

LAPORAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“MEMORIES”

**(*SCRIPT WRITING, ART CONCEPT, STORYBOARD,
ANIMATIC STORYBOARD, RIGGING, 3D ANIMATING*)**



Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun

Guna Melengkapi Salah Satu Syarat Kelulusan

Untuk Mendapatkan Gelar Ahli Madya Diploma III

Politeknik Negeri Media Kreatif

Disusun oleh :

IQBAL AL RAIS PRIHATONO

NIM : 17710038

JURUSAN DESAIN GRAFIS

PROGRAM STUDI ANIMASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2020

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan sidang penguji tugas akhir
Jurusan desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 3 Agustus
2020, dan telah dinyatakan :

LULUS

Tim Penguji :

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
	Penguji Ketua	
	Penguji anggota	
	Moderator	

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

MEMORIES

Oleh :

Iqbal Al Rais Prihatono

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing I :

Pembimbing II :

Drs. Noor Nuryadhi

Nur Rahmasyah S.Kom, M.kom

MENGETAHUI :

Koordinator Program Studi Animasi

Tri Fajar Yurmama S., M.T.I.

NIP. 1980111220101220

Jakarta 3 Agustus 2020

DISAHKAN OLEH :

KETUA JURUSAN DESAIN GRAFIS

Hafid Setyo Hadi, M.T.,

NIP. 198305892014041001

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“MEMORIES”

***(DEVELOPMENT STORY, ART CONCEPT, STORYBOARD, ANIMATIC
STORYBOARD, RIGGING, 3D ANIMATING)***

Iqbal Al Rais Prihatono

Program Studi Desain Konsentrasi Animasi Politeknik

Negeri Media Kreatif

ABSTRAK

Sebuah barang merupakan hal penting yang kadang diremehkan bahkan dilupakan oleh beberapa orang. Hal ini akan berdampak pada sifat menghargai suatu barang. Mengangkat tema tentang barang kesayangan, Film *MEMORIES* ini ingin memberikan sebuah hiburan sarat dengan nilai edukasi tentang pentingnya menghargai suatu barang dan menjaganya dengan baik.

Dalam pembuatan film animasi “*MEMORIES*” tim menggunakan *software* utama yaitu *Autodesk Maya 2018* dan *software* pendukung lainnya. Berbagai teknis yang penulis kerjakan seperti *development story*, *environment modeling*, *rigging*, *character*, *rendering*, dan *editing*. Harapan penulis dan tim kedepan adalah agar karya inidapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk menggunakan waktu lebih baik dan bekerja keras dalam melakukan apapun. Kata kunci : Benda, Kamera, Animasi 3D.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir tepat pada waktunya. Dalam Karya Tulis Tugas Akhir ini, penulis menuangkan segala kegiatan dan aktivitas penulis selama mengerjakan karya Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Serta penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak atas bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini.

1. Keluarga penulis, khususnya ayah, ibu, dan saudara kandung penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
2. Dr. Purnomo Ananto M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Hafid Setyo Hadi, M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Tri Fajar Yurnama S, S.Kom., MT selaku Koordinator Bidang Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
5. Drs. Noor Riyadhi selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang dengan seluruh dedikasi kepada mahasiswa bimbingannya membantu memberikan saran serta alternatif penyelesaian masalah selama proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
6. Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom, selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan membimbing penulis menyelesaikan Karya Penulisan Tugas Akhir.

7. R.AE Widiargo S.T., MIKom selaku dosen 3D animasi yang telah mengajarkan memberikan banyak ilmu tentang animasi sehingga dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Seluruh Karyawan dan Staf Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan kenyamanan selama berada di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta untuk menyelesaikan Studi Diploma III.
10. M. Daffa Farhan dan M. Ariq Ramadhan selaku rekan satu tim penulis yang senantiasa selalu bekerja sama dengan baik selama pembuatan karya Tugas Akhir.
11. Teman-teman Prodi Animasi Angkatan 7 yang selalau memberi dukungan dan saran.

Penulis menyadari tingkat dan kemampuan pikiran serta pengetahuan yang ada masih sangat jauh dari sempurna. Sehingga baik dari bentuk maupun isinya banyak kekurangan yang tidak disadari ada pada laporan ini. Maka dari itu penulis selaku penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan kemajuan untuk hasil yang lebih baik dimasa yang akan datang.

Demikian, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Jakarta, Agustus 2020

Penulis,

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR ORIGINALITAS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan	5
1.6 Manfaat Penulisan	6
1.7 Metode Pengumpulan Data	6
1.8 Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Animasi	9
2.2 Cerita	13
2.3 Naskah	17
2.4 Desain Karakter dan Membangun Lokasi.....	20
2.5 <i>Storyboard</i>	22
2.6 <i>Animatic Storyboard</i>	23
2.7 Animasi 3D	23
2.8 <i>Rigging</i>	33
2.9 Barang	35
2.10 Kamera	36

BAB III PERANCANGAN KARYA

3.1 Konsep Perancangan	40
3.2 Konsep Umum	40
3.3 Konsep Teknis	51

BAB IV PENJELASAN KARYA

4.1 Manajemen <i>File</i>	55
4.2 Proses <i>Rigging</i>	55
4.3 Proses <i>3D Animation</i>	58

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 64

5.2 Saran 64

DAFTAR PUSTAKA 66

GLOSARIUM 79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Naskah film	17
Gambar 2. Alur Proses Bisnis Produksi Film Animasi 3D.....	24
Gambar 2.3 Contoh Contoh 12 Prinsip Animasi.....	25
Gambar 2.4 Contoh <i>Squash and Strecth</i>	26
Gambar 2.5 Contoh <i>Anticipation</i>	26
Gambar 2.6 Contoh <i>Staging</i>	27
Gambar 2.7 Contoh <i>Stright ahead action and pose to pose</i>	27
Gambar 2.8 Contoh <i>Follow through and overlapping action</i>	28
Gambar 2.9 Contoh <i>Slow in and slow out</i>	29
Gambar 2.10 Contoh <i>Arc</i>	29
Gambar 2.11 Contoh <i>Secondary Action</i>	30
Gambar 2.12 Contoh <i>Timing</i>	30
Gambar 2.13 Contoh <i>Exaggeration</i>	31
Gambar 2.14 Contoh <i>Solid Drawing</i>	31
Gambar 2.15 Contoh <i>Appeal</i>	32
Gambar 3.1 Karakter Desain Kim	41
Gambar 3.2 karakter yang di jandikan referensi karakter Kim	42
Gambar 3.3 Karakter Desain Ibu Kim	43
Gambar 3.4 Karakter yang dijadikan referensi karakter Ibu Kim.	44
Gambar 3.5 Karakter Desain Cam	45
Gambar 3.6 Karakter yang dijadikan referensi karakter <i>Cam</i>	46

Gambar 3.7 Kamar lama Kim	46
Gambar 3.8 Kamar lama Kim	47
Gambar 3.9 Rumah Kim	48
Gambar 3.10 Interior rumah Kim	48
Gambar 3.11 Tangga rumah Kim	49
Gambar 3.12 <i>Rumah Andy Toys Story (1995)</i>	49
Gambar 3.13 <i>Storyboard MEMORIES</i>	50
Gambar 3.14 Tahapan animasi mulai dari <i>Blocking</i> sampai <i>Polish</i>	53
Gambar 4.1 Bentuk Manajemen File Keseluruhan	55
Gambar 4.2 <i>Tampilan menu Advance Skeleton</i>	56
Gambar 4.3 <i>Rig on progress</i> di <i>Autodesk Maya 2018</i>	57
Gambar 4.4 <i>Work on progress</i> di <i>Autodesk MAYA 2018</i>	57
Gambar 4.5 <i>Tampilan Kim yang sudah di Rigging dengan Advance Skeleton</i>	58
Gambar 4.6 Bentuk Manajemen File khusus <i>Animating_Phase</i>	58
Gambar 4.7 Menu <i>Animation Preference</i> di <i>Time Slider</i>	58
Gambar 4.8 Preferensi Animasi di <i>Animating Phase</i>	60
Gambar 4.9 Preferensi Animasi di <i>Animating Phase</i>	60
Gambar 4.10 <i>Tampilan Animation Workspaces</i>	61
Gambar 4.11 <i>Tampilan SHOT_CAM</i>	62
Gambar 4.12 Mengunci <i>SHOT_CAM</i>	62
Gambar 4.13 <i>Metode Pose to Pose yang penulis gunakan untuk menganimasikan Kim</i>	63
Gambar 4.14 <i>Proses Animating</i>	64

Gambar 4.15 <i>Icon Auto Key</i>	64
Gambar 4.16 Penamaan <i>scene maya file</i> pada <i>project 'MEMORIES'</i>	64