

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.6.1 Manfaat Teoritis	4
1.6.2 Manfaat Praktis	4
1.7 Metode Perancangan	5
1.7.1 Pengumpulan Data	5
1.7.2 Analisis Data	6
1.7.3 Sistematika Perancangan.....	6
1.8 Kerangka Perancangan	8
1.9 Pembabakan	9
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	10
2.1 Teori Terkait Obyek(Bahaya Asap Rokok)	10
2.1.1 Merokok Merusak Hidupmu dan Orang Disekitar.....	10
2.2 Teori Terkait Medium	11
2.2.1 Film Animasi.....	11
2.2.2 Jenis Film Animasi	12
2.2.3 Prinsip-Prinsip Animasi	12
2.3 Teori Terkait Jobdesk.....	13
2.3.1 Environment	13
2.3.2 Komposisi.....	13
2.3.3 Perspective	14
2.3.4 Angle Kamera	15

2.4 Teori Pendekatan.....	17
2.4.1 Teori Warna.....	17
2.5 Khalayak Sasaran	18
BAB III DATA ANALISIS.....	19
3.1 Data Analisis Obyek.....	19
3.1.1 Efek Buruk Asap Rokok	19
3.2 Data Khalayak Sasaran.....	21
3.3 Karya Sejenis(Environment)	22
3.3.1 Animasi 2D “ <i>Anohana</i> ”.....	22
3.3.2 Animasi 2D “ <i>Kimi No Na Wa</i> ”.....	24
3.3.3 Animasi 2D “ <i>Centimeters Per Second</i> ”	26
3.4 Hasil Analisis	28
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	29
4.1 Konsep.....	29
4.1.1 Konsep Pesan	29
4.1.2 Konsep Media	30
4.1.3 Konsep Visual.....	30
4.2 Hasil Perancangan	30
4.2.1 Penggayaan/Style Environment	30
4.2.2 Perancangan Environment Scene Didalam Air Pada Animasi 2D “ <i>Girl And The Monster</i> ”	31
4.2.3 Perancangan Environment Scene Pemandangan Pohon, Batu, Bunga Rumah Berbentuk Bola Raksasa, Pulau dan Laut Pada Animasi 2D “ <i>Girl And The Monster</i> ”	33
4.2.4 Perancangan Environment Scene Angin Berhembus Pada Animasi 2D “ <i>Girl And The Monster</i> ”	69
4.2.5 Perancangan Environment Scene Berlari Pada Animasi 2D “ <i>Girl And The Monster</i> ”.....	71
4.2.6 Perancangan Environment Scene Berlari ke Rumah Pada Animasi 2D “ <i>Girl And The Monster</i> ”	77
4.2.7 Perancangan Environment Scene Berlari Menginjak Rumput Pada Animasi 2D “ <i>Girl And The Monster</i> ”	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Kesimpulan.....	84

5.2 Saran.....	84
Daftar Pustaka	85
Lampiran	86