

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	9
1.3. Rumusan Masalah	10
1.4. Tujuan Perancangan	10
1.5. Manfaat Perancangan	10
1.5.1. Terhadap Masyarakat	10
1.5.2. Terhadap keilmuan	10
BAB II TINJAUAN LITERATUR	11
2.1. <i>Pipeline</i> Perancangan Animasi.....	11
2.1.1. Desain Karakter	11
2.2. Prinsip-prinsip Desain Karakter	18
2.2.1. <i>Shape Language</i>	18
2.2.2. <i>Proportion and Scale</i>	22
2.2.3. <i>Character Construction</i>	24
2.2.4. <i>Perspective to Create Depth</i>	25
2.2.5. <i>Line of Action</i>	26
2.2.6. <i>Pose and Body Language</i>	27
2.2.7. <i>The Elements of Expression</i>	29
2.2.8. <i>Costume Design</i>	31
2.2.9. <i>Props Design</i>	32
2.2.10. <i>Color Theory and Mood</i>	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1. Tahapan Perancangan.....	36
3.2. Pengumplan dan Analisis Data	37

3.2.1. Pengumpulan Data	37
3.2.2. Analisis Data	43
3.3. Perancangan Proyek	44
3.3.1. Proses Kreatif	44
3.3.2. Desain Karakter	47
3.3.3. <i>Key Art</i>	49
BAB IV PERANCANGAN	51
4.1. Hasil Analisis Data	51
4.1.1. Wawancara	51
4.1.2. Survei	53
4.1.3. Observasi	58
4.1.4. Studi Pustaka	60
4.2. Perancangan Proyek	62
4.2.1. Proses Kreatif	62
4.2.2. Desain Karakter	72
4.2.3. <i>Key Art</i>	94
BAB V KESIMPULAN	98
5.1. Kesimpulan	98
5.2. Rekomendasi	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	

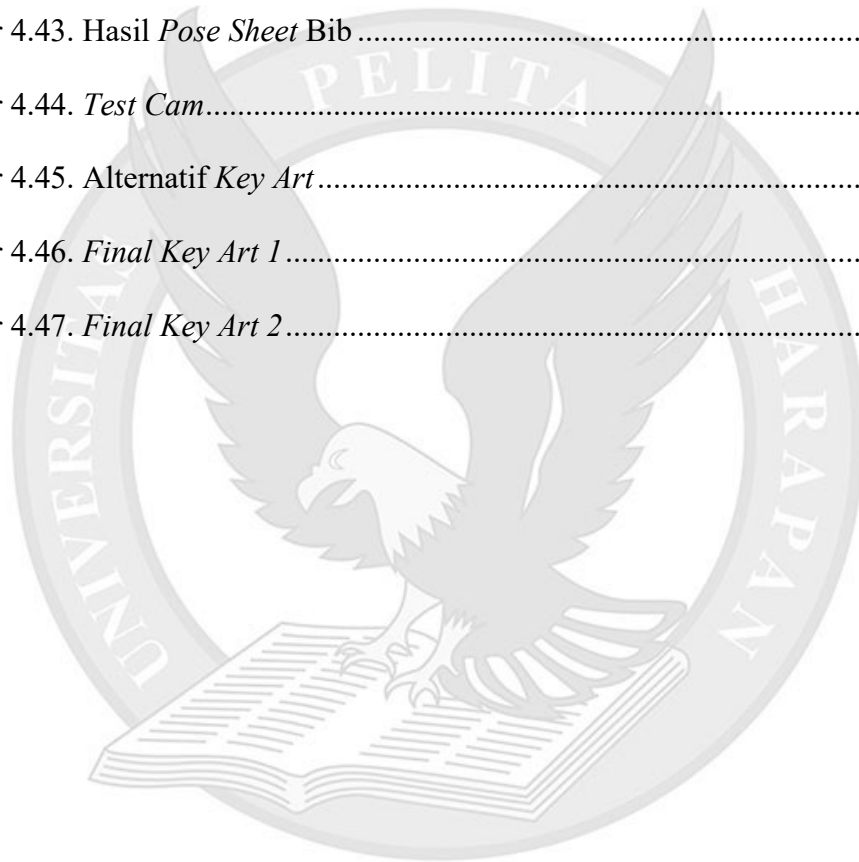
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Burung Albatros Mati Akibat Sampah Laut	3
Gambar 1.2. Komunitas <i>Pandawara Group</i>	5
Gambar 2.1. Siluet Karakter.....	13
Gambar 2.2. Eksplorasi Karakter	13
Gambar 2.3. <i>Character Props Design</i>	15
Gambar 2.4. <i>Model Sheet</i>	16
Gambar 2.5. <i>Expression Sheet</i>	17
Gambar 2.6. <i>Pose Sheet</i>	18
Gambar 2.7. <i>Shape Language</i>	19
Gambar 2.8. <i>Shape Language</i>	20
Gambar 2.9. <i>Shape Language</i>	20
Gambar 2.10. <i>Shape Language</i>	21
Gambar 2.11. <i>Proportion and Scale</i>	22
Gambar 2.12. <i>Proportion and Scale</i>	23
Gambar 2.13. <i>Character Construction</i>	24
Gambar 2.14. <i>Character Construction</i>	24
Gambar 2.15. <i>Elements of Expression</i>	25
Gambar 2.16. <i>Line of Action</i>	27
Gambar 2.17. <i>Pose and Body Language</i>	28
Gambar 2.18. <i>Pose with Expression</i>	29
Gambar 2.19. <i>Elements of Expression</i>	30

Gambar 2.20. <i>Elements of Expression</i>	31
Gambar 2.21. <i>Costume Design</i>	32
Gambar 2.22. <i>Props Design</i>	32
Gambar 2.23. <i>Color Theory</i>	33
Gambar 2.24. <i>Color Mood</i>	34
Gambar 2.25. <i>Color Mood</i>	35
Gambar 3.1. Diagram Tahapan Perancangan.....	36
Gambar 3.2. Contoh <i>Mind Map</i>	45
Gambar 3.3. Contoh <i>Mood board</i>	46
Gambar 3.4. <i>Key Art</i>	50
Gambar 4.1. Hasil Coding Terkait Perubahan Iklim.....	51
Gambar 4.2. Hasil Coding Terkait Visual Animasi	52
Gambar 4.3. Hasil Coding Terkait Genre Humoris	53
Gambar 4.4. Statistik Inferensial Terkait Perubahan Iklim.....	54
Gambar 4.5. Statistik Inferensial Terkait Gaya Visual Animasi.....	54
Gambar 4.6. Statistik Inferensial Terkait Perubahan Iklim.....	55
Gambar 4.7. Statistik Inferensial Terkait Gaya Visual Animasi.....	55
Gambar 4.8. Statistik Deskriptif Terkait Perubahan Iklim	56
Gambar 4.9. Statistik Deskriptif Terkait Penggunaan Animasi.....	56
Gambar 4.10. Statistik Inferensial Terkait Gaya Visual Animasi.....	57
Gambar 4.11. Statistik Deskriptif Terkait Perubahan Iklim	57
Gambar 4.12. Statistik Inferensial Terkait Gaya Visual Animasi.....	58
Gambar 4.13. Observasi Pengunjung Pantai Ancol.....	59

Gambar 4.14. Hasil Eksplorasi Mind Map	62
Gambar 4.15. <i>Moodboard</i> dari Kata Kunci <i>Curmudgeon</i>	65
Gambar 4.16. <i>Moodboard</i> dari Kata Kunci <i>Tropical</i>	65
Gambar 4.17. <i>Moodboard</i> dari Kata Kunci <i>Vacant</i>	66
Gambar 4.18. <i>Mr. Bean Animated</i>	68
Gambar 4.19. <i>Tom and Jerry: Cowboy Up!</i>	69
Gambar 4.20. <i>Tom and Jerry: Cowboy Up!</i>	70
Gambar 4.21. <i>SpongeBob SquarePants</i>	71
Gambar 4.22. Eksplorasi Siluet Karakter.....	73
Gambar 4.23. Hasil Eksplorasi Karakter Utama.....	75
Gambar 4.24. Hasil Eksplorasi Karakter Pendukung.....	77
Gambar 4.25. Hasil Eksplorasi Desain Properti.....	78
Gambar 4.26. Hasil Desain Properti Karakter	79
Gambar 4.27. Hasil Desain Kursi Lipat.....	80
Gambar 4.28. Hasil Desain Tikar.....	80
Gambar 4.29. Hasil Desain <i>Cooler</i>	81
Gambar 4.30. Hasil Desain Es Potong.....	82
Gambar 4.31. Hasil Desain Tas Serut.....	83
Gambar 4.32. Hasil Desain Sapu Lidi.....	83
Gambar 4.33. Hasil Desain Jepitan Jemuran dan Kacamata Hitam.....	84
Gambar 4.34. Hasil Desain Karakter Bob.....	85
Gambar 4.35. Hasil Eksplorasi Karakter Utama.....	86
Gambar 4.36. Hasil Eksplorasi Karakter Utama.....	87

Gambar 4.37. <i>Model Sheet</i> Bob	88
Gambar 4.38. Hasil desain karakter Bib	89
Gambar 4.39. <i>Model Sheet</i> Bib	90
Gambar 4.40. Hasil <i>Expression Sheet</i> Bob	91
Gambar 4.41. Hasil <i>Pose Sheet</i> Bob	92
Gambar 4.42. Hasil <i>Expression Sheet</i> Bib	93
Gambar 4.43. Hasil <i>Pose Sheet</i> Bib	93
Gambar 4.44. <i>Test Cam</i>	94
Gambar 4.45. Alternatif <i>Key Art</i>	95
Gambar 4.46. <i>Final Key Art 1</i>	96
Gambar 4.47. <i>Final Key Art 2</i>	97



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Data Kegiatan Wawancara.....	37
Tabel 3.2. Daftar Pertanyaan Wawancara.....	39
Tabel 3.3. Data Kegiatan Survei Kuesioner.....	41
Tabel 4.1. Gagasan Utama Latar Belakang.....	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Transkrip Wawancara.....	A1-A6
Lampiran B	Sketsa Proses Perancangan.....	B1-B2
Lampiran C	Pertanyaan Survei Orang Tua.....	C1-C2
Lampiran D	Pertanyaan Survei SD Kelas Besar.....	D1-D2
Lampiran E	Pertanyaan dan Dokumentasi Survei Kelas Kecil.....	E1
Lampiran F	Kegiatan Observasi di Pantai Ancol.....	F1
Lampiran G	<i>Script</i> “Mantai Gak Nyantai”	G1-G4
Lampiran H	Catatan Proses Bimbingan dari Buku Bimbingan	H1-H8

