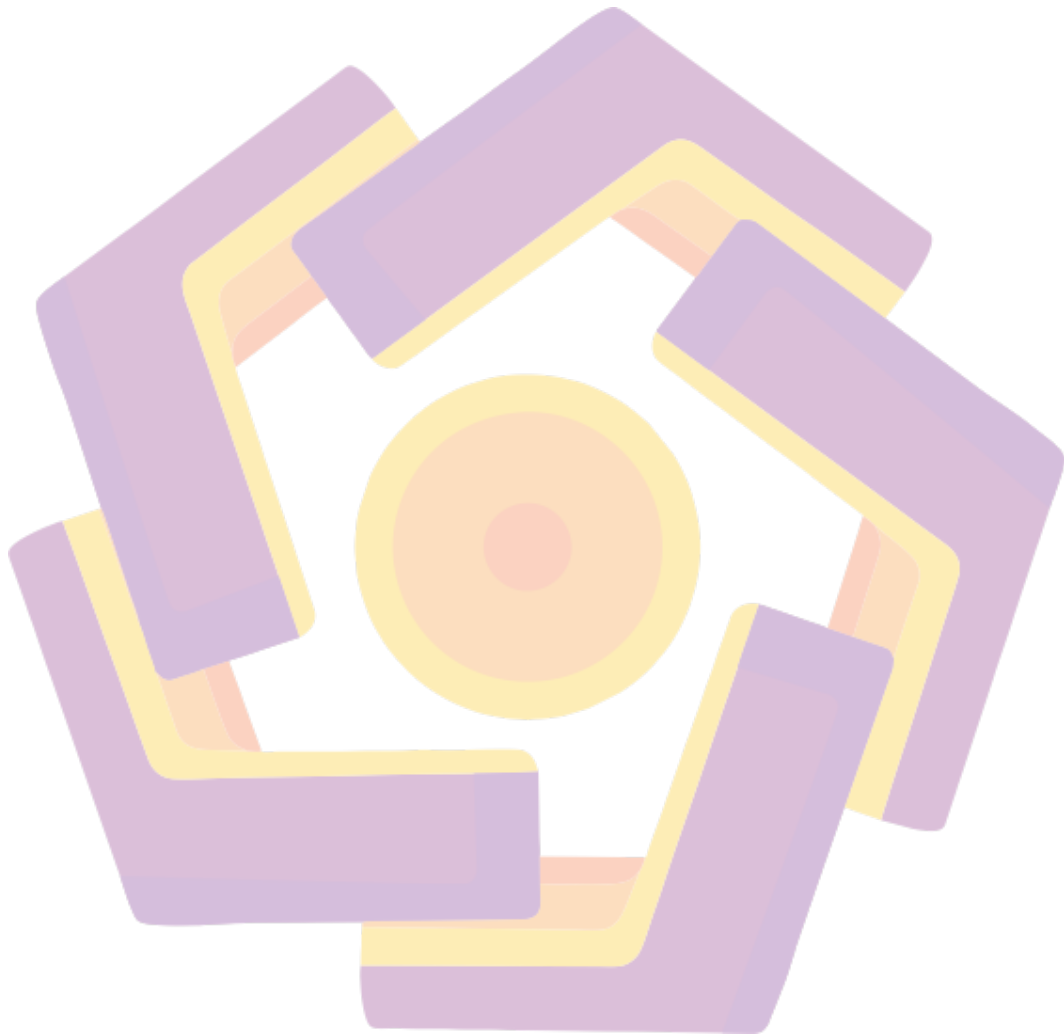
2.1.2.	3D Animasi	5
2.1.3.	3D Modeling	5
2.1.4.	3D <i>Texturing</i>	6
2.1.5.	<i>UV Mapping</i>	6
2.1.6.	Gaya <i>semi-realistic</i>	7
2.1.7.	Gaya Kartun	7
2.1.8.	<i>Rigging</i>	8
2.1.9.	<i>Rigify</i>	8
2.1.10.	Jelangkung.....	9
2.1.11.	Voodoo.....	10
2.2.	Teori Analisis Kebutuhan.....	11
2.2.1.	<i>Brief</i> Produksi.....	11
2.2.2.	Teori Kebutuhan Fungsional.....	12
2.2.3.	Kebutuhan Non Fungsional.....	12
2.3.	Analisis Aspek Produksi	13
2.3.1.	Aspek Kreatif	13
2.3.2.	Aspek Teknis.....	14
2.4.	Tahapan Pra Produksi.....	16
2.4.1.	Ide Dan Konsep.....	16

2.4.2.	Naskah dan Storyboard	16
2.4.3.	Desain.....	19
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....		21
3.1.	Produksi.....	21
3.1.1.	Pembuatan Bahan.....	21
3.1.2.	Produksi Visual	22
3.1.3.	Pasca Produksi.....	66
3.2.	Evaluasi.....	67
BAB IV PENUTUP		72
4.1.	Kesimpulan.....	72
4.2.	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		73
LAMPIRAN.....		75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Jenis perangkat lunak (<i>Software</i>)	12
------------	---	----

Tabel 2. 2 Jenis perangkat keras (<i>Hardware</i>)	12
Tabel 3. 2 Hasil Penilaian Teknis Produk	68
Tabel 3. 3 Hasil Penilaian Sikap	68
Tabel 3. 4 Persentase Nilai	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Walk Cycle</i>	4
Gambar 2. 2 3D Modeling.....	5
Gambar 2. 3 <i>Texturing</i>	7
Gambar 2. 4 <i>Rigging</i>	8
Gambar 2. 5 <i>Rigify</i>	9
Gambar 2. 6 Jelangkung.....	10
Gambar 2. 7 Voodoo.....	11
Gambar 2. 8 Naskah <i>Mystic Love</i>	17
Gambar 2. 9 Naskah <i>Mystic Love</i>	18
Gambar 2. 10 <i>Storyboard Mystic Love</i>	19
Gambar 2. 11 Desain Karakter Jelangkung.....	20
Gambar 2. 12 Desain Karakter Voodoo	20
Gambar 3. 1 Membuat Badan Jelangkung.....	22
Gambar 3. 2 Membuat kepala Jelangkung.....	23
Gambar 3. 3 Membuat isi batok kelapa.....	24
Gambar 3. 4 Pembuatan tali.....	25
Gambar 3. 5 Tampilan mata dan mulut Jelangkung.....	26
Gambar 3. 6 Pembuatan baju Jelangkung.....	27
Gambar 3. 7 Pembuatan badan Voodoo.....	28
Gambar 3. 8 Membuat kepala Voodoo.....	29
Gambar 3. 9 Pembuatan kucir.....	30
Gambar 3. 10 Pembuatan pita	31
Gambar 3. 11 Tampilan mata dan mulut karakter Voodoo.....	32
Gambar 3. 12 Pembuatan hati	33
Gambar 3. 13 Penerapan jahitan pada badan Voodoo.....	34
Gambar 3. 14 Pembuatan paku.....	35
Gambar 3. 15 Pembuatan Jarum.....	35
Gambar 3. 16 Pembuatan bunga	36

Gambar 3. 17 Penerapan <i>UV Mapping</i> pada badan Jelangkung.....	37
Gambar 3. 18 Tekstur badan karakter Jelangkung.....	37
Gambar 3. 19 Penerapan <i>UV Mapping</i> pada kepala.....	38
Gambar 3. 20 Tekstur kepala karakter Jelangkung.....	39
Gambar 3. 21 <i>Node wrangler</i> dari tekstur kepala.....	39
Gambar 3. 22 Tekstur dan <i>node</i> pada isi batok kelapa.....	40
Gambar 3. 23 Tekstur tali.....	40
Gambar 3. 24 <i>Node wrangler</i> dari tekstur tali.....	41
Gambar 3. 25 Penerapan <i>UV Mapping</i> pada baju.....	41
Gambar 3. 26 Tekstur Baju Jelangkung.....	42
Gambar 3. 27 <i>Node wrangler</i> dari tekstur baju.....	42
Gambar 3. 28 Tampilan menu <i>base color</i>	43
Gambar 3. 29 <i>Node</i> gambar mata dan mulut pada Jelangkung.....	43
Gambar 3. 30 Tekstur mata dan mulut karakter Jelangkung.....	44
Gambar 3. 31 <i>Node wrangler</i> tekstur mata dan mulut Jelangkung.....	44
Gambar 3. 32 <i>Mark seam</i> pada badan Voodoo.....	45
Gambar 3. 33 <i>UV mapping</i> badan Voodoo.....	45
Gambar 3. 34 <i>Node wrangler</i> pada Tekstur badan karakter Voodoo.....	46
Gambar 3. 35 Tekstur badan karakter Voodoo.....	47
Gambar 3. 36 <i>UV Mapping</i> kepala dan kucir karakter Voodoo.....	47
Gambar 3. 37 Tekstur kepala dan kucir karakter Voodoo.....	48
Gambar 3. 38 <i>UV Mapping</i> Pita.....	49
Gambar 3. 39 Tekstur pita.....	49
Gambar 3. 40 <i>Node wrangler</i> tekstur pita.....	50
Gambar 3. 41 Tekstur mata dan mulut karakter Jelangkung.....	51
Gambar 3. 42 <i>Node wrangler</i> tekstur mata dan mulut Voodoo.....	51
Gambar 3. 43 <i>UV Mapping</i> hati.....	52
Gambar 3. 44 Tekstur hati.....	52
Gambar 3. 45 <i>Node wrangler</i> tekstur hati.....	53
Gambar 3. 46 Tekstur jahitan.....	54

Gambar 3. 47 <i>Node wrangler</i> tekstur jahitan.	54
Gambar 3. 48 <i>UV Mapping</i> Paku.	55
Gambar 3. 49 Tekstur paku.	55
Gambar 3. 50 <i>Node wrangler</i> tekstur paku.	56
Gambar 3. 51 <i>UV Mapping</i> jarum.	56
Gambar 3. 52 <i>Node wrangler</i> tekstur kepala jarum	57
Gambar 3. 53 Tekstur jarum.	57
Gambar 3. 54 <i>UV Mapping</i> Bunga.	58
Gambar 3. 55 <i>Node wrangler</i> tekstur bunga.	58
Gambar 3. 56 Tekstur bunga.	59
Gambar 3. 57 Tampilan <i>Rigify basic human</i>	59
Gambar 3. 58 Penyesuaian <i>rigging</i> karakter Jelangkung.	60
Gambar 3. 59 <i>Controller</i> gerak karakter Jelangkung.	61
Gambar 3. 60 Tampilan <i>Rigify basic human</i>	62
Gambar 3. 61 Penyesuaian <i>rigging</i> karakter Voodoo.	62
Gambar 3. 62 <i>Controller</i> gerak karakter Voodoo.	63
Gambar 3. 63 Properti sumbu Y.	64
Gambar 3. 64 <i>Node wrangler</i> tekstur mata.	64
Gambar 3. 65 <i>Driven Property</i>	65
Gambar 3. 66 <i>Bone constraints</i>	65
Gambar 3. 67 Hasil <i>render</i> Jelangkung.	66
Gambar 3. 68 Hasil <i>render</i> Voodoo.	67

INTISARI

Film animasi "*Mystic Love*" merupakan sebuah film pendek animasi 3D yang mengangkat keunikan interaksi antara dua karakter, yaitu Jelangkung dan Voodoo dalam genre horor dan romantis. Penelitian ini bertujuan untuk membahas tahapan pembuatan karakter Jelangkung dan Voodoo yang proporsional serta membangun sistem kontrol gerak yang memudahkan proses animasi ke depannya.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, di mana penulis melakukan observasi selama proses produksi. Proses produksi diawali dengan tahap *modeling* untuk menyusun bentuk fisik karakter, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap *texturing* guna memberikan kesan material yang nyata. Untuk menghidupkan karakter, penulis memanfaatkan fitur *add-on Rigify* pada *software* Blender sebagai fondasi sistem tulang dan kontrol gerakan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tahapan teknik *modeling* dan pemberian tekstur bergaya *semi-realistic* mampu menciptakan karakter dengan visual yang baik. Selain itu, penggunaan sistem *rigging* yang terbukti memberikan fleksibilitas gerak bagi karakter Jelangkung dan Voodoo. Melalui tahapan produksi tersebut, dihasilkan aset 3D yang tidak hanya memenuhi standar visual film "*Mystic Love*", tetapi juga fungsional untuk digunakan dalam produksi animasi.

Hasil pengujian kelayakan yang diuji oleh mentor dari pihak industri menunjukkan bahwa "*Mystic Love*" meraih skor 81.3% dari penilaian teknis, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Sedangkan dari penilaian sikap memperoleh skor 82% dan juga dikategorikan "Sangat Baik".

Kata Kunci: Animasi 3D, *Modeling*, *Texturing*, *Rigging*, Blender.

ABSTRACT

The animated film “Mystic Love” is a 3D animated short film that highlights the unique interaction between two characters, Jelangkung and Voodoo, in the horror and romance genres. This study aims to discuss the stages of creating proportional Jelangkung and Voodoo characters and developing a motion control system that facilitates the animation process in the future.

The method applied in this study is descriptive qualitative, in which the author conducted observations during the production process. The production process began with the modeling stage to compose the physical form of the characters, which was then followed by the texturing stage to give a realistic material impression. To bring the characters to life, the author utilized the Rigify add-on feature in Blender software as the foundation for the bone and motion control system.

The results of this study show that the semi-realistic modeling and texturing techniques were able to create characters with good visuals. In addition, the use of the rigging system proved to provide flexibility of movement for the characters Jelangkung and Voodoo. Through these production stages, 3D assets were produced that not only met the visual standards of the film “Mystic Love,” but were also functional for use in animation production.

The feasibility test results assessed by mentors from the industry showed that “Mystic Love” achieved a score of 81.3% in technical assessment, which falls into the “Very Good” category. Meanwhile, it received a score of 82% in attitude assessment and was also categorized as “Very Good”.

Keywords: 3D Animation, Modeling, Texturing, Rigging, Blender.