



DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKARTA	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	17
1.1 Latar Belakang	17
1.2 Rumusan Masalah	18
1.3 Batasan Masalah.....	18
1.4 Tujuan Penelitian.....	19
1.5 Manfaat Penelitian.....	19
1.6 Metode Penelitian.....	19
BAB II TINJAUAN KARYA.....	22
BAB III LANDASAN TEORI.....	26
3.1 Multimedia	26
3.2 Film	28
3.3 Sinematografi	30
3.4 Animasi	34
3.4.1 Jenis-jenis Animasi	34
3.4.2 Prinsip Pembuatan Animasi	36
3.5 Komedi	41
3.6 <i>Software</i> Blender	42
3.7 <i>Software</i> Adobe Premiere.....	42
3.8 <i>Software</i> Adobe After Effects	43
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	44
4.1 Pra Produksi	44
4.1.1 Ide Cerita.....	44
4.1.2 Skenario.....	45
4.1.3 <i>Concept Art</i>	49
4.1.4 <i>Storyboard</i>	53
BAB V IMPLEMENTASI.....	54
5.1 Produksi.....	54
5.1.1 Pemodelan 3D (<i>3D Modelling</i>).....	55
5.1.2 Pewarnaan dan <i>UV Mapping (Coloring & UV Mapping)</i>	90
5.1.3 Penganimasian (<i>Animating</i>)	108
5.1.4 <i>Rendering</i>	141
5.2 Pasca Produksi.....	144
5.2.1 Penyuntingan.....	145



5.2.2	<i>Rendering</i>	154
BAB VI PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN		155
6.1	Pembahasan Animasi	155
6.1.1	Seri 1	155
6.1.2	Seri 2	164
6.1.3	Seri 3	172
6.2	Pengujian Animasi	182
BAB VII PENUTUP		185
7.1	Kesimpulan.....	185
7.2	Saran.....	185
DAFTAR PUSTAKA		187
Lampiran 1a. <i>Storyboard</i> seri satu		190
Lampiran 1b. <i>Storyboard</i> seri dua.....		196
Lampiran 1c. <i>Storyboard</i> seri tiga.....		199
Lampiran 2a. <i>Shape Keys</i> “smile.L” (a), “frown.L” (b), “eyelid.T.L” (c), “eyelid.B.L” (d), “brow.L” (e), “browmid” (f), “lip.T.Out” (g), dan “lip.B.Out” (h)		205
Lampiran 2b. <i>Shape Keys</i> “sneer.L” (a), “cheek.L” (b), “mouthOpen.T” (c), “mouthOpen.B” (d), “jawDown” (e), “jaw.L” (f), dan “jawOut” (g).....		206
Lampiran 3. Beberapa laman hasil kuisioner		207