

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan dan Perumusan Penciptaan	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	
A. Landasan Teoritik	7
1. Pembelajaran Menggambar Model	7
2. Media Pembelajaran	9
3. Animasi	14
4. <i>Storyline</i> , Skenario, dan <i>Storyboard</i>	27
5. Unsur dan Prinsip Visual dalam Seni Rupa.....	30
B. Landasan Empirik	33
1. Penerapan Media Pembelajaran di SMP	33
2. Menghidupkan Benda Mati di dalam Animasi	35
3. Pembelajaran Seni Rupa di SMP	37
4. Karakteristik Siswa dan Siswi SMP kelas VIII	39
BAB III PROSES DAN TEKNIK PENCIPTAAN	
A. Ide Berkarya.....	43
B. Kontemplasi	44
C. Stimulasi	44

D. Referensi	45
E. Proses Pembuatan Film Animasi “Ensil dan Apus: Menggambar Model”	45
1. Tahapan Pembuatan Garis Besar Pembuatan Media (GBPM)	45
2. Persiapan Alat dan Bahan	45
3. Tahap Pembuatan Naskah <i>Storyline</i> dan <i>Storyboard</i>	59
4. Tahap Pembuatan Karakter	60
5. Proses Pengambilan Gambar	75
6. Proses <i>Editing</i>	75
7. Proses <i>Rendering</i>	81
8. Proses <i>Burning</i>	82
9. Desain <i>Cover CD</i>	82
10. Desain <i>User Guide</i>	83

BAB IV VISUALISASI KARYA

A. Pengembangan Ide dan Konsep Berkarya	87
1. Ide Berkarya	87
2. Pengembangan Konsep Berkarya	87
3. Studi Pengolahan Ide	87
B. Dekripsi Visual Karya.....	88
1. Cerita	88
2. Penokohan	89
3. Deskripsi Film	91
4. Deskripsi Visual	102

BAB V SIMPULAN

A. Simpulan	115
B. Saran	116

DAFTAR PUSTAKA	117
-----------------------------	-----

DAFTAR ISTILAH	120
-----------------------------	-----

RIWAYAT HIDUP	
----------------------------	--

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Proses Komunikasi yang Gagal	11
Bagan 2.1 Komunikasi yang Berhasil Berkat Bantuan Media	11
Bagan 2.3 Jenis Media Pembelajaran Menurut Karakteristiknya	13
Bagan 2.4 Proses Pra-Produksi dalam Pembuatan Film	27
Bagan 3.1 Alur Kerja Pembuatan Karya	41
Bagan 4.1 Alur Cerita Film Animasi Ensil dan Apus : Menggambar Model ..	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Unsur Visual Menurut Para Ahli	31
Tabel 4.1 Pemilihan Font	102
Tabel 4.2 Pengaturan <i>Angle</i> dan Sudut Pandang Kamera.....	105
Tabel 4.3 Deskripsi Analisis <i>Cover CD</i>	109
Tabel 4.4 Deskripsi Analisis <i>Cover User Guide</i>	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Persistence of Vision</i>	14
Gambar 2.2 <i>Phenakistiscope</i>	15
Gambar 2.3 <i>Zeotrope</i>	15
Gambar 2.4 <i>Flipper Book</i>	16
Gambar 2.5 <i>Praxinoscope</i>	16
Gambar 2.6 <i>Humorous Phases of Funny Faces</i>	19
Gambar 2.7 Gerakan Bola Memantul	20
Gambar 2.8 Gerakan Donald Sebelum Berlari	21
Gambar 2.9 Beberapa Contoh <i>Staging</i>	22
Gambar 2.10 <i>Straight to Action</i>	22
Gambar 2.11 <i>Pose to Pose</i>	23
Gambar 2.12 Gerakan Mini yang Menyebabkan Pakaiannya Ikut Bergerak	23
Gambar 2.13 Pergerakan Tangan	24
Gambar 2.14 (a) Gerakan Kepala Ketika Berjalan	25
Gambar 2.14 (b) Tangan Ikut Bergerak Ketika Berjalan	25
Gambar 2.15 Gerakan Mengendap	26
Gambar 2.16 Mrs. Potts	35
Gambar 2.17 Chip Potts	36
Gambar 2.18 Chogworth	36
Gambar 3.1 Ciri Khas Karakter Animasi Tim Burton	45
Gambar 3.2 Pensil	46
Gambar 3.3 Penghapus	46
Gambar 3.4 Penggaris	47
Gambar 3.5 Butsir	47
Gambar 3.6 Pisau <i>Cutter</i>	48
Gambar 3.7 Amplas	48
Gambar 3.8 Tali Rafia	49

Gambar 3.9 Sarung Tangan Karet	49
Gambar 3.10 Korek Api	50
Gambar 3.11 Kamera <i>DSLR</i>	50
Gambar 3.12 Tripod	51
Gambar 3.13 Jarum dan Benang Rajut	51
Gambar 3.14 Jarum dan Benang Jahit	52
Gambar 3.15 Kain Katun	52
Gambar 3.16 Kain Flanel	53
Gambar 3.17 Kertas HVS A4	53
Gambar 3.18 <i>Clay</i>	54
Gambar 3.19 Air	54
Gambar 3.20 Koran Bekas/Plastik	55
Gambar 3.21 Botol Air Mineral Bekas	55
Gambar 3.22 <i>Armature</i>	56
Gambar 3.23 <i>Sylicon Rubber</i> dan Katalisnya	57
Gambar 3.24 Tepung Gypsum	57
Gambar 3.25 Spons Cuci Piring	58
Gambar 3.26 Lem Bakar	58
Gambar 3.27 Lilin Malam	59
Gambar 3.28 Margarin	59
Gambar 3.29 <i>Storyboard</i>	60
Gambar 3.30 Ensil	60
Gambar 3.31 Apus	61
Gambar 3.32 Desain Karakter Eli	62
Gambar 3.33 Desain Karakter Bolpo	62
Gambar 3.34 Memotong Kawat	63
Gambar 3.35 Melipat Kawat	63
Gambar 3.36 Melilit Kawat	64
Gambar 3.37 Memotong Kawat	64
Gambar 3.38 Menempel Kawat	65
Gambar 3.39 Membubuhkan <i>Clay</i> pada Kawat	65
Gambar 3.40 Mendetailkan Bentuk <i>Clay</i>	65

Dhea Noor Syamdhany, 2016

**VIDEO ANIMASI 3D DENGAN TEKNIK STOP MOTION SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MENG GAMBAR MODEL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 3.41 Membatasi Model dengan Lilin	66
Gambar 3.42 Melapisi Model dengan Margarin	66
Gambar 3.43 Memotong Botol Air Mineral Bekas	67
Gambar 3.44 Memasukkan Tepung Gypsum ke dalam Wadah Botol	67
Gambar 3.45 Membuat Adonan Tpng Gypsum	68
Gambar 3.46 Membuat Cetakan	68
Gambar 3.47 Membuat Cetakan	68
Gambar 3.48 Melapisi Bagian <i>Armature</i> dengan Spons	69
Gambar 3.49 Mencocokkan Ukuran Spons dengan Cetakan	69
Gambar 3.50 Membelah Botol	70
Gambar 3.51 Menuangkan <i>Sylicon Rubber</i>	70
Gambar 3.52 Mengolah <i>Sylicon Rubber</i>	71
Gambar 3.53 Menuangkan <i>Sylicon Rubber</i>	71
Gambar 3.54 Memasukan <i>Armature</i> ke dalam Cetakan	72
Gambar 3.55 Merekatkan Cetakan	72
Gambar 3.56 Membuka Cetakan	73
Gambar 3.57 Merajut Pakaian Boneka Ensil	73
Gambar 3.58 (a) Pengambilan Gambar Adegan Eli	74
Gambar 3.58 (b) Pengambilan Gambar Adegan Ensil	74
Gambar 3.59 Membuka Aplikasi VideoPad	75
Gambar 3.60 Membuka Menu File	75
Gambar 3.61 Membuka <i>Sub-Menu Options</i>	76
Gambar 3.62 Mengatur <i>Speed</i> Gambar	76
Gambar 3.63 Mengatur <i>Speed</i> Gambar	77
Gambar 3.64 Membuka <i>File</i> Gambar	77
Gambar 3.65 Membuka <i>File</i> Gambar	78
Gambar 3.66 Memasukan Gambar ke dalam Kolom <i>Editor</i>	78
Gambar 3.67 Memasukkan <i>Sound Effect</i> dan <i>Backsound</i>	79
Gambar 3.68 Memasukkan <i>Sound Effect</i>	79
Gambar 3.69 Mengolah <i>Sound Effect</i>	80
Gambar 3.70 <i>Rendering</i>	80
Gambar 3.71 Membuat Dokumen Baru pada Corel Draw	81

Gambar 3.72 Membuat Rangka <i>Cover</i>	81
Gambar 3.73 Menyusun Rangka <i>Cover</i>	82
Gambar 3.74 Membuat Dokumen Baru	83
Gambar 3.75 Membuat Gambar Pensil	83
Gambar 3.76 Membuat <i>Cover User Guide</i>	84
Gambar 3.77 Menyusun Konten <i>Cover User Guide</i>	84
Gambar 4.1 (a) <i>The Nightmar Before Christmas</i> Karya Tim Burton	87
Gambar 4.1 (b) <i>Shaun The Sheep Movie</i> Karya Nick Park	87
Gambar 4.2 Ensil	88
Gambar 4.3 Apus	89
Gambar 4.4 Karakter Eli Diperankan oleh Mutiara Zahra	89
Gambar 4.5 Bolpo	90
Gambar 4.6 <i>Anticipation</i> pada Adegan Apus	91
Gambar 4.7(a) <i>Staging</i> pada Adegan yang Menampilkan Kamar Eli	92
Gambar 4.7 (b) <i>Staging</i> pada Adegan Ensil Menatap Meja	92
Gambar 4.8 Pengambilan Gambar Dilakukan dari Awal Adgan	92
Gambar 4.9 <i>Follow Through</i> pada Adegan Ensil di Atas Meja.....	93
Gambar 4.10 <i>Slow In</i> pada Adegan Eli Menggambar di atas Kasur	93
Gambar 4.11 <i>Arc</i> pada Adegan Ensil Berjalan	94
Gambar 4.12 Wajah Ensil yang Mempresentasikan Wataknya	95
Gambar 4.13 Logo Inomation Studios pada Intro	96
Gambar 4.14 Adegan Pembuka	97
Gambar 4.15 <i>Scene 1</i>	97
Gambar 4.16 <i>Scene 2</i>	98
Gambar 4.17 <i>Scene 3</i>	98
Gambar 4.18 <i>Scene 4</i>	99
Gambar 4.19 <i>Scene 5</i>	99
Gambar 4.20 <i>Credit Scene</i>	100
Gambar 4.21 Tampilan Judul	101
Gambar 4.22 Tampilan <i>Scene</i> Pembuka	101
Gambar 4.23 Tampilan <i>Credit Scene</i>	102
Gambar 4.24 <i>Wide Shot</i> pada Adgan Ensil di atas Meja	102

Gambar 4.25	<i>Long Shot</i> pada Adegan Ensil Meminta Bantuan Apus	102
Gambar 4.26	<i>Medium Shot</i> pada Adegan Apus Ketakutan	103
Gambar 4.27	<i>Close Up</i> pada Adegan Ensil	103
Gambar 4.28	<i>Extreme Close Up</i> setelah Zoom pada <i>Close Up</i>	103
Gambar 4.29	<i>Worm Eye</i> ketika Ensil Berjalan	104
Gambar 4.30	<i>Bird Eye</i> pada Adegan Ensil Meminta Bantuan Apus	104
Gambar 4.31	<i>Over The Shoulder</i> pada Adegan Apus Ketakutan	104
Gambar 4.32	<i>Eye Level</i> pada Adegan Ensil	105
Gambar 4.33	<i>Downshot</i> pada Adegan Ensil	105
Gambar 4.34	<i>Upshot</i> pada Adegan Ensil Marah	105
Gambar 4.35	<i>Cover CD</i>	106
Gambar 4.36	Judul Film	106
Gambar 4.37	List Kru yang Terlibat	107
Gambar 4.38	Gambar Utama pada <i>Cover</i>	107
Gambar 4.39	Sinopsis pada <i>Cover</i>	107
Gambar 4.40	<i>Screenshot</i>	108
Gambar 4.41	Logo Lembaga	108
Gambar 4.42	<i>Barcode</i>	109
Gambar 4.43	Identitas Film	109
Gambar 4.44	<i>User Guide</i>	110
Gambar 4.45	Ilustrasi Pensil	111
Gambar 4.46	Judul <i>User Guide</i>	111
Gambar 4.47	Bentuk <i>User Guide</i>	112
Gambar 4.48	<i>Font</i> pada <i>User Guide</i>	112
Gambar 4.49	Instruksi Penggunaan	113
Gambar 4.50	Langkah Menggambar Model	113