

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar cara membuat animasi secara tradisional	11
Gambar 2.2 Gambar-gambar orang Yunani dan Mesir	12
Gambar 2.3 Thaumatrope dan Zoetrope	12
Gambar 2.4 Mickey Mouse dan film ” <i>The Skeleton Dance</i> ”	13
Gambar 2.5 Beberapa tahap membuat animasi 3D	14
Gambar 2.6 Contoh dari sebuah desain karakter, yaitu Mickey Mouse yang sudah sangat melekat bagi para masyarakat hingga dia dibuat ke berbagai barang	20
Gambar 3.1 Seorang praktisi pencak silat memperagakan sebuah jurus	31
Gambar 3.2 Logo dari IPSI	32
Gambar 3.3 Beberapa atraksi dari aliran-aliran pencak silat yang ada di IPS.....	33
Gambar 3.4 Logo Pencak Silat Garis Paksi	36
Gambar 3.5 Gending Raspuzi, pendiri Pencak Silat Garis Paksi	37
Gambar 3.6 Gending Raspuzi mempraktekkan jurus dari Pencak Silat Sera.....	38
Gambar 3.7 Logo Pencak Silat Sera Jatihandap	40
Gambar 3.8 Komedian Indonesia, Ki Daus yang menjadi guru di Sera Jatihandap	41
Gambar 3.8 Hema Brata, salah satu pendiri perguruan Pusaka Sera	41
Gambar 3.9 Gerakan jurus silat sera dalam bentuk tarian, hal ini disebut Ibingan	42
Gambar 3.10 Logo perguruan sera Paksi Biru	42
Gambar 3.11 Logo Ulin Sera Garis Paksi	43

Gambar 3.12 Seragam Pencak Silat Garis Paksi yang berwarna gading dan hitam	44
Gambar 3.13 Karakter-karakter dari film Kungfu Panda	46
Gambar 3.14 Karakter Tigress berdasarkan jurus kungfu serangan harimau	48
Gambar 3.15 Karakter Viper berdasarkan jurus kungfu serangan ular	48
Gambar 3.16 Karakter Crane berdasarkan jurus kungfu serangan bangau	48
Gambar 3.17 Karakter Monkey berdasarkan jurus kungfu serangan monyet.....	49
Gambar 3.18 Karakter Mantis berdasarkan jurus kungfu serangan cancorang ...	49
Gambar 4.0 Beberapa referensi karakter dari film animasi yang bertema beladiri	63
Gambar 4.1 Beberapa gambar tentang situasi pertarungan jalanan	64
Gambar 4.2 Ciri khas pakaian pencak silat Garis Paksi	64
Gambar 4.3 Ciri khas seorang petarung jalanan yang memakai sarung tangan perban	65
Gambar 4.4 Sketsa awal pembuatan karakter	66
Gambar 4.5 Beberapa sketsa untuk masuk ke tahap desain karakter.....	67
Gambar 4.6 Foto-foto pesilat sera mengenakan sabuk berwarna	68
Gambar 4.7 Beberapa sketsa alternatif kostum lainnya	68
Gambar 4.8 Foto-foto pesilat Sera tanpa sabuk dan memakai sarung	69
Gambar 4.9 Model awal desain karakter Alif	72

Gambar 4.5 Gambar uv <i>mapping</i> untuk kepala, badan, tangan, lengan, paha, & kaki	73
Gambar 4.6 Gambar <i>texture mapping</i> yang sudah diberi warna dan tektur awal..	73
Gambar 4.7 Gambar uv <i>mapping</i> untuk baju, celana, iket, sabuk, dan perban tangan	74
Gambar 4.8 Gambar <i>texture mapping</i> yang sudah diberi warna dan tektur awal	74
Gambar 4.14 Pemasangan rambut, perban tangan, dan kancing baju	75
Gambar 4.15 Penambahan tekstur pada model karakter Alif	76
Gambar 4.16 Gambar <i>texture mapping</i> dari pakaian yang sudah diwarnai lebih detail	77
Gambar 4.17 Gambar <i>texture mapping</i> dari warna kulit yang sudah diwarnai lebih detail	77
Gambar 4.18 Penambahan warna berdasarkan data perancangan	78
Gambar 4.19 Gambar-gambar tampak belakang dan samping	79
Gambar 4.20 Gambar-gambar penambahan warna untuk tekstur karakter Alif close up tampak depan, belakang, dan samping	80
Gambar 4.21 Referensi-referensi orang sunda kekinian untuk wajah dari karakter Alif	83
Gambar 4.22 Gambar-gambar dari arah yang berbeda untuk wajah dari karakter Alif	84
Gambar 4.23 Gambar-gambar dalam tahap rigging dari karakter Alif	86
Gambar 4.24 Pose tangkisan teknik giling	87
Gambar 4.25 Pose tangkisan teknik catok	88
Gambar 4.26 Pose pukulan teknik tonjok	89

Gambar 4.27 Pose salam	90
Gambar 4.28 Pose salam	91
Gambar 4.29 Pose siap siaga	92
Gambar 4.30 Memperagakan teknik tangkisan sangsot	92
Gambar 4.31 Memperagakan teknik pukulan kedet	93
Gambar 4.32 Memperagakan teknik pukulan catok	93
Gambar 4.33 Memperagakan teknik pukulan tonjok berkali-kali dengan kecepatan tinggi	94
Gambar 4.34 Memperagakan teknik pukulan siku luhur	95