

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	
PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	1
Identifikasi Masalah	2
Rumusan Masalah	2
Ruang Lingkup	2
Tujuan Penelitian	3
Metode Penelitian	4
Kerangka Perancangan	6
Pembabakan	7
BAB II	
LANDASAN TEORI	8
2.1 Animasi	8
2.1.1 Dua belas Prinsip Animasi dalam Background	8
2.2 Background dan Environment	9
2.2.1 Background	9
2.2.2 Environment	10
2.3 Thumbnail	10
2.4 Komposisi dan Framing	10

2.4.1	Komposisi	10
2.4.2	Framing	12
2.5	Warna	12
2.5.1	Klasifikasi Warna	12
2.5.2	Dimensi Warna	13
2.5.3	Harmoni Warna	15
2.6	<i>Lighting Source</i>	16
2.7	<i>Color Value</i>	17
2.8	<i>Color Script</i>	17
2.9	Mood dan Atmosfer	18
2.10	Teori Perkembangan Anak	18
BAB III		
DATA DAN ANALISIS		20
3.1	Kota Semarang	20
3.1.1	Semarang Bawah	21
3.1.2	Semarang Atas	41
3.1.3	China	42
3.2	Data Wawancara	43
3.3	Analisis Objek	44
3.4	Data Project Sejenis	51
3.4.1	Big Hero	51
3.4.2	Kubo and Two Strings	54
3.4.3	Mulan	58
3.5	Hasil Analisis	61
3.5.1	Hasil Analisis Objek	61
3.5.2	Hasil Analisis Karya Sejenis	62
3.6	Segmentasi	63

3.6.1	Demografis	63
3.6.2	Psikografis	63
3.6.3	Geografis	63
3.6.4	Perilaku Khalayak Sasaran	64
BAB IV		
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		65
4.1	Konsep Perancangam	65
4.1.1	Konsep Pesan	65
4.1.2	Konsep Kreatif	65
4.1.3	Konsep Media	67
4.2	Proses Pra-produksi	67
4.2.1	Latar dan Setting	67
4.2.2	Properti	90
4.3	Proses Produksi	99
4.3.1	Warna	99
4.3.2	Final Background	103
4.4	Proses Pasca Produksi	115
BAB V		
KESIMPULAN DAN SARAN		120
5.1	Kesimpulan	120
5.2	Saran	120
DAFTAR PUSTAKA		121
LAMPIRAN		122