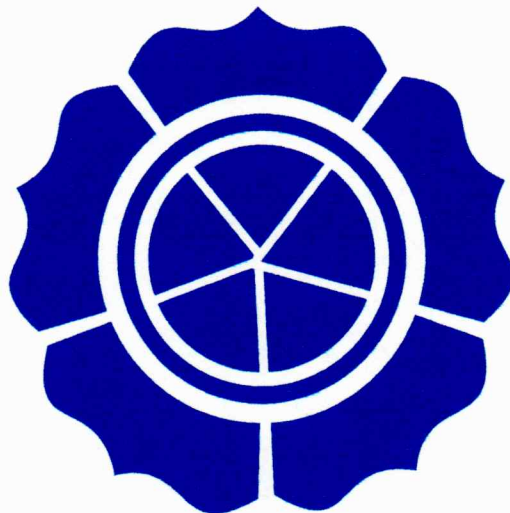


**TEKNIK MODELING TIGA DIMENSI KARAKTER JATAYU
MENGUNAKAN MAYA 7.0**

SKRIPSI



Oleh :

YUYUS KURNIADI : 03.11.0351

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“ AMIKOM ” YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2008

**TEKNIK MODELING TIGA DIMENSI KARAKTER JATAYU
MENGUNAKAN MAYA 7.0**

SKRIPSI

**UNTUK MEMENUHI SALAH SATU SYARAT GUNA MEMPEROLEH GELAR
SARJANA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“ AMIKOM ” YOGYAKARTA**



Oleh :

YUYUS KURNIADI : 03.11.0351

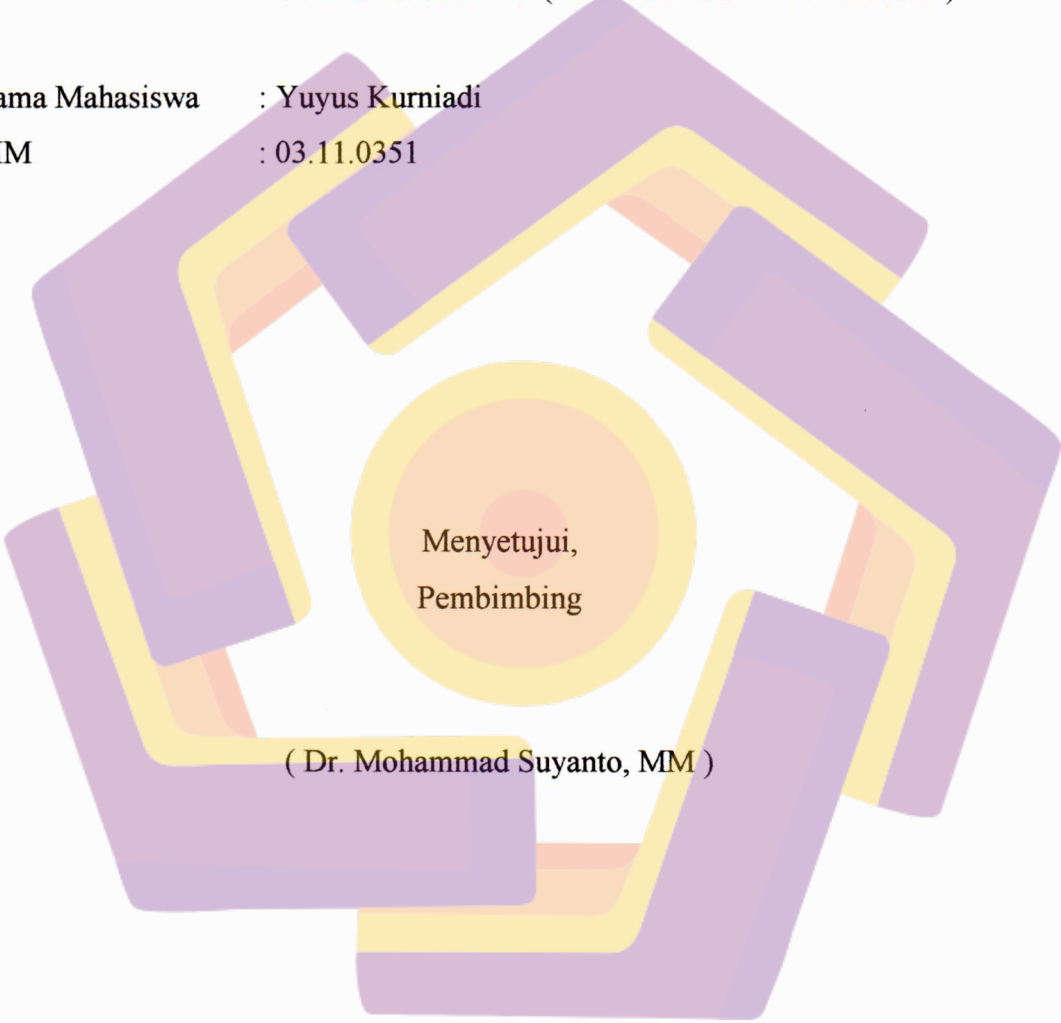
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“ AMIKOM ” YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2008

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : TEKNIK MODELING TIGA DIMENSI KARAKTER
JATAYU MENGGUNAKAN MAYA 7.0
: CHARACTER MODELING TECHNIQUES
USING MAYA 7.0 (CHARACTER OF JATAYU)

Nama Mahasiswa : Yuyus Kurniadi
NIM : 03.11.0351



Menyetujui,
Pembimbing

(Dr. Mohammad Suyanto, MM)

BERITA ACARA

Skripsi dengan judul: TEKNIK MODELING TIGA DIMENSI KARAKTER JATAYU MENGGUNAKAN MAYA 7.0 (CHARACTER MODELING TECHNIQUES USING MAYA 7.0 CHARACTER OF JATAYU), telah diajukan dan dipertahankan dalam sidang Pendarasan yang diselenggarakan pada :

Hari/Tanggal : Jum'at/18 Januari 2008.

Ruang : PIXEL.

Oleh : Yuyus Kurniadi (NIM : 03.11.0351).

Dewan Penguji 1,

(Amir Fatah Sofyan, S.T.)

Dewan Penguji 2,

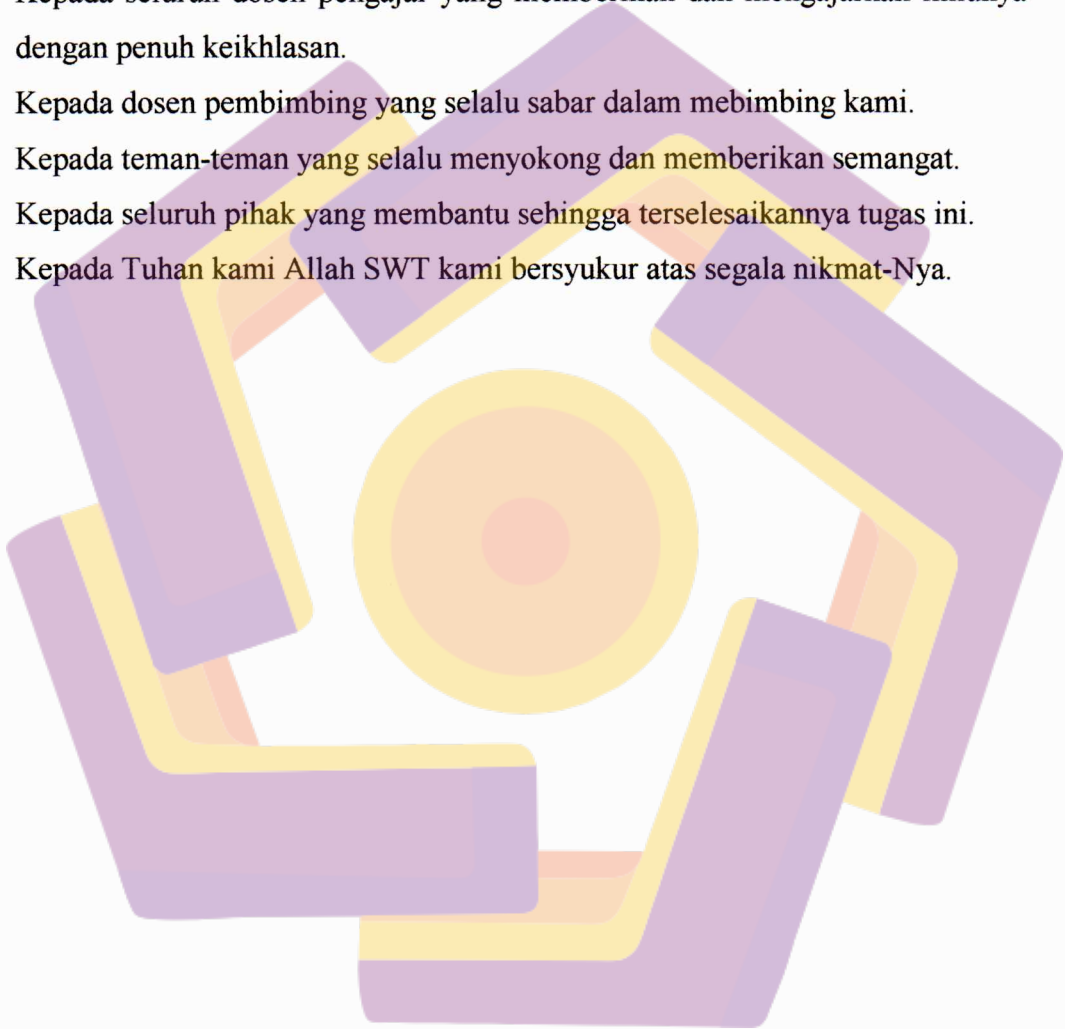
(Hanif Al Fatta, S.Kom)

Dewan Penguji 3,

(Drs. M. Suyanto, MM.)

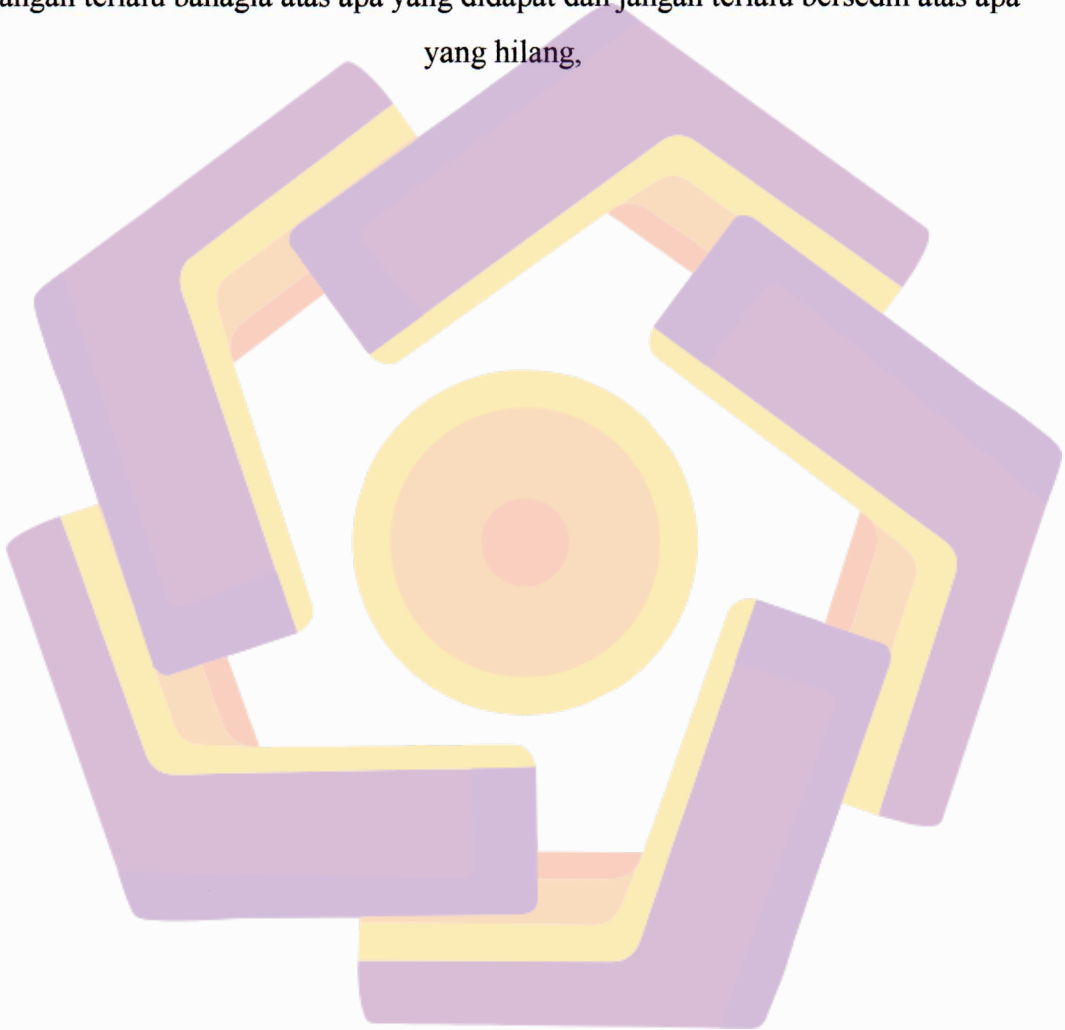
HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Kepada kedua orang tua yang selalu menyayangi dan sabar dalam menjaga dan mendidik kami selaku putera-puteranya.
2. Kepada seluruh dosen pengajar yang memberikan dan mengajarkan ilmunya dengan penuh keikhlasan.
3. Kepada dosen pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing kami.
4. Kepada teman-teman yang selalu menyokong dan memberikan semangat.
5. Kepada seluruh pihak yang membantu sehingga terselesaikannya tugas ini.
6. Kepada Tuhan kami Allah SWT kami bersyukur atas segala nikmat-Nya.



HALAMAN MOTTO

Sabarlah dalam menerima ujian dan bersyukur atas nikmat,
Jangan terlalu bahagia atas apa yang didapat dan jangan terlalu bersedih atas apa
yang hilang.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga dapat menyelesaikan laporan penelitian ini guna memenuhi persyaratan program sarjana pada jurusan Teknik Informatika.

Dengan terselesaikannya laporan penelitian ini kami ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Mohammad Suyanto, MM., selaku dosen pembimbing.
2. Almamater beserta staf yang telah menyediakan bahan penelitian.
3. Kepada teman-teman dan semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan mahasiswa dan semua pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, Januari 2008

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Analisis Dan Batasan Masalah	3
1.4. Alasan Pemilihan Judul	3
1.5. Metode Pengumpulan Data	4
1.6. Sampel	4
1.7. Prosedur Alat Ukur	4
BAB II. LANDASAN TEORITIS DAN TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Landasan Teoritis	6
2.2. Tinjauan Kepustakaan	6
BAB III. ANALISIS MODELING SEBAGAI PROSES	
PRA PRODUKSI	8
3.1. Analisis Pra Produksi	8
3.2. Analisis Model yang dibuat	14
3.3. Analisis Pemodelan Karakter Jatayu	15
3.4. Analisis Kebutuhan system	16

3.5. Analisis Biaya dan Manfaat	20
BAB IV. PEMBAHASAN	30
4.1. Uraian Teknik Modeling	30
4.2. Pembahasan Temuan	43
BAB V. KESIMPULAN	45
5.1. Kesimpulan	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	47
Lampiran-1	47
-. Hasil akhir berupa <i>cdroom</i>	
Lampiran-2	48
-. Gambar hasil akhir	
Lampiran-3	52
-. Tampilan <i>Software</i> Maya 7.0	
-. Tool standar yang sering digunakan	
Lampiran-4	55
-. Image plane	
Lampiran-5	57
-. Spesifikasi Komputer Yang Digunakan	
-. Kebutuhan <i>software</i> untuk <i>modeling</i>	
INDEKS	58
RIWAYAT HIDUP	59

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
1.	Gambar 3.3.1 Contoh polygonal mesh	5
2.	Gambar ... Diagram Scene	9
3.	Gambar ... Naskah Film Kartun	10
4.	Gambar ... Storyboard	11
5.	Gambar ... Doopsheet, Template Doopsheet, Graticule	12
6.	Gambar 3.4.1 Tampilan Antarmuka Program Maya	18
7.	Gambar 3.4.2 Tampilan utama area kerja pada Maya four side view	20
8.	Gambar 4.2.1 Tampilan Utama Area Kerja Pada Maya 7	31
9.	Gambar 4.2.2 Tampilan Utama Area Kerja Pada Maya 7 Four Side View	32
10.	Gambar 4.2.3 Pembuatan Project Baru	33
11.	Gambar 4.2.4 Menggunakan <i>Default Project</i>	34
12.	Gambar 4.2.5 <i>Set Project</i> Baru	35
13.	Gambar 4.2.6 Pembuatan <i>Image Plane</i>	36
14.	Gambar 4.2.7 Pembuatan <i>Curva</i>	37
15.	Gambar 4.2.8 Mulai Pembuatan Object	38
16.	Gambar 4.2.9 Mulai Pembuatan Object Tahap Kedua	39
17.	Gambar 4.2.10 Hasil <i>Extrude Face</i>	39
18.	Gambar 4.2.11 Hasil <i>Split Polygon Tool</i>	40
19.	Gambar 4.2.12 Hasil Modeling Keseluruhan Tampak Kasar	41
20.	Gambar 4.2.13 Hasil <i>Smoot Tool</i>	41
21.	Gambar 4.2.14 Hasil Keseluruhan Modeling Dalam Mode <i>Four Side View</i>	42
22.	Gambar 4.2.15 Hasil Keseluruhan Modeling Dalam Mode <i>Perspektip View</i>	43

DAFTAR TABEL

		Halaman
1.	Tabel 3.5.a Rincian Biaya dan Manfaat	24 - 25
2.	Tabel 3.5.b Kelayakan	28 - 29

