

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan .....	4
1.5 Manfaat .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Film Animasi .....	6
2.2 Teknik Rigging .....	8
2.3 Proses Pembuatan Animasi.....	8
2.4 Cerita Rakyat .....	11
2.5 Cerita Joko Kendil .....	12
2.6 Desain Karakter .....	14
2.7 Premise .....	17
2.8 <i>Outline</i> .....	17
2.9 <i>Storyboard</i> .....	18

2.10	<i>Layout</i>	20
2.11	<i>Script</i>	21
2.12	<i>Special Effect</i>	22
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA</b>	24
3.1	Metodologi	24
3.1.1	Teknik Pengumpulan Data	24
3.1.2	Teknik Analisis Data	31
3.2	Perancangan Karya	32
3.2.1	Pra Produksi	34
3.2.2	Produksi	42
3.2.3	Pasca Produksi	43
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI KARYA</b>	46
4.1	Pra Produksi	46
4.2	Produksi	58
4.2	Pasca Produksi	62
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	66
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	68
	<b>BIODATA PENULIS</b>	69
	<b>LAMPIRAN</b>	70

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh Sketsa Awal Karakter .....	15
Gambar 2.2 Contoh Expression Sheet .....	16
Gambar 2.3 Karakter Turn-Around .....	16
Gambar 2.4 Contoh Hasil Akhir Desain Karakter .....	17
Gambar 2.5 Contoh Shading dalam Storyboard .....	19
Gambar 2.6 (a) Pose yang Biasa (b) Pose yang Ekstrim .....	19
Gambar 2.7 Contoh Layout yang Diambil dari Storyboard .....	21
Gambar 3.1 <i>screenshot</i> dari animasi “Asthonishing X-Men” .....	29
Gambar 3.2 <i>Screenshot</i> animasi “Ajisaka” .....	30
Gambar 3.3 Analisa dari Pengumpulan Data .....	31
Gambar 3.4 Bagan Perancangan Karya .....	33
Gambar 3.5 Alternatif Desain Karakter Joko Kendil .....	38
Gambar 3.6 Alternatif Desain Karakter Gundul .....	40
Gambar 3.7 Alternatif Desain Karakter Putri Bungsu .....	41
Gambar 4.1 Contoh Panduan Gambar Karakter Joko Kendil .....	47
Gambar 4.2 <i>Drawing guidance</i> karakter Joko Kendil dan Si Gundul yang tergabung dengan <i>background</i> .....	48
Gambar 4.3 Gambar 4.3 <i>Drawing guidance</i> Si Gundul.....	49
Gambar 4.4 <i>Drawing guidance</i> pemeran figuran.....	50
Gambar 4.5 Contoh <i>drawing guidance</i> untuk <i>background</i> .....	51

Gambar 4.6 Contoh Proses <i>Coloring</i> Karakter Joko Kendil.....	52
Gambar 4.7 Contoh Proses <i>Coloring</i> Karakter Si Gundul.....	53
Gambar 4.8 Hasil <i>Coloring</i> Putri Bungsu .....	54
Gambar 4.9 Hasil <i>Coloring</i> Pemeran Figuran.....	54
Gambar 4.10 Hasil <i>Coloring</i> Salah Satu Background.....	55
Gambar 4.11 Contoh pemberian <i>bone</i> pada anggota gerak karakter .....	56
Gambar 4.12 Contoh penempatan karakter pada <i>background</i> .....	57
Gambar 4.13 Contoh menggerakkan karakter dengan bone .....	57
Gambar 4.14 Proses <i>rendering</i> pada tahap produksi .....	58
Gambar 4.15 Proses software Suond Recorder recording narasi.....	59
Gambar 4.16 Contoh pemberian special effect.....	60
Gambar 4.17 Contoh pemberian spesial effect .....	61
Gambar 4.18 Contoh Proses <i>Rendering</i> Akhir.....	62
Gambar 4.19 Hasil Akhir Poster .....	63
Gambar 4.21 Hasil Akhir Sampul Cover DVD .....	64

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Analisis STP .....	35
Tabel 3.2 Tabel Penentuan Karakter Joko Kendil .....	39
Tabel 3.3 Tabel Penentuan Karakter Gundul .....	40
Tabel 3.4 Tabel Penentuan Karakter Putri Bungsu .....	42



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Skenario .....	70
Lampiran 2. Storyboard .....	75

