

LAPORAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D
“LUST”
(3D MODELLING, 3D ANIMATING, EDITING)

Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun
Guna Melengkapi Salah Satu Syarat Kelulusan
Untuk Mendapat Gelar Ahli Madya Diploma III
Program Studi Animasi



Disusun oleh :
RAHEL YOLANDA RANDE
NIM : 17710047

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

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“LUST”

Oleh :

Rahel Yolanda Rande

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. 1976061120092002

MENGETAHUI :

Koordinator Program Studi Animasi

Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

Jakarta, 18 Agustus 2020

DISAHKAN OLEH :

Ketua Jurusan Desain Grafis

Hafid Setyo Hadi, M.T.

NIP. 198305292014041001

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 :**

LULUS

Tim Penguji :

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
<u>Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I</u> NIP. 197711132010121001	Ketua Penguji	
Friansyah Gemawang S. ST	Penguji Anggota	
<u>Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.kom</u> NIDN. 0000000146	Pembimbing (Moderator)	

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“LUST”

(3D MODELLING, 3D ANIMATING, EDITING)

Rahel Yolanda Rande

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*” penulis menggunakan *software* utama yaitu *Autodesk Maya 2017* dan *software* pendukung lainnya. Dalam teknis *modeling, environment, animating, dan compositing*. 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 YME. 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.

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Keluarga penulis yang telah memberi dukungan dan semangat kepada penulis selama penulis mengerjakan karya Tugas Akhir.
2. Bapak Purnomo Ananto M.M. Dr. selaku Direktur Politeknik Negeri Media
3. Bapak Hafid Setyo Hadi, M.T. selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Ibu Tri Fajar Yurnama S, S. Kom, MT. selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Bapak Antonius Edi Widiargo S.T., M.I.Kom selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang telah membantu penulis secara pengerjaan serta memberikan dukungan moral selama penulis mengerjakan karya Tugas Akhir.
6. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika S.E., M.M. selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir yang telah membimbing penulis selama penulisan Karya Tugas Akhir ini.
7. Bapak Bayu Saputra selaku dosen animasi 3D yang telah membagi ilmu dan pengalamannya selama masa perkuliahan.

8. Veronica Josephine P serta Kevin Yudhatama selaku teman satu tim penulis yang telah bekerjasama dengan baik selama pembuatan karya Tugas Akhir.
9. Teman – teman Animasi yang telah mendukung dan menyemangati penulis selama membuat karya Tugas Akhir.

Penulis menyadari Karya Tugas Akhir yang dibuat ini tidaklah sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sehingga nantinya Karya Tugas Akhir ini menjadi lebih baik agar dapat memberikan kontribusi yang cukup berarti di kemudian hari.

Demikian, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Jakarta, Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	i
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x

BAB I PENDAHULUAN

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.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Animasi.....	7
2.2 <i>Editing</i>	19
2.3 Dampak Dosa dan Sifat Buruk Dalam Kehidupan Manusia.....	19

BAB III PERANCANGAN KARYA

3.1 Konsep Perancangan.....	24
3.2 Konsep Umum.....	24

3.3 Konsep Teknis.....	36
------------------------	----

BAB IV TAHAP PEMBUATAN KARYA

4.1 Manajemen <i>File</i>	40
4.2 Proses Pengerjaan <i>3D Modelling</i>	40
4.3 Proses Pengerjaan <i>3D Animating</i>	45
4.4 Proses Pengerjaan <i>Compositing</i>	48
4.5 Proses Pengerjaan <i>Editing</i>	49

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan.....	50
5.2 Saran.....	50

DAFTAR PUSTAKA.....	51
----------------------------	-----------

GLOSARIUM.....	53
-----------------------	-----------

LAMPIRAN.....	54
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Staging.....	9
Gambar 2.2 Contoh Straight Ahead action and Pose to Pose.....	10
Gambar 2.3 Contoh Follow trough and Overlapping Action.....	10
Gambar 2.4 Contoh Slow in and Slow Out.....	11
Gambar 2.5 Contoh Arc.....	11
Gambar 2.6 Contoh Secondary Action.....	12
Gambar 2.7 Contoh Timing.....	12
Gambar 2.8 Contoh Appeal.....	13
Gambar 2.9 Contoh Character 3D Mery.....	14
Gambar 2.10 Contoh Environment 3D.....	14
Gambar 2.11 Pipeline Produksi Animasi 3D.....	15
Gambar 3.1 Naskah Cerita.....	26
Gambar 3.2 Karakter Desain Nanda.....	26
Gambar 3.3 Referensi karakter Nanda.....	27
Gambar 3.4 Karakter Desain Karin.....	28
Gambar 3.5 Referensi Karin.....	29
Gambar 3.6 Karakter Wira.....	29
Gambar 3.7 Referensi Karakter Wira.....	30
Gambar 3.8 Desain Karakter The Lust.....	30
Gambar 3.9 Desain Normal Mode The Lust.....	31
Gambar 3.10 Referensi Karakter The Lust.....	32
Gambar 3.11 Terrain Hutan.....	32
Gambar 3.12 Jalan Setapak Hutan	33
Gambar 3.13 Terowongan.....	33
Gambar 3.14 Desa <i>Establish</i>	34
Gambar 3.15 Restoran.....	34
Gambar 3.16 Denah Restoran Internal.....	35

Gambar 3.17 Restoran Internal.....	35
Gambar 3.18 <i>Storyboard Lust</i>	36
Gambar 3.19 Contoh <i>triangle</i> , <i>N-Gons</i> dan <i>Quad Poly</i>	37
Gambar 3.20 Contoh Quad Poly pada metode Box Modelling.....	37
Gambar 3.21 Perbedaan <i>high polygon</i> (tengah) dan <i>subdivision</i> (kanan).....	38
Gambar 4.1 Bentuk Manajemen <i>File</i>	40
Gambar 4.2 Desain Karakter untuk modelling.....	41
Gambar 4.3 <i>Project Manager</i>	42
Gambar 4.4 <i>Image Plane Reference</i>	42
Gambar 4.5 <i>Box</i> permulaan <i>modelling</i>	43
Gambar 4.6 Kepala model Nanda.....	44
Gambar 4.7 <i>Full Modelling</i> Nanda.....	44
Gambar 4.8 Rambut, Mata, Gigi, Lidah, Alis dan Kacamata Nanda.....	45
Gambar 4.9 Proses <i>reference project</i>	46
Gambar 4.10 Penyesuaian <i>Preference</i> untuk proses <i>animate</i>	46
Gambar 4.11 <i>Keyframe</i> pada karakter Wira.....	47
Gambar 4.12 <i>Graph Editor</i> pada karakter Wira.....	47
Gambar 4.13 Letak <i>New Composition</i>	48
Gambar 4.14 File masuk ke dalam composition.....	48
Gambar 4.15 Hasil Pemberian efek.....	49
Gambar 4.16 Import file di Adobe Premiere.....	50
Gambar 4.17 Pemotongan gambar dan suara.....	50
Gambar 4.18 Export Settings.....	51