

DAFTAR ISI

	halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sejarah Animasi	7
2.2 Animasi	11
2.2.1 Teknik Menciptakan Animasi.....	12
2.2.1.1 Teknik Animasi Hand Drawn.....	12
2.2.1.2 Teknik Animasi Stop Motion.....	12
2.2.1.3 Teknik Animasi Hand Drawn dan Komputer.....	13
2.3 Proses Produksi Animasi 3D.....	13
2.4 Prinsip Dasar Animasi	15
2.4.1 Timing	15

2.4.2	Arcs	15
3.4.3	Squash and Stretch.....	15
3.4.4	Anticipation	15
3.4.5	Easy in and Easy Out.....	16
3.4.6	Secondary Action	16
3.4.7	Follow Through and Overlapping	16
3.4.8	Staging.....	16
3.4.9	Straight Ahead Action and Pose to Pose Action	16
3.4.10	Personality/Appeal.....	17
2.7	Proses Pembuatan Animasi	17
2.7.1	Proses Pra-Produksi.....	17
2.7.2	Proses Produksi.....	21
2.7.3	Proses Pasca-Produksi.....	22
2.7.4	Robot.....	23
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA		
3.1	Metodologi	21
3.1.1	Jenis penelitian	21
3.1.2	Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.1.3	Studi Eksisting.....	23
3.1.4	Segmentasi, Targeting dan Positioning(STP)	28
3.2	Analisis Data	28
3.2.1	Hasil	29
3.2.2	Metode Pencarian Kata Kunci(<i>Keyword</i>)	29

3.2.3	Deskripsi Konsep	30
3.3	Alur Perancangan Karya	30
3.4	Pra Produksi	30
3.4.1	Ide dan Konsep	31
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA		
4.1	Produksi	43
4.1.1	Modelling.....	43
4.1.2	Texturing	44
4.1.3	Rigging	45
4.1.1	Animating	46
4.1.1	Lighting Setup	47
4.1.1	Rendering.....	48
4.2	Pasca Produksi	49
4.2.1	Compositing.....	50
4.3	Publikasi Film	50
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	54
5.2	Saran-saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....		52
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		53
LAMPIRAN.....		54

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 3.1 Gambar Poster Real Steel.....	23
Gambar 3.2 Gambar Poster Astro Boy.....	25
Gambar 3.3 Gambar Poster Transformers The Animated series.....	26
Gambar 3.4 Ilustrasi Poster The Cambo	33
Gambar 3.6 Font Hydrogenbomb	34
Gambar 3.7 Font Harvestltal	34
Gambar 3.8 Referensi Karakter Robot Humanoid.....	36
Gambar 3.9 Desain Karakter cambo	37
Gambar 4.0 Desain Karakter Numod.....	38
Gambar 4.1 Desain Karakter Sauder.....	39
Gambar 4.2 Referensi environment setting.....	40
Gambar 4.3 Desain environment setting.....	41
Gambar 4.1.1.1 Tampilan proses <i>modeling</i> karakter numod	44
Gambar 4.1.1.2 Tampilan proses <i>modeling</i> karakter numod tampak samping....	44
Gambar 4.1.1.3 Tampilan proses <i>modeling</i> karakter cambo.....	45
Gambar 4.1.1.4 Tampilan proses <i>modeling</i> karakter sauder tipe 20.....	45
Gambar 4.1.2.1 Tampilan proses <i>materialling</i> pada karakter numod.....	46
Gambar 4.1.2.2 Tampilan proses <i>materialling</i> pada karakter sauder f-1.....	46
Gambar 4.1.3.1 Tampilan proses <i>rigging</i> cambo pada jari.....	47
Gambar 4.1.4.1 Tampilan proses <i>animating</i> pada karakter numod.....	48

Gambar 4.1.5.1 Tampilan proses pembuatan <i>lighting</i>	48
Gambar 4.1.3.1 Tampilan proses <i>rendering</i>	49
Gambar 4.1.3.1 Tampilan proses <i>compositting</i>	50
Gambar 4.3.1 gambar poster	51
Gambar 4.3.2 gambar cover dvd.....	52
Gambar 4.3.3 gambar pada saat pameran di salah satu Mall di Surabaya.....	52
Gambar 4.3.4 gambar stan dan media promosi pada saat pameran	53

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 3.1 Tabel Pencarian Keyword	23
Tabel 3.2 Penokohan Karakter	26
Tabel 3.3 Tabel Anggaran Produksi	39

STIKOM SURABAYA