

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.6 Pelaksanaan	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Definisi Film	8
2.2 Film Animasi	9
2.3 Jenis-Jenis Animasi	10
2.4 Perkembangan Teknologi Animasi	10
2.5 Proses Pembuatan Animasi	11
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	16
3.1 Metodologi	16
3.2 Bagan Perancangan	17
3.3 Teknik Pengumpulan Data	17
3.3.1 Kreatif Brief	18

3.3.2 Wawancara.....	18
3.3.3 Observasi.....	19
3.4 Teknik Analisis Data	19
3.5 Hasil Analisis Data	20
3.6 Penentuan Konsep Desain	21
3.7 Teknik Perancangan.....	22
3.7.1 Sketsa Awal.....	22
3.7.2 Warna	23
BAB IV GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	24
4.1 Sejarah Perusahaan	24
4.2 Profil PT. Digital Global Maxinema	24
4.3 Visi dan Misi PT. Digital Global Maxinema.....	25
4.3.1 Visi	25
4.3.2 Misi	26
4.4 Struktur Organisasi	26
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	28
5.1 Hasil Karya	28
BAB VI PENUTUP	36
6.1 Kesimpulan	36
6.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Bagan Penerapan Konsep	17
Gambar 3.2	Bagan Penentuan Konsep	21
Gambar 5.1	Desain Karakter Kunti	29
Gambar 5.2	Desain Karakter Popo	30
Gambar 5.3	Desain Karakter Pendamping	31

