

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Berkarya.....	6
E. Sistematika Penulisan	6
F. Kerangka Berpikir.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Teori Umum	9
1. Seni Digital	9
2. Dunia Paralel.....	9
3. Pengambilan Keputusan pada Dewasa Muda	10
B. Teori Seni	10
1. Animasi 2D	10
2. Teknik Pembuatan Animasi Secara Komputer atau Digital	11
3. Proses Penciptaan Animasi 2D	11

4. Aturan <i>Filmmaking</i>	12
C. Seniman Referensi	15
1. Zannen.....	15
2. Pucks (Kmotion)	16
BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA	17
A. Konsep Karya.....	17
B. Proses Penciptaan Karya	17
1. Pra Produksi	18
2. Produksi	24
3. Pascaproduksi dan Karya Final.....	34
4. <i>Display</i> Karya	36
BAB IV PENUTUP.....	38
A. Kesimpulan	38
B. Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	42