

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.4.1 Apa	3
1.4.2 Siapa.....	3
1.4.3 Dimana	3
1.4.4 Kenapa.....	3
1.4.5 Kapan	4
1.4.6 Bagaimana.....	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.6.1 Bagi Perancang.....	5
1.6.2 Bagi Masyarakat.....	5
1.7 Metode Perancangan	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	5

1.7.2	Metode Analisis Data	7
1.8	Kerangka Perancangan	9
1.9	Pembabakan	10
BAB II DASAR PEMIKIRAN		11
2.1	Animasi	11
2.1.1	Animasi 3D	11
2.2	Karakter Animasi	11
2.2.1	Pengertian Karakter Animasi	11
2.2.2	Jenis-Jenis Penggayaan Animasi	11
2.2.3	Macam-Macam Karakter Animasi	12
2.3	Desain Karakter	12
2.3.1	Pendeskripsian Karakter	13
2.3.2	Kepribadian dan Sikap Karakter	13
2.3.3	Konteks	13
2.3.4	Gaya Gambar	14
2.3.5	Penampilan Karakter	14
2.3.6	Referensi	15
2.4	Guidelines For Character Design	15
2.3.1	Tinggi Kepala	15
2.3.2	Bentuk Tubuh	16
2.3.3	Proporsi Karakter	16
2.5	Visual Desain	18
2.5.1	Sketsa	18
2.5.2	Penambahan Warna	23
2.5.3	Desain Final	23
2.5.4	Aking	24
2.5.5	Ekspresi Karakter	24
2.5.6	Gestur Karakter	32
2.5.7	Model Sheet	33
2.5.8	Color Models	34

2.6 Proses Desain 3D	35
2.6.1 Modelling	35
2.6.2 Unwrapping dan UV Image	35
2.6.3 Texturing	36
2.6.4 Rigging	37
2.6.5 Animasi	37
2.6.6 Pencahayaan dan Rendering	38
2.7 Adaptasi	39
2.8 Kerangka Teori.....	40
BAB III URAIAN DATA HASIL SURVEY DAN ANALISIS	41
3.1 Identifikasi Cerita Mundinglaya Dikusumah	41
3.1.1 Cerita Rakyat Jawa Barat	41
3.1.2 Orientasi Media.....	41
3.1.3 Sinopsis	41
3.1.4 Tema.....	42
3.1.5 Alur Cerita.....	42
3.1.6 Struktur Dramatik.....	44
3.1.7 Penokohan	46
3.1.8 Latar Tempat	51
3.1.9 Aset	53
3.1.10 Pesan Moral.....	54
3.2 Karakteristik Orang Sunda.....	54
3.2.1 Karakter Orang Sunda.....	54
3.2.2 Watak dan Sifat Orang Sunda.....	54
3.3 Observasi Wajah Anak Sunda.....	57
3.4 Pentingnya Cerita Dongeng Untuk Pendidikan Karakter	64
3.5 Target Audience	64
3.5.1 Data Demografis	64
3.5.2 Data Psikografis	65
3.5.3 Data Geografis	65

3.5.4	Perilaku Konsumen	65
3.6	Data dan Hasil Wawancara	66
3.6.1	Narasumber	66
3.6.2	Wawancara	66
3.7	Data dan Hasil Kuesioner	71
3.8	Data dan Karya Analisis Sejenis	77
3.8.1	The Incredible	78
3.8.2	The Boss Baby	82
3.8.3	Despicable Me.....	96
3.9	Analisis Data	100
3.9.1	Analisis Karakter Wajah Anak Orang Sunda	100
3.9.2	Analisis Unsur Instrinsik.....	103
3.9.3	Analisis Nilai Intrinsik dan Ekstrinsik	104
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		107
4.1	Konsep Perancangan	107
4.1.1	Konsep Pesan	107
4.1.2	Konsep Kreatif	107
4.1.3	Konsep Media	107
4.1.4	Konsep Visual	107
4.1	Proses Perancangan.....	113
4.2.1	Sketsa (Pra Produksi atau Proses Pengembangan).....	113
4.2.2	Modelling, Texturing, UV Mapping.....	126
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		150
DAFTAR PUSTAKA		151
LAMPIRAN.....		152