

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Animasi	5
2.1.1 Pengertian Animasi	5
2.1.2 Sejarah Animasi	5
2.1.3 Jenis Animasi	7
2.1.4 Prinsip-prinsip Animasi	11
2.1.5 Teknik Animasi	17
2.1.6 Pengaturan Waktu Animasi	20
2.1.7 Langkah-langkah Animasi	22
2.2 Stop motion	23
2.2.1 Pengertian Stop motion	23
2.2.2 Sejarah Stop motion	23
2.2.3 Jenis Stop motion	25
2.2.4 Cara Membuat Video Stop motion	28
2.3 Cerita Rakyat	29
2.3.1 Pengertian Cerita Rakyat	29
2.3.2 Sejarah Cerita Rakyat	31
2.3.3 Jenis Cerita Rakyat	32

	2.3.4 Manfaat Cerita Rakyat	32
	2.3.5 Cerita Si Kancil dan Buaya	33
BAB III	METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	34
	3.1 Produser Kerja	34
	3.1.1 Pra Produksi	35
	3.2 Karakter	44
	3.2.1 Menentukan Karakter	44
	3.2.2 Gambar Karakter Tokoh	45
	3.2.3 Storyboard	46
	3.2.4 Peralatan dan Software	56
	3.3 Produksi	57
	3.3.1 Editing	57
	3.4 Pasca Produksi	59
	3.4.1 Publikasi	59
	3.5 Peralatan	61
	3.6 Anggaran	62
	3.7 Jadwal Kerja	62
BAB IV	IMPLEMENTASI KARYA	63
	4.1 Produksi Stop motion	63
	4.1.1 Lingkungan dan Properties	63
	4.1.2 Take Shoot	64
	4.1.3 Rendering	66
	4.1.4 Sound Editing	70
	4.1.5 Peralatan	71
	4.2 Produksi Animasi 2D	72
	4.2.1 Lingkungan dan Properties	72
	4.2.2 Rendering	72
	4.2.3 Peralatan	72
	4.3 Editing	73
	4.4 Final Rendering	73
	4.5 Publikasi	73
BAB V	PENUTUPAN	76

5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	81



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Charles Emile Reynaud	6
Gambar 2.2 Snow White & Seven Dwarfs	7
Gambar 2.3 Sherk	9
Gambar 2.4 Timing and Spacing	13
Gambar 2.5 Squash and Stretch	14
Gambar 2.6 Secondary Action	15
Gambar 2.7 Straight Ahead and Pose to Pose	16
Gambar 2.8 Ruangan Studio	26
Gambar 2.9 Shaun The Sheep	26
Gambar 2.10 Pegangan gerakan per gerakan	26
Gambar 2.11 King Kong	27
Gambar 3.1 Bagan pengembangan film animasi 2D	34
Gambar 3.2 Karakter Kancil	44
Gambar 3.3 Si Kancil	45
Gambar 3.4 Buaya	46
Gambar 3.5 Storyboard	56
Gambar 3.6 Skesta Poster	60
Gambar 3.7 Skesta cover DVD	60
Gambar 3.8 Skesta cover Cakram	61
Gambar 4.1 Ambil foto ke 1	65
Gambar 4.2 Ambil foto ke 2	65
Gambar 4.3 Ambil foto ke 3	65
Gambar 4.4 Ambil foto ke 4	66
Gambar 4.5 Ambil foto ke 5	66
Gambar 4.6 Ambil foto ke 6	66
Gambar 4.7 Ambil foto ke 7	66
Gambar 4.8 Proses Import File	67
Gambar 4.9 Sebelum Editing Foto Asli	68

Halaman

Gambar 4.10 Sesudah Editng	68
Gambar 4.11 Background Seperti Lingkungan	68
Gambar 4.12 Pengaturan Rendering	69
Gambar 4.13 Proses Pemilihan Format Video	69
Gambar 4.14 Proses Rendering	70
Gambar 4.15 Proses Import Sound	71
Gambar 4.16 Poster	74
Gambar 4.17 Cover DVD	74
Gambar 4.18 Cover Cakram DVD	75



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Perbandingan untuk menentukan karakter kancil	45
Tabel 3.2 Jadwal kerja	62



DAFTAR LAMPIRAN

Storyboard	82
Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	83

