

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERYANTAAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Masalah Perancangan	4
1.3 Ruang Lingkup	5
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Manfaat Perancangan	6
1.6 Metode Perancangan	6
1.6.1 Pengumpulan Data	7
1.6.2 Analisis Data	8
1.6.3 Perancangan	8
1.7 Kerangka Berfikir.....	9
1.8 Pembabakan	10

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	11
2.1 Animasi	11
2.2 Sejarah dan Perkembangan Animasi	12
2.3 Animasi 3D	14
2.4 Tahap-tahap Produksi dalam Animasi 3D	17
2.5 Desain Karakter	20
2.6 Psikologi Perkembangan	25
 BAB III DATA & ANALISIS	 31
3.1 Data Objek Penelitian	31
3.1.1 Pencak Silat	31
3.1.2 Terbentuknya Istilah 10 Perguruan Historis	33
3.1.3 Pencak Silat Garis Paksi	36
3.1.4 Aliran Sera	39
3.1.5 Ulin Sera Garis Paksi	43
3.2 Data Pendukung	46
3.2.1 Referensi Animasi	46
3.2.2 Hasil Kuesioner	53
3.2.3 Wawancara	56
3.3 Analisis	58
3.3.1 Analisis Matriks Jurusan dari Referensi	58
3.3.2 Analisis Matriks Kostum dari Referensi	59
3.3.3 Breakdown Karakter Referensi Sejenis	60
3.3.4 Analisis Kostum dari Referensi Sejenis	61

BAB IV KONSEP & PERANCANGAN	63
4.1 Konsep	63
4.2 Perancangan	66
4.2.1 Sketsa	68
4.2.2 <i>Modeling</i>	72
4.2.3 <i>Texturing</i>	76
4.2.4 <i>Rigging</i>	86
4.2.5 <i>Pose</i>	87
4.2.6 <i>Animate</i>	91
BAB V KESIMPULAN & SARAN	96
DAFTAR PUSTAKA	97