

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN DAN TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.3.1 <i>What</i>	3
1.3.2 <i>Who</i>	3
1.3.3 <i>How</i>	3
1.3.4 <i>Where</i>	3
1.3.5 <i>When</i>	3
1.3.6 <i>Why</i>	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.6.1 Manfaat Teoritis	4
1.6.2 Manfaat Praktis	4
1.7 Metode Perancangan	5
1.7.1 PengumpulanData	3
1.7.2 Analisis Data	6
1.7.3 Sistematika Perancangan.....	7

1.8 Kerangka Perancangan.....	8
1.9 Pembabakan	9
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	
2.1 Cagar Alam	10
2.2 Animasi	11
2.2.1 Pengertian Animasi	11
2.2.2 Animasi 2D	11
2.2.3 Prinsip Animasi	12
2.3 <i>Storyboard</i>	12
2.3.1 Macam-macam <i>shots</i>	14
2.4 Metode Observasi.....	15
2.5 Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.....	16
2.5.1 Teori Kognitif.....	16
2.5.2 Usia Anak Mulai Belajar.....	17
BAB III DATA & ANALISIS MASALAH	
3.1 Data & Analisis Objek	18
3.1.1 Cagar Alam	18
3.1.2 Cagar Alam Gunung Papandayan	18
3.1.3 Sasaran Khalayak	18
3.1.4 Data Geografis	18
3.1.5 Psikografis	19
3.1.6 Karya Sejenis	19
3.1.7 Data Pendukung	23
3.1.7.1 Data Wawancara	23
3.2 Analisis.....	23
3.2.1 The Lorax	23
3.2.2 <i>Princess Mononoke</i>	33
3.2.3 Phosphoro.....	48
3.3 Hasil Analisis	52

BAB IV KONSEP & PERANCANGAN

4.1 Konsep.....	53
4.1.1 Konsep Pesan	53
4.1.2 Konsep Kreatif	53
4.1.3 Konsep Media	54
4.1.3.1 Media Utama	54
4.1.3.2 Media Perancangan <i>Storyboard</i>	54
4.1.3.3 Media Pendukung.....	55
4.1.3.4 Spesifikasi Media	55
4.1.4 Konsep Cerita.....	56
4.1.5 Konsep Visual	63
4.2 Hasil Akhir	63
4.2.1 <i>Thumbnail</i>	63
4.2.2 <i>Rough Storyboard</i>	67
4.2.3 <i>Clean Up Storyboard</i>	72

BAB V KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA	78
-----------------------------	----

LAMPIRAN	79
-----------------------	----