

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan.....	9
Gambar 2.1 Proporsi dan Bentuk Tubuh.....	16
Gambar 2.2 Child Head Division.....	17
Gambar 2.3 Tubuh Anak Usia 7 hingga 12 Tahun. ....	18
Gambar 2.4 Gambar Siluet dari Karakter Jim untuk mengetahui proporsi dan bentuk yang diinginkan.....	19
Gambar 2.5 Final Siluet dari hasil penggabungan versi A dan F. ....	19
Gambar 2.6 Perbandingan Antara Siluet akhir dan Desain Dasar .....	20
Gambar 2.7 Perbedaan Sketsa Wajah Tim dan Beberapa Penelitian Menggunakan Topi.....	21
Gambar 2.8 Sketsa Detail Mengenai Pakaian, Aksesoris Telinga, Sepatu Bot, Sarung Tangan dan Topi.....	22
Gambar 2.9 Menghaluskan Desain Dasar dan Desain Untuk Bagian Belakang...	22
Gambar 2.10 Pengujian Skema Warna Berbeda Pada Desain .....	23
Gambar 2.11 Desain Final Ilustrasi Jim.....	24
Gambar 2.12 Ekspresi Bahagia.....	25
Gambar 2.13 Ekspresi Sedih.....	26
Gambar 2.14 Ekspresi Kaget.....	27
Gambar 2.15 Ekspresi Takut.....	28
Gambar 2.16 Ekspresi Marah.....	28
Gambar 2.17 Ekspresi Jijik .....	29
Gambar 2.18 Ekspresi Tertarik .....	30
Gambar 2.19 Ekspresi Kesakitan .....	31
Gambar 2.20 Kepala Dengan Tampilan Depan, Samping, dan Belakang .....	33
Gambar 2.21 Tubuh Dengan Tampilan Depan, Samping, dan Belakang .....	33
Gambar 2.22 Model Warna untuk Karakter “Endangered Species”.....	34
Gambar 2.23 Modelling Kepala.....	35
Gambar 2.24 Unwrapping Kepala.....	35
Gambar 2.25 UV Wrapping Tubuh.....	36
Gambar 2.26 Texturing Tubuh.....	36
Gambar 2.27 Rigging Tubuh.....	37

Gambar 2.28 Walk Cycle.....	38
Gambar 2.29 Render Karakter .....	38
Gambar 2.30 Kerangka Teori.....	40
Gambar 3.1 Bagan Alur Cerita Novel Mundinglaya .....	44
Gambar 3.2 Wajah Anak Sunda.....	57
Gambar 3.3 Foto bersama narasumber.....	66
Gambar 3.4 Foto Narasumber .....	66
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner .....	76
Gambar 3.6 Poster Film The Incredibles .....	78
Gambar 3.7 Poster Film The Boss Baby .....	82
Gambar 3.8 Poster Film Despicable Me .....	96
Gambar 4.1 Sketsa .....	114
Gambar 4.2 Sketsa Tubuh .....	114
Gambar 4.4 Sketsa Tinggi Kepala Karakter .....	115
Gambar 4.3 Sketsa Wajah .....	115
Gambar 4.5 Sketsa Turn Around .....	116
Gambar 4.6 Sketsa Eksplorasi Kostum.....	117
Gambar 4.7 Sketsa dan Siluet .....	118
Gambar 4.8 Sketsa Ekspresi Wajah .....	118
Gambar 4.9 Sketsa Gestur.....	119
Gambar 4.10 Sketsa Tubuh.....	119
Gambar 4.11 Sketsa Tubuh.....	120
Gambar 4.12 Sketsa Wajah.....	120
Gambar 4.13 Sketsa Tubuh.....	121
Gambar 4.14 Sketsa Wajah.....	122
Gambar 4.15 Sketsa Ekor.....	122
Gambar 4.16 Sketsa Kuping Kucing.....	123
Gambar 4.17 Sketsa Kostum dan eksplorasi.....	123
Gambar 4.18 Sketsa Ekplorasi .....	124
Gambar 4.19 Sketsa Ekplorasi .....	124
Gambar 4.20 Sketsa Ekplorasi Wajah.....	125
Gambar 4.21 Sketsa Ekplorasi .....	125

Gambar 4.22 Sketsa Ekplorasi .....	126
Gambar 4.23 Sculpting.....	126
Gambar 4.24 Retopologi Wajah.....	127
Gambar 4.25 Retopologi Tubuh.....	127
Gambar 4.26 Retopologi Tubuh.....	128
Gambar 4.27 Uv Mapping Kulit Tubuh.....	128
Gambar 4.28 Uv Mapping Kujang.....	129
Gambar 4.29 Kostum .....	129
Gambar 4.30 Tekstur.....	130
Gambar 4.31 Kostum .....	130
Gambar 4.32 Kostum .....	131
Gambar 4.33 Kujang .....	131
Gambar 4.34 Hasil Render Karakter .....	132
Gambar 4.35 Ekspresi .....	133
Gambar 4.36 Sculpting.....	134
Gambar 4.37 Retopologi .....	134
Gambar 4.38 Retopologi .....	135
Gambar 4.39 UV Mapping.....	136
Gambar 4.40 Tekstur.....	136
Gambar 4.41 Kostum .....	137
Gambar 4.42 Hasil Render Karakter .....	138
Gambar 4.43 Sculpting.....	139
Gambar 4.44 Retopologi .....	139
Gambar 4.45 Retopologi .....	140
Gambar 4.46 Hasil Render Karakter .....	141
Gambar 4.47 UV Mapping kulit tubuh .....	142
Gambar 4.48 Sculpting.....	142
Gambar 4.49 Retopologi .....	143
Gambar 4.50 Retopologi .....	143
Gambar 4.51 Retopologi .....	144
Gambar 4.52 UV Mapping Tubuh Ular .....	144
Gambar 4.53 Hasil Render Karakter .....	145

Gambar 4.54 Tekstur.....	145
Gambar 4.55 Hasil Render Karakter .....	146
Gambar 4.56 Hasil Render Karakter .....	146
Gambar 4.57 Hasil Render Karakter .....	147
Gambar 4.58 Hasil Render Karakter .....	148
Gambar 4.59 Hasil Render Karakter .....	149