



DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT.....	14
BAB I.....	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Batasan Masalah.....	16
1.4 Tujuan Penelitian.....	16
1.5 Manfaat Penelitian.....	16
1.6 Metode Penelitian.....	16
BAB II.....	19
BAB III	22
3.1 Multimedia	22
3.1.1 Kategori Multimedia.....	23
3.1.2 Elemen Multimedia.....	24
3.1.3 Pemanfaatan Multimedia	25
3.2 Film	27
3.2.1 Fungsi dan Peran Film	28
3.2.2 Pengaruh Film.....	28
3.3 Animasi	29
3.3.1. Jenis-jenis Animasi.....	30
3.4 <i>Modelling</i>	31



3.5 <i>Texturing</i>	32
3.6 <i>Rigging</i>	32
3.7 <i>Animating</i>	33
3.8 Animasi Karakter	33
3.8.1 Sistem Rangka Manusia.....	33
3.8.2 Gerakan Dasar Manusia.....	34
BAB IV	36
4.1 Pra-produksi	36
4.1.1 Pengembangan Ide.....	36
4.1.2 Riset	36
4.1.3 Perancangan.....	39
BAB V.....	40
5.1 Produksi.....	40
5.1.1 <i>Software</i> yang Digunakan.....	40
5.1.2 Pemodelan.....	42
5.1.3 Pemahatan/ <i>Sculpting</i>	67
5.1.4 Peneksturan.....	69
5.1.5 <i>Rigging</i>	76
5.1.6 <i>Animating</i>	80
BAB VI.....	84
6.1 Pembahasan Karya	84
6.1.1 Warga Desa 1	84
6.1.2 Warga Desa 2.....	85
6.1.3 Warga Desa 3.....	86
6.1.4 Warga Desa 4.....	87
6.1.5 Warga Desa 5.....	88
6.2 Pengujian Karya	89
BAB VII.....	90
7.1 Kesimpulan.....	90
7.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	93



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

PEMBUATAN ASET ANIMASI 3D PHOTOREALISTIC UNTUK LONGSHOT
SHINTA KUSUMA N, Yusron Fuadi, S.Sn., M.Sn.

Universitas Gadjah Mada, 2019 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Salah satu adegan dalam film Sunan Kalijaga	19
Gambar 2.2 Salah satu adegan dalam drama Tutar Tinular.....	20
Gambar 2.3 Salah satu adegan Gajah Mada Mencari Mustika	20
Gambar 4.1 Relief orang memikul barang di Candi Tegowangi	36
Gambar 4.2 Relief di Candi Tegowangi, Plemahan, Kediri, Jawa Timur	37
Gambar 4.3 Relief orang memikul barang di Candi Tegowangi	37
Gambar 4.4 <i>Concept art</i>	39
Gambar 5.1 Blender 2.78	40
Gambar 5.2 Adobe Photoshop	41
Gambar 5.3 Adobe Premiere Pro CS6	42
Gambar 5.4 Anatomi sistem otot wajah manusia.....	42
Gambar 5.5 Bentuk-bentuk bibir manusia	43
Gambar 5.6 Bentuk-bentuk hidung manusia.....	43
Gambar 5.7 Bentuk-bentuk wajah manusia	43
Gambar 5.8 Enam tampilan <i>software</i> Blender	44
Gambar 5.9 Objek dasar berupa kubus yang belum dipotong	45
Gambar 5.10 <i>Subdivide</i>	45
Gambar 5.11 Titik-titik kubus yang dipotong, diseleksi dan dihapus.....	46
Gambar 5.12 <i>Mirror</i>	46
Gambar 5.13 <i>Subdivision Surface</i>	47
Gambar 5.14 Geometri bola.....	48
Gambar 5.15 Kubus yang sudah dipahat menggunakan <i>knife</i>	49
Gambar 5.16 Wajah manusia	49
Gambar 5.17 Bentuk-bentuk kaki manusia.....	50
Gambar 5.18 Bagian badan yang belum dibentuk	50
Gambar 5.19 Lekukan torso.....	51
Gambar 5.20 Tahap awal pembentukan anggota badan.....	51
Gambar 5.21 Seluruh tubuh manusia tanpa tangan dan kaki.....	52
Gambar 5.22 Tampilan warga desa 1	53
Gambar 5.23 Tampilan warga desa 2.....	53
Gambar 5.24 Tampilan warga desa 3.....	54
Gambar 5.25 Tampilan warga desa 4.....	54
Gambar 5.26 Tampilan warga desa 5.....	55
Gambar 5.27 Struktur wajah warga desa 1	55
Gambar 5.28 Struktur wajah warga desa 2	56
Gambar 5.29 Struktur wajah warga desa 3	56
Gambar 5.30 Struktur wajah warga desa 4	56
Gambar 5.31 Struktur wajah warga desa 5	57
Gambar 5.32 Pemodelan awal tangan	58
Gambar 5.33 Telapak tangan	58
Gambar 5.34 Punggung tangan.....	59
Gambar 5.35 <i>Add Modifier</i>	59
Gambar 5.36 <i>Add Modifier Solidify</i>	60
Gambar 5.37 Seleksi dua titik	60



Gambar 5.38 <i>Mirror</i>	61
Gambar 5.39 Rambut 1	62
Gambar 5.40 Rambut 2	62
Gambar 5.41 Punggung tangan	62
Gambar 5.42 Geometri <i>plain</i> diduplikat dengan <i>Mirror</i>	63
Gambar 5.43 Sisi-sisi <i>plain</i> yang ditata membentuk oval.....	63
Gambar 5.44 Proses <i>extrude</i> searah sumbu <i>Z</i>	64
Gambar 5.45 Proses <i>extrude</i> dilihat dari perspektif <i>Right Ortho</i>	64
Gambar 5.46 Proses <i>extrude</i> dilihat dari perspektif <i>Front Ortho</i>	65
Gambar 5.47 Tampilan <i>Node Editor</i> Pakaian	65
Gambar 5.48 Model pakaian 1	66
Gambar 5.49 Model pakaian 2	66
Gambar 5.50 Model pakaian 3	66
Gambar 5.51 Model pakaian 4	67
Gambar 5.52 Model pakaian 5	67
Gambar 5.53 Hasil pahatan menggunakan <i>brush</i> di bagian garis senyum	68
Gambar 5.54 Hasil pahatan di jari.....	69
Gambar 5.55 Ragam warna kulit manusia	69
Gambar 5.56 Tampilan sebaran tekstur kulit <i>UV/Image Editor</i>	70
Gambar 5.57 Tampilan <i>Texture Paint</i>	71
Gambar 5.58 <i>Brush</i> di tampilan <i>Texture Paint</i>	71
Gambar 5.59 Penambahan efek kilap pada kulit.....	72
Gambar 5.60 Hasil peneksturan dan pelukisan tekstur	72
Gambar 5.61 Proses seleksi bola mata sebelum ditambahkan tekstur	73
Gambar 5.62 Proses pemilihan bidang <i>unwrap</i>	73
Gambar 5.63 Tampilan tekstur mata	74
Gambar 5.64 Tekstur warga desa 1	74
Gambar 5.65 Tekstur warga desa 2	75
Gambar 5.66 Tekstur warga desa 3	75
Gambar 5.67 Tekstur warga desa 4	75
Gambar 5.68 Tekstur warga desa 5	76
Gambar 5.69 Sistem rangka manusia	76
Gambar 5.70 Proses pemberian <i>human metarig</i>	77
Gambar 5.71 Penggabungan objek dengan <i>armature</i>	78
Gambar 5.72 Tulang yang diseleksi dan <i>weight paint</i> target.....	78
Gambar 5.73 <i>Brush</i> dalam tampilan <i>Weight Paint</i>	79
Gambar 5.74 Rangka yang diseleksi	79
Gambar 5.75 <i>Pose Mode</i>	80
Gambar 5.76 <i>Action Editor</i>	81
Gambar 5.77 <i>Dope Sheet</i>	81
Gambar 5.78 <i>Timeline</i>	81
Gambar 5.79 <i>Path</i>	82
Gambar 5.80 <i>Path</i>	82
Gambar 5.81 Penambahan <i>path</i>	83
Gambar 6.1 Warga desa 1	84
Gambar 6.2 Warga desa 2	85



PEMBUATAN ASET ANIMASI 3D PHOTOREALISTIC UNTUK LONGSHOT
SHINTA KUSUMA N, Yusron Fuadi, S.Sn., M.Sn.

Universitas Gadjah Mada, 2019 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Gambar 6.3 Warga desa 3	86
Gambar 6.4 Warga desa 4	87
Gambar 6.5 Warga desa 5	88
Gambar 6.6 Warga desa 6	88



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel perbandingan tinjauan karya	21
---	----