

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI BERJUDUL
“NAYA”
(RIGGING, LAYOUT)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya/Sarjana Terapan



Disusun oleh :

HANA PRATAMA

NIM : 19011037

JURUSAN DESAIN GRAFIS
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi Berjudul "Naya".
Penulis : Hana Pratama.
NIM : 19011037.
Program Studi : Animasi.
Jurusan : Desain Grafis.

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa tanggal 12 Juli 2022

Disahkan oleh

Ketua Penguji,



Dipl.ing. Deddy Stevano H. Tobing, M.Si. (Han)

NIP : 198010312014041001

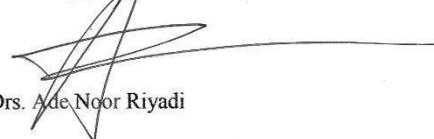
Anggota 1



Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I

NIDN: 0007058008

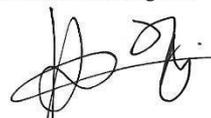
Anggota 2



Drs. Ade Noor Riyadi

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain grafis



Dipl.ing. Deddy Stevano H. Tobing, M.Si. (Han)

NIP : 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi Berjudul "Naya".
Penulis : Hana Pratama
NIM : 19011037
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2022

Pembimbing 1



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom
NIDN : 0903450007

Pembimbing 2



Drs. Noor Riyadi

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds

NIP : 198801172010032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hana Pratama
NIM : 19011037
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2019

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : **“Naya” adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarism.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juli 2022

Yang menyatakan,



Hana Pratama

NIM: 19011037

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Judul Tugas Akhir : Naya
Penulis : Hana Pratama
NIM : 19011037
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2019

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Naya" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir yang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Juli 2022

Yang menyatakan,



Hana Pratama

NIM : 19011037

ABSTRACT

In this modern life, humans are becoming connected to each other, but also increasingly distant at the same time. In this modern era, we forget to help each other, preferring to compete to find validation by all means. Naya is one of the stories that will show the importance of caring and helping others without caring about reciprocation or getting validation from others.

the manufacture of 3D animation there is a process called rigging. Rigging is the method of administration or installation of the bones of the animated character to be moved.

But if in a 3D animation of a 3D character models do not use the rigging Animated film “Naya” In the production stage, rigging and layout is one of the production pipelines in animation, layout is laying out the supporting parts for animated 3D characters, while rigging is making reinforcement on 3D characters so they can move

Keywords: Caring, Culture, Fantasy, 3D, 2D.

ABSTRAK

Dalam kehidupan modern ini, manusia menjadi saling terhubung dengan satu sama lain, namun juga semakin jauh di saat yang bersamaan. Di masa modern ini membuat kita lupa untuk menolong sesama kita lebih memilih untuk berlomba berlomba mencari validasi dengan segala cara.

Naya menjadi salah satu cerita yang akan menunjukkan penting nya peduli dan menolong orang lain tanpa peduli balasan atau mendapat kan falidasi dari orang lain.

Dalam pembuatan animasi 3D terdapat proses yang disebut rigging. Rigging adalah metode pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar bisa digerakkan.

Tetapi jika dalam animasi 3D sebuah model karakter 3D tidak menggunakan rigging.

Film animasi “Naya” Di bagian tahap produksi rigging dan layout adalah salah satu pipeline produksi dalam animasi, layout adalah menata letak bagian-bagian pendukung untuk karakter 3D animasi, sedangkan rigging adalah membuat penulangan pada karakter 3D sehingga dapat bergerak.

Kata Kunci : Kepedulian, Budaya, Rigging, Layout.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Projek Film Pendek Animasi Naya, yang telah dikerjakan oleh penulis selama kurang lebih satu tahun.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Deddy Stevano H.Tobing, Dipl.ing., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Rina Watye, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Drs. Noor Riyadi selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Keluarga serta teman - teman penulis yang telah mendukung penulis selama pembuatan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 04-Juli-2022

Penulis,

Tanda Tangan Mahasiswa


Hana pratama
NIM 19011037

DAFTAR ISI

Sampul Dalam	i
Lembar Pengesahan Tugas Akhir	ii
Lembar Persetujuan Sidang Tugas Akhir	iii
Halaman Pernyataan Orisinalitas Tugas Akhir dan Bebas Plagiarisme	iv
Halaman Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah	v
Abstrak.....	vi
Prakata	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	x
Daftar Lampiran	xi
BAB I	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Pengertian Rigging Dalam Animasi.....	5
BAB III METODE PELAKSANAAN	15
A. Data / Objek Penelitian	15
B. Teknik Pengumpulan Data	15
C. Ruang Lingkup.....	15

D. Langkah Kerja	16
BAB IV PEMBAHASAN	18
A. Langkah Kerja	18
B. Naskah.....	19
C. Storyboard	19
D. Animatic.....	19
E. Desain Karakter	20
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Mahasiswa.
Naskah cerita Naya.
Lembar Pengesahan Tugas Akhir.
Pernyataan Originalitas Tugas Akhir dan Bebas Plagiarisme.
Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah.
Lembar Bimbingan Dosen Pertama
Lembar Bimbingan Dosen ke dua

Daftar Gambar.

Gambar 2.1 Jenis Biped.....	8
Gambar 2.2 Jenis Rig Cat.....	8
Gambar 2.3 Render Face Model.....	10
Gambar 2.4 Contoh User Interface.....	10
Gambar 2.5 Contoh Pada targer Morph.....	11
Gambar 2.6 AttachmentConstraint.....	12
Gambar 2.7 Link Constraint.....	12
Gambar 2.8 Look at Constraint.....	13
Gambar 2.9 OrintatationConstraint.....	13
Gambar 2.10 SurfaceConstraint.....	14
Gambar 2.11 Kinematik.....	15
Gambar 4.1 Pedesaan Eropa Kuno.....	20
Gambar 4.2 Naskah Script.....	21
Gambar 4.3 StoryBoard.....	21
Gambar 4.4 Animatic.....	22
Gambar 4.5 Naya.....	22
Gambar 4.6 Peri.....	23
Gambar 4.7 Default Maya.....	24
Gambar 4.8 File Menu.....	25
Gambar 4.9 Set Project.....	25
Gambar 4.10 Karakter 3D.....	26
Gambar 4.11 Instalasi Advanced rig.....	26
Gambar 4.12 Step 1 Advanced rig.....	27
Gambar 4.13 Step 2 Advanced rig.....	27
Gambar 4.14 Step 3 Advanced rig.....	28
Gambar 4.15 Step 4 Advanced rig.....	28
Gambar 4.16 Step 5 Selesai.....	28