

## DAFTAR ISI

	halaman
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Film Animasi.....	5
2.2 Jenis Animasi .....	5
2.3 Animasi 3D.....	7
2.4 Jenis Animasi 3D .....	7
2.5 Bidang-bidang pada animasi 3D .....	8
2.5.1 Iklan TV.....	9
2.5.2 Visualisasi Arsitektur .....	9
2.5.3 Visualisasi Desain Produk .....	9
2.5.3 Bumper .....	9

2.5.2	Spesial Efek .....	10
2.5.2	Game.....	10
2.5.2	Multimedia dan Konten Web .....	11
2.5.2	Film Animasi 3D .....	11
2.6	Pahlawan .....	11
2.7	Pahlawan Super.....	11

### **BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA**

3.1	Metodologi .....	13
3.1.1	Jenis penelitian .....	13
3.1.2	Teknik Pengumpulan Data .....	13
3.1.3	Teknik Analisis Data.....	14
3.1.4	Studi Eksisting.....	14
3.1.5	Segmentasi, Targeting dan Positioning(STP) .....	18
3.2	Analisis Data .....	19
3.2.1	Hasil .....	19
3.2.2	Metode Pencarian Kata Kunci( <i>Keyword</i> ).....	19
3.2.3	Deskripsi Konsep .....	20
3.3	Alur Perancangan Karya .....	20
3.4	Pra Produksi .....	21
3.4.1	Ide dan Konsep .....	21
3.4.2	Warna.....	21
3.4.3	Konsep Audio .....	22
3.4.4	Konsep Poster dan Merch.....	23

3.4.5	Tipografi .....	24
3.4.6	Sinopsis.....	24
3.4.7	Naskah Cerita .....	25
3.4.8	Naskah Skenario .....	28
3.4.9	Storyboard(Terlampir).....	28
3.4.10	Desain Karakter .....	29
3.4.11	Anggaran Produksi .....	35
3.4.12	Jadwal Kerja .....	36

#### **BAB IV IMPLEMENTASI KARYA**

4.1	Produksi.....	38
4.1.1	Modelling.....	38
4.1.2	Texturing .....	40
4.1.3	Rigging .....	42
4.1.1	Animating .....	42
4.1.1	Lighting Setup .....	43
4.1.1	Rendering.....	44
4.2	Pasca Produksi .....	46
4.2.1	Compositing.....	46
4.2.2	Editing .....	47
4.2.3	Final Render .....	48
4.3	Publikasi Film .....	48

#### **BAB V PENUTUP**

5.1	Kesimpulan .....	49
-----	------------------	----

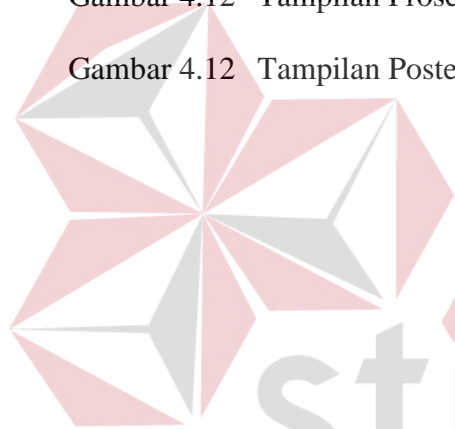
5.2	Saran-saran.....	50
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>52</b>
	<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>53</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>54</b>



## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 3.1 Gambar Poster Electroshock .....	15
Gambar 3.2 Gambar Poster Hebring .....	20
Gambar 3.3 Gambar Poster Kick Ass The Movie .....	21
Gambar 3.4 Ilustrasi Poster SuperHeru .....	22
Gambar 3.5 Ilustrasi Merchandise SuperHeru .....	23
Gambar 3.6 Font ZeroGene .....	28
Gambar 3.7 Font Fairly OddFont .....	31
Gambar 3.8 Referensi Kostum Superhero .....	22
Gambar 3.9 Desain Karakter SuperHeru .....	22
Gambar 4.1 Model Sheet SuperHeru .....	51
Gambar 4.2 Desain Logo SuperHeru .....	51
Gambar 4.3 Referensi karakter Asli SuperHero .....	52
Gambar 4.4 Model Sheet Heru .....	52
Gambar 4.5 Model Sheet Mia .....	53
Gambar 4.6 Model Sheet Agung .....	54
Gambar 4.7 Model 3D SuperHeru .....	54
Gambar 4.8 Susunan Topologi yang Benar .....	55
Gambar 4.9 Susunan Topoloi SuperHeru .....	55
Gambar 4.10 UV Map dan Penerapannya pada Model 3D .....	56
Gambar 4.11 Tampilan Hypershade .....	57

Gambar 4.12	Proses rigging dan character setup .....	58
Gambar 4.12	Tampilan Proses Animasi .....	58
Gambar 4.12	Tampilan Proses Pengaturan Lighting.....	58
Gambar 4.12	Tampilan Proses Rendering.....	58
Gambar 4.12	Render Pass .....	58
Gambar 4.12	Tampilan Proses Compositing.....	58
Gambar 4.12	Tampilan Proses Editing.....	58
Gambar 4.12	Tampilan Proses Final Render.....	58
Gambar 4.12	Tampilan Poster dan Sampul DVD .....	58



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

## DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 3.1 Tabel Pencarian Keyword .....	23
Tabel 3.2 Penokohan Karakter .....	26
Tabel 3.3 Tabel Anggaran Produksi .....	39
Tabel 3.4 Jadwal Kerja .....	41

