

LAPORAN TUGAS AKHIR

CONCEPT STORY, RIGGER, EDITOR DAN COMPOSITOR DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D YANG BERJUDUL “MERIDIANS”



Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun Guna Melengkapi
Salah Satu Syarat Kelulusan Untuk Mendapatkan
Gelar Ahli Madya Diploma III

Disusun Oleh:
Nabil Fadillah Adipraja
NIM: 17710014

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 13*) Agustus 2020, dan telah dinyatakan:

LULUS

Tim Penguji:

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Tri Fajar Yurmama S., M.T. I. NIP.198011122010122003	Penguji Ketua	
Ilham Khalid Setiawan ST.	Penguji Anggota	
Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom NIP. 198405092019031011	Pembimbing (Moderator)	

*) Diisi tanggal pelaksanaan Sidang Tugas Akhir

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

MERIDIANS

Oleh :

Nabil Fadillah Adipraja

Disetujui dan Disahkan Oleh :

Pembimbing I :



Drs. Noor Riyadhi

NIP.

Pembimbing II :

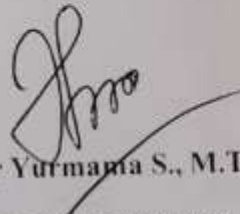


Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom.

NIP.198405092019031011

Mengetahui :

Koordinator Program Studi Animasi



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

NIP. 1980111220101220

Jakarta, 2020

Disahkan Oleh :

Ketua Jurusan Desain Grafis



Hafid Setyo Hadi, M.T.

NIP. 198305892014041001

LEMBAR ORIGINALITAS

Dengan ini, saya :

Nama : Nabil Fadillah Adipraja

NIM : 17710014

Jurusan / Prodi : Desain Grafis Konsentrasi Animasi

Menyatakan bahwa karya Tugas Akhir berjudul “MERIDIANS” 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

**CONCEPT STORY, RIGGER, EDITOR DAN COMPOSITOR DALAM
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D YANG BERJUDUL
“MERIDIANS”**

Nabil Fadillah Adipraja

Program Studi Design Konsentrasi Animasi

Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

ABSTRAK

Berkembangnya teknologi ada karena adanya tuntutan dalam pembuatan suatu hal. Animasi menjadi salah satu tuntutan teknologi yang terus berkembang, terutama di bidang animasi 3D. Film animasi bergenre keluarga merupakan film yang banyak digemari oleh semua kalangan. Pada film Meridians, penulis mengangkat tema vampir yang dimana vampir adalah makhluk legenda kebudayaan Eropa yang memiliki sifat kekal atau abadi. Film ini dibuat sebagai hiburan untuk penonton dengan pesan moral tentang pilihan hidup.

Dalam pembuatan film pendek animasi Meridians ini, penulis dan tim menggunakan software utama yaitu autodesk Maya 2018 dan software pendukung lainnya. Harapan penulis dan tim kedepan adalah agar karya ini dapat bermanfaat untuk orang banyak dan menjadi inspirasi dan motivasi untuk membuat karya animasi yang lebih baik lagi.

Kata kunci: vampir, animasi 3D, Rigging, 12 prinsip animasi

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir *“CONCEPT STORY, RIGGER, EDITOR DAN COMPOSITOR DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D YANG BERJUDUL “MERIDIANS”*.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma III (D3) Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Tugas Akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Purnomo Ananto, M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Hafid Setyo Hadi, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Ibu Tri Fajar Yurnama S, S.Kom., MT selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Bapak Noor Riyadhhi, selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir
5. Bapak Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom, selaku Pembimbing Materi Penulisan Laporan Praktik Industri.
6. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
7. 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.
8. Teman-teman Animasi yang telah mendukung dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, walaupun penulis telah berusaha semaksimal mungkin. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penulisan ini akan penulis terima dengan senang hati. Semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat.

Jakarta, 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. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Dan Manfaat	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	5

BAB II Landasan Teori

2.1. Animasi	6
2.2. Pengertian <i>3D Modelling</i>	11
2.3. Pengertian <i>Rigging</i>	14
2.4. Pengertian <i>Compositing</i>	14
2.5. <i>Pipeline</i> Produksi Animasi 3D	15
2.6. 12 Prinsip Animasi	29
2.7. Vampire	25

BAB III Konsep Penciptaan Karya

3.1 Deskripsi Karya.....	27
3.2 Rancangan <i>Pipeline</i>	27
3.3 Konsep Umum.....	29

3.4 Konsep Teknis	33
BAB IV Penjelasan Karya	
4.1 Manajemen File	36
4.2 Pembuatan Konsep Cerita	36
4.3 Rigging	37
4.4 Skinning	42
4.5 <i>Compositing</i> dan <i>Editing</i>	44
BAB V Penutup	
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Animasi 3D.....	10
Gambar 2.2 Contoh Organic Modelling.....	11
Gambar 2.3 Contoh Hard Surface Modelling	12
Gambar 2.4 Anatomy manusia.....	14
Image 2.5 Pipeline Pemuatan Animasi 3D	15
Gambar 2.6 Squash and Stretch	20
Gambar 2.7 Anticipation.....	20
Gambar 2.8 Staging.....	21
Gambar 2.9 Straight ahead action and pose to pose.....	21
Gambar 2.10 Follow through and overlapping	22
Gambar 2.11 Slow in and Slow Out	22
Gambar 2.12 Arc.....	23
Gambar 2.13 Secondary action	23
Gambar 2.14 Timing	24
Gambar 2.15 Exaggeration.....	24
Gambar 2.16 Solid Drawing	24
Gambar 2.17 Appeal	25
Gambar 3.1 Bagan Pra Produksi	27
Gambar 3.2 Bagan Produksi	28
Gambar 3.3 Bagan Pasca Produksi	28
Gambar 3.4 Script	31
Gambar 3.5 Desain Karakter Vlad	31
Gambar 3.6 Desain Karakter Bayi Lune	32
Gambar 3.7 Desain Karakter Lune.....	32
Gambar 3.8 Storyboard Scene 6 Meridians	33
Gambar 3.8 contoh rigging pada tangan	34
Gambar 4.1 tampilan manajemen file	36
Gambar 4.2 konsep cerita pembuatan film animasi	37
Gambar 4.3 proses rigging	37

Gambar 4.4 tools joint.....	38
Gambar 4.5 proses rigging badan	38
Gambar 4.6 proses rigging kaki	39
Gambar 4.7 proses rigging tangan	39
Gambar 4.8 proses rigging kepala.....	39
Gambar 4.9 proses rigging ik tangan	40
Gambar 4.10 proses rigging ik kaki	40
Gambar 4.11 proses rigging wajah	41
Gambar 4.12 proses pemasangan controler	41
Gambar 4.13 curves tool	42
Gambar 4.14 proses pemasangan controler	42
Gambar 4.15 proses penggabungan model dengan rig	43
Gambar 4.16 proses bind skin.....	43
Gambar 4.17 proses skinning.....	44
Gambar 4.18 pembuatan file project.....	44
Gambar 4.19 pengaturan file project.....	44
Gambar 4.20 proses editing & compositing.....	45
Gambar 4.21 rendering.....	45