

## DAFTAR ISI

|                                                |      |
|------------------------------------------------|------|
| LEMBAR PENGESAHAN .....                        | i    |
| ABSTRAK .....                                  | ii   |
| ABSTRACT .....                                 | iii  |
| KATA PENGANTAR.....                            | iv   |
| DAFTAR ISI .....                               | vi   |
| DAFTAR GAMBAR .....                            | viii |
| DAFTAR TABEL.....                              | ix   |
| BAB I PENDAHULUAN .....                        | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                       | 1    |
| 1.1.1 Identifikasi Masalah.....                | 3    |
| 1.1.2 Rumusan Masalah.....                     | 4    |
| 1.2 Ruang Lingkup .....                        | 4    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                    | 4    |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                    | 5    |
| 1.4.1 Manfaat Teoritis .....                   | 5    |
| 1.4.2 Manfaat Praktis .....                    | 5    |
| 1.5 Metode Penelitian.....                     | 5    |
| 1.5.1 Teknik Pengumpulan Data .....            | 6    |
| 1.6 Kerangka Penelitian .....                  | 7    |
| 1.7 Pembabakan.....                            | 8    |
| BAB II LANDASAN TEORI .....                    | 9    |
| 2.1 Animasi.....                               | 9    |
| 2.2 Animasi 3D.....                            | 9    |
| 2.2.1 Tahap Produksi Pembuatan Animasi 3D..... | 10   |
| 2.2.2 Metode Keyframe Animasi 3D .....         | 11   |
| 2.2.3 Alur Kerja Animasi 3D .....              | 12   |
| 2.3 12 Prinsip Animasi .....                   | 13   |
| 2.4 <i>Facial</i> Animation .....              | 17   |
| 2.5 <i>Acting</i> Dalam Animasi.....           | 19   |
| BAB III DATA DAN ANALISIS.....                 | 22   |
| 3.1 Parkir .....                               | 22   |

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| 3.2 Juru Parkir Liar.....                      | 22 |
| 3.3 Lingkungan Sosial.....                     | 22 |
| 3.4 Psikologi Remaja.....                      | 23 |
| 3.5 Data dan Analisis Objek.....               | 24 |
| 3.5.1 Data Wawancara .....                     | 24 |
| 3.5.2 Data Observasi.....                      | 30 |
| 3.5.3 Data Karya Sejenis.....                  | 31 |
| 3.5.4 Analisis Karya Sejenis .....             | 35 |
| BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN .....            | 60 |
| 4.1 Konsep Perancangan .....                   | 60 |
| 4.1.1 Konsep Pesan.....                        | 60 |
| 4.1.2 Konsep Kreatif.....                      | 60 |
| 4.1.3 Konsep Media.....                        | 61 |
| 4.1.4 Konsep Visual .....                      | 61 |
| 4.2 Proses Perancangan .....                   | 62 |
| 4.2.1 Proses Animasi Karakter Animasi 3D ..... | 62 |
| 4.2.2 Penerapan Prinsip Animasi .....          | 64 |
| 4.2.3 <i>Facial Animation</i> .....            | 67 |
| 4.2.4 <i>Acting</i> Dalam Animasi .....        | 68 |
| 4.3 Hasil Perancangan .....                    | 69 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....                | 72 |
| 5.1 Kesimpulan.....                            | 72 |
| 5.2 Saran.....                                 | 72 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                            | 74 |
| LAMPIRAN.....                                  | 77 |