

## Lampiran

1. Background : meja sebuah kamar

Chara: komposer yang kebingungan

Durasi: 1-3 detik

Keterangan :

Komposer menatap meja, diatas meja penuh kertas isi coretan, sudut kamar penuh kertas

2. background: dalam rumah

Chara: komposer

Durasi :

Keterangan :

Komposer mondar mandir didalam rumah, kebingungan gelisah, terlihat kantung mata

3. Background : jendela

Chara : Komposer

Keterangan:

Komposer menatap kertas di tangan, menoleh kea rah jendela, cuaca diluar cerah

4. Background: pintu rumah

Chara : komposer

Keterangan:

Komposer mengambil mantel panjang, keluar rumah

5. Background: jalan, suasana kota

Chara: Komposer sedikit senang

-----

Lampiran 1 Naskah Cester Coffee  
Muhammad Ridho Matin (2020)

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta, menerangkan bahwa:

Nama : Muhammad Ridho Matin  
Tempat/Tanggal Lahir : Serang 21 juni 2000  
NIM : 2018021021  
Program study : Desain Komunikasi Visual  
Perguruan Tinggi : Universitas Sahid Surakarta  
Alamat : Jl. Adi Sucipto No.154, Jajar, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57144

Adalah benar nama tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian atau Observasi di Cester Coffee yogyakarta terhitung mulai tanggal 1 januari s/d 1 Juli 2022 dalam rangka penyusunan tugas akhir dengan judul:

“Perancangan Animasi 3D Sebagai Media Promosi Cester Coffee Yogyakarta”

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta

Muhammad Ridho Matin

NIM:2018021021

Lampiran 2 Surat izin penelitian  
Muhammad Ridho Matin (2020)

## **Daftar Istilah**

### **A**

Animation: Gambar yang bergerak

### **B**

Baseline= Bagian penutup pada sebuah poster.

Behavior = Tingkah laku.

Bodycopy = Informasi detail dalam sebuah poster.

Brand = Merek.

Breakdown = Perincian.

Brief = Laporan singkat

Budgeting: Harga

### **C**

Color = Warna

Communication = Komunikasi.

Creative = Daya cipta yang melibatkan pemunculan gagasan baru.

### **D**

Development: Perkembangan

### **F**

Franchise = Wara laba

### **G**

Guide = Petunjuk.

Guideline = Garis bantu untuk membantu penempatan objek.

## **H**

Headline = Judul.

## **I**

Identity = Identitas.

## **M**

Mockup = Visualisasi sebuah konsep desain.

## **N**

Berkumpul = Duduk bersantai sambil berbincang.

## **O**

Online = Dalam jaringan.

Opportunity = Kesempatan.

Outline = Garis luar.

## **P**

Positioning = Penempatan posisi.

Pre-order = Kegiatan jual beli ketika pembeli memesan terlebih dahulu.

Profile = Ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal khusus.

## **S**

Software = Perangkat lunak.

Sprayed = Disemprot. Stationery = Alat tulis.

Strength = Kekuatan. Strokes = Garis tepi sebuah objek.

## **R**

Rigging: Penulangan

## **T**

Texture = Teksture

Threat = Ancaman.

Traveling = Pergerakan seseorang dari suatu tempat ke tempat lainnya dengan jarak yang jauh.

## **U**

Unacceptable = Tidak dapat diterima.

Usage = Penggunaan.

## **V**

Visual = Sesuatu yang dapat dilihat dengan mata.

## **W**

Weakness = Kelemahan

## DAFTAR INDEKS

- A**  
Adobe, 66, 67, 68, 69  
Analisis, 52, 116  
Animasi, v, vii, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 28, 40, 58, 59, 60, 63, 69, 82, 99, 115, 116, 117  
Animatic, 32  
Animating, 34, 99  
animator, 22, 24, 28, 33, 59, 88
- B**  
BAB, 5, 40, 55, 78, 114  
Behavior, 55  
blender, 66, 101
- C**  
Cerita, 31  
cester coffe, 76  
coffee shop, v, vi, 9, 12, 16, 41, 54, 56  
Coffee shop, v, vi, 11, 12, 15, 41  
Compositing, 35, 36, 68, 104
- D**  
Data, 40, 44, 45  
Demografi, 42, 55  
desain, 39, 56, 59, 62, 65, 73, 75, 76, 79  
Desain karakter, 81  
Desain Karakter, 31, 81  
Development, 26  
digital, 11, 22, 23, 24, 34, 37, 65, 92, 104
- E**  
Editing, 35, 36, 103  
Effect, 67, 101  
Emosi, 56  
ESP, 39, 56
- F**  
film, 13, 20, 22, 23, 67, 103, 105  
*Final*, 32, 36, 106  
frame, 22
- G**  
*Genre*, 26, 27, 28  
Geografi, 42, 55
- I**  
ide, v, 9, 26, 27, 30, 31, 56, 61, 78, 108, 109, 110  
identifikasi, 55  
IDENTIFIKASI, 40  
Ilustrasi, 63  
Indonesia, v, vi, 5, 7, 8, 9, 10
- K**  
Karakter, 27, 69, 79, 81, 116  
Kompetitor, 50  
Konsep Desain, 69, 73, 74  
Konsep perancangan, 79  
kopi, v, 7, 8, 9, 10, 13, 16, 17, 41, 42, 50, 53, 55, 57, 114, 118  
Kreatif, 58, 117
- L**  
Layouting, 34, 95  
lighting, 33, 35, 97  
logo, 56, 73, 76, 82  
low polly, 57
- M**  
media, v, vi, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 26, 37, 38, 39, 51, 52, 55, 58, 60, 63, 64, 65, 68, 69, 72, 74, 75, 76, 78, 79, 82, 106, 114, 115  
Media, v, vii, 14, 16, 17, 19, 21, 25, 26, 51, 53, 69, 72, 73, 74, 76, 77, 82, 115  
*media promosi*, v, 13, 15, 16, 18, 26, 51, 55, 63, 64, 65, 69, 75, 76, 114, 115  
Media promosi, v  
Modeling, 33, 87

motion, 17, 23, 104

## **N**

Naskah, 27, 78

## **O**

Observasi, 30

Online, 21

ONLINE, 118

## **P**

Perancangan, v, vii, viii, 13, 14, 15, 17, 18, 25, 26, 39, 65, 82, 114, 115, 117

Positioning, 57

Post, 35

poster, 69, 70, 115

Poster, 69

*preview*, 32, 33

Produksi, 30, 33, 35, 116, 117

Psikografi, 42, 55

## **R**

Render, 35, 36, 97, 106

Rendering, 33, 35, 36, 102, 106

*rigging*, 33, 88, 90

Rigging, 88, 116

## **S**

*Script*, 31, 32, 85

Segmentasi, 55

Shader, 97

*Shading*, 35, 97

Simulation, 34, 101

sinopsis, 27, 78

Skenario, 26, 27

software, 34, 36, 67, 68, 92

Sound Design, 36, 105

soundtrack, 32

Stop Motion, 23

Story, 30

Storyboard, 27, 30, 31, 32, 85

## **T**

teknologi, 11, 22, 24

Texturing, 33, 92

Tipografi, 61

## **U**

unik, 10, 56, 76

unique, 56

USP, 39, 56

## **V**

visual, 14, 16, 18, 20, 27, 30, 31, 36, 57, 58, 62, 63, 64

## **W**

warna, 13, 14, 19, 31, 34, 35, 56, 57, 58, 59, 60, 63, 68, 69, 73, 82, 92, 97, 104

Warna, 59, 60, 69, 82, 83

wisata, 5, 6, 16

wisatawan, 5, 6

## **Y**

Yogyakarta, v, vi, vii, viii, 5, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 26, 28, 30, 38, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 54, 55, 60, 63, 65, 69, 82, 114, 115, 117