

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Ruang Lingkup	5
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan	6
1.5 Metode Perancangan	7
1.6 Kerangka Perancangan	10
1.7 Pembabakan	11

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

2.1 Teori Adaptasi	12
2.1.1 <i>What?</i>	12
2.1.2 <i>Who? Why?</i>	13
2.1.3 <i>How?</i>	13
2.1.4 <i>Where? When?</i>	15
2.2 Animasi	15
2.2.1 Jenis-jenis Animasi 2D	16
2.2.2 Prinsip Animasi	17
2.2.3 Proses Produksi Animasi	18
2.2.4 <i>Concept art</i>	19
2.2.4.1 Kategori Konten <i>Concept art</i>	19

2.2.5	<i>Character design</i>	20
2.2.6	<i>Environment Design dan Background</i>	21
2.2.7	<i>Properties</i>	25
2.3	Identitas dan Kultural	25
2.3.1	Sifat Hakikat Kebudayaan	26
2.4	Warna	26
2.4.1	<i>Color Modeling</i>	26
2.4.2	<i>Understanding color</i>	26
2.4.3	Teori warna	27

BAB III DATA & ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Analisis Objek	32
3.1.1	Orientasi Novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck	32
3.1.2	Alur Cerita dan Konflik	33
3.1.3	Penokohan	35
3.1.4	Latar dan <i>Setting</i>	38
3.1.5	Resume Data dan Analisis Objek	42
3.1	Data Khalayak Sasaran	44
3.1.1	Data Geografis	44
3.1.2	Data Demografis	44
3.1.3	Data Psikografis	45
3.1.4	Data dan Hasil Wawancara	45
3.1.5	Resume Data dan Hasil Wawancara	51
3.2	Analisi Karya Sejenis	53
3.2.1	Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck	54
3.2.1.1	Analisis Penokohan dalam Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck	54
3.2.1.2	Analisis <i>Environment</i> dalam Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck	72
3.2.1.3	Analisis <i>Property</i> dalam Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck	87
3.2.2	Film Animasi 2D Kimi No Na Wa	96

3.2.2.1 Analisis Metode Penggambaran <i>Background</i> Kimi No Na Wa	97
3.2.2.2 Analisis <i>Environment</i> Kimi No Na Wa	101
3.2.2.3 Analisis <i>Color Scame</i> Kimi No Na Wa	104
3.2.3 Film Animasi 2D Paprika	106
3.2.3.1 Analisis Penokohan dalam Film Animasi 2D Paprika	107
3.2.4 Resume Analisis Karya Sejenis	132
3.3 Hasil Analisis	134

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Ide Besar	137
4.2 Konsep Kreatif	138
4.2.1 Konsep Kreatif <i>Environment</i>	139
4.2.2 Konsep Kreatif <i>Character design</i>	140
4.3 Konsep Media	141
4.3.1 Konsep Media Utama	144
4.3.2 Konsep Media Pendukung	144
4.4 Konsep Visual	142
4.4.1 Karakter dan Properti	142
4.4.1.1 Referensi Karakter	169
4.4.2 <i>Environment</i> dan Properti	169
4.4.3 <i>Key art</i>	187

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan	191
4.2 Saran	192