

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“LUST”

(SCRIPT WRITING, CHARACTER RIGGING, 3D ANIMATING)



Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun

Guna Menengkapi Salah Satu Syarat Kelulusan

Untuk Mendapatkan Gelar Ahli Madya Diploma III

Politeknik Negeri Media Kreatif

Disusun oleh :

KEVIN YUDHATAMA

NIM : 17710041

JURUSAN DESAIN GRAFIS

PROGRAM STUDI ANIMASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2020

HALAMAN ORIGINALITAS

Dengan ini, saya:

Nama : Kevin Yudhatama

NIM : 17710041

Jurusan / Prodi : Desain Grafis Konsentrasi Animasi

Menyatakan bahwa karya Tugas Akhir ini, mulai dari cerita, naskah, penentuan latar tempat, dan penokohan karakter, adalah hasil dari penelitian yang telah dilakukan sendiri oleh penulis, dan tim penulis. Apabila penulis memiliki referensi tertentu dalam pembuatan cerita ini, penulis akan menuliskan sumbernya dengan jelas.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Penulis siap bertanggung jawab apabila pernyataan yang ditulis diatas dinyatakan tidak benar.

Jakarta, 30 Juli 2020

Yang Membuat Pernyataan

Penulis

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

LUST

Oleh:

Kevin Yudhatama

DISETUJUI DAN DISIDANGKAN OLEH:

Pembimbing I:

Pembimbing II:

Antonius Edi Widiargo,

S.T., M.I. Kom

NIDN. 0000000146

Dr. Tipri Rose Kartika,

S.E., M.M

NIP. 197606112009122002

MENGETAHUI:

Koordinator Program Studi Animasi

Ti Fajar Yurmama S., M.T.I

NIP. 1980111220101220

Jakarta, 30 Juli 2020

DISAHKAN OLEH:

Koordinator Program Studi Animasi

Hafid Setyo Hadi, M.T

NIP. 198305892014041001

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan sidang penguji Tugas Akhir
Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada tanggal 13
Agustus 2020, dan telah dinyatakan:

LULUS

Tim Penguji:

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I NIP. 197711132010121001	Ketua Penguji	
Friansyah Gemawang, S.ST.	Penguji Anggota	
Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I. Kom NIDN. 00000000146	Moderator	

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“LUST”

(SCRIPT WRITING, CHARACTER RIGGING, 3D ANIMATING)

Kevin Yudhatama

Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi

Politeknik Negeri Media Kreatif

ABSTRAK

Pada dasarnya, setiap manusia pasti memiliki sifat buruk dalam dirinya, dan sifat buruk itulah yang melahirkan dosa. Dosa menyebabkan rusaknya pembentukan karakter manusia itu sendiri, tidak hanya berdampak pada diri sendiri, begitu juga pada orang lain dan lingkungannya. Hanya diri sendiri lah yang bisa mengendalikan sifat buruk nya. Mengangkat tema tentang hawa nafsu dan dosa manusia, film animasi *Lust* ini ingin memberikan sebuah hiburan dengan pesan yang terkandung tentang pentingnya pengendalian diri agar tidak dibutakan oleh kemauman dan perbuatan yang sebenarnya salah.

Dalam pembuatan film animasi “*Lust*” penulis menggunakan *software* utama yaitu *Autodesk Maya 2017* dan *software* pendukung lainnya. Berbagai teknis yang penulis kerjakan berupa *script writing*, *character rigging*, *3D animating*. Harapan penulis untuk karya ini, dapat menjadi pembelajaran bagi penulis dan semua orang khususnya pemuda dan remaja *millenial*, betapa pentingnya mengendalikan diri sendiri terhadap hawa nafsu dan sifat buruk manusia lainnya.

Kata kunci: Hawa Nafsu, Dosa, Animasi Horror

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan yang maha Esa karena telah melimpahkan berkatnya sehingga Laporan Karya Tulis Tugas Akhir tentang Film Animasi 3D berjudul “Lust” 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. Orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan bantuan terbaiknya;
2. Hafid Setyo Hadi, MT selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif;
3. Tri Fajar Yurmama, S.S. Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi;
4. Para dosen Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan ilmunya;
5. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I. Kom. dan Bayu Saputra selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman tentang animasi 3D selama perkuliahan;
6. Tim pengerjaan tugas akhir “Lust” yang telah bersama dengan penuh perjuangan menyelesaikan tugas akhir ini;
7. Teman-teman Program Studi Animasi yang selalu ada untuk membantu dan menginspirasi dalam berkarya lebih baik lagi.

Penulis menyadari akan kekurangan dalam penulisan Laporan Karya Tulis Tugas Akhir ini yang mungkin tidak disadari dalam penulisannya. Maka dari itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat berguna demi memperbaiki kekurangan tersebut.

Semoga Laporan Karya Tulis Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Terima kasih.

Jakarta, 30 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN ORIGINALITAS.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan	4
1.6 Manfaat	4
1.7 Metode Pengumpulan Data	5
1.8 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Animasi	7
2.2. <i>Rigging</i>	20
2.3. Dampak Dosa dan Sifat Buruk Dalam Kehidupan Manusia.....	21
BAB III PERANCANGAN KARYA	23
3.1. Konsep Perancangan	23
3.2. Konsep Umum.....	23
3.3. Konsep Teknis	37

BAB IV TAHAP PEMBUATAN KARYA.....	40
4.1. Manajemen <i>File</i>	40
4.2. Proses <i>Rigging</i>	41
4.3. Proses <i>3D Animation</i>	49
BAB V PENUTUP.....	54
5.1. Simpulan.....	54
5.2. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
GLOSARIUM.....	57
LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh <i>Staging</i>	9
Gambar 2.2	Contoh <i>Straight Ahead action and Pose to Pose</i>	10
Gambar 2.3	Contoh <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	10
Gambar 2.4	Contoh <i>Slow in and Slow Out</i>	11
Gambar 2.5	Contoh <i>Arc</i>	12
Gambar 2.6	Contoh <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2.7	Contoh <i>Timing</i>	13
Gambar 2.8	Contoh <i>Appeal</i>	13
Gambar 2.9	Contoh <i>Character 3D Mery</i>	14
Gambar 2.10	Contoh <i>Environment 3D</i>	14
Gambar 2.11	<i>Pipeline</i> Produksi Animasi 3D	16
Gambar 3.1	Penggalan Script <i>Lust</i>	25
Gambar 3.2	Nanda.....	26
Gambar 3.3	Referensi Karakter Nanda	27
Gambar 3.4	Karin.....	27
Gambar 3.5	Referensi Karin.....	28
Gambar 3.6	Wira	29
Gambar 3.7	Referensi Karakter Wira.....	30
Gambar 3.8	Desain Karakter <i>The Lust</i>	30
Gambar 3.9	Desain <i>Normal Mode The Lust</i>	31

Gambar 3.10	Referensi Karakter <i>The Lust</i>	31
Gambar 3.11	Terrain Hutan.....	32
Gambar 3.12	Jalan Setapak Hutan	32
Gambar 3.13	Terowongan.....	33
Gambar 3.14	Desa <i>Establish</i>	33
Gambar 3.15	Depan Restoran	34
Gambar 3.16	Desain Depan Restoran	34
Gambar 3.17	Logo LUST.....	35
Gambar 3.18	Interior	35
Gambar 3.19	<i>Layout Interior</i>	36
Gambar 3.10	Penggalan <i>Storyboard Lust</i>	37
Gambar 4.1	File Manajemen	40
Gambar 4.2	Model clean dan berpose T.....	41
Gambar 4.3	<i>Tools Advanced Skeleton</i>	41
Gambar 4.4	<i>Reference Editor</i>	42
Gambar 4.5	<i>Import Joint</i>	42
Gambar 4.6	<i>Joint</i>	43
Gambar 4.7	<i>Advanced Skeleton</i>	44
Gambar 4.8	<i>Skin Cage</i>	44
Gambar 4.9	<i>Copy Weights</i>	45
Gambar 4.10	<i>Paint Skin Weights Tool</i>	45
Gambar 4.11	<i>Create Face FitSkeleton Node</i>	46

Gambar 4.12	<i>Fit</i>	47
Gambar 4.13	Proses <i>Build</i>	48
Gambar 4.14	Wajah Karakter dengan <i>Control</i>	48
Gambar 4.15	<i>Optimize & Publish</i>	49
Gambar 4.16	<i>Menu Animation Preference</i>	49
Gambar 4.17	Preferensi Animasi	50
Gambar 4.18	<i>Reference Editor</i>	51
Gambar 4.19	<i>Pose to Pose</i>	52
Gambar 4.20	<i>Graph Editor</i>	52
Gambar 4.21	Peletakan <i>Lightning</i>	53
Gambar 4.22	Penamaan <i>File</i>	53