

**LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR**  
**FILM PENDEK ANIMASI 3D**  
**“LUST”**  
**(2D DESIGN CHARACTER, STORYBOARD ARTIST, 3D TEXTURE**  
**ARTIST)**



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 :  
**VERONICA JOSEPHINE PURBA**  
**NIM : 17710061**

**JURUSAN DESAIN GRAFIS**  
**PROGRAM STUDI ANIMASI**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2020**

## **HALAMAN ORIGINALITAS**

Dengan ini, saya :

Nama : Veronica Josephine Purba

NIM : 17710061

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, Agustus 2020

Yang Membuat Pernyataan

Penulis

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR**

**LUST**

Oleh :

**Veronica Josephine Purba**

DISETUJUI DAN DISAHKAN 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

**Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.**  
NIP. 198011122010122003

Jakarta, Agustus 2020

DISAHKAN OLEH :

KETUA JURUSAN DESAIN GRAFIS

**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 pada tanggal 13 Agustus 2020, dan telah dinyatakan :

Tim Penguji :

| <b>Nama Penguji</b>                                        | <b>Jabatan</b>  | <b>Tanda Tangan</b> |
|------------------------------------------------------------|-----------------|---------------------|
| Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I<br>NIP. 197711132010121001 | Penguji Ketua   |                     |
| Friansyah Gemawang, S. ST                                  | Penguji anggota |                     |
| Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.<br>NIDN. 0000000146  | Moderator       |                     |

## **FILM PENDEK ANIMASI 3D**

### ***“LUST”***

***(2D DESIGN CHARACTER, STORYBOARD ARTIST, 3D TEXTURE  
ARTIST)***

Veronica Josephine Purba  
Program Studi Desain 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 kemauan dan perbuatan yang sebenarnya salah.

Dalam pembuatan film animasi “*Lust*” tim menggunakan *software* utama yaitu *Autodesk Maya 2017*. Berbagai teknis yang penulis kerjakan seperti *2D Design Character, Storyboard, dan Texturing*. Harapan penulis dan tim kedepan adalah agar karya ini dapat menjadi pembelajaran untuk 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 serta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. 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. Antonius Edi Widiargo, S.T.,M.I.Kom, selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir dan dosen 3D Animasi yang dengan seluruh dedikasi kepada mahasiswa bimbingannya membantu memberikan saran serta alternatif penyelesaian masalah selama proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
6. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M, selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan membimbing penulis menyelesaikan Karya Penulisan Tugas Akhir.
7. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.

8. 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.
9. Rekan satu tim penulis (√S Team) Rahel Yolanda dan Kevin Yudhatama, yang senantiasa selalu bekerja sama dengan baik selama pembuatan karya Tugas Akhir.
10. Teman-teman Prodi Animasi 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

|                                                               |             |
|---------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>LEMBAR ORIGINALITAS.....</b>                               | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>                               | <b>iii</b>  |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>                                 | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                           | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                    | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                       | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                     | <b>x</b>    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                                      |             |
| 1.1 Latar Belakang.....                                       | 1           |
| 1.2 Identifikasi Masalah.....                                 | 3           |
| 1.3 Batasan Masalah .....                                     | 4           |
| 1.4 Rumusan Masalah.....                                      | 4           |
| 1.5 Tujuan .....                                              | 4           |
| 1.6 Manfaat .....                                             | 5           |
| 1.7 Metode Pengumpulan Data .....                             | 5           |
| 1.8 Sistematika Penulisan .....                               | 6           |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>                                  |             |
| 2.1 Animasi .....                                             | 7           |
| 2.2 Pengertian <i>Texturing</i> .....                         | 16          |
| 2.3 Dampak Dosa dan Sifat Buruk Dalam Kehidupan Manusia ..... | 17          |
| <b>BAB III PERANCANGAN KARYA</b>                              |             |
| 3.1 Konsep Perancangan .....                                  | 18          |
| 3.2 Konsep Umum .....                                         | 18          |
| 3.3 Konsep Teknis .....                                       | 32          |
| <b>BAB IV TAHAP PEMBUATAN KARYA</b>                           |             |
| 4.1 Manajemen <i>File</i> .....                               | 33          |
| 4.2 Proses <i>2D Design Character</i> .....                   | 34          |

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| 4.3 Proses <i>Storyboard</i> ..... | 36        |
| 4.4 Proses <i>Texturing</i> .....  | 41        |
| <b>BAB V PENUTUP</b>               |           |
| 5.1 Simpulan .....                 | 48        |
| 5.2 Saran .....                    | 48        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>        | <b>49</b> |
| <b>GLOSARIUM .....</b>             | <b>51</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>              | <b>52</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Contoh <i>Solid Drawing</i> .....                          | 9  |
| Gambar 2.2 Contoh <i>Anticipation</i> .....                           | 10 |
| Gambar 2.3 Contoh <i>Staging</i> .....                                | 10 |
| Gambar 2.4 Contoh <i>Straight Ahead action and Pose to Pose</i> ..... | 11 |
| Gambar 2.5 Contoh <i>Follow trough and Overlapping Action</i> .....   | 12 |
| Gambar 2.6 Contoh <i>Slow in and Slow Out</i> .....                   | 12 |
| Gambar 2.7 Contoh <i>Arc</i> .....                                    | 13 |
| Gambar 2.8 Contoh <i>Secondary Action</i> .....                       | 13 |
| Gambar 2.9 Contoh <i>Timing</i> .....                                 | 14 |
| Gambar 2.10 Contoh <i>Appeal</i> .....                                | 14 |
| Gambar 2.12 Contoh <i>Environment 3D</i> .....                        | 15 |
| Gambar 3.1 <i>Script</i> / Naskah .....                               | 20 |
| Gambar 3.2 Karakter Desain Nanda .....                                | 21 |
| Gambar 3.3 Referensi karakter Nanda.....                              | 22 |
| Gambar 3.4 Karakter Desain Karin .....                                | 22 |
| Gambar 3.5 Referensi Karin.....                                       | 23 |
| Gambar 3.6 Karakter Wira. ....                                        | 24 |
| Gambar 3.7 Referensi Karakter Wira .....                              | 25 |
| Gambar 3.8 Desain Karakter <i>The Lust</i> .....                      | 25 |
| Gambar 3.9 Desain <i>Normal Mode The Lust</i> .....                   | 26 |
| Gambar 3.10 Referensi Karakter <i>The Lust</i> .....                  | 27 |
| Gambar 3.11 <i>Terrain</i> Hutan .....                                | 28 |
| Gambar 3.12 Jalan Setapak Hutan.....                                  | 28 |
| Gambar 3.13 Terowongan.....                                           | 29 |
| Gambar 3.14 Desa <i>Establish</i> .....                               | 29 |
| Gambar 3.15 Restoran.....                                             | 30 |
| Gambar 3.16 Denah Restoran <i>Internal</i> .....                      | 30 |
| Gambar 3.17 Restoran <i>Internal</i> .....                            | 31 |

|                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.18 <i>Storyboard Lust</i> .....                               | 31 |
| Gambar 4.1 Bentuk Manajemen <i>File</i> Keseluruhan .....              | 33 |
| Gambar 4.2 Kumpulan Referensi .....                                    | 34 |
| Gambar 4.3 Kumpulan <i>sketch digital</i> karakter.....                | 34 |
| Gambar 4.4 mewarnai karakter di <i>Clip Studio Paint</i> .....         | 35 |
| Gambar 4.5 <i>final design characters 'Lust'</i> .....                 | 35 |
| Gambar 4.6 <i>Character sheets</i> .....                               | 36 |
| Gambar 4.7 Bentuk Manajemen <i>File</i> khusus <i>Storyboard</i> ..... | 37 |
| Gambar 4.8 Menu <i>New</i> .....                                       | 38 |
| Gambar 4.9 <i>Canvas</i> baru.....                                     | 38 |
| Gambar 4.10 Proses menggambar <i>Storyboard</i> .....                  | 39 |
| Gambar 4.11 Tampilan <i>layout pages storyboard</i> .....              | 39 |
| Gambar 4.12 <i>Save .csp file</i> .....                                | 40 |
| Gambar 4.13 <i>Export .jpeg file</i> .....                             | 40 |
| Gambar 4.14 3D Model karakter “Karin” .....                            | 41 |
| Gambar 4.15 <i>UV Planar</i> .....                                     | 42 |
| Gambar 4.16 <i>UV Planar setting</i> .....                             | 42 |
| Gambar 4.17 <i>Cutting UV</i> .....                                    | 43 |
| Gambar 4.18 <i>UV Mapping Karin</i> .....                              | 43 |
| Gambar 4.19 Proses memberi warna dasar pada kulit .....                | 44 |
| Gambar 4.20 <i>Export texture</i> karakter.....                        | 45 |
| Gambar 4.21 <i>Texture final Karin</i> .....                           | 45 |
| Gambar 4.22 <i>Texture final Karin</i> .....                           | 46 |
| Gambar 4.23 <i>Texture final Nanda</i> .....                           | 46 |
| Gambar 4.24 <i>Texture final Wira</i> .....                            | 47 |