

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER
DALAM TAHAPAN PRODUKSI FILM
ANIMASI PENDEK 3D “TIME”**

SKRIPSI



disusun oleh

Billy Budhi Brilliyon

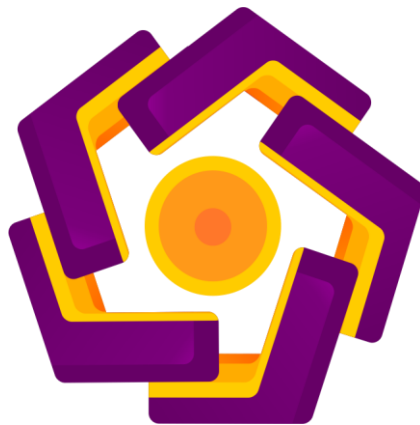
13.12.7307

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER
DALAM TAHAPAN PRODUKSI FILM
ANIMASI PENDEK 3D “TIME”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Billy Budhi Brilliyon

13.12.7307

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER DALAM TAHAPAN PRODUKSI FILM ANIMASI PENDEK 3D “TIME”

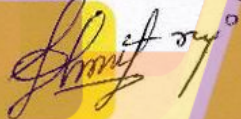
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Billy Budhi Brilliyon

13.12.7307

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Mei 2017

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, S.Kom
NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER
DALAM TAHAPAN PRODUKSI FILM**

ANIMASI PENDEK 3D “TIME”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Billy Budhi Brilliyon

13.12.7307

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Juni 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 31 Mei 2017



Billy Budhi Brilliyon

13.12.7307

MOTTO

Berakit-rakit ke hulu, berenang-renang ke tepian.
Bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian.

Skill is learned, to animate from the heart take COURAGE.

(Glen Keane)

Work Hard! In the end, passion, and hard work beats out natural talent.

(Pete Doctor)

Not everyone can become a great artist, But a great artist can come from
ANYWHERE.

(Anton Ego)

Animation is about creating ILLUSION OF LIFE. And you can't create it if you
don't have one.

(Brad Bird)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, Alhamdulillah skripsi ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberi banyak anugerah serta kesehatan yang diberikan pada saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Nabi Muhammad SAW yang senantiasa membimbing dan mengarahkan setiap umatnya di jalan yang lurus.
- ❖ Kedua orang tua saya, yang selalu mendukung, menasehati dan mendoakan saya agar menjadi anak yang baik dan teladan.
- ❖ Kawan-kawan yang selalu menemani saya disaat suka maupun duka bersama-sama, khususnya kawan-kawan dari INDEPENDENT CREW yang telah menjadi kawan baik saya dari awal perkuliahan hingga skripsi ini selesai.
- ❖ Serta seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu dalam kelancaran skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis penatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Analisis dan Perancangan Animasi Karakter Dalam Tahapan Produksi Film Animasi Pendek 3D *TIME*”.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
2. Ibu Krinawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalamannya selama penulis kuliah.
5. Kedua Orang tua, teman-teman dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangannya karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Karena itu, dengan lapang hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini.

Yogyakarta, 31 Mei 2017

Penulis

Billy Budhi B.

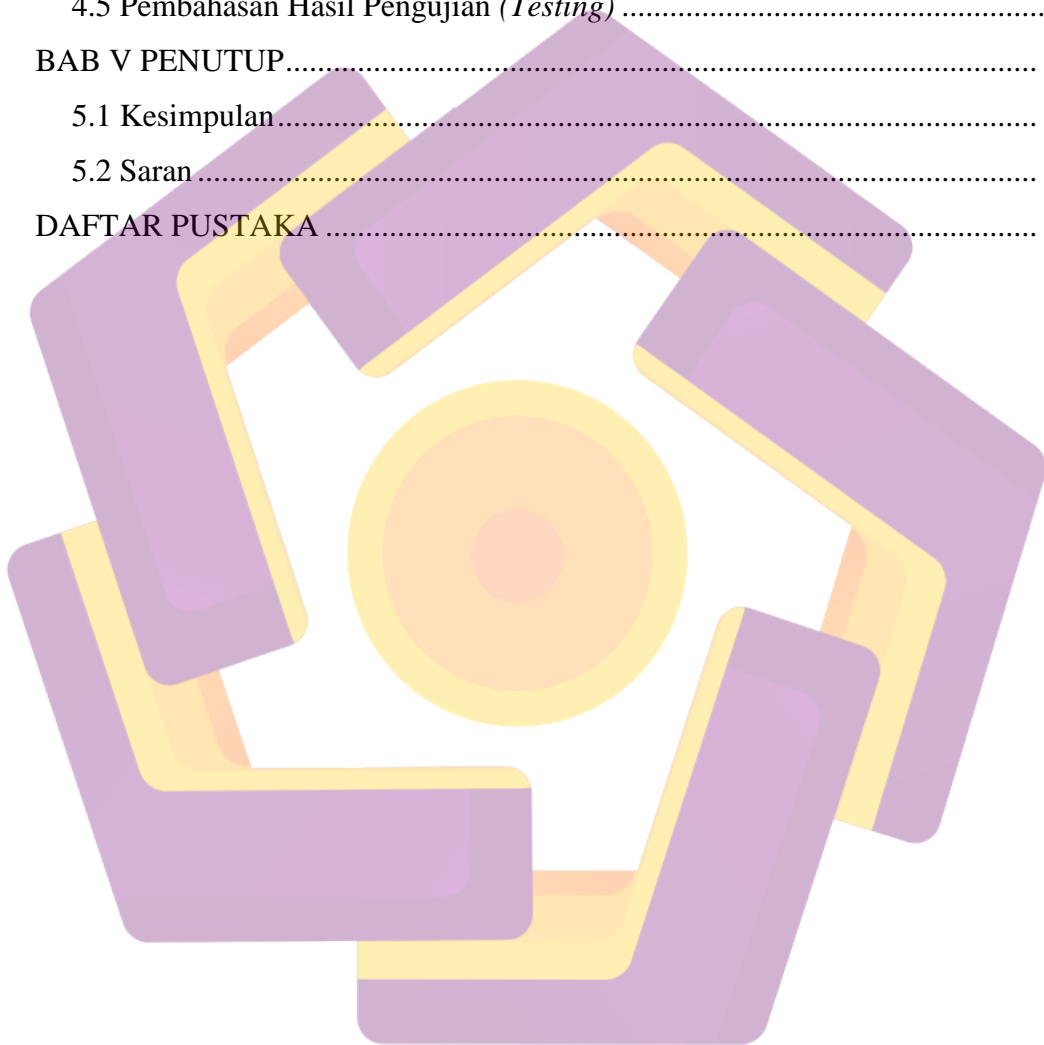
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Perancangan.....	5
1.5.3 Metode Evaluasi	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
1.6.1 Bab I Pendahuluan.....	6
1.6.2 Bab II Landasan Teori	6
1.6.3 Bab II Analisis Dan Perancangan	6
1.6.4 Bab IV Implementasi Dan Pembahasan	7
1.6.5 Bab V Penutup.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8

2.2 Pengertian Animasi.....	9
2.3 Jenis Animasi.....	9
2.3.1 Animasi Tradisional (<i>Traditional Animation</i>).....	9
2.3.2 Animasi 2D (<i>2D Animation/Vector Based</i>).....	10
2.3.3 Animasi 3D (<i>3D Animation</i>).....	10
2.3.4 Motion Graphics (<i>Typography, Animated Logo</i>)	11
2.3.5 Stop Motion (<i>Claymation, Cut-outs</i>).....	11
2.4 Prinsip-Prinsip Animasi.....	12
2.4.1 <i>Squash and Stretch</i>	12
2.4.2 <i>Anticipation</i>	13
2.4.3 <i>Staging</i>	13
2.4.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	14
2.4.5 <i>Slow In and Slow Out</i>	14
2.4.6 <i>Arcs</i>	15
2.4.7 <i>Secondary Action</i>	16
2.4.8 <i>Timing and Spacing</i>	17
2.4.9 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	17
2.4.10 <i>Solid Drawing</i>	18
2.4.11 <i>Appeal</i>	18
2.4.12 <i>Exaggeration</i>	19
2.5 Teknik Kamera	19
2.5.1 <i>Extreme Close Up Shot</i>	19
2.5.2 <i>Close Up Shot</i>	20
2.5.3 <i>Medium Shot</i>	20
2.5.4 <i>Wide Shot</i>	21
2.5.5 <i>Extreme Wide Shot</i>	21
2.5.6 <i>Point of View (POV)</i>	21
2.5.7 <i>Over The Shoulder</i>	22
2.5.8 <i>Rule of Thirds</i>	22
2.5.9 Gerakan Kamera (<i>Camera Movement</i>).....	23
2.6 Proses Produksi Film Animasi	25

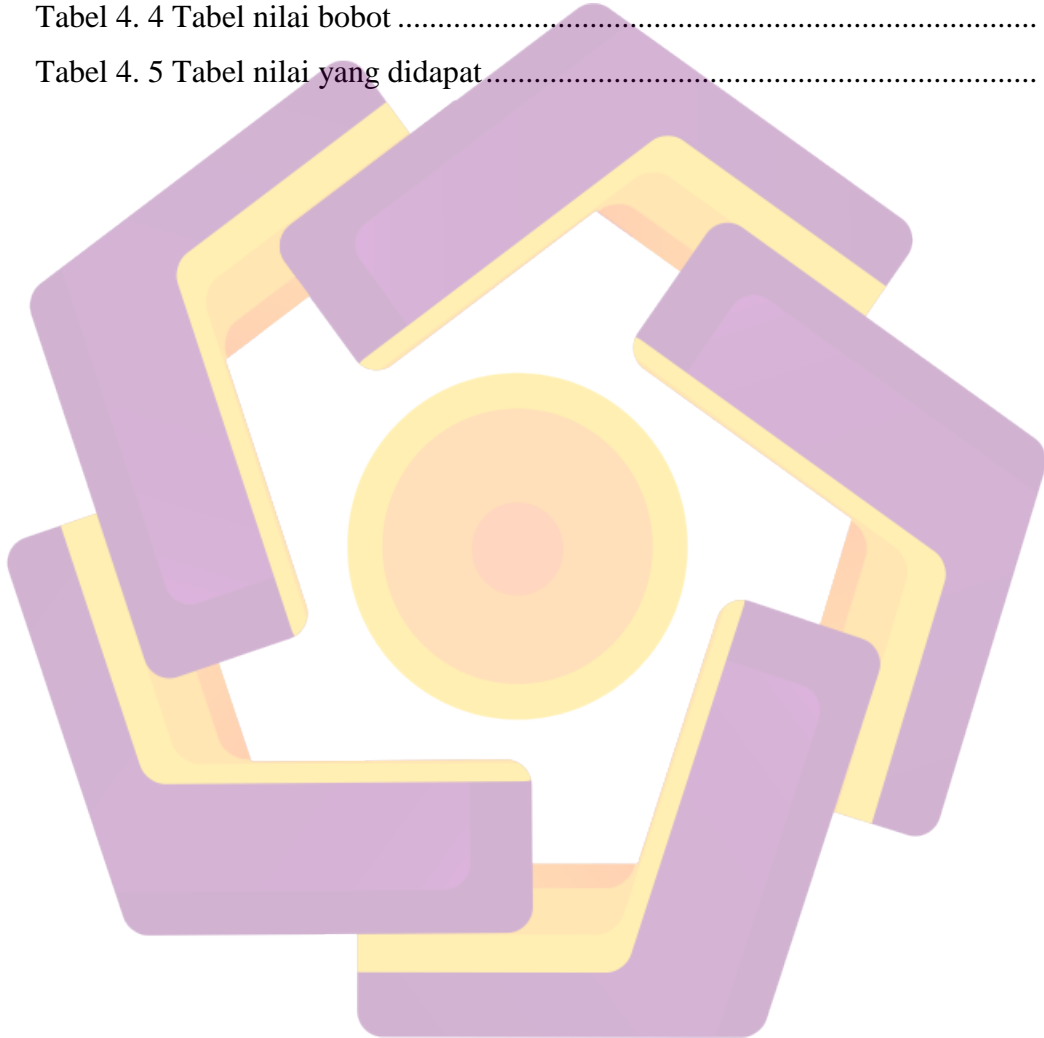
2.6.1	Pra Produksi (<i>Pre Production</i>)	26
2.6.2	Produksi (<i>Production</i>)	29
2.6.3	Pasca Produksi (<i>Post Production</i>)	33
2.7	Jenis Karakter	33
2.7.1	<i>Human</i> (Manusia)	33
2.7.2	<i>Animal</i> (Hewan).....	34
2.7.3	<i>Creature</i> (Makhluk).....	35
2.7.4	<i>Robot</i> (Mecha)	35
2.7.5	<i>Karakter Gabungan</i>	36
2.8	Desain Pose Karakter.....	36
2.8.1	<i>Silhouette</i>	36
2.8.2	<i>Straight Against Curve</i>	37
2.8.3	<i>Complexity</i>	37
2.8.4	<i>Line of Action</i>	38
2.8.5	<i>Weight Balance</i>	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		40
3.1	Gambaran Umum	40
3.2	Analisis	41
3.2.1	Observasi	41
3.2.2	Analisis Film Sejenis.....	45
3.2.3	Kesimpulan Analisis Film Sejenis.....	55
3.3	Analisis Kebutuhan.....	56
3.3.1	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	56
3.3.2	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	56
3.3.3	Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	57
3.4	Perancangan.....	58
3.4.1	Pra Produksi.....	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		66
4.1	Produksi	66
4.1.1	<i>Modeling</i>	66
4.1.2	<i>Layout/Previz</i>	69

4.1.3 <i>Dubbing</i>	75
4.1.4 <i>Animation</i>	76
4.2 Kriteria Karakter.....	93
4.3 Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi	94
4.4 Pembahasan <i>Facial Expression</i>	94
4.5 Pembahasan Hasil Pengujian (<i>Testing</i>)	96
BAB V PENUTUP.....	102
5.1 Kesimpulan.....	102
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel prinsip animasi yang diterapkan	94
Tabel 4. 2 Tabel <i>facial expression</i>	95
Tabel 4. 3 Tabel interval	97
Tabel 4. 4 Tabel nilai bobot	101
Tabel 4. 5 Tabel nilai yang didapat.....	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi tradisional pada <i>flipbook</i>	9
Gambar 2.2 Animasi <i>vector</i> menggunakan Adobe Animate CC.....	10
Gambar 2.3 Animasi 3D pada film animasi <i>Rio</i>	11
Gambar 2.4 <i>Motion graphics</i> pada intro serial tv <i>Hannibal</i>	11
Gambar 2.5 <i>Stop motion</i> manusia dan objek.....	12
Gambar 2.6 <i>Squash and stretch</i> pada ekspresi wajah	12
Gambar 2.7 <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2.8 <i>Staging</i> dengan bantuan siluet.....	14
Gambar 2.9 <i>Straight ahead action and pose to pose</i>	14
Gambar 2.10 <i>Slow in and slow out</i> pada <i>bouncing ball</i>	15
Gambar 2.11 <i>Arcs</i> pada gerakan tangan.....	15
Gambar 2.12 <i>Arcs</i> pada bola yang memantul	16
Gambar 2.13 <i>Secondary action</i> saat mengetuk pintu.....	16
Gambar 2.14 <i>Timing and spacing</i>	17
Gambar 2.15 <i>Follow through and overlapping action</i>	17
Gambar 2.16 <i>Solid drawing</i> pada animasi 2D dan 3D.....	18
Gambar 2.17 <i>Appeal</i> pada karakter Gru di film <i>Despicable Me</i>	18
Gambar 2.18 <i>Exaggeration</i> pada penjaga kastil di film <i>Hotel Transylvania</i>	19
Gambar 2.19 <i>Extreme close up</i>	20
Gambar 2.20 <i>Close up</i>	20
Gambar 2.21 <i>Medium shot</i>	20
Gambar 2.22 <i>Wide shot</i>	21
Gambar 2.23 <i>Extreme wide shot</i>	21
Gambar 2.24 <i>Point of view</i>	22
Gambar 2.25 <i>Over the shoulder</i>	22
Gambar 2.26 <i>Rule of thirds</i>	23
Gambar 2.27 Kamera <i>panning</i>	23
Gambar 2.28 Kamera <i>tilt</i>	23
Gambar 2.29 Kamera <i>dolly</i>	24

Gambar 2.30 Kamera <i>track</i>	24
Gambar 2.31 Kamera <i>pedestal</i>	25
Gambar 2.32 Kamera <i>zoom</i>	25
Gambar 2.33 <i>Pipeline</i> produksi animasi 3D	26
Gambar 2.34 Contoh <i>screenplay</i>	27
Gambar 2.35 Contoh <i>concept art</i>	28
Gambar 2.36 Contoh <i>storyboard</i>	28
Gambar 2.37 Contoh <i>layout</i>	29
Gambar 2.38 Contoh <i>modeling</i> karakter	30
Gambar 2.39 Contoh <i>texturing</i> karakter	30
Gambar 2.40 Contoh <i>rigging</i>	31
Gambar 2.41 Contoh <i>skinning</i>	31
Gambar 2.42 Contoh <i>animation</i>	32
Gambar 2.43 Contoh <i>lighting</i>	32
Gambar 2.44 Karakter manusia Gru pada film <i>Despicable Me</i>	34
Gambar 2.45 Karakter hewan Nemo pada film <i>Finding Nemo</i>	34
Gambar 2.46 Karakter <i>creature</i> Toothless pada film <i>How To Train Your Dragon</i>	35
Gambar 2.47 Karakter robot Baymax pada film <i>Big Hero 6</i>	36
Gambar 2.48 Siluet pada <i>character</i>	37
Gambar 2.49 <i>Straight against curve</i> pada Gru <i>Despicable Me</i>	37
Gambar 2.50 <i>Complexity</i> pada karakter di film <i>Madagascar</i>	38
Gambar 2.51 <i>Line of action</i> pada karakter di film <i>Despicable Me</i>	38
Gambar 2.52 <i>Weight balance</i>	39
Gambar 3.1 <i>Walk cycle</i> manusia dari <i>contact position</i> ke <i>contact position</i> untuk satu langkah kaki kanan	42
Gambar 3.2 <i>Walk cycle</i> manusia dari <i>contact position</i> ke <i>contact position</i> untuk satu langkah kaki kiri	42
Gambar 3.3 <i>Walk cycle</i> pada hewan anjing	43
Gambar 3.4 <i>Run</i> manusia dari <i>contact position</i> ke <i>contact position</i> untuk satu langkah kaki kanan	43

Gambar 3.5 <i>Run</i> manusia dari <i>contact position</i> ke <i>contact position</i> untuk satu langkah kaki kanan	43
Gambar 3.6 Gerakan <i>parkour</i> memanjat dinding	44
Gambar 3.7 Ekspresi senang, terkejut dan kecewa	44
Gambar 3.8 Gerakan bibir dalam pengucapan huruf vocal a, i, u, e, o	45
Gambar 3.9 <i>Timing and spacing</i> pada saat Bolt menghantam kucing	46
Gambar 3.10 Gambaran dari gerakan Bolt jika dilihat dari <i>keyframe</i>	46
Gambar 3.11 <i>Anticipation</i> ketika Bolt akan mengaung ke arah musuhnya	47
Gambar 3.12 <i>Anticipation</i> kucing melompat ke atas mobil	48
Gambar 3.13 <i>Squash and stretch</i> saat si kucing melompat	48
Gambar 3.14 <i>Exaggeration</i> pada saat penjahat tersetrum	49
Gambar 3.15 <i>Exaggeration</i> pada ekspresi penjaga yang terkejut	50
Gambar 3.16 <i>Follow through and overlapping</i> ekor ketika lompat	50
Gambar 3.17 <i>Slow in slow out</i> ketika Bolt berhenti berlari	51
Gambar 3.18 <i>Slow in slow out</i> ketika Bolt menemukan temannya	51
Gambar 3.19 <i>Staging</i> antar karakter Bolt, hamster, dan kucing	52
Gambar 3.20 <i>Staging</i> antara karakter, set, dan <i>angle</i> kamera	52
Gambar 3.21 <i>Staging</i> antara karakter dan <i>environment</i>	53
Gambar 3.22 <i>Arcs</i> ketika Bolt melompati jembatan	53
Gambar 3.23 <i>Secondary act</i> pada ekor Bolt saat bermain bola	54
Gambar 3.24 <i>Appeal</i> pada karakter Bolt dan Penny	55
Gambar 3.25 <i>Appeal</i> pada karakter ibu Penny dan penjaga hewan	55
Gambar 3.26 <i>Screenplay</i> film animasi pendek 3D “ <i>Time</i> ” halaman pertama	60
Gambar 3.27 <i>Screenplay</i> film animasi pendek 3D “ <i>Time</i> ” halaman kedua	61
Gambar 3.28 <i>Screenplay</i> film animasi pendek 3D “ <i>Time</i> ” halaman ketiga	62
Gambar 3.29 <i>Storyboard</i> “ <i>Time</i> ” <i>scene 1</i> dan <i>scene 2</i>	63
Gambar 3.30 <i>Storyboard</i> “ <i>Time</i> ” <i>scene 3</i> , <i>scene 4</i> dan <i>scene 5</i>	64
Gambar 3.31 <i>Storyboard</i> “ <i>Time</i> ” <i>scene 6</i> dan <i>scene 7</i>	65
Gambar 4.1 Tahap <i>modeling</i> bangunan tembok	67
Gambar 4.2 Tahap <i>modeling</i> konstruksi bangunan	67
Gambar 4.3 Tahap <i>modeling</i> papan petunjuk	68

Gambar 4.4 Tahap <i>modeling</i> bangunan <i>apartment</i>	68
Gambar 4.5 Tahap <i>modeling</i> lift gantung	68
Gambar 4.6 Tahap <i>modeling</i> kail pengikat lift.....	69
Gambar 4.7 Tahap <i>modeling</i> atap bangunan.....	69
Gambar 4.8 Tahap <i>layout</i> pada scene 3 <i>shot 1 close up</i>	70
Gambar 4.9 Tahap <i>layout</i> pada scene 3 <i>shot 1</i> kamera <i>wide shot</i>	70
Gambar 4.10 Tahap <i>layout</i> pada scene 3 <i>shot 2</i> kamera <i>medium shot</i>	70
Gambar 4.11 Tahap <i>layout</i> pada scene 3 <i>shot 2</i> kamera <i>over the shoulder</i>	71
Gambar 4.12 Tahap <i>layout</i> pada scene 5 <i>shot 3</i> kamera <i>low angle</i>	71
Gambar 4.13 Tahap <i>layout</i> pada scene 5 <i>shot 3</i> kamera <i>tilt up</i>	71
Gambar 4.14 Tahap <i>layout</i> pada scene 5 <i>shot 1</i> kamera <i>medium shot</i>	72
Gambar 4.15 Tahap <i>layout</i> pada scene 5 <i>shot 2</i> kamera <i>medium shot</i>	72
Gambar 4.16 Tahap <i>layout</i> pada scene 6 <i>shot 1</i> kamera <i>extreme wide shot</i>	72
Gambar 4.17 Tahap <i>layout</i> pada scene 6 <i>shot 1</i> kamera <i>wide</i>	73
Gambar 4.18 Tahap <i>layout</i> pada scene 6 <i>shot 1</i> kamera <i>follow</i>	73
Gambar 4.19 Tahap <i>layout</i> pada scene 6 <i>shot 2</i> kamera <i>medium shot</i>	73
Gambar 4.20 Tahap <i>layout</i> pada scene 6 <i>shot 2</i> kamera <i>follow</i>	74
Gambar 4.21 Tahap <i>layout</i> pada scene 6 <i>shot 2</i> kamera <i>extreme wide shot</i>	74
Gambar 4.22 Tahap <i>layout</i> pada scene 6 <i>shot 2</i> kamera <i>medium shot</i>	74
Gambar 4.23 Tahap <i>layout</i> pada scene 6 <i>shot 2</i> kamera <i>tilt down</i>	75
Gambar 4.24 Tahap <i>recording</i> dialog pada scene 3 <i>shot 2</i>	75
Gambar 4.25 Tahap <i>recording</i> dialog pada scene 3 <i>shot 3</i>	76
Gambar 4.26 Mengimport <i>character rig</i> sebelum mulai dianimasikan.....	77
Gambar 4.27 Tahap <i>animation walk cycle</i> pada karakter Ray.....	78
Gambar 4.28 Tahap <i>polishing</i> pada <i>graph editor</i> untuk <i>walk cycle</i> Ray	78
Gambar 4.29 Tahap menganimasikan maju <i>walk cycle</i> Ray.....	79
Gambar 4.30 Penerapan <i>exaggeration</i> pada animasi karakter	79
Gambar 4.31 Tahap <i>animation</i> menggunakan video <i>reference</i> pada scene 3 <i>shot 2</i>	79
Gambar 4.32 Tahap <i>facial</i> dan <i>lipsync animation</i> pada scene 3 <i>shot 2</i>	80
Gambar 4.33 Tahap <i>animation</i> pada karakter penjual es krim	80

Gambar 4.34 Tahap <i>animation</i> menggunakan <i>video reference</i> pada <i>scene 3 shot 3</i>	81
Gambar 4.35 Tahap <i>facial</i> dan <i>lip sync animation</i> pada <i>scene 3 shot 3</i>	81
Gambar 4.36 Tahap animasi <i>run cycle</i> pada karakter Ray.....	82
Gambar 4.37 Animasi <i>run cycle</i> Ray jika dilihat dari berbagai sudut pandang kamera.....	83
Gambar 4.38 Tahap <i>polishing</i> pada <i>graph editor</i> untuk <i>run cycle</i> Ray	83
Gambar 4.39 Tahap animasi <i>run cycle</i> pada karakter Ray.....	84
Gambar 4.40 Animasi <i>run cycle</i> Deadpool jika dilihat dari berbagai sudut pandang kamera	84
Gambar 4.41 Tahap <i>polishing</i> pada <i>graph editor</i> untuk <i>run cycle</i> Deadpool.....	85
Gambar 4.42 Tahap menganimasikan maju <i>run cycle</i> Ray.....	85
Gambar 4.43 Tahap menganimasikan maju <i>run cycle</i> Deadpool	86
Gambar 4.44 Tahap <i>animation parkour</i> dengan menggunakan <i>video reference</i> pada <i>scene 5 shot 3</i>	86
Gambar 4.45 Tahap <i>polishing</i> pada <i>graph editor</i> untuk <i>animation parkour</i> Deadpool.....	87
Gambar 4.46 Tahap membuat animasi <i>playblast</i> pada <i>Autodesk Maya</i>	87
Gambar 4.47 Tahap <i>replace</i> karakter Deadpool	88
Gambar 4.48 Karakter Deadpool terganti ke versi <i>original</i>	88
Gambar 4.49 Mengimport <i>character rig</i> Cody sebelum mulai dianimasikan	89
Gambar 4.50 Tahap <i>animation walk cycle</i> pada karakter Cody.....	90
Gambar 4.51 Tahap <i>polishing animation walk cycle</i> pada karakter Cody.....	90
Gambar 4.52 Tahap menganimasikan maju <i>walk cycle</i> Cody	90
Gambar 4.53 Tahap menganimasikan maju <i>run cycle</i> Deadpool	91
Gambar 4.54 Tahap menambahkan pose Deadpool saat melompat	91
Gambar 4.55 Tahap pose <i>ekstreme</i> Deadpool saat melompat.....	92
Gambar 4.56 Tahap pose <i>exaggeration</i> Deadpool sebelum jatuh.....	92
Gambar 4.57 Tahap <i>polishing</i> animasi Deadpool dari berlari hingga saat terjatuh	93
Gambar 4.58 Diagram batang penilaian kuesioner	101

INTISARI

Dalam kurun waktu 10 tahun belakangan ini, film animasi sangat pesat perkembangannya, terutama untuk film animasi 3D. Di dalam pembuatan animasi 3D, dibutuhkan beberapa tahapan, yaitu tahapan pre-produksi, produksi, dan pasca produksi. Di dalam tahapan tersebut terbagi lagi ke dalam beberapa proses yang mana setiap seniman di dalamnya bekerja sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Misalnya untuk proses animation dikerjakan oleh animator.

Yang penulis ingin bahas dalam penelitian ini adalah pada proses animation dalam tahapan produksi. Pada proses tersebut animator beri tugas untuk menggerakkan karakter yang ada seolah-olah mereka memiliki nyawa dan penonton dapat percaya bahwa karakter tersebut benar-benar bergerak.

Hasil dari proyek yang penulis kerjakan ini berupa animasi karakter yang merupakan bagian dari tahapan produksi pada film animasi pendek 3D yang berjudul "Time". Setelah penulis membahas proses animasi karakter, diharapkan pembaca dan penikmat film tidak hanya menikmati filmnya saja, akan tetapi dapat mengetahui bagaimana proses animasi karakter dibalik sebuah film animasi 3D.

Kata Kunci: 3D, Animasi, Animator

ABSTRACT

In 10 years past, animated film very rapid development, especially for the 3D animated film. In the making of 3D animation, it takes several steps, such as stages of pre-production, production and post-production. At these levels will be divided into multiple processes where each artist work according to their ability. For example, the animation process is done by the animators.

The author wanted to discuss in this project is in the process of animation in the production stage. In these process, the animators work to animating the characters as if they have own life and the audience can believe that these characters actually move.

The results of the project author working in the form of animated characters that is a part of the production stage on 3D animated short film entitled "Time". After the authors discuss the character animation process, the audience and movie lovers not only enjoy the movie, but also be able to know how the character animation process behind the 3D animated film.

Keyword: 3D, Animation, Animator