

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI *PLUGIN* BLENDER UNTUK
VALIDASI KONSISTENSI ASET VISUAL PADA PRODUKSI 3D
DENGAN STRUKTUR *NESTED LINKED FILE*
(Studi Kasus: Proyek Animasi Jumbo di UQI Studios)**

Skripsi



Disusun oleh

**Bangkit Anom Sedhayu
21SA3092**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2025**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI *PLUGIN* BLENDER UNTUK
VALIDASI KONSISTENSI ASET VISUAL PADA PRODUKSI 3D
DENGAN STRUKTUR *NESTED LINKED FILE*
(Studi Kasus: Proyek Animasi Jumbo di UQI Studios)**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

**Bangkit Anom Sedhayu
21SA3092**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2025

PERSETUJUAN

Skripsi

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI *PLUGIN* BLENDER UNTUK
VALIDASI KONSISTENSI ASET VISUAL PADA PRODUKSI 3D
DENGAN STRUKTUR *NESTED LINKED FILE*
(Studi Kasus: Proyek Animasi Jumbo di UQI Studios)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bangkit Anom Sedhayu

21SA3092

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 17 Juli 2025

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Chyntia Raras Ajeng Widiawati, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0630039401

Dani Arifudin, M.Kom.
NIDN. 0609109202

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 26 Juli 2025

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Teknologi Informasi

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.
NIK. 2014.02.1.018

PENGESAHAN

Skripsi

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI *PLUGIN* BLENDER UNTUK
VALIDASI KONSISTENSI ASET VISUAL PADA PRODUKSI 3D
DENGAN STRUKTUR *NESTED LINKED FILE*
(Studi Kasus: Proyek Animasi Jumbo di UQI Studios)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bangkit Anom Sedhayu

21SA3092

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 26 Juli 2025

Dr. Berlilana M.Kom., M.Si.
NIDN. 0602127301

Wiga Maulana Baihaqi, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0602089301

Chyntia Raras Ajeng Widiawati, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0630039401

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 26 Juli 2025

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Bangkit Anom Sedhayu
NIM : 21SA3092
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Perancangan dan Implementasi *Plugin*
Blender Untuk Validasi Konsistensi Aset Visual pada Produksi 3D Dengan
Struktur *Nested Linked File* (Studi Kasus: Proyek Animasi Jumbo di UQI
Studios)

Dosen Pembimbing 1 : Chyntia Raras Ajeng Widiawati. S.Kom., M.Eng.
Dosen Pembimbing 2 : Dani Arifudin, M.Kom.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang
diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa
saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima
SANKSI AKADEMIK.

Purwokerto, 17 Juli 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai 10000

Bangkit Anom Sedhayu
NIM. 21SA3092

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat dan petunjuk-Nya yang senantiasa memberikan kemudahan serta kelancaran dalam proses penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi Wasallam. Dengan penuh rasa syukur, karya tulis ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah mendampingi dan mendukung perjalanan penulis:

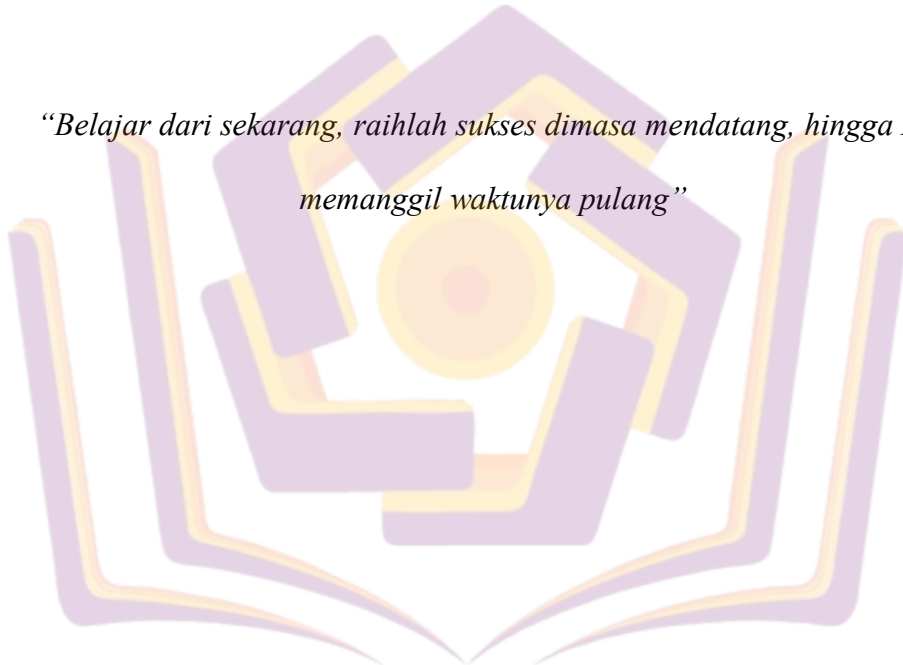
1. Kepada keluarga tersayang — Bapak Darkam, Ibu Budi Rahayu, dan Kakak Ika Dhayu Setyani — terima kasih atas cinta, doa, restu yang tak pernah putus, serta dukungan baik secara moral maupun materi yang telah diberikan sepanjang hidup saya. Semoga skripsi ini dapat menjadi bentuk penghargaan sederhana atas segala kasih sayang yang kalian berikan.
2. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada dosen pembimbing, Ibu Chyntia Raras Ajeng Widiawati. S.Kom., M.Eng. dan Bapak Dani Arifudin, M.Kom., atas kesabaran dalam membimbing, memberikan arahan, serta ilmu yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini. Dukungan, masukan, dan motivasi dari beliau berdua menjadi penopang penting yang sangat membantu kelancaran studi saya. Tanpa bimbingan mereka, proses ini tentu akan jauh lebih sulit.
3. Terima kasih kepada sahabat saya, Nurul Afifatul Khasanah, yang telah setia menemani dan mendukung selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiranmu sebagai teman berdiskusi, berbagi semangat, dan saling menyemangati dalam setiap tantangan sangat berarti bagi saya.

HALAMAN MOTTO

“Skripsi ini ditulis di antara dua alam: dunia kerja dan kuliah reguler. Tetap semangat kerja lembur dikejar deadline, tetap semangat kuliah reguler dengan laju Cilacap–Purwokerto. Akhirnya, skripsi ini selesai juga.” – Bangkit Anom Sedhayu

“Jalani hidup, nikmati hidup, syukuri hidup” – Bangun Nugroho

“Belajar dari sekarang, raihlah sukses dimasa mendatang, hingga Dia memanggil waktunya pulang”



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Menciptakan *Gameplay* Dinamis Dengan Menerapkan AI Pada *Enemy* Dan *Obstacle* Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna Dalam *Game*" Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Ibu Chyntia Raras Ajeng Widiawati. S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing 1 yang dengan sabar telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan berharga sepanjang proses penulisan skripsi ini.
4. Bapak Dani Arifudin, M.Kom., selaku dosen pembimbing 2 yang dengan ketelatenan telah memberikan arahan, dukungan, serta saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen di Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom

Purwokerto atas ilmu, semangat, dan inspirasi yang telah diberikan selama masa studi.

6. Kedua orang tua, keluarga tercinta, serta sahabat-sahabat yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan dukungan baik secara moril maupun materiil.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah memberikan bantuan dan kontribusi selama proses penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bentuk dukungan, pertolongan, dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang sebaik-baiknya dari Allah Subhanahu wa Ta'ala. Saya berharap karya tulis ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca pada umumnya.

Purwokerto, 28 Juli 2025

Penulis