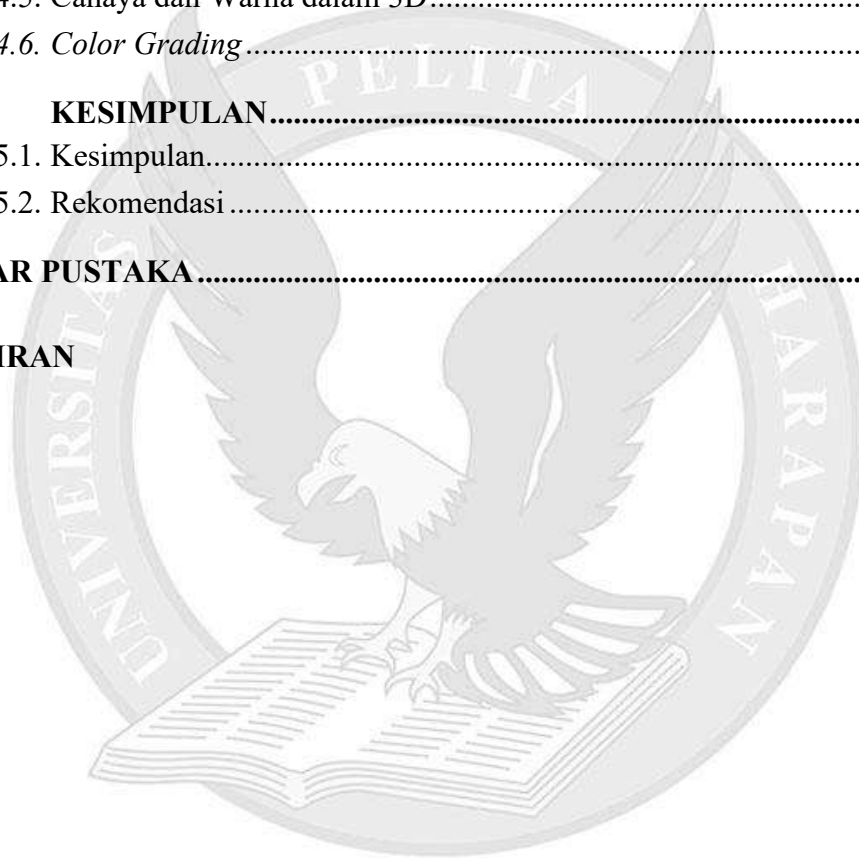


DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Rumusan Masalah	7
1.4. Tujuan Perancangan	7
1.5. Manfaat Perancangan	8
BAB II TINJAUAN LITERATUR	9
2.1. Cahaya dan Warna dalam Film	9
2.2. Skema Warna dalam Film	11
2.3. Peran Penataan Cahaya dan Warna	14
2.3.1. <i>Visual Shaping</i>	14
2.3.2. <i>Directing the Viewer's Eye</i>	15
2.3.3. <i>Creating Mood</i>	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1. Tahapan Perancangan.....	17
3.2. Metode Pengumpulan Data	18
3.2.1. Wawancara	18
3.2.2. Observasi	19
3.2.3. Analisis Data	20
3.3. Metode Perancangan Visual.....	20
3.3.1. Pra Produksi	21
3.3.2. Produksi.....	22
3.3.3. Pasca Produksi.....	22

BAB IV PERANCANGAN.....	23
4.1. Hasil Analisis Data.....	23
4.1.1. Wawancara	23
4.1.2. Observasi	25
4.2. Perancangan <i>Moodboard</i>	27
4.2.1. Penentuan Kata Kunci Melalui Metode <i>Mind Map</i>	27
4.2.2. <i>Moodboard</i> Berdasarkan Kata Kunci.....	30
4.3. Analisis Sinopsis “Gian: Batik Quest”	33
4.4. <i>Color Script</i>	35
4.5. Cahaya dan Warna dalam 3D	37
4.6. <i>Color Grading</i>	45
BAB V KESIMPULAN.....	53
5.1. Kesimpulan.....	53
5.2. Rekomendasi	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Batik Djawa Hokokai	4
Gambar 1.1.1 Batik Djawa Hokokai	6
Gambar 2.2.1 Roda Warna.....	11
Gambar 2.2.3 <i>Color Script</i> “Finding Nemo”	14
Gambar 2.2.1 Contoh <i>Visual Shaping</i>	15
Gambar 2.2.2 Contoh <i>Directing the Viewer’s Eye</i>	16
Gambar 2.1.3 Contoh <i>Creating Mood</i>	16
Gambar 3.1. Diagram Tahapan Perancangan.....	17
Gambar 3.2.2 Dokumentasi Museum Batik Indonesia	20
Gambar 4.2.1.1 <i>Mind map</i> Gian: Batik Quest.....	28
Gambar 4.2.1.2 <i>Mind map</i> “Gian: Batik Quest” <i>Lore</i>	29
Gambar 4.2.1.3 <i>Mind map</i> kata kunci	29
Gambar 4.2.2.1 <i>Moodboard Children Fantasy</i>	30
Gambar 4.2.2.2 <i>Moodboard Keywords Playful Whimsical</i>	31
Gambar 4.2.2.3 <i>Moodboard Kata Kunci Cultural</i>	31
Gambar 4.2.2.5 Referensi Cahaya dan <i>Mood</i> Dunia Nyata	32
Gambar 4.2.2.6 Referensi Taman Bunga Cahaya dan <i>Mood</i>	33
Gambar 4.2.2.7 Referensi Cahaya dan <i>Mood</i> Pintu Batik	33
Gambar 4.2.2.8 Referensi Cahaya dan <i>Mood</i> Tebing Kupu-kupu.....	33
Gambar 4.3.1 Freytag’s Pyramid yang sudah dikembangkan	34
Gambar 4.4.1 <i>Color Script</i> Dunia Nyata.....	36

Gambar 4.4.2 <i>Color Script</i> Dunia Batik Taman Bunga	36
Gambar 4.4.3 <i>Color Script</i> Dunia Batik Pintu	37
Gambar 4.6.4 <i>Color Script</i> Dunia Batik Tebing Kupu-kupu	37
Gambar 4.5.1 Eksplorasi Pencahayaan 3D Luar Rumah	38
Gambar 4.5.2 Proses Penataan Cahaya 3D	38
Gambar 4.5.3 Eksplorasi Pencahayaan 3D Kamar	39
Gambar 4.5.4 Proses Penataan Cahaya 3D Kamar	39
Gambar 4.5.5 Eksplorasi pencahayaan 3D Taman Bunga	40
Gambar 4.5.6 Proses Pencahayaan 3D Taman Bunga	41
Gambar 4.5.7 Eksplorasi Pencahayaan 3D Pintu Batik	42
Gambar 4.5.8 Proses Pencahayaan 3D Pintu Dunia Batik	42
Gambar 4.5.9 Eksplorasi Pencahayaan 3D Tebing Kupu-kupu	43
Gambar 4.5.5 Proses Pencahayaan 3D Tebing Kupu-kupu	44
Gambar 4.6.1 Perbandingan <i>Render</i> dan Hasil <i>Color Grading shot 5</i>	45
Gambar 4.6.2 Perbandingan <i>Render</i> dan Hasil <i>Color Grading shot 10</i>	46
Gambar 4.6.3 Perbandingan <i>Render</i> dan Hasil <i>Color Grading shot 13</i>	47
Gambar 4.6.4 Perbandingan <i>Render</i> dan Hasil <i>Color Grading shot 15</i>	48
Gambar 4.6.5 Perbandingan <i>Render</i> dan Hasil <i>Color Grading shot 22</i>	49
Gambar 4.6.6 Perbandingan <i>Render</i> dan Hasil <i>Color Grading shot 24</i>	50
Gambar 4.6.7 Perbandingan <i>Render</i> dan Hasil <i>Color Grading shot 25</i>	51
Gambar 4.6.8 Perbandiang <i>Render</i> dan Hasil <i>Color Grading shot 27</i>	52

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.1 Hasil Analisis Wawancara	24
Tabel 4.1.2 Hasil Analisis Observasi	26
Tabel 4.3.1 Analisis Sinopsis Gian: Batik Quest	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.	Validasi Naskah.....	A1
Lampiran B	Dokumentasi Pengumpulan Data	A2-A4
Lampiran C	Eksplorasi Visual.....	A5-A6

