

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERNYATAAN	
KATA PRNGANTAR	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Identifikasi Masalah	3
I.3 Rumusan Masalah	3
I.4 Ruang Lingkup.....	3
I.5 Tujuan Perancangan.....	4
I.6 Manfaat Perancangan.....	4
I.7 Metodologi Perancangan.....	5
I.7.1 Metode Pengumpulan Data	5
I.7.2 Metode Analisis Data	6
I.7.3 Metode Perancangan.....	6
I.8 Kerangka Perancangan.....	7
I.9 Pembabakan	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN	9
II.1 Karakter Animasi.....	9

II.1.1 Pengertian Karakter Animasi	9
II.1.2 Desain Karakter	9
II.1.3 <i>Style</i> Karakter Animasi	10
II.1.4 Ekspresi Karakter Animasi	11
II.1.5 <i>Gesture</i> dan <i>Body Language</i> Karakter Animasi	14
II.1.6 <i>Personality</i> Karakter Animasi	16
II.2 Animasi 3D	17
II.2 .1 Pengertian Animasi	17
II.2 .2 Animasi 3D	18
II.2 .3 Proses Perancangan Karakter Animasi 3D	19
a. <i>Pre-Production</i>	19
b. <i>Production</i>	20
c. <i>Post-Production</i>	20
II.3 Psikologis Manusia	22
II.3.1 Kepribadian	22
II.3.2 Kepribadian Plegmatis	23
II.3.3 Fisiognomi	24
II.4 Futuristik	25
BAB III DASAR DATA DAN ANALISIS	26
III.1 Data Objek	26
a. <i>Backstory</i> Cerita Film	26
b. <i>Genre</i>	27
c. Penokohan	27
d. Latar Tempat	28

e. Latar Waktu.....	28
f. Sudut Pandang	29
g. <i>Style</i> Perancangan	29
III.2 Data Khalayak Sasaran.....	29
III.2.1 Geografis	29
III.2.2 Demografis	29
III.2.3 Psikologis	29
III.2.4 Perilaku Konsumen	29
III.3 Data Hasil Wawancara	30
a. Lucas S	30
b. John Vassallo	31
c. Gera Rosa	32
d. L. Tri Handoko dan R. Kartika Lestari	33
e. Dannisa Azzahra	34
III.4 Data Hasil Observasi	35
a. Referensi Karakter Film Animasi 3D.....	35
Hiro Hamada (Big Hero 6)	35
Flint Lockwood (Cloudy with a Chance of Meatballs)	38
George (Paperman)	41
b. Referensi Publik Figur yang Memiliki Ciri Kepribadian Plegmatis.....	43
c. Referensi Orang dengan Kepribadian Plegmatis	45
d. Kepribadian Plegmatis	46
e. Frameorder Studio.....	46
f. LIPI Bandung	47

III.5 Data Proyek / Karya Sejenis.....	49
III.5.1 Big Hero 6	49
III.5.2 Proses Perancangan Big Hero 6	50
III.6 Analisis Data	51
III.6.1 Deskripsi	51
III.6.2 Klasifikasi	51
III.6.3 Hasil Analisis	62
III.6.4 Kesimpulan Analisis	63
III.6.5 Skema Analisis.....	64
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	67
IV.1 Konsep Perancangan	67
IV.1.1 <i>Backstory</i> Karakter Banyu	67
IV.2 Proses Produksi Karakter Banyu.....	67
IV.2.1 <i>Pre-Production</i>	68
a. <i>Visual Development</i>	68
IV.2.2 <i>Production</i>	73
a. <i>Modeling</i>	73
b. <i>Texturing</i>	77
c. <i>Rigging, Skinning Animation dan Controls</i>	78
d. <i>Animation</i>	81
e. <i>Rendering</i>	84
IV.2.3 <i>Post-Production</i>	85
a. <i>Compositing</i>	85
b. <i>Editing</i>	86
IV.3 Hasil Perancangan.....	87

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	92
V.1 Kesimpulan.....	92
V.2 Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 <i>Flowchart</i> Kerangka Pemikiran	7
Gambar II.1 Desain karakter “Russel” untuk film UP produksi Disney/Pixar	10
Gambar II.1 Ekspresi Senang dan Bentuk Bibir Senang	12
Gambar II.2 Bentuk Mata dan Bibir untuk ekspresi Sedih	12
Gambar II.3 Ekspresi Terkejut	13
Gambar II.4 Ekspresi Takut	13
Gambar II.5 Bentuk Mata dan Bibir untuk ekspresi Marah	13
Gambar II.6 Ekspresi untuk Muak atau Jijik	13
Gambar II.7 Ekspresi Sakit	14
Gambar II.8 Ekspresi Tertarik atau Penasaran	14
Gambar II.10 Mickey Mouse film animasi klasik produksi Walt Disney Animation	17
Gambar II.11 Dinosaur film animasi 3D produksi Walt Disney Animation	18
Gambar II.12 Toy Story film animasi 3D produksi Walt Disney Animation dan Pixar	19
Gambar II.13 contoh <i>visual development</i> karakter Flint Lockwood dalam film animasi “Cloudy with a Chance of Meatball” produksi Dreamworks	20
Gambar II.14 contoh <i>visual</i> untuk karakter animasi dalam film Brother Bear produksi Walt Disney Animation	20
Gambar II.15 gambar skema <i>pipeline</i> proses produksi karakter animasi 3D	21
Gambar II.16 gambar skema mengenai empat kepribadian (Furnham)	22
Gambar II.17 gambar skema mengenai empat kepribadian	23
Gambar II.18 contoh <i>visual environment</i> futuristik	25
Gambar III.1 foto bersama Lucas S	30

Gambar III.2 <i>portrait</i> John Vassallo	32
Gambar III.3 <i>portrait</i> L. Tri Handoko	33
Gambar III.4 <i>portrait</i> R. Kartika Lestari	33
Gambar III.5 Meja Kerja Kartika Lestari	34
Gambar III.6 Hiro Hamada	36
Gambar III.7 Mind Map Hiro Hamada	37
Gambar III.8 Mind Map Flint Lockwood	39
Gambar III.9 Flint Lockwood	40
Gambar III.10 Ekspresi Flint Lockwood	40
Gambar III.11 Mind Map George	41
Gambar III.12 George	42
Gambar III.13 Ekspresi George	43
Gambar III.14 Tabel Observasi terhadap Referensi Publik Figur	43
Gambar III.15 Foto Irfan	45
Gambar III.16 Suasana Frameorder	47
Gambar III.17 Bekerja di Frameorder	47
Gambar III.18 Lingkungan Kerja LIPI Bandung	48
Gambar III.19 Lingkungan Kerja LIPI Bandung	48
Gambar III.20 Foto Bersama orang LIPI Bandung	48
Gambar III.21 Big Hero 6	49
Gambar III.21 Tabel Hiro Hamada	53
Gambar III.22 Tabel Flint Lockwood	56
Gambar III.23 Tabel George “Paperman”	59

Gambar III.24 <i>Mind Map</i> Banyu	64
Gambar IV.1 Sketsa Karakter Alternatif Banyu	68
Gambar IV.2 Sketsa pilihan karakter Banyu dengan look dan postur tubuh.....	69
Gambar IV.3 Karakter Banyu versi 2D dengan detail fisik, kepribadian dan ekspresi dasar	70
Gambar IV.4 Karakter Banyu dengan referensi orang yang memiliki kepribadian plegmati.....	71
Gambar IV.5 Beberapa ekspresi variatif karakter Banyu	71
Gambar IV.6 Proporsi tubuh karakter Banyu	72
Gambar IV.7 Sketsa Ekspresi Variatif Banyu	72
Gambar IV.8 Ekspresi Variatif dengan Gestur.....	73
Gambar IV.9 Tabel <i>Modeling</i>	74
Gambar IV.10 Tabel <i>Texturing</i>	77
Gambar IV.11 <i>Screenshot Rigging</i>	79
Gambar IV.12 <i>Screenshot</i> pengerjaan <i>Skinning</i>	80
Gambar IV.13 Tabel <i>Animation</i>	84
Gambar IV.14 <i>Screenshot Rendering</i>	85
Gambar IV.15 <i>Screenshot</i> hasil <i>Rendering</i>	86
Gambar IV.16 Tabel <i>Compositing</i>	87
Gambar IV.17 Tabel <i>Editing</i>	87
Gambar IV.18 T-Pose karakter Banyu.....	88
Gambar IV.19 <i>Walk Cycle</i> karakter Banyu.....	98
Gambar IV.20 Gestur dan Ekspresi karakter Banyu.....	91