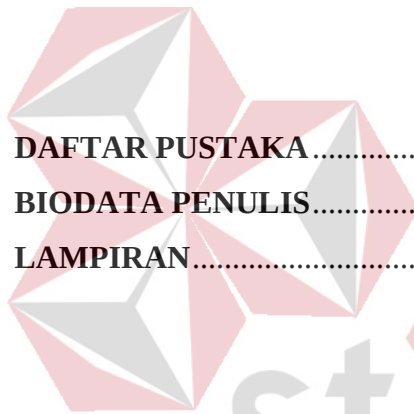


DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan masalah.....	6
1.4 Tujuan	6
1.5 Manfaat	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Jalak Bali	8
2.2 Pengertian Animasi	11
2.3 Musikal	12
2.4 Pengertian Musik	13
2.5 Fakta Musik	14
2.6 Perbedaan Film Animasi 2D dan 3D	16
2.7 Kategori Pada Animasi Komputer	17
2.8 Teknik Pembuatan Animasi.....	19
2.9 Animasi 3D	19
2.10 Keuntungan dan Kelemahan Menggunakan Animasi	22
2.11 Warna.....	23
2.12 Tipografi	24
2.13 Definisi Satwa Liar	24
2.14 Pengertian Perburuan Liar	23
2.15 Dampak Perburuan Liar.....	26
2.16 Unsur Sosial Budaya.....	27

2.17 Remaja	27
BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN	28
3.1 Metodologi.....	28
3.2 Objek Penelitian.....	29
3.3 Lokasi.....	29
3.4 Sumber Data	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.6 Teknik Analisis Data	47
BAB IV PERANCANGAN KARYA	53
4.1 Pra Produksi.....	60
4.1.1 Ide dan Konsep	60
4.1.2 Sinopsis	61
4.1.3 <i>Scenario</i>	62
4.1.4 <i>Storyboard</i>	64
4.1.5 Warna.....	65
4.1.6 Sound	65
4.1.7 Karakter	65
4.1.8 Background and Environment	70
4.1.9 Managemen Produksi	71
4.2 Produksi	76
4.2.1 3D Modeling and Texturing.....	76
4.2.2 Animation.....	77
4.2.3 Compositing	78
4.2.4 Rendering 3D	78
4.3 Pasca Produksi	79
4.3.1 Editing.....	79
4.3.2 Finishing.....	80
4.3.3 Final Render	80
4.3.4 Pemasaran	80

BAB V IMPLEMENTASI KARYA	85
5.1 Produksi	85
5.1.1 Character Modeling.....	86
5.1.2 Modeling Background.....	89
5.1.3 Rigging	90
5.1.4 Animation.....	94
5.1.5 Compositing	94
BAB V PENUTUP	95
6.1 Kesimpulan	95
6.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
BIODATA PENULIS.....	100
LAMPIRAN.....	101



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA