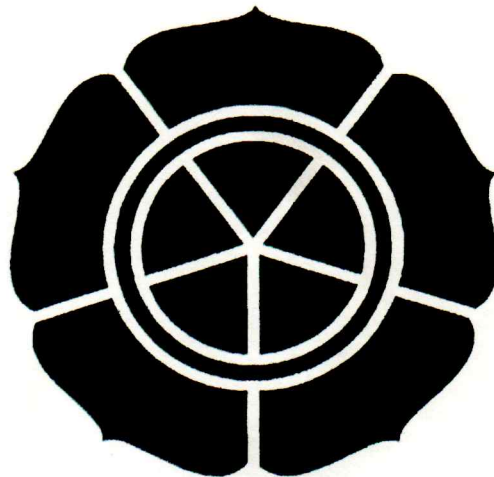


**PEMBUATAN KARAKTER 3 DIMENSI ABDAN
MENGUNAKAN 3D STUDIO MAX 8 DISERTAI ANIMASI DAN
FACIAL EXPRESSION**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Nama : Puput Budi Wintoro

NIM : 04.11.0626

Jurusan : Teknik Informatika

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

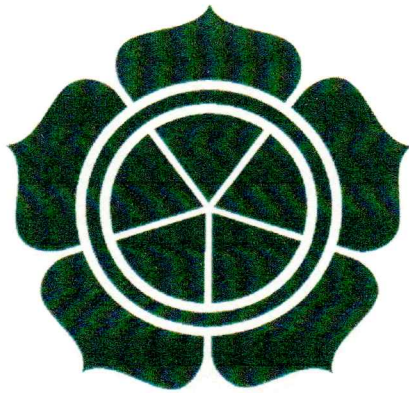
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

2009

**PEMBUATAN KARAKTER 3 DIMENSI ABDAN
MENGUNAKAN 3D STUDIO MAX 8 DISERTAI ANIMASI DAN
FACIAL EXPRESSION**

Skripsi

*Disusun Sebagai Prasyarat Kelulusan pada Jenjang Sarjana S1
Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta*



Disusun oleh:

Puput Budi Wintoro

04.11.0626

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

PROGRAM STUDI STRATA - 1

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

2009

**PEMBUATAN KARAKTER 3 DIMENSI ABDAN
MENGUNAKAN 3D STUDIO MAX 8 DISERTAI ANIMASI DAN
FACIAL EXPRESSION**

SKRIPSI

Laporan Skripsi ini disusun guna melengkapi persyaratan untuk menyelesaikan dan mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu, Sarjana Komputer (S.Kom) Program Studi Strata-1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta

Oleh:

Puput Budi Wintoro

04.11.0626

Disahkan dan disetujui oleh:

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM, Ph.D

Amir Fatah Sofyan, ST,M.Kom

HALAMAN PENGUJIAN

Skripsi ini telah dipertahankan dan dipresentasikan di depan Tim Penguji Skripsi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Oleh:

Puput Budi Wintoro

NIM. 04.11.0626

Pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 20 februari 2009

Waktu : 10.00

Ruang : Folder

Tim Penguji,

Penguji I



Amir Fatah Sofyan, ST,M.Kom

Penguji II



Andi Sunyoto ,M.Kom

Penguji III



Armadiah,S.Kom

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Skripsi ini W persembahkan untuk:

- ALLAH SWT. Satu-satunya Tuhan penguasa alam semesta. Hanya kepada-Mu-lah hamba menyembah dan memohon pertolongan, sesungguhnya Engkau Maha Kuasa dan Pemurah.
- Orang tuaku tersayang yang selalu memberi dukungan. Puput minta maaf jika selama ini banyak melakukan dosa, serta Puput mohon doa restunya agar Puput kelak menjadi orang yang sukses dan berbakti kepada orang tua
- Bapak Amir Fatah Sofyan, ST. Terimakasih atas masukan-masukannya
- Kakak-kakakku tercinta Mba Yuli n Mas Hary, Mas Abiez n Mb Ida, Ms Mael n Mb Vina, also Mb Noey n Mr. Acun atas semua sokongan dana dan doa-doanya setiap waktu.
- My beloved fren : WayLen, Coer , Bayou, Hilman , Bli Adit, Also Saref, Adit , Wonky, Pahle, Fi3, Pu3, Dhan34 juga Nuncky, Aci, Teye, Rika thnks Bt manis dan pahitnya cerita bersama X-an.
- My Black Kawasaki atas tumpangannya, Komp butut Kesayanganku(*kerja kerasmu melebihi majikanmu*) hehehe...
- Mahasiswa S1 TI angkatan 2004 STMIK AMIKOM, khususnya kelas C. Trimakasih buuanyakkk atas semua kenangan pahit dan manis-manisnya.
- Pembaca laporan Skripsi ini yang keren, maju film animasi Indonesia!!

By : "Pu2T"

HALAMAN MOTTO



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun.

Adapun laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan Skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, Ph.D selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ir. Abbas Ali Pangera, M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
5. My Computer

6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Laporan Skripsi ini.

Penyusun berharap semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi oleh ALLAH SWT. Amin.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penyusun sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penyusun harapkan sehingga dapat lebih bermanfaat bagi penyusun sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan .

Penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah, penyusun berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Februari 2009

Penyusun

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAM PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN	4
1.5 METODE PENGUMPULAN DATA	5
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN	5
BAB II DASAR TEORI	8
2.1 Arti Animasi	8
2.2 Sejarah Animasi	9
2.3 Proses pembuatan film animasi 3D	12
2.4 Karakter.....	13
2.4.1 Pengertian Karakter	13
2.4.2 Sumber ide untuk pembuatan karakter.....	14
2.4.3 Mendefinisikan karakter.....	15
2.5 Teknik Produksi Animasi 3 Dimensi.....	24
2.6 Sistem perangkat lunak yang digunakan.....	26

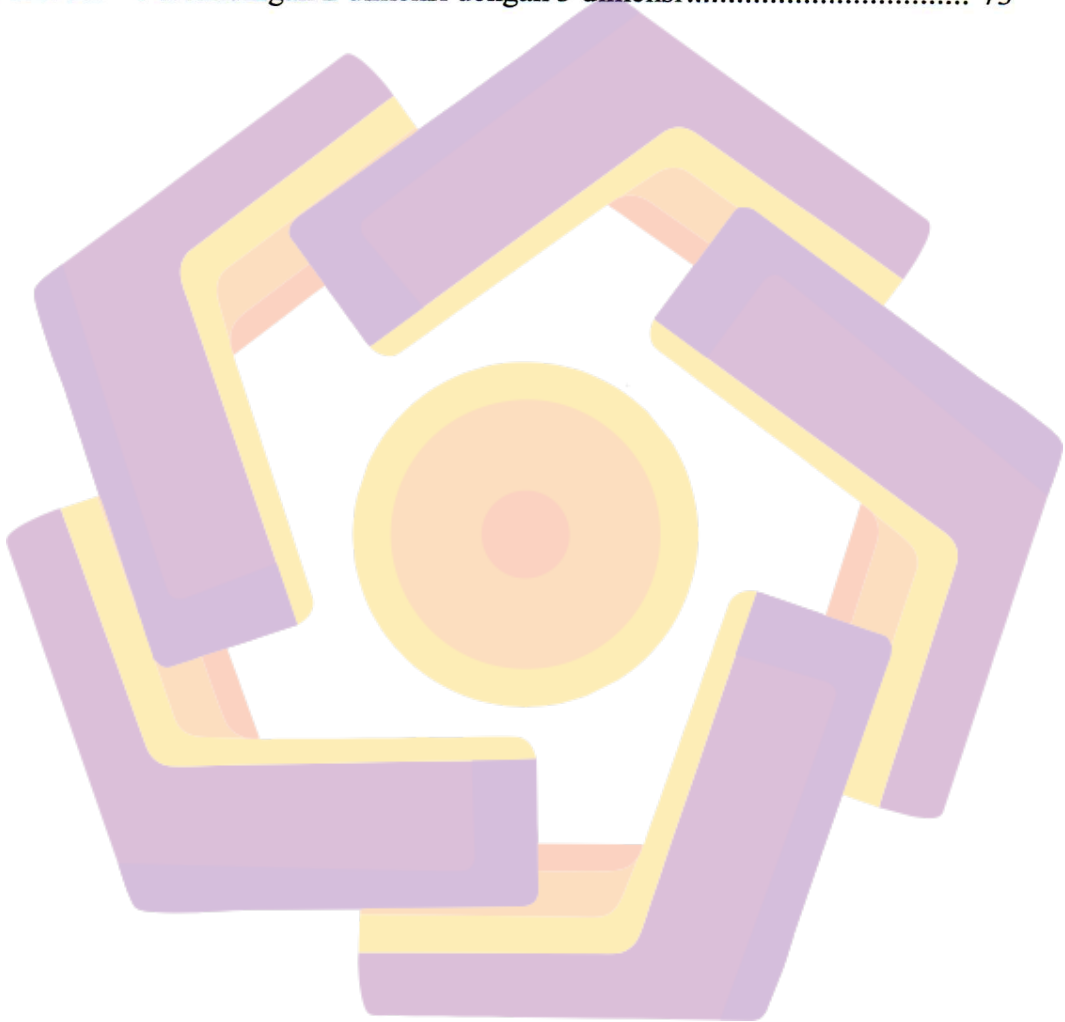
2.6.1	3D Studio Max 8	26
2.6.2	Adobe Photoshop CS2	27
2.6.3	Adobe Premiere Pro	29
BAB III	GAMBARAN UMUM	34
3.1	Profil Abdan.....	34
3.2	Desain Karakter Abdan	34
3.2.1	Karakter	34
3.2.2	Standar warna karakter.....	36
3.2.3	Standar ukuran karakter.....	36
3.2.4	Facial Expression dan Pose	38
BAB IV	PEMBAHASAN.....	41
4.1	PRA PRODUKSI	41
4.2	PRODUKSI	43
4.2.1	Pemodelan dari sketsa ke 3D.....	43
4.2.2	Penyatuan (attach).....	58
4.2.3	Pemberian Texture dan Mapping pada karakter.....	59
4.2.4	Pemberian Tulang (biped)	64
4.2.5	Penganimasian (Animating)	65
4.2.6	Rendering.....	66
4.3	PASCA PRODUKSI	67
4.3.1	Penggabungan file (Compositing).....	68
4.3.2	Editinig Video	69
4.3.3	Rendering	70
4.3.3	Pembahasan.....	73
BAB V	PENUTUP	70
5.1	KESIMPULAN	70
5.2	SARAN	70

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1	Fungsi tool-tool Adobe Premiere Pro	32
Tabel 3.1	Perbandingan 2 dimensi dengan 3 dimensi	73



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	3D Pipeline..... 12
Gambar 2.2	Tampilan 3dsmax8 26
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Photoshop CS2 27
Gambar 2.4	Tampilan Adobe Premiere Pro 1..... 29
Gambar 2.5	Toolbox Adobe Premiere..... 31
Gambar 3.1	Standar warna karakter 37
Gambar 3.2	Standar ukuran karakter abdan..... 38
Gambar 3.3	Macam-macam ekspresi Abdan 39
Gambar 4.1	Concept Art Tampak Depan 41
Gambar 4.2	Concept Art Tampak Samping..... 42
Gambar 4.3	Object Guide 43
Gambar 4.4	Badan Abdan..... 44
Gambar 4.5	Persiapan object guide 45
Gambar 4.6	Merge dan penempatan posisi..... 45
Gambar 4.7	Seleksi Polygon..... 46
Gambar 4.8	Extrude..... 46
Gambar 4.9	Reposisi Vertex-vertex 47
Gambar 4.10	Outline 47
Gambar 4.11	Extrude..... 48
Gambar 4.12	Reposisi vertex-vertex 48

Gambar 4.13	Extrude dan Reposisi vertex	49
Gambar 4.14	Seleksi polygon untuk menghapus area.....	49
Gambar 4.15	Hasil duplikasi dengan Mirror	50
Gambar 4.16	Seleksi Polygon.....	50
Gambar 4.17	Extrude dan Reposisi vertex-vertex.....	51
Gambar 4.18	Seleksi polygon dan Delete.....	51
Gambar 4.19	Penempatan vertex-vertex baru.....	52
Gambar 4.20	Pembuatan lengan.....	52
Gambar 4.21	Badan abdan.....	53
Gambar 4.22	Preview kaki abdan.....	53
Gambar 4.23	Preview Tangan Abdan.....	54
Gambar 4.24	Preview kepala Abdan.....	54
Gambar 4.25	Box.....	55
Gambar 4.26	Kotak.....	55
Gambar 4.27	Dasar kepala.....	56
Gambar 4.28	Reposisi Vertex	56
Gambar 4.29	Abdan setelah diberi modifier Turbosmooth.....	57
Gambar 4.30	Setelah diberi telinga	57
Gambar 4.31	Kepala Abdan.....	58
Gambar 4.32	Proses Penyambungan	58
Gambar 4.33	Abdan setelah disatukan(attach).....	59
Gambar 4.34	Jendela Material Editor.....	60
Gambar 4.35	Mapping	61

Gambar 4.36	Modifier UVW Map	62
Gambar 4.37	Hasil UVW Map.....	62
Gambar 4.38	Texture Wajah.....	63
Gambar 4.39	Wajah Abdan.....	63
Gambar 4.40	Pemberian biped	64
Gambar 4.41	Biped bagian tangan	65
Gambar 4.42	Fasilitas biped.....	65
Gambar 4.43	Gerakan Abdan.....	66
Gambar 4.44	Render scene dialog.....	66
Gambar 4.45	Jendela render scene	67
Gambar 4.46	Jendela Adobe premiere pro	68
Gambar 4.47	Timeline	69
Gambar 4.48	Razor Tool.....	70
Gambar 4.49	Video transitions.....	70
Gambar 4.50	Jendela Export Movie	71
Gambar 4.51	General Setting	72
Gambar 4.52	Video Setting.....	72
Gambar 4.53	Abdan belanja 2D	74
Gambar 4.54	Abdan belanja 3D	75
Gambar 4.55	Sedang berbicara dengan nenek 2D	76
Gambar 4.56	Sedang berbicara dengan nenek 3D	77
Gambar 4.57	Menendang bola 2D.....	78
Gambar 4.58	Menendang bola 3D.....	79

Gambar 4.59 Lari..... 79
Gambar 4.60 Abdan Lari 3D..... 79

