

**A DISCUSSION OF 3D ANIMATION BETWEEN "WATER MONSTER" AND
"ROCK MONSTER" IN "SUMMON MONSTERS" SCENES IN THE FILM
"BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

VICTORIA CAROLYNE SASONGKO

22.60.0162

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2026

**A DISCUSSION OF 3D ANIMATION BETWEEN "WATER MONSTER" AND
"ROCK MONSTER" IN "SUMMON MONSTERS" SCENES IN THE FILM
"BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
VICTORIA CAROLYNE SASONGKO
22.60.0162

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**A DISCUSSION OF 3D ANIMATION BETWEEN "WATER MONSTER"
AND "ROCK MONSTER" IN "SUMMON MONSTERS" SCENES IN THE
FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

VICTORIA CAROLYNE SASONGKO

22.60.0162

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal **23 Februari 2026**

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

**A DISCUSSION OF 3D ANIMATION BETWEEN "WATER MONSTER"
AND "ROCK MONSTER" IN "SUMMON MONSTERS" SCENES IN THE
FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

VICTORIA CAROLYNE SASONGKO

22.60.0162

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal **23 Februari 2026**

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Ahmad Zaid Rahman, M.Kom
NIK. 190302467

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

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal **23 Februari 2026**

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Victoria Carolyne Sasongko
NIM : 22.60.0162

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

A DISCUSSION OF 3D ANIMATION BETWEEN "WATER MONSTER" AND "ROCK MONSTER" IN "SUMMON MONSTERS" SCENES IN THE FILM "BATTLE PARK"

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, 23 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Victoria Carolyne Sasongko

KATA PENGANTAR

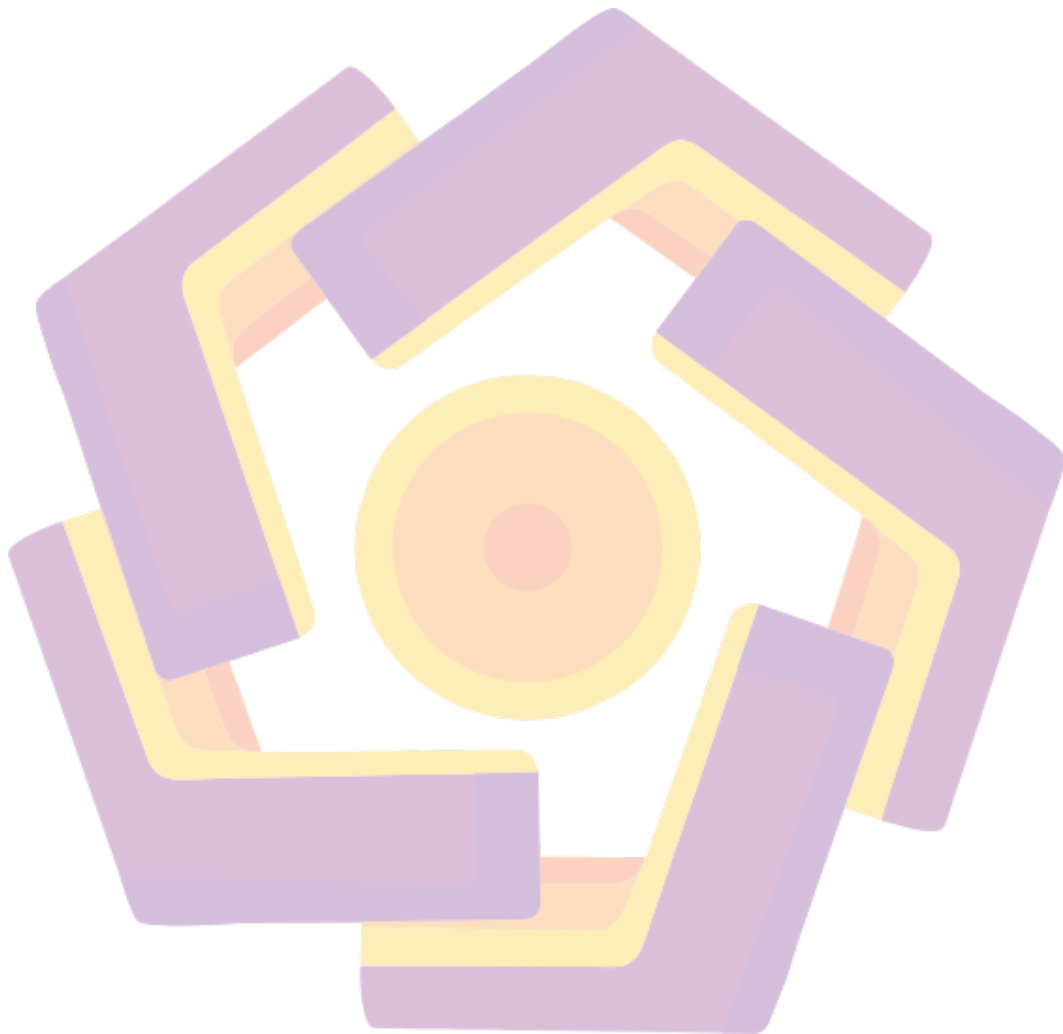
Dengan penuh rasa syukur dan rasa terima kasih, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan ilmu, dukungan, bantuan, motivasi, petunjuk, serta inspirasi, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, selaku dosen pembimbing penulis selama penulisan laporan skripsi ini, dan serta dosen pengampu Program Pandawa Batch 4
3. Bapak Ahmad Zaid Rahman, M.Kom., selaku 3D Animasi mentor dalam Program Pandawa Batch 4
4. Bapak Rafi Kurnia Rachbini, M.Kom., selaku Storyboard Mentor dan Art Director dalam Program Pandawa Batch 4
5. Seluruh dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta membantu penulis selama perkuliahan ini.
6. Seluruh teman-teman yang terlibat pada pembuatan Short Movie S1 Teknologi Informasi dari Program Pandawa Batch 4.
7. Senior, Junior dan teman kelas yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
8. Terutama seluruh Keluarga saya yang selalu mendoakan dan menguatkan saya selalu dalam perjalanan.
9. Pacar saya, Ruben Lim, yang selalu menyemangati saya selama proses menulis skripsi.

TABLE OF CONTENTS

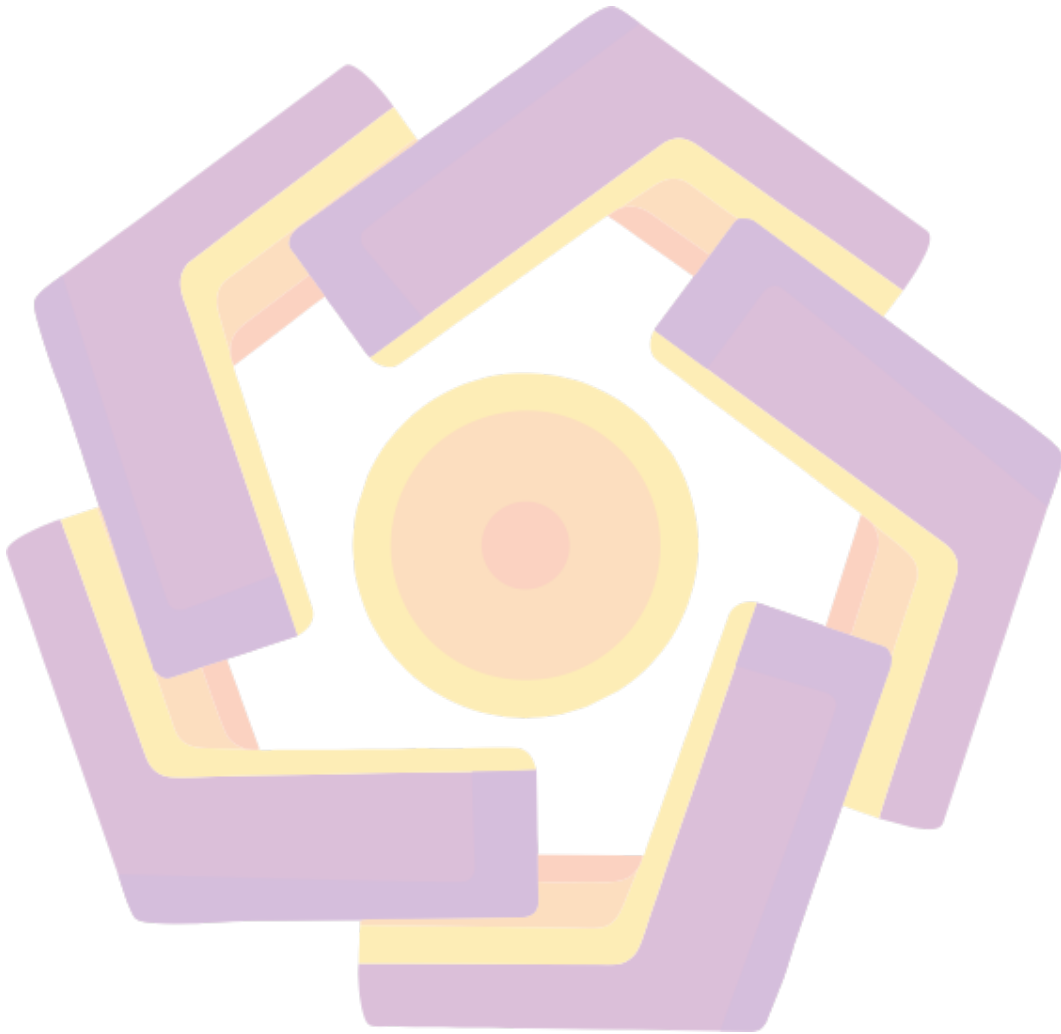
HALAMAN PERSETUJUAN	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	V
KATA PENGANTAR	VI
TABLE OF CONTENTS.....	VII
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
INTISARI	XII
ABSTRACT.....	XIII
CHAPTER I	
INTRODUCTION.....	1
1.1. Background.....	1
1.2. Problem Statement.....	2
1.3. Research Limitations	2
1.4. Research Objectives.....	3
CHAPTER II	
THEORIES AND ANALYSIS.....	4
2.1 Technical Theory	4
2.1.1 Twelve Principles of Animation	4
2.2 Essential Functional Analysis.....	11
2.2.1 Brief Production.....	11
2.2.2 Functional Analysis	16
2.2.3 Non-Functional Analysis	17
2.3 Production Aspects Analysis	17
2.3.1 Creative Aspects	17
2.4.1 Technical Aspects	18
2.4 Production Stage.....	20
2.4.1 Script and Narrative Concept.....	20
Storyboard.....	21
2.4.1. Designs and Concepts	23
CHAPTER III	
RESULTS AND DISCUSSIONS	28
3.1. Production.....	28
1. Layout in Scene S05_C03.....	28
2. Animation Differences Between the Monsters	30
3. Effect of Weight Between the Characters	34
4. Utilization of Camera Works during S05_C03	39
5. Adjustment of Lighting within the Scenes	43

3.2. Evaluation	45
CHAPTER IV	
CLOSING	48
4.1. Conclusion	48
4.2. Suggestions	48
BIBLIOGRAPHY	49
ATTACHMENTS	50



DAFTAR TABEL

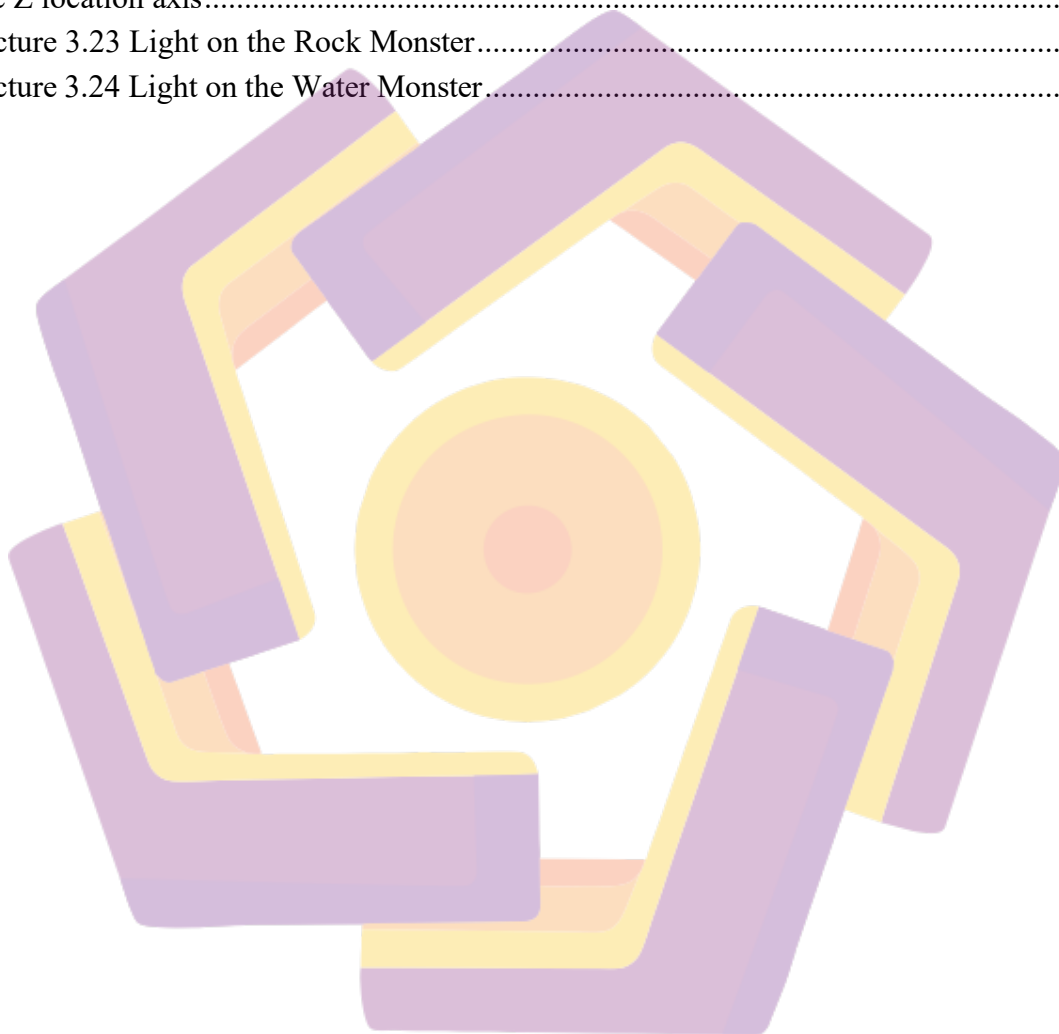
Table 2.1 Technical Assessment Data.....	17
Table 3.1 Technical Assessment Data.....	45
Table 3.2 Attitude Assessment Data	47
Table 3.3 Percentage Ratings Table.....	48



DAFTAR GAMBAR

Picture 2.1 Squash and Stretch	5
Picture 2.3 Staging.....	6
Picture 2.4 Straight Ahead and Pose to Pose	6
Picture 2.5 Follow Through and Overlapping Action	7
Picture 2.7 Arcs.....	8
Picture 2.8 Secondary Action	8
Picture 2.9 Timing and Motion.....	9
Picture 2.10 Exaggeration.....	9
Picture 2.11 Solid Drawing.....	10
Picture 2.12 Appeal.....	10
Picture 2.13 Poster for Pacific Rim	12
Picture 2.14 Screenshot of Gypsy Danger charging towards Otachi.....	12
Picture 2.15 Avatar: The Last Airbender Series poster.....	13
Picture 2.16 Aang using water vortex underwater.....	14
Picture 2.17 Aang using water vortex to attack.....	14
Picture 2.18 Boruto: Naruto Next Generations Poster.....	15
Picture 2.20 and 2.21 Storyboard S05_C02-C03.....	21
Picture 2.22 Storyboard S07_C01	22
Picture 2.23 Rock Golem Concept Art.....	23
Picture 2.24 3D Rock Golem Front View.....	24
Picture 2.25 3D Rock Golem Front View.....	24
Picture 2.26 Water Monster Art Concept.....	25
Picture 2.27 3D Water Monster Front View	26
Picture 2.28 3D Water Monster Back View.....	26
Picture 3.1 Storyboard of the last panel of S05_C03.....	28
Picture 3.2 Viewport View of S05_C03.....	29
Picture 3.3 Viewport View of S06_C03.....	30
Picture 3.4 Viewport of the Rock Monster Hand Rig.....	31
Picture 3.5 Graph Editor view of the Hand Anticipation.....	31
Picture 3.6 Storyboard from S06_C01.....	32
Picture 3.7 Viewport of the Water Monster Charging	32
Picture 3.8 Graph of Water Monster Torso, Hips and Chest	33
Picture 3.9 Viewport of the Rock Monster Chest Rig Timeline.....	34
Picture 3.11 Viewport of the Rock Monster Torso Rig Timeline	35
Picture 3.12 Storyboard from S05_C03.....	36
Picture 3.13 Viewport of the Water Monster Timeline.....	36
Picture 3.14 Dope Sheet screenshot of the Water Monster Left and Right Upper arm ...	37

Picture 3.15 Graph Editor screenshot of the Water Monster Left and Right Upper arm..	38
Picture 3.16 Viewport View of the camera work from frame 0 to 245.....	39
Picture 3.17 Graph Editor screenshot of the first camera for the Summon Rock Monster.	40
Picture 3.18 Viewport View of the second camera work from frame 246 to 350.....	41
Picture 3.19 Graph Editor screenshot of the second camera showcasing the noise modifier on the Z location axis	41
Picture 3.20 Viewport view of the Camera work with Motion Paths.....	42
Picture 3.21 Graph Editor screenshot of the camera showcasing the noise modifier on the Z location axis.....	43
Picture 3.23 Light on the Rock Monster.....	44
Picture 3.24 Light on the Water Monster.....	44



INTISARI

Film "Battle Park" adalah sebuah proyek film mengenai dua mahasiswa yang memperebutkan tempat parkir; mereka bertarung hingga akhirnya masuk ke dalam dunia fiksi. Salah satu adegan kuncinya adalah "Summon Monsters" (Pemanggilan Monster), di mana animasi 3D memainkan peran penting. Tugas akhir ini bertujuan untuk membahas secara teknis proses animasi dari dua karakter utama dalam animasi 3D. Metode yang digunakan adalah langkah-langkah teknis untuk menganimasikan karakter 3D menggunakan perangkat lunak Blender. Proses ini mencakup beberapa tahapan penting, dimulai dari mempelajari referensi yang diberikan guna membantu pengembangan animasi 3D melalui tahap *blocking* hingga *splining*. Hasil akhir dari proyek ini adalah sebuah adegan utuh yang menampilkan pergerakan karakter yang meyakinkan, menghasilkan visual yang kredibel dan sesuai dengan visi sutradara. Laporan ini menguraikan tantangan teknis yang dihadapi serta solusi kreatif yang diterapkan untuk mencapai hasil akhir yang sinematik.

Kata Kunci: **Animasi, 3D, *blocking*, *splining*, produksi**

ABSTRACT

The film "Battle Park" is a film project about two students fighting over a parking spot; they fight until they enter a fictional world. One of the key scenes is "Summon Monsters", where 3D animation plays an important role. This final project aims to technically discuss the animation process of the 2 key characters in 3D animation. The methods used are technical steps to animate the 3D characters using Blender. This process includes several important stages, starting from studying references given that will help in developing the 3D Animation through blocking, splining. The final result of this project is a complete scene that shows believable moving characters, producing a convincing visual that fits the director's vision. This report outlines the technical challenges faced and the creative solutions applied to achieve a cinematic final result.

Keyword: Animation, 3D, Blocking, Splining, Production