

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	
Lembar Pengesahan	i
Lembar Pernyataan.....	ii
Abstrak	iii
<i>Abstrack</i>	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Bagan dan Tabel	x
Daftar Gambar.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.3.1 Apa	3
1.3.2 Siapa.....	3
1.3.3 Tempat	3
1.3.4 Waktu	3
1.3.5 Bagaimana.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Manfaat Teoritis	4
1.4.3 Manfaat Praktis	4
1.5 Metode Perancangan	5

1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis Data	6
1.5.3 Sistematika Perancangan.....	6
1.6 Kerangka Perancangan	7
1.7 Pembabakan	8

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

2.1 Gajah Sumatera	9
2.1.1 Taman Nasional Way Kambas	9
2.1.2 Taman Nasional Bukit Barisan Selatan	9
2.2 Animasi	9
2.2.1 <i>Environment</i>	10
2.2.1.1 Elemen <i>Environment</i>	11
2.2.1.1.1 <i>Perspective</i>	11
2.2.1.1.2 <i>Composition</i>	14
2.2.1.1.3 <i>Lighting Effects/ Value</i>	15
2.2.1.1.4 <i>Overlays and Underlays</i>	16
2.2.1.2 <i>Mood and Atmosphere</i>	17
2.2.1.2.1 Warna	17
2.2.1.2.2 <i>Atmosphere Element</i>	19
2.2.2 <i>Environment Workflow</i>	20
2.2.2.1 <i>Pra-Production</i>	21
2.2.2.2 <i>Production</i>	21
2.2.2.3 <i>Post-Production</i>	21
2.3 Seni Dekoratif	22
2.4 Psikologi Perkembangan Anak	23

BAB III ANALISIS DATA

3.1 Data & Analisis Obyek	24
3.1.1 Gajah Sumatera	24
3.1.1.1 Taman Nasional Bukit Barisan Selatan.....	25
3.1.1.2 Kain Tapis	35
3.2 Data & Analisis Target Audiens	35
3.3 Data & Analisis Karya Sejenis.....	37
3.3.1 <i>Hotarubi no Mori e</i>	38
3.3.2 Marsupilami (2002).....	49
3.3.3 <i>The Secret of Kells</i>	62
3.4 Analisis.....	69
3.4.1 Deskriptif	69
3.4.2 Matriks	70
3.5 Hasil Analisis	72

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep	73
4.1.1 Konsep Pesan	73
4.1.2 Konsep Kreatif	73
4.1.3 Konsep Media	73
4.1.4 Konsep Visual	75
4.2 Hasil Akhir	88

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	113
5.2 Saran.....	113

DAFTAR PUSTAKA	114
SUMBER LAIN.....	115
LAMPIRAN.....	116