

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah dianugerahkan – Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN ANIMASI DAN DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI PENDEK 3 DIMENSI PADA CERITA PENDEK (STUDI KASUS: “TEMAN KENCAN”)” ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Desain pada program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada

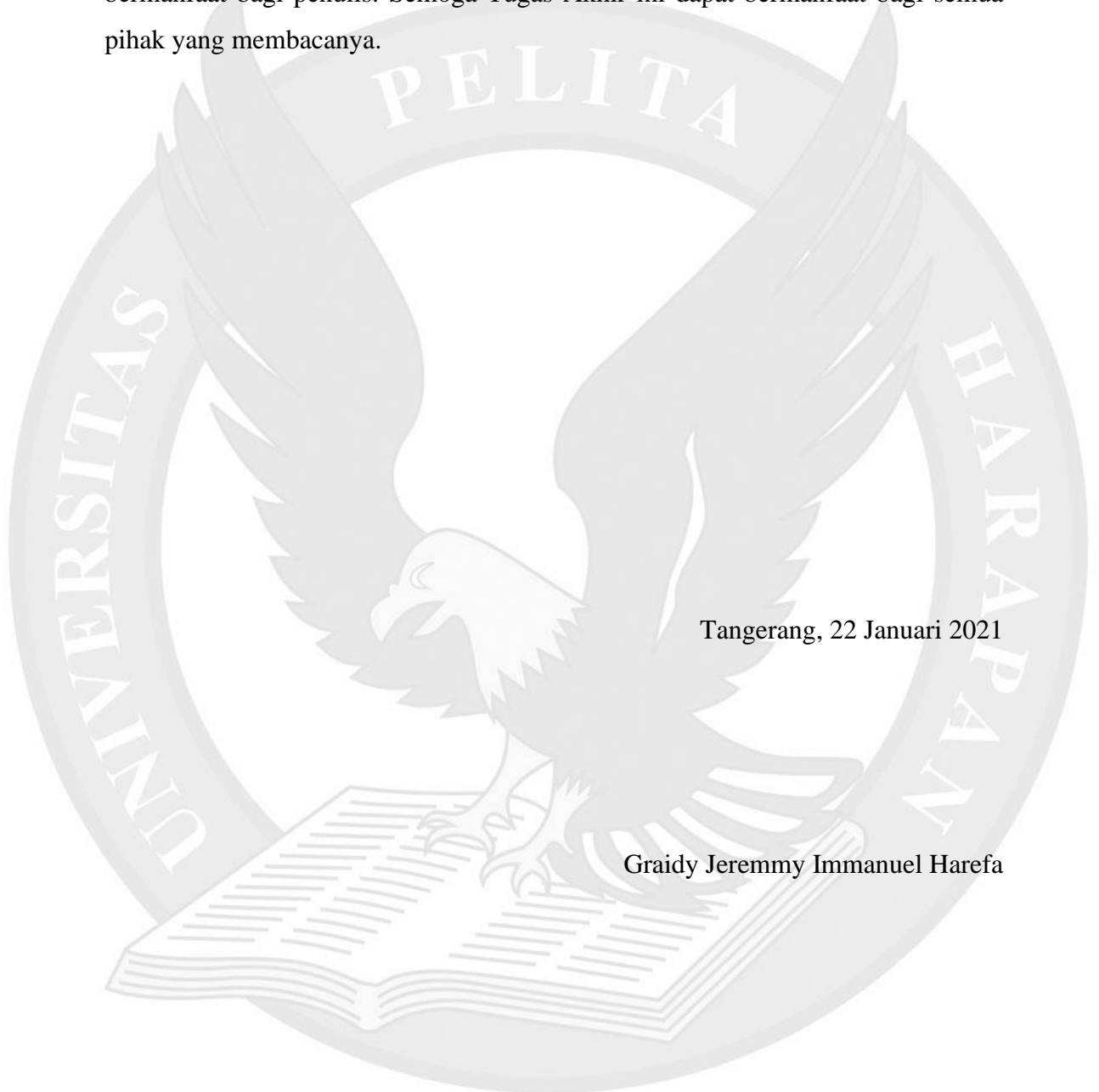
1. Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
2. Kak Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing utama
3. Bapak Ferric Limano, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing kedua.
4. Bapak Naldo Yanuar, S.Sn., MT. selaku dosen penguji.
5. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
6. Samuel Joshua Hartandie sebagai rekan kelompok pembuatan tugas akhir.
7. Keluarga, Julius Harefa dan Jenny Sangian, selaku orang tua, dan Gabriella Nelmina Harefa, selaku kakak dari penulis yang terus mendukung dalam doa dan finansial.
8. Julisius Nathanael, Tryanggana Wijaya dan Yesaya Michael, selaku kerabat dekat yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
9. Seluruh teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan Angkatan 2016 dan 2017.

10. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, 22 Januari 2021

Graidy Jeremmy Immanuel Harefa



DAFTAR ISI

halaman

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	II
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	III
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	IV
PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	V
ABSTRAK.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XVIII
DAFTAR LAMPIRAN	XXVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	4
1.3 BATASAN MASALAH	4
1.4 TUJUAN PENELITIAN	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
BAB II PEMBAHASAN KONSEP DAN TEORI.....	5
2.1 PEMBAHASAN TEORI	5



2.1.1 <i>Elements of Design</i>	5
2.1.1.1 <i>Line</i>	5
2.1.1.2 <i>Shape and Form</i>	5
2.1.1.3 <i>Space</i>	6
2.1.1.4 <i>Texture</i>	7
2.1.1.5 <i>Color</i>	7
2.1.1.6 <i>Size</i>	8
2.1.2 <i>Gestalt</i>	8
2.1.2.1 <i>Closure</i>	9
2.1.2.2 <i>Common Fate</i>	9
2.1.2.3 <i>Figure Ground-Relationship</i>	10
2.1.2.4 <i>Good Continuation</i>	10
2.1.2.5 <i>Law of Pragnaz</i>	11
2.1.2.6 <i>Proximity</i>	11
2.1.2.7 <i>Similarity</i>	12
2.1.2.8 <i>Uniform Connected</i>	12
2.1.3 <i>Principle of Design</i>	13
2.1.3.1 <i>Balance</i>	13
2.1.3.2 <i>Contrast</i>	14
2.1.3.3 <i>Emphasis</i>	15
2.1.3.4 <i>Unity</i>	15
2.1.3.5 <i>Proportion or scale</i>	16
2.1.3.6 <i>Rhythm</i>	16

2.1.4 Teori Warna.....	17
2.1.4.1 <i>Basic Color Terminology</i>	17
2.1.4.2 <i>Color Wheel</i>	20
2.1.4.3 <i>Color Harmony</i>	20
2.1.5 Psikologi Warna	24
2.1.6 <i>12 Principles of Animation</i>	24
2.1.6.1 <i>Anticipation</i>	24
2.1.6.2 <i>Appeal</i>	25
2.1.6.3 <i>Arcs</i>	26
2.1.6.4 <i>Exaggeration</i>	26
2.1.6.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	28
2.1.6.6 <i>Secondary Action</i>	29
2.1.6.7 <i>Slow in and Slow out</i>	30
2.1.6.8 <i>Solid Drawing</i>	31
2.1.6.9 <i>Squash and Stretch</i>	31
2.1.6.10 <i>Staging</i>	32
2.6.1.11 <i>Straight ahead Action and Pose to pose</i>	32
2.6.1.12 <i>Timing</i>	33
2.1.7 <i>Story Structure (Freytag's Pyramid)</i>	34
2.1.7.1 <i>Exposition</i>	34
2.1.7.2 <i>Rising Action</i>	34
2.1.7.3 <i>Climax</i>	34
2.1.7.4 <i>Falling Action</i>	34

2.1.7.5 <i>Denouement</i>	35
2.1.8 <i>Character Design</i>	35
2.1.8.1 <i>Character Hierarch</i>	35
2.1.8.2 <i>Basic Shape</i>	38
2.1.8.3 <i>Ukuran Skala</i>	40
2.1.8.4 <i>Variasi</i>	40
2.1.8.5 <i>Negative Space</i>	41
2.1.8.6 <i>Proporsi</i>	41
2.1.8.7 <i>Kostum</i>	42
2.1.8.8 <i>Pose</i>	42
2.1.8.9 <i>Warna</i>	43
2.1.8.10 <i>Line of Action</i>	44
2.1.8.11 <i>Design Style</i>	44
2.1.9 <i>Character Archetype</i>	47
2.1.9.1 <i>The Hero</i>	47
2.1.9.2 <i>The Shadow</i>	48
2.1.9.3 <i>The Fool</i>	48
2.1.9.4 <i>The Animus or Anima</i>	48
2.1.9.5 <i>The Mentor</i>	48
2.1.9.6 <i>The Trickster</i>	48
2.1.10 <i>Pipeline 3D Animation</i>	48
2.1.10.1 <i>Pre – Production</i>	48
2.1.10.2 <i>Production</i>	51

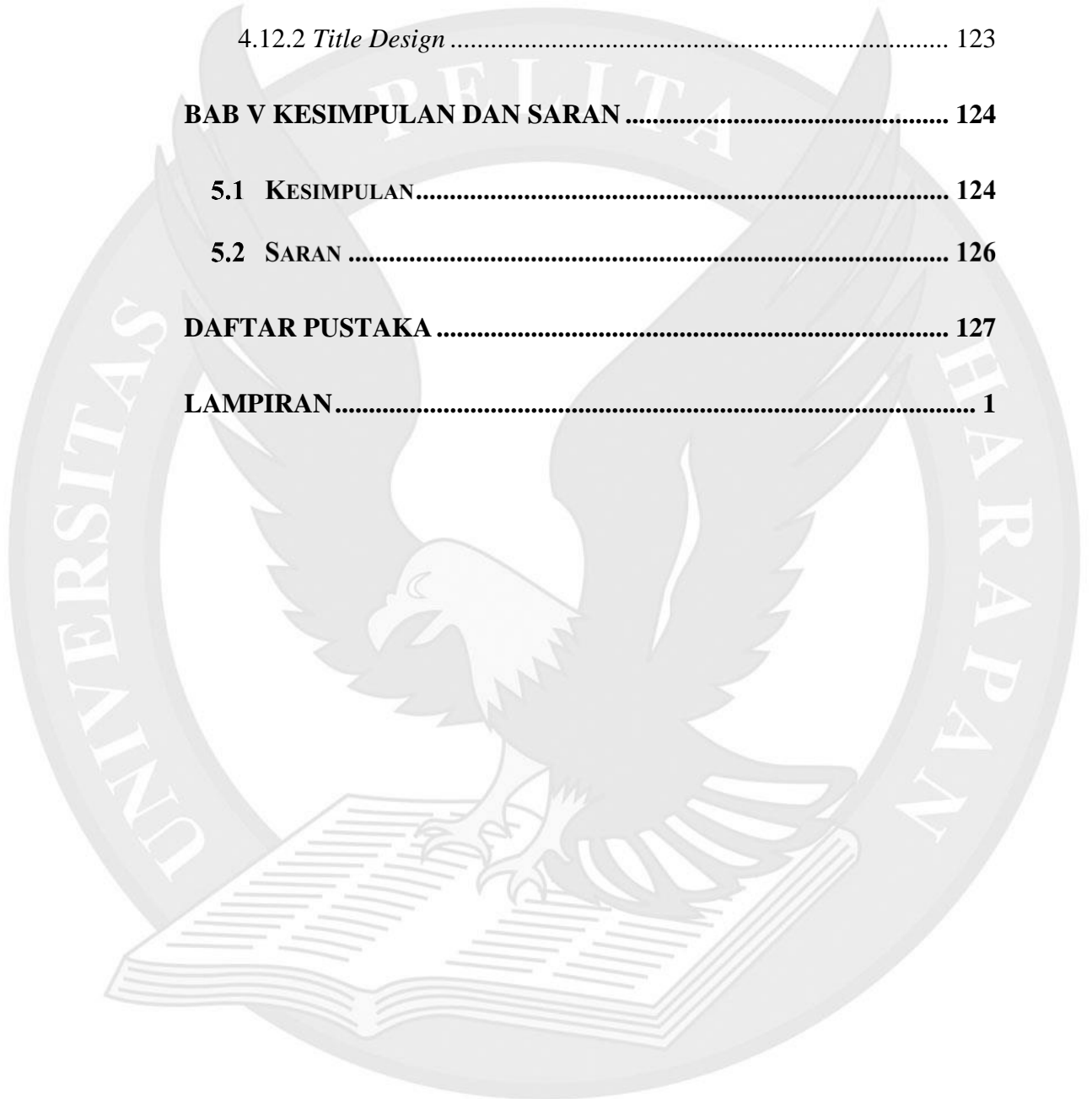
2.1.10.3 <i>Post – Production</i>	56
2.2 PEMBAHASAN KONSEP	58
2.2.1 Media Animasi	58
2.2.1.1 2D Traditional	58
2.2.1.2 2D Digital.....	58
2.2.1.3 3D Digital.....	59
2.2.1.4 <i>Cut out</i>	59
2.2.1.5 <i>Pixilation</i>	59
2.2.1.6 <i>Stop Motion</i>	59
2.3 KONTEKS.....	59
2.3.1 Sosial dan Budaya	59
2.3.2 Politik	60
2.3.3 Teknologi	61
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	62
3.1 WAKTU DAN TEMPAT STUDI PERANCANGAN	62
3.1.1 Studi Pustaka	62
3.1.2 Studi Observasi	62
3.2 STRATEGI PERACANGAN	62
3.2.1 Riset.....	63
3.2.2 Analisis Data	63
3.2.3 Proses Kreatif	64
3.2.4 Perancangan	64
3.2.5 Hasil Akhir	64

3.3 ANALISA DATA	64
3.3.1 Latar Belakang Objek Penelitian.....	64
3.3.2 Struktur Cerita.....	65
3.3.3 Penokohan Karakter.....	65
3.3.4 Target Audiens.....	66
3.4 DEMOGRAFIS	66
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	67
4.1 STRATEGI KREATIF	67
4.1.1 <i>Keywords</i>	67
4.1.2 <i>Brainstorming</i>	68
4.1.3 <i>Moodboard</i> Target Audiens.....	68
4.1.4 <i>Moodboard Keyword</i>	69
4.2 STUDI VISUAL	70
4.2.1 Desain Karakter.....	70
4.3 KONSEP DESAIN	71
4.3.1 Boy.....	71
4.3.1.1 Proporsi.....	72
4.3.1.2 Pakaian.....	73
4.3.1.3 Warna.....	74
4.3.2 Ayu.....	74
4.3.2.1 Bentuk.....	75
4.3.2.2 Proporsi.....	75
4.3.2.3 Pakaian.....	76

4.3.2.4 Warna	77
4.3.3 Pedagang Angkringan	77
4.3.3.1 Bentuk	78
4.3.3.2 Proporsi	78
4.3.3.3 Pakaian	79
4.3.3.4 Warna	79
4.3.4 Crowd	80
4.3.5 Model Iklan	81
4.4 PROSES HASIL PERANCANGAN DESAIN KARAKTER.....	81
4.4.1 Boy	81
4.4.2 Ayu	86
4.4.3 Pedagang Angkringan	89
4.4.4 Model Iklan	93
4.4.5 Crowd	94
4.5 SCRIPT.....	96
4.6 BEATBOARD	97
4.7 STORYBOARD	98
4.8 COLOR SCRIPT.....	101
4.9 KEYART.....	102
4.10 ANIMATIC.....	104
4.11 PROSES HASIL PRODUKSI.....	104
4.11.1 3D Model.....	104
4.11.1.1 Boy	104

4.11.1.2 Ayu	105
4.11.1.3 Pedagang	105
4.11.1.4 Model Iklan	106
4.11.1.5 Crowd	106
4.11.2 <i>Texture and Shader</i>	107
4.11.2.1 Boy	107
4.11.2.2 Ayu	109
4.11.2.3 Pedagang Angkringan	110
4.11.2.4 Model Iklan	111
4.11.2.5 <i>Extra Figure (Crowd)</i>	112
4.11.3 Animasi	113
4.11.3.1 <i>Anticipation</i>	113
4.11.3.2 <i>Appeal</i>	114
4.11.3.3 <i>Arcs</i>	115
4.11.3.4 <i>Exaggeration</i>	115
4.11.3.5 <i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	116
4.11.3.6 <i>Secondary Action</i>	117
4.11.3.7 <i>Slow in and Slow out</i>	118
4.11.3.8 <i>Solid Drawing</i>	118
4.11.3.9 <i>Squash and Stretch</i>	119
4.11.3.10 <i>Staging</i>	119
4.11.3.11 <i>Straight ahead and Pose to pose</i>	120
4.11.3.12 <i>Timing</i>	120

4.11.4 <i>Rendering</i>	121
4.12 PROSES <i>POST - PRODUCTION</i>	122
4.12.1 <i>Compositing</i>	122
4.12.2 <i>Title Design</i>	123
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	124
5.1 KESIMPULAN	124
5.2 SARAN	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN	1



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh Penggunaan <i>Elemen Line</i> dalam film animasi	5
Gambar 2.2 Penggunaan <i>shape</i> dan <i>form</i> dalam film animasi UP	6
Gambar 2.3 Contoh penerapan <i>space</i> memberikan <i>depth</i> tiga dimensi	6
Gambar 2.4 Penggunaan <i>texture</i> pada objek <i>form</i> lingkaran	7
Gambar 2.5 Sistem <i>Color Chart</i>	8
Gambar 2.6 Penekanan perbedaan ukuran suatu objek	8
Gambar 2.7 Contoh penerapan <i>closure</i> pada logo organisasi WFF	9
Gambar 2.8 Contoh penerapan <i>common fate</i> pada animasi	9
Gambar 2.9 Contoh penerapan <i>figure ground - relationship</i>	10
Gambar 2.10 Contoh penerapan <i>good continuation</i> pada animasi	10
Gambar 2.11 Contoh <i>Law of Pragnaz</i>	11
Gambar 2.12 Contoh <i>proximity</i>	11
Gambar 2.13 Contoh penerapan <i>similarity</i>	12
Gambar 2.14 Contoh penerapan <i>uniform connected</i>	12
Gambar 2.15 Contoh <i>symmetrical balance</i>	13
Gambar 2.16 Contoh <i>asymmetrical balance</i>	13
Gambar 2.17 Contoh <i>radial balance</i>	14
Gambar 2.18 Contoh penggunaan kontras	14
Gambar 2.19 Contoh <i>emphasis</i>	15
Gambar 2.20 Contoh <i>unity</i>	15

Gambar 2.21 Contoh <i>scale</i>	16
Gambar 2.22 Contoh <i>rhythm</i>	16
Gambar 2.23 <i>Properties of Color: Hue, Saturation, and Value</i>	17
Gambar 2.24 <i>Reddish Color tone</i>	18
Gambar 2.25 <i>Undertone</i>	18
Gambar 2.26 Contoh <i>shading</i> pemisah cahaya dan bayangan.....	19
Gambar 2.27 Contoh <i>color pallete</i>	19
Gambar 2.28 Skema spektrum <i>Color Wheel</i>	20
Gambar 2.29 Penggunaan <i>analogous</i> pada film animasi 3D.....	21
Gambar 2.30 Penggunaan <i>complementary color</i> pada film animasi 3D ..	21
Gambar 2.31 Penggunaan warna <i>double – complementary</i> atau <i>tetrads</i> ..	22
Gambar 2.32 Penggunaan warna <i>split complementary</i>	22
Gambar 2.33 Penggunaan warna <i>monochromatic</i>	23
Gambar 2.34 Penggunaan warna <i>monotone</i>	23
Gambar 2.35 Penggunaan warna <i>triads</i>	24
Gambar 2.36 <i>Anticipation</i>	24
Gambar 2.37 <i>Appeal</i>	25
Gambar 2.38 <i>Arcs</i>	26
Gambar 2.39 <i>Exaggeration</i>	27
Gambar 2.40 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	28
Gambar 2.41 <i>Secondary Action</i>	29
Gambar 2.42 <i>Secondary Action</i>	30
Gambar 2.43 <i>Solid Drawing</i>	31

Gambar 2.44 <i>Squash and Stretch</i>	31
Gambar 2.45 <i>Staging</i>	32
Gambar 2.46 <i>Pose to pose dan Straight ahead action</i>	32
Gambar 2.47 <i>Timing</i>	33
Gambar 2.48 Struktur <i>Freytag Pyramid</i>	34
Gambar 2.49 <i>Iconic Character</i>	35
Gambar 2.50 <i>Simple Character</i>	36
Gambar 2.51 <i>Broad Character</i>	36
Gambar 2.52 <i>Comedy Relief Character</i>	37
Gambar 2.53 <i>Lead Character</i>	37
Gambar 2.54 <i>Realistic Character</i>	38
Gambar 2.55 <i>Circle Shaped Character</i>	39
Gambar 2.56 <i>Squares Shaped Character</i>	39
Gambar 2.57 <i>Triangle Shaped Character</i>	40
Gambar 2.58 Perbandingan Proporsi Karakter	41
Gambar 2.59 <i>Costume Design Concept</i>	42
Gambar 2.60 Pose karakter	43
Gambar 2.61 Contoh <i>color concept</i> pada karakter	43
Gambar 2.62 Contoh <i>line of action</i> pada karakter	44
Gambar 2.63 Contoh Buku Komik	45
Gambar 2.64 Contoh Animasi tv dan web	45
Gambar 2.65 Contoh <i>Feature Animation</i>	46
Gambar 2.66 Contoh <i>CG Animation</i>	46

Gambar 2.67 Contoh <i>video games</i>	46
Gambar 2.68 Contoh <i>Manga Animation</i>	47
Gambar 2.69 Contoh <i>Comic Strips</i>	47
Gambar 2.70 Contoh Konsep Cerita	49
Gambar 2.71 Contoh <i>script</i> cerita	49
Gambar 2.72 Contoh <i>Storyboard</i>	50
Gambar 2.73 Contoh <i>Story Design</i>	51
Gambar 2.74 Contoh proses <i>modeling</i> menggunakan <i>software</i> Zbrush ...	51
Gambar 2.75 Contoh proses <i>UV Texture</i>	52
Gambar 2.76 Contoh <i>Rigging Karakter</i>	53
Gambar 2.77 Contoh <i>Layout Animasi</i>	53
Gambar 2.78 Contoh Proses Animasi	54
Gambar 2.79 Contoh Proses <i>3D Simulation FX</i>	54
Gambar 2.80 Contoh <i>3D Lighting</i>	55
Gambar 2.81 Contoh <i>3D Rendering</i>	56
Gambar 2.82 Contoh <i>Compositing</i>	56
Gambar 2.83 Contoh <i>Visual Effects</i>	57
Gambar 2.84 Contoh <i>Color Correction</i>	57
Gambar 2.85 Contoh <i>Final Output</i>	58
Gambar 3.1 Strategi Proses Perancangan	63
Gambar 4.1 Eksplorasi <i>keyword</i>	67
Gambar 4.2 <i>Keyword</i> Apatis	68
Gambar 4.3 <i>Keyword</i> Optimis	68

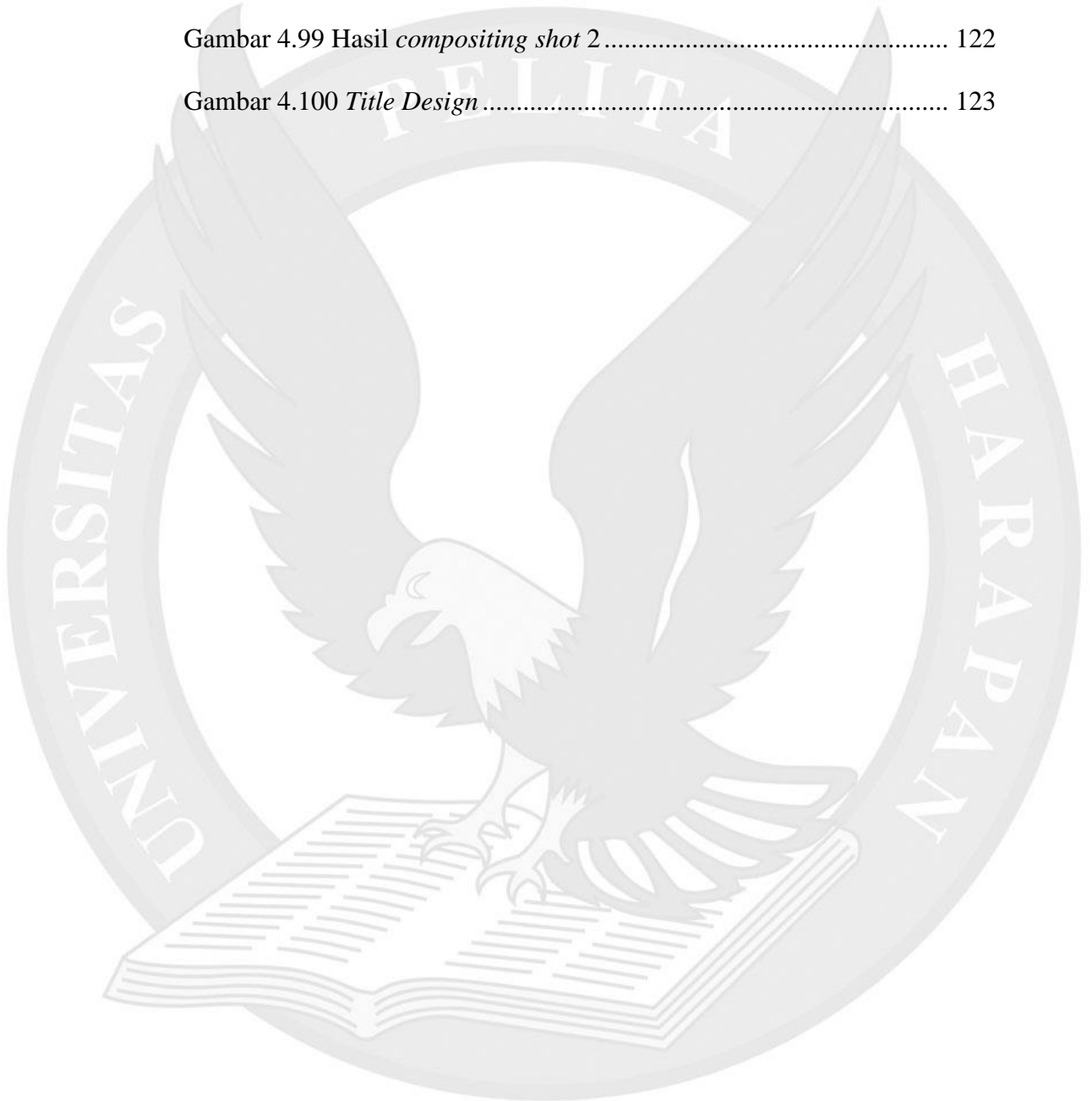
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Target Audiens	69
Gambar 4.5 <i>Moodboard Visual</i> Apatis	69
Gambar 4.6 <i>Moodboard Visual</i> Optimis.....	70
Gambar 4.7 <i>Moodboard Visual Style</i>	70
Gambar 4.8 Referensi bentuk desain	71
Gambar 4.9 Referensi proporsi	72
Gambar 4.10 Referensi pakaian	73
Gambar 4.11 Referensi warna desain	74
Gambar 4.12 Referensi bentuk desain	75
Gambar 4.13 Referensi proporsi desain.....	75
Gambar 4.14 Referensi pakaian	76
Gambar 4.15 Referensi warna.....	77
Gambar 4.16 Referensi bentuk.....	78
Gambar 4.17 Referensi proporsi	78
Gambar 4.18 Referensi pakaian	79
Gambar 4.19 Referensi warna.....	79
Gambar 4.20 Referensi <i>style</i> pakaian.....	80
Gambar 4.21 Referensi <i>style</i> dan warna pakaian	80
Gambar 4.22 Referensi <i>style</i> dan warna pakaian model iklan	81
Gambar 4.23 Perancangan variasi ukuran boy.....	81
Gambar 4.24 Perancangan struktur proporsi.....	82
Gambar 4.25 Perancangan bentuk wajah.....	82
Gambar 4.26 Perancangan rambut	82

Gambar 4.27 Perancangan alternatif pakaian dan warna, <i>keyword</i> apatis	83
Gambar 4.28 Perancangan pakaian dan warna, <i>keyword</i> optimis.....	84
Gambar 4.29 Perancangan Ekspresi untuk Karakter Boy – <i>Messy</i>	85
Gambar 4.30 Perancangan Ekspresi untuk Karakter Boy – <i>Clean</i>	85
Gambar 4.31 Perancangan Pose Karakter Boy – <i>Messy</i>	85
Gambar 4.32 Perancangan Pose Karakter Boy – <i>Clean</i>	86
Gambar 4.33 Perancangan variasi ukuran ayu.....	86
Gambar 4.34 Perancangan bentuk dan rambut	87
Gambar 4.35 Perancangan warna kulit	87
Gambar 4.36 Perancangan proporsi	87
Gambar 4.37 Perancangan alternatif pakaian dan warna.....	88
Gambar 4.38 Perancangan warna alternative desain yang sudah dipilih..	88
Gambar 4.39 Perancangan ekspresi Karakter	89
Gambar 4.40 Perancangan pose Karakter	89
Gambar 4.41 Perancangan variasi bentuk pedagang	89
Gambar 4.42 Perancangan bentuk, gaya, dan warna	90
Gambar 4.43 Perancangan Proporsi	90
Gambar 4.44 Perancangan sketsa kostum pedagang	91
Gambar 4.45 Perancangan sketsa warna pedagang	91
Gambar 4.46 Perancangan Ekspresi.....	92
Gambar 4.47 Perancangan Pose.....	92
Gambar 4.48 Perancangan variasi bentuk model iklan.....	93
Gambar 4.49 Perancangan Desain Model Iklan.....	93

Gambar 4.50 Perancangan Desain Model Iklan.....	93
Gambar 4.51 Perancangan ukuran variasi Crowd.....	94
Gambar 4.52 Perancangan Desain Crowd 1	95
Gambar 4.53 Perancangan Desain Crowd 2	95
Gambar 4.54 Perancangan Desain Ekspresi Crowd.....	96
Gambar 4.55 Contoh gambar <i>script</i> yang akan digunakan pada animasi .	96
Gambar 4.56 Perancangan <i>Beatboard</i> bagian 1	97
Gambar 4.57 Perancangan <i>Beatboard</i> bagian 2.....	97
Gambar 4.58 Perancangan <i>Beatboard</i> bagian 3.....	98
Gambar 4.59 Perancangan <i>Storyboard</i> bagian 1.....	99
Gambar 4.60 Perancangan <i>Storyboard</i> bagian 2.....	100
Gambar 4.61 <i>Color Script</i>	101
Gambar 4.62 <i>Key Art</i> 1	102
Gambar 4.63 <i>Key Art</i> 2	102
Gambar 4.64 <i>Key Art</i> 3	103
Gambar 4.65 <i>Key Art</i> 4	103
Gambar 4.66 <i>Key Art</i> 5	103
Gambar 4.67 3D Model <i>Messy Boy</i>	104
Gambar 4.68 3D Model <i>Clean Boy</i>	104
Gambar 4.69 3D Model Ayu.....	105
Gambar 4.70 Model Pedagang.....	105
Gambar 4.71 3D Model Bintang Iklan.....	106
Gambar 4.72 3D Model Crowd 1.....	106

Gambar 4.73 3D Model Crowd 2.....	107
Gambar 4.74 Tampak depan, belakang, dan samping <i>Messy boy</i>	108
Gambar 4.75 Tampak Perspektif <i>Messy Boy</i>	108
Gambar 4.76 Tampak depan, belakang, dan samping <i>clean boy</i>	109
Gambar 4.77 Tampak Perspektif <i>Clean Boy</i>	109
Gambar 4.78 Tampak depan, belakang, dan samping Ayu	110
Gambar 4.79 Tampak Perspektif Ayu	110
Gambar 4.80 Tampak depan, belakang, dan samping Pedagang.....	111
Gambar 4.81 Detail tekstur topi Pedagang	111
Gambar 4.82 Tampak depan, belakang, dan samping Model Iklan.....	112
Gambar 4.83 Tampak depan, belakang, dan samping karakter Crowd 1	112
Gambar 4.84 Tampak depan, belakang, dan samping karakter Crowd 2	113
Gambar 4.85 Penerapan <i>anticipation</i> pada animasi.....	113
Gambar 4.86 Penerapan <i>appeal</i> pada animasi.....	114
Gambar 4.87 Penerapan <i>arcs</i> pada animasi	115
Gambar 4.88 Penerapan <i>exaggeration</i> pada animasi.....	115
Gambar 4.89 Penerapan <i>follow trough and overlapping action</i>	116
Gambar 4.90 Penerapan <i>secondary action</i> pada animasi	117
Gambar 4.91 Penerapan <i>slow in and slow out</i> pada animasi	118
Gambar 4.92 Penerapan <i>solid drawing</i> pada animasi.....	118
Gambar 4.93 Penerapan <i>squash and stretch</i> pada animasi	119
Gambar 4.94 Penerapan <i>staging</i> pada animasi	119
Gambar 4.95 Penerapan <i>straight ahead and pose to pose</i>	120

Gambar 4.96 Penerapan <i>timing</i> pada animasi	120
Gambar 4.97 Proses pembagian <i>rendering environment</i> dan karakter ...	121
Gambar 4.98 Proses <i>render pass</i>	122
Gambar 4.99 Hasil <i>compositing shot 2</i>	122
Gambar 4.100 <i>Title Design</i>	123



DAFTAR LAMPIRAN

halaman

Lampiran A : Sketsa *Beatboard*..... 1

Lampiran B : *Colorscript* awal 2

