

**PEMBAHASAN ASSET 3 DIMENSI SCENE "TRANSFORM" PADA
FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

ADI NOVA SYAHPUTRA

22.82.1464

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBAHASAN ASSET 3 DIMENSI SCENE "TRANSFORM" PADA
FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

ADI NOVA SYAHPUTRA

22.82.1464

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ASSET 3 DIMENSI SCENE "TRANSFORM" PADA
FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

ADI NOVA SYAHPUTRA

22.82.1464

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Januari 2026

Dosen Pembimbing


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN ASSET 3 DIMENSI SCENE "TRANSFORM" PADA
FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

ADI NOVA SYAHPUTRA

22.82.1464

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizky, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302311



Buyut Khoirul Umri, M.Kom.
NIK. 190302652



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164



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 : **Adi Nova Syahputra**
NIM : **22.82.1464**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN ASSET 3 DIMENSI SCENE "TRANSFORM" PADA FILM "BATTLE PARK"

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, 26 Januari 2026

Yang Menyatakan,


Adi Nova Syahputra

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembahasan Asset 3D Scene Transform Pada Film Battle Park”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis Bapak Karjono dan Ibu Susi Sofiyatun yang telah mendoakan serta mendukung selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto , M.M., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., Selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha M.kom. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
5. Mentor magang selama program Pandawa


Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Namun semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 26 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

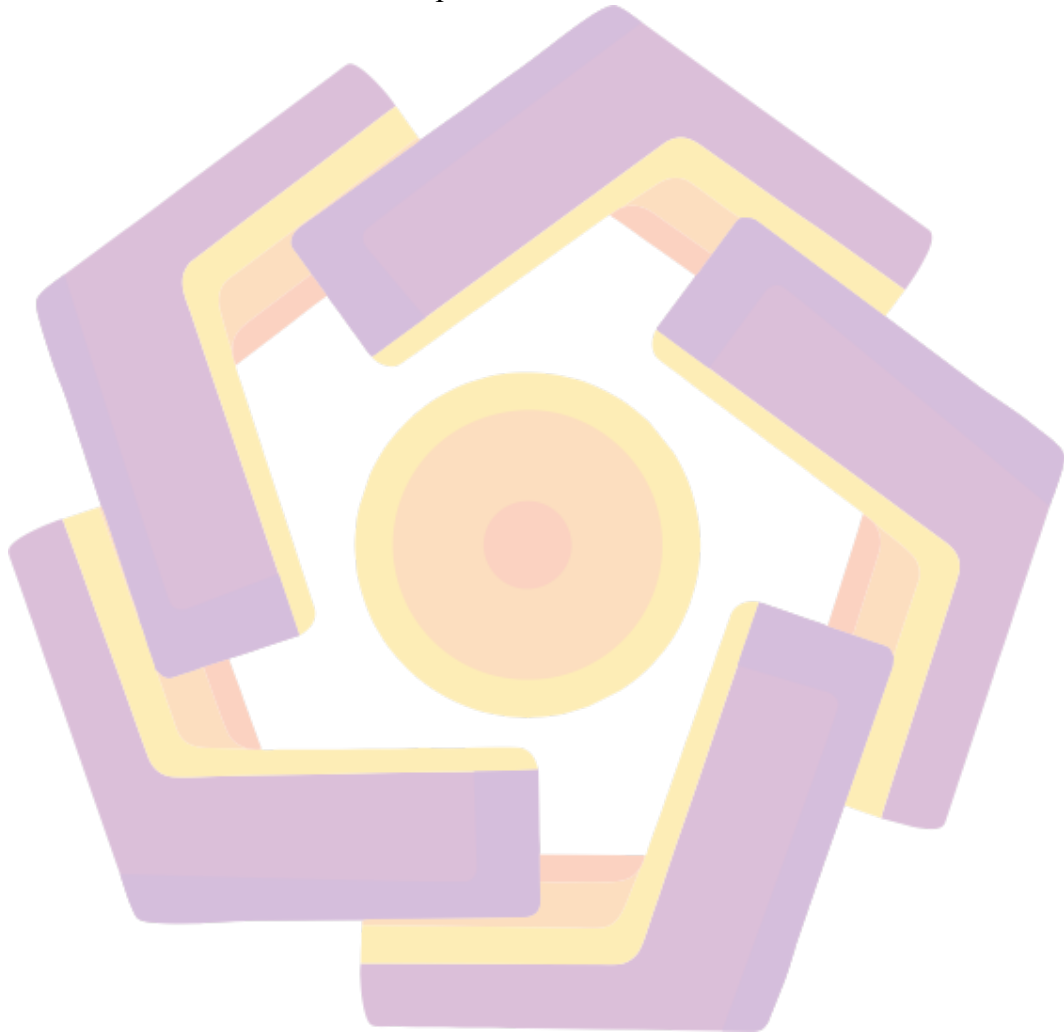
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
BAB II TEORI DAN ANALISIS	3
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	3
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	6
2.2.1. Brief Produksi	6
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	6
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	7
2.3. Analisis Aspek Produksi	8
2.3.1. Aspek Kreatif	8
2.3.2. Aspek Teknis.....	8



2.4.	Tahapan Pra Produksi.....	10
2.4.1.	Ide Dan Konsep.....	11
2.4.2.	Naskah dan Storyboard	11
2.4.3.	Desain.....	12
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....		14
3.1.	Produksi Atau Pasca Produksi	14
3.1.1.	Pembuatan Bahan.....	14
3.1.2.	Produksi Visual	15
3.1.3.	Pasca Produksi.....	25
3.2.	Evaluasi.....	26
BAB IV PENUTUP		29
4.1.	Kesimpulan.....	29
4.2.	Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA		30
LAMPIRAN		31

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi Software.....	7
Tabel 2.2 Spesifikasi Hardware	7
Tabel 3.1 Tabel Indeks	26
Tabel 3.2 Tabel Penilaian Teknis.....	27
Tabel 3.3 Tabel Penilaian Sikap.....	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Digital Sculpting	4
Gambar 2.2 Alur Produksi 3D.....	11
Gambar 2.3 Naskah	12
Gambar 2.4 Storyboard	12
Gambar 2.5 Desain Properti Bebatuan Tebing.....	13
Gambar 3.1 Referensi.....	14
Gambar 3.2 Penambahan Cube	15
Gambar 3.3 Penambahan Modifier Subdivision Surface	16
Gambar 3.4 Penambahan Modifier Displace	16
Gambar 3.5 Pengubahan Tipe Tekstur Nilai Size Dan Intensity	17
Gambar 3.6 Penambahan Keyframe Sumbu Z Dan Ekspresi Pada Rotasi	17
Gambar 3.7 Pemberian Tekstur Pada Batu	18
Gambar 3.8 Penambahan Referensi Di Kamera.....	19
Gambar 3.9 Penggunaan Loop Cut Pada Mesh Cube	19
Gambar 3.10 Hasil Dari Cell Fracture	20
Gambar 3.11 Penyeleksian Bagian Luar Pecahan.....	20
Gambar 3.12 Penyeleksian Bagian Dalam Pecahan.....	21
Gambar 3.13 Pengaturan Particle System.....	22
Gambar 3.14 Pemberian Tekstur Pada Paving.....	23
Gambar 3.15 Pengaturan Objek Sphere	24
Gambar 3.16 Proses Sculpting	24
Gambar 3.17 Pemberian Tekstur Ke Bebatuan.....	25
Gambar 3.18 Peletakan Green Screen.....	26

INTISARI

Memproduksi film dengan Computer Generated Imagery (CGI) adalah hal yang harus dilakukan jika membuat film dengan latar belakang fantasi atau efek-efek yang kompleks yang sulit dilakukan secara fisik. CGI merupakan teknik pembuatan gambar atau efek visual berbasis komputer untuk menghasilkan efek visual yang tampak nyata dalam film, video game, iklan, dan media lainnya.

Penelitian ini dimaksudkan pada pembuatan aset 3D scene Transform yang digunakan dalam salah satu adegan pada film "Battle Park". Proses pembuatan meliputi tahap modeling, texturing, lightning, animasi, simulasi dan rendering menggunakan perangkat lunak Blender.

Hasil akhir dari penelitian ini berupa aset 3D yang dapat digunakan dalam adegan pertarungan film Battle Park. Aset tersebut berfungsi sebagai elemen visual yang mendukung kebutuhan produksi, serta dapat menjadi referensi dalam pengembangan efek visual berbasis CGI pada produksi animasi maupun film live action.

Kata kunci: Animasi 3D, Modeling, Texturing, Aset 3D

ABSTRACT

Producing films with Computer Generated Imagery (CGI) is essential for creating fantasy-themed films or complex effects that are difficult to achieve physically. CGI is a computer-based image-making or visual effects technique used to create realistic-looking visuals in films, video games, advertisements, and other media.

This research focuses on the creation of 3D Transform scene assets used in one of the scenes in the film "Battle Park." The creation process includes modeling, texturing, lightning, animation, simulation, and rendering using Blender software.

The final result of this research is a 3D asset that can be used in the battle scene in "Battle Park." This asset serves as a visual element that supports production needs and can serve as a reference in the development of CGI-based visual effects in both animated and live-action films.

Keyword: 3D Animation, Modeling, Texturing, 3D Assets