

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
RINGKASAN.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	5
1. Pengertian Animasi.....	5
2. Sejarah animasi.....	5
3. Jenis Animasi.....	7
4. Animasi 2D.....	7

	5. Animasi 3D.....	8
	6. Animasi <i>Stop Motion</i>	8
	7. Animasi <i>Clay</i>	9
	8. Macam-macam <i>Clay</i>	10
	9. Animasi Tradisional	9
	10. Animasi Komputer	9
	11. Prinsip-prinsip Animasi.....	12
	12. Teknik Animasi	19
	13. Pengaturan Waktu Animasi.....	23
	14. Langkah-Langkah Animasi	25
	15. <i>Stop Motion</i>	26
	16. Sejarah <i>Stop Motion</i>	27
	17. Jenis-Jenis <i>Stop Motion</i>	29
	18. Cara Membuat Video <i>Stop Motion</i>	32
	B. Penelitian Sebelumnya	33
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Metode Pengumpulan data.....	38
	B. Alat dan Bahan Penelitian.....	39
	C. Konsep Penelitian.....	40
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	45
	B. Analisis Hasil	45
	C. Desain.....	47
	1. <i>Storyboard</i>	49
	2. Tahap Produksi	52
	3. Tahap <i>Pasca</i> Produksi	60
	4. Desain Tampilan.....	61
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya.....	37
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Charles Emile Reynaud.....	6
Gambar 2.2 Snow White & Seven Dwarfs	8
Gambar 2.3 Sherk.....	10
Gambar 2.5 <i>Squash And Stretch</i>	15
Gambar 2.6 <i>Secondary Action</i>	16
Gambar 2.7 Straight Ahead and Pose to Pose.....	18
Gambar 2.8 Ruang Studio	30
Gambar 2.9 Shaun The Shape.....	30
Gambar 2.10 Pegangan Gerakan Per Gerakan.....	30
Gambar 2.11 King Kong.....	31
Gambar 3.1 Metode Pengembangan Sistem.....	40
Gambar 4.1 Sketsa Karakter Rendy.....	48
Gambar 4.2 Sketsa Karakter Ogy	48
Gambar 4.3 Pemberhentian Bus.....	48
Gambar 4.1 <i>Storyboard</i>	51
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Kepala	52
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Badan	53
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Badan	53
Gambar 4.7 Hasil Karakter Sempurna	54
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Kepala	54
Gambar 4.9 proses pembuatan badan.....	55
Gambar 4.10 Proses Pembuatan badan	55
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Karakter.....	56
Gambar 4.12 Pembuatan Arena Pertarungan.....	56
Gambar 4.13 Proses Menggerakkan Objek.....	57
Gambar 4.14 Proses Memposisikan Karakter.....	58

Gambar 4.14 Proses Pengambilan Kamera pada adegan	58
Gambar 4.15 Proses Penggerakan Karakter.....	59
Gambar 4.16 Proses Pengambilan Dan <i>Editing</i> Suara	60
Gambar 4.17 Proses Compositing Dan <i>Editing</i>	61
Gambar 4.18 <i>Preview</i> and Final Dan <i>Render</i> Menjadi Video	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bambar Screenshot youtube

Lampiran 2. Wawancara

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

