

**Chararacter Setup Objek Perempuan
Menggunakan Maya 2008**

Tugas Akhir



Oleh :

Nama : Nur Isbat

NIM : 06.01.2067

**D3 - Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
“ Amikom ”
Yogyakarta
2009**

HALAMAN PENGESAHAN

Chararacter Setup For Human Female

In Maya 2008

Proyek Ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Ahli Madya

di

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Ilmu Komputer

AMIKOM Yogyakarta

Yogyakarta, Mei 2009

Diperiksa dan Disahkan Oleh:



Prof. Dr. M. Suyanto, MM

Diperiksa dan Disetujui Oleh:

Andi Sunyoto, M.Kom

HALAMAN BERITA ACARA

Chararacter Setup For Human Female

In Maya 2008

Proyek Ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Ahli Madya

di

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Ilmu Komputer

AMIKOM Yogyakarta

Telah Dipresentasikan di Depan Penguji:

Nama : Nur Isbat

Pada Hari : Sabtu

Tgl : 23 Mei 2009

Jam : 11.30

Tempat : Kampus Terpadu Condong Catur

Tim Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, M.M.

Krisnawati, S.Si., M.T.



HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Puji syukur yang tak terhingga kepada Dzat yang Maha Agung, yang semua makhluk berada dalam genggamannya, yang tidak berbilang dan tidak diperanakkan
2. Kedua orang tua yang semua jasanya tak terbalaskan dan pasti tak terbalaskan oleh apapun jua, namun Isbat berusaha untuk selalu membalas semua jasa itu
3. Evi Rofiqoh adikku, kakak khawatir dengan cara bergaulmu. Pesan kakak hati-hati memilih teman dan berfikirilah lebih jauh, lakukan segera apa yang kamu bisa, dan tolong kurangi nonton acara TV yang tidak bermanfaat
4. Seluruh teman-teman di AMIKOM dan kost semoga Allah mempertemukan kita kembali dalam keadaan yang lebih baik

HALAMAN MOTTO

Barang siapa berbuat dosa, sementara dia tertawa (merasa bangga), maka kelak Allah akan memasukkannya ke neraka dalam keadaan menangis.

Barang siapa taat kepada Allah, sementara dia menangis (sebab takut kepada-Nya), maka kelak Allah akan memasukkannya ke surga dengan penuh kegembiraan

Orang yang perpengetahuan tidak akan merasa asing dimanapun ia berada

Orang yang tidak berpengetahuan akan merasa terasing dimanapun ia berada

Nikmatilah Hidup walau itu susah, jadikan cobaan sebagai anugerah dan teruslah berjalan dalam sempitnya waktu tuk raih mimpi dan cita kita.....

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT. tiada daya dan kekuatan melainkan anugerah dari-Nya.

Sholawat dan salam semoga senantiasa terlimpah kepada nabi besar Muhammad SAW. Keluarganya yang mulia, sahabatnya yang agung dan seluruh umat Islam yang senantiasa berpegang teguh kepada Al-Qur'an dan sunnah.

Pembuatan Tugas Akhir ini akhirnya telah diselesaikan. Adapun Tugas Akhir ini yang kami beri judul "**Chararacter Setup For Human Female In Maya 2008**" disusun dengan tujuan untuk memperoleh gelar Ahli Madya di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Terima kasih penulis sampaikan kepada pihak – pihak yang membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Demikian juga ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. DR.M. Suyanto selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ayah dan Ibu penulis yang jasa keduanya tidak mungkin terbalaskan sampai kapanpun, kakak dan adik – adik, serta kerabat semuanya.
3. Teman – teman satu kost semua, khususnya Yuyus Kurniadi S.Kom (Modeler artist's for Maya).
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya.

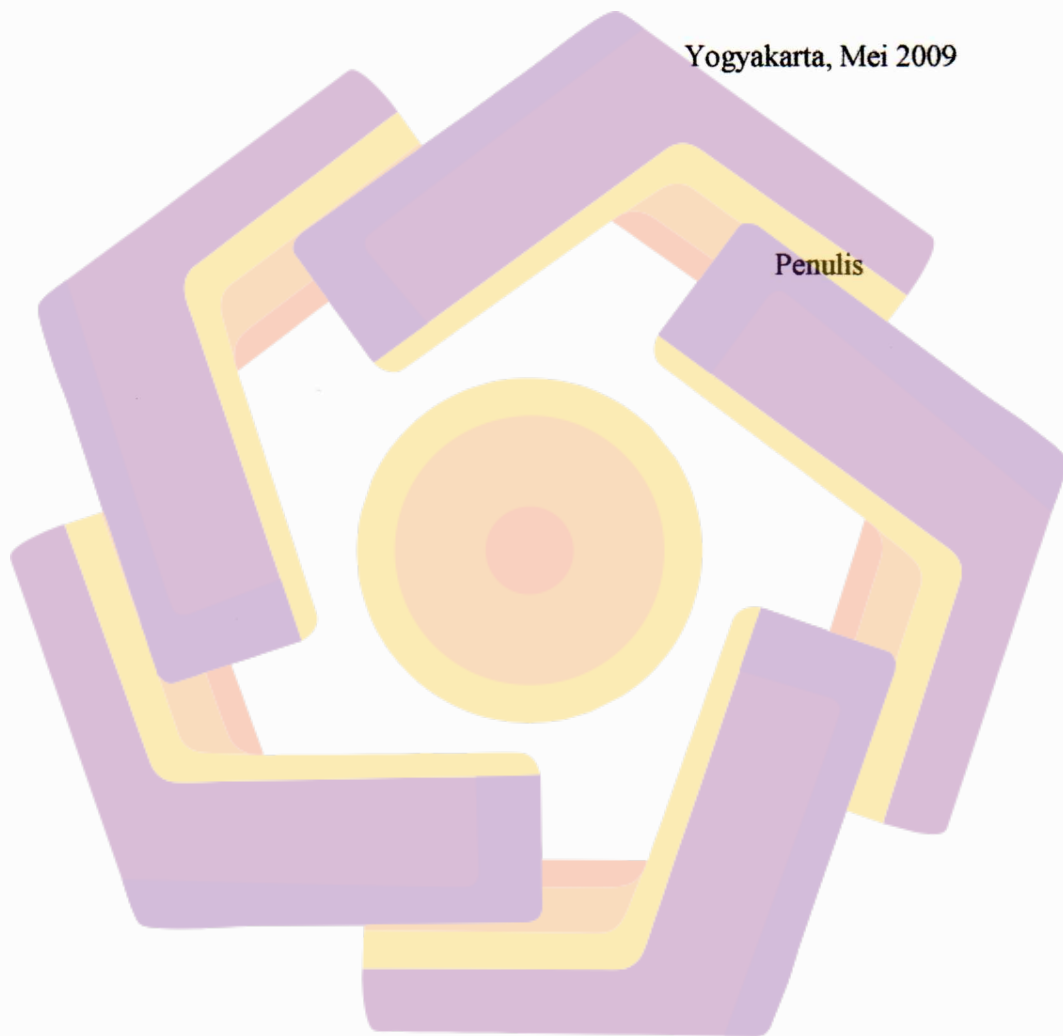
Meskipun penulis telah berusaha semaksimal mungkin, kekurangan atau kesalahan tetap saja terjadi. untuk itu, penulis mengharapkan sekali kiriman saran maupun sebuah konsep baru yang berkaitan dengan topik yang saya bahas dari

pembaca ke nurisbat@yahoo.com sehingga dapat menjadi bahan penyempurnaan di masa mendatang. tidak penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Akhir kata, muda-mudahan Tugas Akhir ini dapat berguna bagi banyak pihak.

Yogyakarta, Mei 2009

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN BERITA ACARA.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Pembahasan	4
1.7 Tabel Rencana Kegiatan	5
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 Pengertian Character Setup.....	6
2.1.1 Pengertian <i>Skeleton</i>	7
2.1.2 Pengertian Skin Karakter	11
2.1.3 Efek Deformasi	14

2.1.4	Constraining/kendala	15
2.2	Perangkat Lunak yang Digunakan	17
BAB III PERANCANGAN DAN DESAIN PRODUKSI.....		20
3.1	Proses Pra Produksi.....	20
3.1.1	Desain Karakter	20
3.1.2	Membuat Sketsa.....	21
3.1.3	Mengesekusi Model.....	22
3.1.4	Anatomi Otot	23
3.1.5	Boning/skinning.....	27
3.1.6	Animasi	28
BAB IV PEMBAHASAN.....		29
4.1	Tahapan Produksi.....	29
4.1.1	Mengeset Proyek.....	29
4.1.2	Aplikasi Proyek.....	30
BAB V PENUTUP		47
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....		49
LAMPIRAN.....		50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 rencana kegiatan.....	5
Gambar 2.1 <i>tulang</i>	8
Gambar 2.2 Proses skin.....	12
Gambar 2.3 Perbedaan smooth skin dan rigid skin.....	13
Gambar 2.4 Lekukan yang harus di deformasi	14
Gambar 2.5 Tampilan awal maya	18
Gambar 3.1 sketsa model tampak depan dan samping.....	21
Gambar 3.2 proses pembuatan model.....	23
Gambar 3.3 objek/model.....	23
Gambar 3.4 tulang rangka pada lengan.....	25
Gambar 3.5 model/karakter	26
Gambar 3.7 kulit yang mengikuti gerakan tulang.....	28
Gambar 4.1 pembuatan project.....	29
Gambar 4.2 tampilan awal maya	30
Gambar 4.3 menu skeleton	31
Gambar 4.4 menu skin	32
Gambar 4.5 menu constrain	32
Gambar 4.6 objek/model.....	33
Gambar 4.7 pandangan atas	34
Gambar 4.8 pandangan depan.....	34

Gambar 4.9 pandangan samping.....	34
Gambar 4.10 pandangan perspektif	35
Gambar 4.11 struktur tulang kaki	36
Gambar 4.12 joint pada kaki.....	36
Gambar 4.13 hypergraph	37
Gambar 4.14 hasil mirror joint pada kaki.....	38
Gambar 4.15 joint tangan.....	39
Gambar 4.16 joint tangan pada top view	40
Gambar 4.17 hasil mirror joint.....	40
Gambar 4.18 struktur tulang punggung.....	41
Gambar 4.19 tulang rusuk.....	42
Gambar 4.20 pembuatan enam tulang rusuk.....	42
Gambar 4.21 IK handle pada kaki	44
Gambar 4.22 IK handle pada tangan.....	45
Gambar 4.23 proses smooth skin.....	46
Gambar 4.24 hasil akhir.....	46