

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Film Animasi	5
2.2 Graphic Novel	6
2.3 Digital Painting	8
2.4 Teknik Bone	8
2.5 Desain Karakter	8
2.6 Premise	14
2.7 Outline	15
2.8 Storyboard	16

2.9 Layout	17
2.10 Script	18
2.11 Special Effects	19
2.12 Cerita Asal-Usul Huruf Jawa	20
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	22
3.1 Metodologi Penelitian	22
3.2 Metode Pengumpulan Data	22
3.3 Analisa Data	27
3.4 Metodologi Perancangan Karya	29
3.5 Publikasi	48
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	53
4.1 Produksi	53
4.2 Pasca Produksi	66
4.3 Publikasi	69
BAB V PENUTUP	73
1. Kesimpulan	73
2. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
BIODATA PENULIS	78