

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	6
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.5.2 Manfaat Praktis.....	6
1.6 Pelaksanaan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
1.7.1 BAB I PENDAHULUAN.....	7
1.7.2 BAB II TINJUAN PUSTAKA.....	7
1.7.3 BAB III METODE PERANCANGAN.....	7
1.7.4 BAB IV GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	7
1.7.5 BAB V IMPLEMENTASI KARYA.....	7
1.7.6 BAB VI PENUTUP.....	8
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Definisi Film.....	9
2.2 Film Animasi.....	11
2.3 Jenis- Jenis Animasi.....	12
2.4 Perkembangan Teknologi Animasi.....	12

2.5	Proses Pembuatan Animasi.....	13
BAB III.....		17
METODE PERANCANGAN.....		17
3.1	Metodologi.....	17
3.2	Bagan Perancangan.....	18
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.3.1	Creative Brief.....	18
3.3.2	Observasi dan Wawancara.....	19
3.4	Teknik Analisis Data.....	19
3.5	Hasil dan Analisis	20
3.6	Penentuan Konsep Desain.....	21
BAB IV.....		22
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....		22
4.1	Sejarah Perusahaan	22
4.2	Profil PT. Digital Global Maxinema.....	22
4.3	Visi dan Misi PT. Digital Global Maxinema	23
4.3.1	Visi.....	23
4.3.2	Misi	23
4.4	Struktur Organisasi	24
BAB V.....		26
IMPLEMENTASI KARYA		26
5.1	Desain Logo Film Animasi Popo Kunti.....	26
5.2	Proses Digital Karakter	27
5.2.1	POPO	28
5.2.2	KUNTI.....	28
5.2.3	UWO.....	29
5.2.4	UYIL	30
5.2.5	DALBO.....	30
5.2.6	MPOK KUNTI.....	31

5.2.7	ABAH POPO	32
5.2.8	UMIK POPO	32
5.3	Ilustrasi Seting Tempat	33
BAB VI.....		35
PENUTUP.....		35
6.1	Kesimpulan	35
6.2	Saran	35
DAFTAR PUSTAKA.....		36

