

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
KATA PENGANTAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.7 Kerangka Penelitian	6
1.8 Pembabakan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Folklor	8
2.2 Cerita prosa rakyat.....	9
2.3 Animasi	9
2.4 Animasi 3D.....	10
2.5 Desain karakter.....	10
2.6 Proses Desain Karakter	10
2.7 <i>Characterization</i>	11
2.8 <i>Guidelines</i>	11
a. <i>Shape and proportion</i>	11
b. <i>Head heights</i>	12
c. <i>Model sheets</i>	12

d.	<i>Color models</i>	13
e.	<i>Foreground/background compatibility</i>	13
2.9	<i>Shapes</i>	13
a.	Persegi	14
b.	Segitiga	14
c.	Lingkaran	15
2.10	Siluet	15
2.11	Gestur	15
2.12	Warna	16
a.	Komplementer	17
b.	Triadik	18
c.	Tetradik	18
d.	Analogus	18
e.	Split-Complementary	18
2.13	<i>Style</i>	18
a.	Realistis	18
b.	Kartun	18
c.	Semi-realistis	18
2.14	Ekspresi	19
a.	Bahagia	19
b.	Sedih	19
c.	Terkejut	20
d.	Takut	20
e.	Marah	21
f.	Muak	21
g.	Tertarik	21

h.	Kesakitan.....	22
2.15	<i>Modeling</i>	22
a.	<i>From-scratch modeling</i>	23
b.	<i>Primitive modeling</i>	23
c.	<i>Box Modeling</i>	24
d.	<i>Boolean modeling</i>	24
e.	<i>Laser scanning</i>	25
f.	<i>Digital sculpting</i>	25
2.16	<i>Texturing</i>	26
a.	<i>Hand-painted texturing</i>	26
b.	<i>Photo manipulation</i>	26
c.	<i>Texture projection</i>	26
d.	<i>Painting on the Object Directly</i>	26
2.17	<i>Rigging</i>	27
2.18	<i>Age group</i>	27
a.	Usia 0-4 tahun.....	27
b.	Usia 5-8 tahun.....	27
c.	Usia 9-13 tahun.....	27
d.	Usia 14-18 tahun.....	27
2.19	<i>Adaptasi</i>	28
2.20	<i>Fantasi</i>	28
2.21	<i>Remaja</i>	28
2.22	<i>Mix Method Research (Penelitian Gabungan)</i>	28
a.	<i>Literatur Review (Studi Pustaka)</i>	29
b.	<i>Observasi</i>	29
c.	<i>Wawancara</i>	29

d. Kuesioner	29
BAB III DATA DAN ANALISIS	30
3.1 Data dan Analisis Objek.....	30
3.1.1 Data Media Acuan.....	30
a. Identitas Buku	30
b. Sinopsis Ciung Wanara.....	30
3.2 Analisis Unsur Intrinsik.....	32
3.2.1 Alur	32
3.2.2 Penokohan.....	38
3.2.3 Latar (tempat, waktu, suasana).....	40
3.3 Data dan Analisis Hasil Kajian Literatur.....	41
3.3.1 Kerajaan Galuh.....	41
3.3.2 Kostum	42
3.4 Data dan Analisis Hasil Observasi	43
3.4.1 Pakaian	43
3.4.2 Wajah Orang Sunda	44
3.5 Data dan Analisis Hasil Wawancara	47
3.5.1 Wawancara kepada David Ardinaryas Lojaya (<i>Character Designer</i> di Disney Television Animation dan DreamWorks Animation)	47
3.5.2 Wawancara kepada Dr. Usman Supendi, M.Pd. (Budayawan, sejarawan, dan dosen di UIN Sunan Gunung Djati Bandung)	49
3.6 Data dan Analisis Target Audiens.....	49
3.6.1 Demografis.....	49
3.6.2 Psikografis.....	49
3.6.3 Geografis.....	49
3.6.4 Perilaku Konsumen	49
3.6.5 Data hasil kuesioner	50
3.7 Data dan Analisis Karya Sejenis	52
3.7.1 Rise of the Guardians	52
a. Ekspresi.....	54

3.7.2	Big Hero 6.....	57
a.	Shape.....	58
b.	Siluet.....	60
c.	Warna.....	62
3.7.3	Raya and the Last Dragon.....	65
a.	<i>Head height</i>	66
b.	<i>Style</i>	66
3.8	Kesimpulan.....	67
3.9	Kata Kunci.....	67
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		68
4.1	Konsep Perancangan	68
4.1.1	Konsep Pesan	68
4.1.2	Konsep Kreatif	68
4.1.3	Konsep Media	70
4.1.4	Konsep Visual	70
4.2	Proses Perancangan	74
4.2.1	Proses 2D	74
4.2.2	Proses 3D	81
a.	Ciung Wanara.....	81
b.	Si Jago.....	86
4.3	Hasil Perancangan	90
4.3.1	Turnaround Ciung Wanara.....	90
4.3.2	Ekspresi Ciung Wanara.....	92
4.3.3	Pose/gestur Ciung Wanara	93
4.3.4	Turnaround Si Jago	95
4.3.5	Pose/gestur Si Jago.....	96
4.3.6	Skala.....	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		99
5.1	Kesimpulan.....	99

5.2	Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN.....		106
5.1	Wawancara kepada Bapak Usman Supendi melalui Instagram	106
5.2	Wawancara kepada David Ardinaryas Lojaya melalui Instagram dan <i>email</i> 107	