

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB III LANDASAN TEORI	7
3.1 Multimedia	7
3.1.1 Kategori Multimedia	7
3.1.2 Komponen Multimedia	8
3.2 Film Animasi	10
3.2.1 Prinsip-prinsip Animasi	10
3.2.2 Jenis-jenis Animasi	11
3.3 Blender	12
3.4 <i>Modeling</i>	13

3.5	<i>Texturing</i>	13
3.6	<i>Rigging</i>	14
3.7	<i>Animating</i>	14
3.8	Animasi Mekanik	14
3.8.1	Sistem Gerak Roda Kendaraan.....	14
3.8.2	Osilasi gerakan badan Kendaraan.....	15
3.9	CGI.....	15
3.10	Mobil	16
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		17
4.1	Pra-produksi	17
4.1.1	Riset	17
4.1.2	Pemilihan Kendaraan Indonesia	19
BAB V IMPLEMENTASI.....		20
5.1	Produksi	20
5.1.1	Pemodelan 3D (3D Modeling)	21
5.1.2	Pewarnaan dan <i>UV Mapping</i> (Coloring & UV Mapping)	48
5.1.3	<i>Rigging</i>	55
5.1.4	<i>Animating</i>	61
BAB VI PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN		64
6.1	Pembahasan Karya	64
6.1.1	Kendaraan Jeep Katana.....	64
6.1.2	Kendaraan Mobil Polisi	65
6.1.3	Kendaraan Volkswagen Beetle	65
6.1.4	Kendaraan Sepeda Motor Vespa	66
6.1.5	Kendaraan Bemo	66
6.1.6	Kendaraan Dodge Challenger SRT Hellcat	67

6.1.7 Kendaraan Truk Fuso	67
6.1.8 Kendaraan Taxi Holden Torana	68
6.1.9 Kendaraan Suzuki Carry	68
6.1.10 Kendaraan Becak	69
6.1.11 Kendaraan Volkswegen Van	69
6.1.12 Kendaraan Willy Jeep	70
6.1.13 Kendaraan Sepeda Onthel	70
6.1.14 Kendaraan Bus	71
6.1.15 Kendaraan Pikap	72
6.1.16 Kendaraan Corolla	72
6.1.17 Kendaraan Bajaj	73
BAB VII KESIMPULAN	74
7. 1 Kesimpulan	74
7.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	76