

**VISUALISASI ASET ANIMASI 3D DALAM PEMANFAATAN BENDA  
ALAT MUSIK TRADISIONAL BUDAYA BANYUMASAN  
(Studi Kasus: Pusat Studi Media *Game* dan *Mobile*)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Amriezha Amrie Aziz**

**19SA3008**

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

**VISUALISASI ASET ANIMASI 3D DALAM PEMANFAATAN BENDA  
ALAT MUSIK TRADISIONAL BUDAYA BANYUMASAN  
(Studi Kasus: Pusat Studi Media *Game* dan *Mobile*)**

**Skripsi**

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



Disusun oleh

**Amriezha Amrie Aziz**  
**19SA3008**

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

## PERSETUJUAN

### Skripsi

#### VISUALISASI ASET ANIMASI 3D DALAM PEMANFAATAN BENDA ALAT MUSIK TRADISIONAL BUDAYA BANYUMASAN

(Studi Kasus: Pusat Studi Media *Game* dan *Mobile*)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Amriezha Amrie Aziz**

**19SA3008**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 15 Februari 2025

**Dosen Pembimbing 1,**

**Dosen Pembimbing 2,**

**Luzi Dwi Oktaviana, S.Kom., M.MSI.**  
**NIDN. 0617109201**

**M. Syaiful Amin, M.Kom.**  
**NIDN. 0622059002**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 28 Februari 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**

**VISUALISASI ASET ANIMASI 3D DALAM PEMANFAATAN BENDA  
ALAT MUSIK TRADISIONAL BUDAYA BANYUMASAN**

**(Studi Kasus: Pusat Studi Media *Game* dan *Mobile*)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Amriezha Amrie Aziz**

**19SA3008**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 28 Februari 2025

**Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.**  
**NIDN. 0611118204**

**Ilham Albana, S.Kom., M.MSI.**  
**NIDN. 0610128902**

**Luzi Dwi Oktaviana, S.Kom., M.MSI.**  
**NIDN. 0617109201**

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 28 Februari 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 : Amrieza Amri Aziz  
NIM : 19SA3008  
Program Studi : Teknologi Informasi  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Visualisasi Aset Animasi 3D Dalam Pemanfaatan Benda  
Alat Musik Tradisional Budaya Banyumasan (Studi Kasus :  
Pusat Studi Media *Game* dan *Mobile*)

Dosen Pembimbing 1 : Luzi Dwi Oktaviana, S.Kom., M.MSI.

Dosen Pembimbing 2 : M. Syaiful Amin, 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, 15 Februari 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai
------------

10000
-------

**Amrieza Amri Aziz**

NIM. 19SA3008

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur atas segala rahmat Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya ucapkan banyak terimakasih dan saya persembahkan kepada orang-orang yang tersayang :

1. Kepada Bapak dan Ibu saya yang selalu memberikan dukungan, semangat serta doa kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan masa studi saya.
2. Kepada Ibu Luzi Dwi Oktaviana, S.Kom., M.MSI. dan Bapak M. Syaiful Amin, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing dan mengarahkan penulis sehingga menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Kepada Ibu Chyntia Raras Ajeng Widiawati, S.Kom., M. Eng., selaku dosen pembimbing akademik.
4. Kepada Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan banyak ilmu, wawasan, serta motivasi kepada penulis.

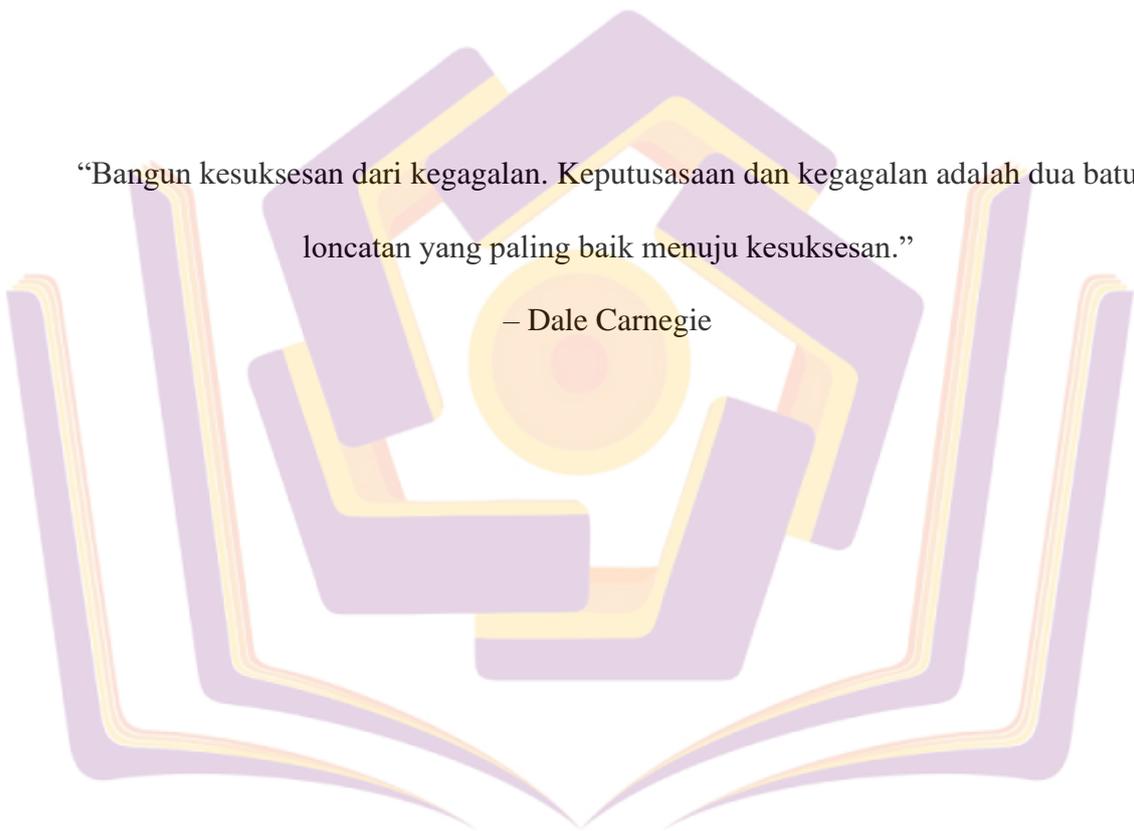
## HALAMAN MOTTO

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.”

– Ridwan Kamil

“Bangun kesuksesan dari kegagalan. Keputusan dan kegagalan adalah dua batu loncatan yang paling baik menuju kesuksesan.”

– Dale Carnegie



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini merupakan tugas akhir untuk menyelesaikan Pendidikan sarjana pada program studi Teknik Informatika di Universitas Amikom Purwokerto. Skripsi ini berjudul “: Visualisasi Aset Animasi 3d Dalam Pemanfaatan Benda Alat Musik Tradisional Budaya Banyumasan (Studi Kasus : Pusat Studi Media Game dan Mobile)”.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak di bantu oleh berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini saya 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. Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika.
4. Ibu Lussy selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Amin selaku dosen pembimbing 2 skripsi yang telah memberikan bimbingan, saran, kritik dan arahan yang baik.
5. Seluruh Dosen dan Karyawan Universitas Amikom Purwokerto.
6. Bapak Elly selaku penjaga Museum Wayang Banyumas.
7. Kedua orang tua serta segenap keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, memberi nasihat dan selalu menjadi penyemangat penulis sehingga mampu mengerjakan skripsi ini.

8. Segenap keluarga besar kelas TI A yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga amal baiknya dibalas oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi penulisan maupun penyajian. Penulis berharap semoga hasil karya skripsi ini dapat dimanfaatkan oleh siapa saja yang membutuhkan.

Purwokerto, 27 Februari 2025

Penulis

