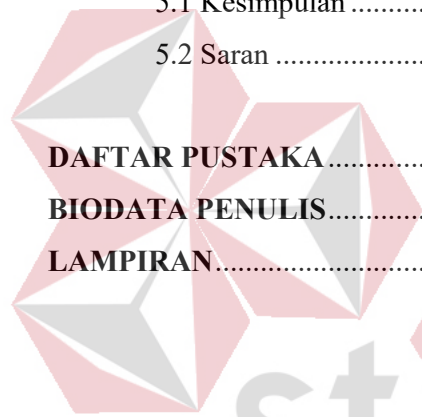


DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan masalah.....	4
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pecandu <i>Video Game</i>	6
2.2 <i>Video Game</i>	7
2.3 Sejarah Animasi.....	8
2.4 Proses Pembuatan Film Animasi 3D	10
2.5 Prinsip-Prinsip Animasi.....	14
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	19
3.1 Metodologi.....	19
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.2.1 Pengamatan/Observasi.....	20
3.2.2 Wawancara.....	23
3.2.3 Studi Literatur	25
3.3 Teknik Analisa Data	27
3.4 Studi Komparator.....	28
3.5 STP.....	30
3.6 <i>Keyword</i>	31
3.7 Pemaknaan <i>Keyword</i>	31

3.8 Perancangan Karya	34
3.8.1 Pra Produksi	35
3.8.2 Produksi	56
3.8.3 Pasca Produksi	57
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	61
4.1 Produksi	61
4.2 Pasca Produksi	68
4.3 <i>Screenshot</i> Film	72
BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
BIODATA PENULIS	84
LAMPIRAN	85



INSTITUT BISNIS
 DAN INFORMATIKA
stikom
 SURABAYA