

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Buku

- Airputih, dkk. (2010). *Audacity: Audio Editor for Recording*. Jakarta: Fordfoundation
- Anggraeni, L. dan Nathalia, K. (2016). *Desain Komunikasi Visual: Dasar Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Beane, Andy. (2012). *3D Animation Essentials*. Indiana: John Wiley & Sons, Inc.
- Caturwati, Endang. (2007). *Tari: di Tatar Sunda*. STSI Bandung: Sunan Ambu Press.
- Disney, Roy. (2006). *From Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. USA: Focal Press.
- Kallen, A. S. (2015). *Animation*. San Diego: ReferencePoint Press, Inc.
- Manrique, Michelaangelo. (2015). *Blender: For Animation and Film-Based Production*. London: CRC Press.
- Muhibbin, Syah. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Ruslan, Arief. (2016). *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Simonds, Ben. (2013). *Blender Master Class: A Hands on Guide to Modeling, Sculpting, Materials, and Rendering*. San Francisco: No Starch Press, Inc.
- Tillman, Bryan. (2011) *Creative Character Design*. USA: Elsevier, Inc.
- Vepakomma, Mythavarun. (2014). *Blender Compositing and Post Processing: Learn the techniques required to create believable and stunning visuals with Blender Compositor*. Mumbai: Packt Publishing, Ltd.

- William, Richard. (2009). *The Animation Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer Games, Stop Motion and Internet Animators*. New York: Faber and Faber, Inc.
- Wong, W. (1986) *Beberapa Asas merancang Dwimatra*. Bandung:Penerbit ITB.
- Wyatt, Andy. (2011). *The Complete Digital Animation Course: The Principles, Practice and Techniques of Successful Digital Animation*. London: Qurto Publishing, plc.

B. Sumber Jurnal/Artikel

- Ramadhana A. E. dkk. (2013). *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*. Kajian Daya Tarik Visual Pada Desain Karakter Pokemon, 2 (5), hlm. 96—97.
- Rosyadi Putri, I. D. A. dkk. (2012). *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*. Peran Film Animasi “POCOYO” Dalam Upaya Pengkondisian Imajinasi Anak Autis, 2 (4), hlm. 46—47.
- Sudjudi, Iman. (2009). *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*. Film Animasi Pendek “The Animatrix”, The Second Renaissance Part 2. 1 (1), hlm. 82—85.
- Sukiyasa, Kadek. dan Sukoco (2013). *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. 1 (3), hlm. 128.
- Syahfitri, Yunita.(2011). *Jurnal Saintikom*. Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer. 3 (10), hlm. 213.

C. Sumber Internet

- Disbudparpora (2016). *Jenis Sejarah Karakter Tari Cirebon*. [online]. Tersedia di <http://disbudparpora.cirebonkab.go.id/jenis-sejarah-karakter-tari-topeng-cirebon> [Diakses 1 Juni 2017].
- Schumacher, Mark (2011). *INARI/Oinari/Oinari-sama: Shinto God/Goddess of Rice & Food Messenger = The Fox 狐 (Kitsune)*.

[online]. Tersedia di <http://www.onmarkproductions.com/html/oinari.shtml> [Diakses 1 Juni 2017].

Schumacher, Mark (2013). *TENGU: The Slayer of Vanity*. [online]. Tersedia di <http://www.onmarkproductions.com/html/tengu.shtml> [Diakses 1 Juni 2017].

D. Sumber Gambar

[1]. Xinnosuke (2013). *Topeng Kitsune Bukan Topeng Anbu*. [online]. Tersedia di <http://www.xinnosuke.com/2013/02/topeng-kitsune-bukan-topeng-anbu.html> [Diakses 1 Juni 2017].

[2]. Bionic. *Yūgao Uzuki*. [online]. Tersedia di https://id.pinterest.com/pin/213709944_796628875/ [Diakses 1 Juni 2017].

[3]. Narutopedia. *Susanoo Kanseitai*. [online]. Tersedia di http://de.narutopedia.eu/wiki/Kanseitai_%E2%80%93_Susanoo [Diakses 1 Juni 2017].

[4]. Hinata T. W. A. (2011). *Uchiha Sasuke*. [online]. Tersedia di <http://hinatahewhiteangel.blogspot.co.id/2011/05/uchiha-sasuke.html> [Diakses 1 November 2016]. [Gambar04]

[5]. Ernie1991. (2010). *Yondaime Hokage*. [online]. Tersedia di <http://odangozmaia.deviantart.com/art/Naruto-501-Yondaime-Hokage-170574240> [Diakses 1 Juni 2017].

[7]. Murasame, Rasengan. *Kakashi Hatake*. [online]. Tersedia di <http://www.aminoapps.com/page/anime/2280961/kakashi-hatake> [Diakses 1 November 2016].

[8]. Pangandaran, Ciamis. *Layung Beureum*. [online] Tersedia di <http://picssr.com/tags/layung> [Diakses 1 November 2016].

[10]. Tintenfeber. *Clouded Sky*. [online] Tersedia di <https://pixabay.com/en/clouded-sky-cloud-nature-mood-712521/> [Diakses 1 November 2016]

- [12]. g4d4adventure. *Kabut Mistis di Gunung Lawu*. [online] Tersedia di <https://g4d4adventure.wordpress.com/calendar/kabut-misti-di-gunung-lawu/> [Diakses 1 November 2016]
- [13]. Tvokids. *Paw Patrol*. [online] Tersedia di <http://tvokids.com/preschool/paw-patrol> [1 November 2016]
- [14]. Freefansub. *Anbu Team*. [online] Tersedia di <http://art.freefansub.com/team-anbu/> [Diakses 23 Maret 2016]
- [15]. Gambarnaruto. *10 Gambar Pakkun Salah Satu Kuchiyose Ninken milik Hatake Kakashi*. [online] Tersedia di <http://www.gambarnaruto.com/2015/10/10-gambar-pakkun-salah-satu-kuchiyose-ninken-milik-hatake-kakashi.html> [Diakses 20 April 2016]
- [16]. Motionpic. *Van Dogh*. [online] <http://motionpic.com/catalogue/van-dogh-animated-preschool-tv-series-2/> [Diakses 20 April 2016]
- [17]. Ridwansyah. (2013). *Fakta Tentang Kilat dan Petir*. [online] Tersedia di <http://ridgemini.blogspot.co.id/2013/11/fakta-tentang-kilat-dan-petir.html> [Diakses 20 April 2016]
- [18]. Tanpa Nama. *Bamboo*. [online] Tersedia di http://3.bp.blogspot.com/-wxYQM8PTRiI/UaK2QDQseNI/AAAAAAAAAEE/MtIAyK4rttU/s320/bamboo_shoot_k.jpg [Diakses 23 Maret 2016]
- [21] Idnaruto. *Shinju sudah Mengarah ke Bulan* [online] Tersedia di <http://idnaruto.com/wp-content/uploads/2013/09/Shinju-sudah-mengarah-ke-Bulan-Naruto-646.png> [Diakses 23 Maret 2016]

DAFTAR ISTILAH

- Anbu* : Singkatan dari *Ansajutsu Senjutsu Tokushi Butai*, atau Pasukan Khusus Pembunuhan dan Taktik. *Anbu* adalah pasukan elit yang pertama kali diciptakan oleh Tobirama “Naruto” untuk menyelesaikan misi misi yang berbahaya.
- Anime* : Animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi.
- Blender* : Sebuah program desain komputer grafis 3D.
- Cell (Celluloid)* : Bahan dasar yang tembus pandang terbuat dari selolusa. Diatasnya ditaburkan emulsi fotografis seperti bahan film.
- Codec* : Singkatan "*compression/decompression*", atau bisa juga "*compressor/decompressor*" atau juga "*code/decode*" dimana fungsinya adalah untuk mengkompres dan mengekstrak file video.
- Color correction* : Proses "memperbaiki" setiap penyimpangan gambar dari penampilan standar.
- Compositing* : Kombinasi dari unsur-unsur visual dari sumber terpisah menjadi gambar tunggal.
- Digital : Sinyal data dalam bentuk pulsa yang dapat mengalami perubahan yang tiba-tiba dan

- mempunyai besaran 0 dan 1.
- Edges* : Garis yang menghubungkan lebih dari dua *vertex* (titik).
- Exaggeration* : Upaya mendramatisir animasi.
- Face* : Sebuah permukaan yang dibentuk oleh minimal 3 *edges* (tris) yang tertutup.
- Fade in/Fade out* : Efek berupa gambar yang perlahan hilang dan menjadi gelap (*fade out*) atau gambar yang muncul dari kegelapan (*fade in*).
- Frame rate* : Jumlah bingkai gambar atau frame yang ditunjukkan setiap detik dalam membuat gambar bergerak; diwujudkan dalam satuan fps (*frames per second*).
- FK/IK* : Pengelolaan artikulasi sendi.
- Frame rate* : Jumlah kali setiap frame.
- Golden ratio* : Rasio antara jumlah kedua nilai itu terhadap nilai yang besar sama dengan rasio antara nilai besar terhadap nilai kecil.
- Graphical User Interface* : Jenis antarmuka pengguna yang menggunakan metode interaksi pada peranti elektronik secara grafis (bukan perintah teks) antara pengguna dan komputer.
- Kanseitai Susanoo* : *Susanoo* sempurna dalam *anime* “Naruto”
- Kitsune* : Sebutan untuk binatang rubah dalam bahasa Jepang. Dalam cerita rakyat Jepang, rubah sering ditampilkan dalam berbagai cerita sebagai makhluk cerdas dengan kemampuan sihirnya yang semakin sempurna sejalan dengan semakin bijak dan semakin tua rubah tersebut.
- Komplementer : Bersifat saling mengisi; bersifat melengkapi.

Konseptual	: Berhubungan dengan/(berciri seperti) konsep.
Konvensional	: Berdasarkan konvensi (kesepakatan)/umum (seperti adat, kebiasaan, kelaziman).
<i>Late Childhood</i>	: Masa anak-anak berlangsung antara usia 6 sampai 12 tahun.
<i>Layer</i>	: Kumpulan atau lapisan yang berfungsi sebagai penempatan suatu objek, atau bisa juga di sebut sebagai kanvas untuk sebuah objek (dalam program pengolahan grafis/gambar pada komputer).
Manipulator 3D	: Untuk memanipulasi objek 3D dengan menggeser, skala dan rotasi.
Mitologi	: Bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus.
<i>Modeling</i>	: Proses mengembangkan matematika representasi dari setiap tiga-dimensi benda (baik benda mati atau hidup) melalui perangkat lunak khusus. Produk ini disebut sebagai model 3D.
<i>Motion Graphics</i>	: Percabangan dari Seni Desain Grafis yang merupakan penggabungan dari, ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik Animasi.
NTSC	: “ <i>National Television System Committee</i> ”, merupakan sistem televisi analog yang digunakan di sebagian besar Amerika (kecuali Brasil, Argentina, Paraguay, Uruguay dan Guyana Perancis); Burma; Korea Selatan; Taiwan; Jepang; Filipina; dan beberapa negara pulau Pasifik.

- Open source* : Istilah yang digunakan untuk *software* yang membuka/membebasan *source codenya* untuk dilihat oleh orang lain dan membiarkan orang lain mengetahui cara kerja *software* tersebut dan sekaligus memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada *software* tersebut.
- Outline* : Garis luar/garis pinggir pada sebuah objek.
- PAL : “*Phase Alternating Line*” Sistem ini digunakan di seluruh dunia kecuali di kebanyakan dunia Amerika, karena di Amerika menggunakan sistem NTSC.
- Perspektif : Cara bagaimana objek terlihat pada mata manusia berdasarkan sifat spasial, atau dimensinya dan posisi mata relatif terhadap objek.
- Proporsi : Keseimbangan antara satu objek dengan objek lainnya dalam berbagai pertimbangan.
- RAM : *Random Access Memory*, RAM yaitu suatu memori tempat penyimpanan data sementara, untuk mempercepat pemrosesan data pada PC atau laptop.
- Rapid Prototyping* : Metode yang digunakan untuk membuat model berskala (*prototipe*) dari mulai bagian suatu produk (*part*) ataupun rakitan produk (*assembly*) secara cepat dengan menggunakan data *Computer Aided Design* (CAD) tiga dimensi.
- Rendering* : Proses akhir dari keseluruhan proses pengolahan gambar/grafika, animasi, atau video dalam komputer.
- Resolusi : Jumlah titik atau *pixel* yang digunakan untuk menampilkan suatu gambar.

Representasi	: Proses dimana sebuah objek ditangkap oleh indra seseorang, lalu masuk ke akal untuk diproses yang hasilnya adalah sebuah konsep/ide yang dengan bahasa akan disampaikan/diungkapkan kembali.
Resolusi Gambar	: Jumlah <i>pixel</i> dalam pencitraan gambar digital.
<i>Rigging</i>	: Proses pembuatan tulang pada subjek 3D.
<i>Seams</i>	: Proses penandaan (<i>marking</i>) subjek 3D seperti penandaan jahitan pada baju/kain
<i>Shading</i>	: Pemberian kesan gelap pada gambar/objek.
<i>Software</i>	: Perangkat lunak (biasanya digunakan pada komputer).
<i>Subtractive Color</i>	: Warna yang dihasilkan oleh pantulan cahaya.
<i>Susanoo</i>	: Susanoo adalah makhluk humanoid raksasa pada serial <i>anime</i> Naruto yang terbuat dari chakra pengguna yang mengelilingi tubuhnya dan bertarung dengan kendali mereka.
<i>Texturing</i>	: Proses pembuatan dan pemberian warna dan material (<i>texture</i>) pada objek yang telah dimodelkan sebelumnya sehingga akan tampak suatu kesan yang nyata.
<i>Timecode</i>	: Sinkronisasi identifikasi data material video.
Transisi	: Peralihan dari keadaan (tempat, tindakan, dan sebagainya).
<i>UV Mapping</i>	: Proses memproyeksikan gambar 2D pada objek 3D.
Vektor	: Merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis/kurva. Garis ini tidak tergantung oleh banyaknya piksel, sehingga apabila dilakukan pembesaran (<i>zooming</i>) tidak akan kehilangan

- detailnya.
- VRAM : Video RAM, memori komputer yang digunakan untuk menyimpan data gambar yang ditampilkan di monitor komputer, yang bertindak sebagai buffer antara CPU dan kartu grafis.
- Vertex* : Titik-titik yang dihubungkan dengan *edge*, dan merupakan komponen paling dasar dari objek 3 dimensi.
- Vertex Weight* : Proses mengatur kekuatan geometri subjek 3D terhadap tulang
- Visualisasi : Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya.
- Raster/Bitmap* : Gambar Raster/Bitmap merupakan gambar yang terbentuk dari titik-titik atau piksel. Grafis ini tergantung oleh banyaknya piksel sehingga apabila dilakukan *zooming*/pembesaran, akan terlihat kotak-kotak piksel dari gambar tersebut.
- Yamabushi Tengu* : Makhluk dalam legenda Jepang. Pakaianya mirip dengan pakaian pendeta *yamabushi* yang menempa diri di hutan dan gunung. Tengu memiliki hidung yang panjang, wajahnya merah, memiliki sepasang sayap, serta kuku kaki dan tangan yang sangat panjang.

RIWAYAT HIDUP



Iwan Kurnia (penulis) lahir dari pasangan Bapak Usep Kurnialohi dan Ibu Lilis Nurlaela di Sumedang, tanggal 27 Maret 1994. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Sejak kecil ia gemar mengumpulkan barang-barang bekas dan merakitnya menjadi sebuah mainan yang menarik.

Usia 6 tahun merupakan awal pendidikan penulis masuk Taman Kanak-Kanak Amanah YGK (tahun 2000-2001). Kemudian pada usia 7 tahun melanjutkan pendidikan di SD Negeri Sindang III (tahun 2001-2007). Setelah itu penulis melanjutkan ke pendidikan SMP Negeri 8 Sumedang dan lulus pada tahun

xi

Iwan Kurnia, 2017

“TWIN SI JAGOAN BERTOPENG”

VIDEO ANIMASI 3D PENGENALAN TOPENG CIREBON

UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

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

2010. Sekolah Menengah Pertama merupakan masa berharga dimana penulis mendapatkan banyak bimbingan dan motivasi dari Bapak Jatnika Pria Utama untuk menggeluti dunia Seni Rupa. Setelah itu, penulis melanjutkan ke SMA Negeri 2 Sumedang (tahun 2010-2013). Kemudian dilanjutkan ke jenjang perguruan tinggi yakni Pendidikan Seni Rupa di Universitas Pendidikan Indonesia angkatan 2013. Pada semester akhir tahun 2017, penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Twin si Jagoan Bertopeng Video Animasi 3D Pengenalan Topeng Cirebon untuk Anak Usia Sekolah Dasar”.

Pengalaman Organisasi, Prestasi dan Pameran

1. Ketua MPK SMP Negeri 8 Sumedang (2008/2009)
2. Juara 1 Lomba Pramuka Jelajah Alam IV, Pecinta Alam Raksa Bhuna, SMA Negeri Tomo, Sumedang dan Majalengka, 2009.
3. Juara 1 Lomba Tandunisasi Kategori Putra pada D'Faid (*The First Aid Competition*) Unit KORPS Sukarela PMI, Universitas Padjajaran, Jatinangor, 2010.
4. Juara 1 Seni Lukis dalam Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) SMA Negeri 2 Sumedang, 2010
5. Juara 3 Lomba Desain Poster Kesehatan dan Lingkungan Hidup, Se-Kabupaten Sumedang, 2011.
6. Juara 1 Seni Rupa dalam Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) SMA Negeri 2 Sumedang, 2011.
7. Finalis LCC (Lomba Cerdas Cermat) Kepemiluan dan Demokrasi Tingkat SMA Se-Kabupaten Sumedang, 2012.
8. Simulakrum Pohon Pensil Art Project, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2014.
9. Pameran Desain “LIHAT, BACA, COBA” Simulakrum #2, Ruang Desain Pendidikan Seni Rupa UPI, Bandung, 2017.
10. Juara 1 LKTIN (Lomba Karya Tulis Ilmiah Nasional) dalam PINISIH, HMJ, PGSD, Universitas Muhammadiyah, Makassar, 2017.