

**LAPORAN TUGAS AKHIR
“EMBROIDERIST”**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun oleh
NETRA PRANA DIBYA
NIM: 18710108**

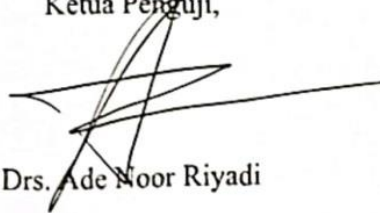
**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : EMBROIDERIST
Penulis : Netra Prana Dibya
NIM : 18710108
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, 12 Juli 2022.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Drs. Ade Noor Riyadi

Anggota 1



Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I
NIDN. 0007058008

Anggota 2



Nur Rahmasyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Deddy Stevany Toping, Dipl.Ing
NIP 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : EMBROIDERIST
Penulis : Netra Prana Dibya
NIM : 18710108
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Kamis, 7 Juli 2022

Pembimbing I



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom
NIDN/NUP/NIDK. 0903450007

Pembimbing II



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds
NIP. 198801172018032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Netra Prana Dibya

NIM : 18710108

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: EMBROIDERIST adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

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, 7 Juli 2022 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)

Yang menyatakan,



Netra Prana Dibya
NIM: 18710108

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Netra Prana Dibya
NIM : 18710102
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: EMBROIDERIST 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 saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 7 Juli 2022 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a red and white 10,000 Indonesian Rupiah meter stamp. The stamp includes the text 'SEKILAS MUDA RIUPAH', '10000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '12167AJX977640788'.

Netra Prana Dibya
NIM: 18710108

ABSTRACT

Judul Tugas Akhir : EMBROIDERST
Penulis : Netra Prana Dibya
Pembimbing I : Antonius Edi Widiargo, S.T ,M.I.Kom
Pembimbing II : Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.

We are adventurers who are ready to hit obstacles, but it's not just an ordinary adventure, we also have to know the ethics where the earth is stepped on, so we jump in this work. Our strengths in making this film with less horror add to the emotions and shortcomings in the animated film "Embroiderist". We want to show an entertaining short animated film with a Horror theme and have an interesting animated short film storyline with unique characters. In making the animated film "Embroiderist", the author uses Autodesk Maya 2020 software, Adobe After Effects, and several other supporting software. Writing a, 3D Modelling , Rigging, and 3D Animating. The author hopes that this Final Project of the animated short film " Embroiderist" can provide insight into the value of Ethics in everyday life, produce animated short films that can entertain with useful messages, and produce animated works with good storyline, process, and good quality.

Keyword : Horror, Advanture, Compositing

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : EMBROIDERST
Penulis : Netra Prana Dibya
Pembimbing I : Antonius Edi Widiargo, S.T ,M.I.Kom
Pembimbing II : Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.

Kita adalah seorang petualang yang siap menerjang rintangan, tapi bukan hanya petualang biasa, kita juga harus mengenal etika dimana bumi dipijak, maka dari itu kita karya ini terlahir. Terlebih itu kita membuat film ini dengan adanya unsur Horor menambah emosi dan ketegangan dalam Film animasi “Embroiderist”. Kita ingin menampilkan film pendek animasi yang dapat menghibur dengan tema Horor dan memiliki alur cerita film pendek animasi yang menarik dengan karakter yang unik. Dalam pembuatan film animasi “Embroiderist”, penulis menggunakan software Autodesk Maya 2020, Adobe After Effect, dan beberapa software pendukung lainnya. Penulis bertugas sebagai 3D Modelling, Rigging, dan 3D Animating. Penulis berharap karya Tugas Akhir film pendek animasi “Embroiderist” ini dapat memberikan wawasan tentang nilai Etika di kehidupan sehari-hari, menghasilkan film pendek animasi yang dapat menghibur dengan pesan yang bermanfaat, dan menghasilkan karya animasi dengan alur cerita, proses, dan kualitas yang baik.

Kata Kunci: Horor, Petualangan, Compsiting

PRAKATA

Puji dan syukur kehadiran Tuhan yang maha Esa karena telah melimpahkan berkatnya sehingga Laporan Karya Tulis Tugas Akhir tentang Film Animasi 3D berjudul “Embroiderist” ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Dalam Laporan Karya Tulis Tugas Akhir ini penulis menjabarkan segala kegiatan dan aktivitas penulis selama pengerjaan karya Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam pengerjaannya, Karya Tulis Tugas Akhir ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu serta mendukung penulis. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Benget Simamora, M.M., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano Tobing, Dipl.Ing, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif;
4. Rina Watye, M.Ds. selaku Kepala Program Studi Politeknik Negeri Media Kreatif;
5. Antonius Edi Widiargo, S.T, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Teknis Tugas Akhir yang telah membimbing penulis menyelesaikan tugas akhir;
6. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir yang telah membimbing penulis menyelesaikan tugas akhir;
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif;
8. Keluarga yang telah memberikan memberikan bantuan baik material, finansial maupun spiritual;

9. Teman-teman Animasi yang telah mendukung dan memberikan semangat selama pengerjaan tugas akhir.

Penulis menyadari laporan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun guna menunjang pembuatan laporan ini. Akhirnya atas segala kekurangan yang terdapat pada laporan ini penulis mengucapkan mohon maaf. Semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta , 7 Juli 2022



Netra Prana Dibya
NIM : 18710108

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Animasi.....	5
2.2 12 Prinsip Animasi.....	6
2.3 <i>3D Modelling</i>	14
2.4 <i>Rigging</i>	15

2.5 <i>3D Animating</i>	16
2.6 <i>Embroiderist</i>	17
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	18
3.1 Data/Objek Penulisan.....	18
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.3 Ruang Lingkup.....	19
3.4 Langkah Kerja.....	26
BAB IV PEMBAHASAN.....	29
4.1 Manajemen <i>File</i>	29
4.2 <i>3D Modelling</i>	30
4.3 <i>Rigging</i>	33
4.4 <i>Animating</i>	35
BAB V PENUTUP.....	37
5.1 Simpulan.....	37
5.2 Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Squash & Stretch</i>	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Anticipation</i>	7
Gambar 2.3 Contoh <i>Staging</i>	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Straight ahead action & Pose to pose</i>	8
Gambar 2.5 Contoh <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	9
Gambar 2.6 Contoh <i>Slow in & Slow out</i>	10
Gambar 2.7 Contoh <i>Arc</i>	10
Gambar 2.8 Contoh <i>Secondary Action</i>	11
Gambar 2.9 Contoh <i>Timing & Spacing</i>	11
Gambar 2.10 Contoh <i>Exaggeration</i>	12
Gambar 2.11 Contoh <i>Solid Drawing</i>	13
Gambar 2.12 Contoh <i>Appeal</i>	13
Gambar 2.13 <i>3D Modelling</i>	14
Gambar 2.14 <i>3D Rigging</i>	15
Gambar 2.15 <i>3D Animating</i>	16
Gambar 3.1 Karakter Saka.....	22
Gambar 3.2 Karakter Jeki	23
Gambar 3.3 Karakter Gadis penyulam	23
Gambar 3.10 Rumah gadis penyulam.....	24
Gambar 3.11 Hutan	25
Gambar 3.12 Danau.....	25

Gambar 3.13 Script.....	25
Gambar 3.14 Storyboard	26
Gambar 4.1 Manajemen <i>file</i>	29
Gambar 4.2 Tampilan awal Autodesk Maya 2020.....	30
Gambar 4.3 Set Window Project	31
Gambar 4.4 Set Window Project	31
Gambar 4.5 <i>Basic Shape</i>	32
Gambar 4.6 3D Model.....	32
Gambar 4.7 <i>3D Model Dengan Texture</i>	33
Gambar 4.8 Pemasangan Armature	33
Gambar 4.9 Proses <i>Skinning</i>	34
Gambar 4.10 <i>Pembuatan</i> Controller.....	34
Gambar 4.11 <i>Pembuatan Pose to Pose</i>	35
Gambar 4.12 <i>Pembuatan Keyframe</i>	36