

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan	10
Gambar 3.1 Proses Pembuatan.....	56
Gambar 3.2 Sistem Kopling.....	59
Gambar 3.3 Bentuk Bulan.....	59
Gambar 3.4 Manusia Bersayap	60
Gambar 3.5 Bapak Sutresno	62
Gambar 3.6 Bapak Denny Nugraha	63
Gambar 3.7 Bapak Ibnu Pratomo	63
Gambar 3.8 Kujang Ciung	70
Gambar 3.9 Kujang Badak.....	70
Gambar 3.10 Kujang Gajah	71
Gambar 3.11 Kujang Naga	71
Gambar 3.12 Kujang Jago	71
Gambar 3.13 Kujang Kuntul	72
Gambar 3.14 Kujang Geni	72
Gambar 3.15 Kujang Daun	73
Gambar 3.16 Kujang Daun Tebu	73
Gambar 3.17 Daun Padi	74
Gambar 3.18 Manusia Bersayap	81
Gambar 3.19 Kujang 3d.....	82
Gambar 3.20 Lucky Hendrawan.....	82
Gambar 3.20 Budi Setiawan	83
Gambar 4.1 GANECUBEN Font.....	88
Gambar 4.2 Calibri Body	89
Gambar 4.3 Referensi Button 1	90
Gambar 4.4 Referensi Button 2.....	91
Gambar 4.5 Layout 1	92
Gambar 4.6 Layout 2	92
Gambar 4.7 Referensi Navigasi	93
Gambar 4.8 Kukuri Knife	93
Gambar 4.9 Knife 3d	94
Gambar 4.10 Flowchart	96
Gambar 4.11 Wireframe Home.....	97
Gambar 4.12 Wireframe Konten 1.....	98

Gambar 4.13 Wireframe Konten 2.....	98
Gambar 4.14 Wireframe Konten 3	99
Gambar 4.15 Wireframe Konten 4	100
Gambar 4.16 Wireframe Konten 5	100
Gambar 4.17 Wireframe Sumber	101
Gambar 4.18 Wireframe Exit	101
Gambar 4.19 GAMECUBEN Font.....	102
Gambar 4.20 Calibry Body	102
Gambar 4.21 Warna Button	103
Gambar 4.22 Warna Background	104
Gambar 4.23 Penggunaan Background Image	112
Gambar 4.24 Tracing	112
Gambar 4.25 Penggunaan Add Modifier	113
Gambar 4.26 Penggunaan Subdivision Surface	113
Gambar 4.27 Landean Dan Selut	114
Gambar 4.28 Mark Seam	114
Gambar 4.29 UV/Image Editor	115
Gambar 4.30 UV Layout.....	115
Gambar 4.31 Texture Image	116
Gambar 4.32 Kamera Dan Pencahayaan	116
Gambar 4.33 Nodes	117
Gambar 4.34 RGB Curves	118
Gambar 4.35 Animating	118
Gambar 4.36 Render Setting	119
Gambar 4.37 Rendering Frame	120
Gambar 4.38 Hasil Render Salah Satu Frame Kujang.....	120
Gambar 4.39 Kujang Ciung	121
Gambar 4.40 Kujang Kuntul	121
Gambar 4.41 Kujang Jago	122
Gambar 4.42 Kujang Bangkong	122
Gambar 4.43 Kujang Naga	123
Gambar 4.44 Kujang Badak	123
Gambar 4.45 Kujang Geni	124
Gambar 4.46 Kujang Iuk 7.....	124
Gambar 4.47 Kujang Daun	125

Gambar 4.48 Kujang Daun Padi	125
Gambar 4.49 Kujang Daun Tebu	126
Gambar 4.50 Kujang Gajah	126
Gambar 4.51 Pamor Kujang	127
Gambar 4.52 Clouds, Fibers Dan Liquify	127
Gambar 4.53 Sketsa Background.....	128
Gambar 4.54 Background	128
Gambar 4.55 Size Layer	129
Gambar 4.56 Library.....	129
Gambar 4.57 Background	130
Gambar 4.58 Elemen-Elemen.....	131
Gambar 4.59 Timeline	132
Gambar 4.60 Script	132
Gambar 4.61 Home	139
Gambar 4.62 Sejarah.....	139
Gambar 4.63 Filosofi	140
Gambar 4.64 fungsi.....	140
Gambar 4.65 Struktur	141
Gambar 4.66 Jenis 1.....	141
Gambar 4.67 Jenis 2	142
Gambar 4.68 Pembuatan	142
Gambar 4.69 Sumber	143
Gambar 4.70 Exit	143