

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan dan Manfaat	3
1.5.1 Tujuan	3
1.5.2 Manfaat	4
1.6 Metode Perancangan	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Analisis Data	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.7 Kerangka Perancangan	6
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	7
2.1 Kota	7
2.1.1 Pengertian Kota	7
2.1.2 Kota Bandung	7
2.2 Rumah Sunda	7
2.3 Air Terjun	9
2.1.1 Curug Cimahi	9
2.4 Goa	10
2.5 Animasi	11
2.5.1 Manfaat Animasi	11
2.5.2 Animasi 2 Dimensi	12
2.5.3 Animasi 3 Dimensi	12
2.5.4 Background Pada Animasi	13
2.5.5 Enviroment	14
2.6 Elemen dalam Enviroment	14
2.6.1 Ruang	14
2.6.2 Staging	15
2.6.3 Prespective	16
2.6.4 Suasana (Astmosphere)	18
2.6.5 Material	22

BAB III DATA dan ANALISA DATA	23
3.1 Data dan Analisis Objek	23
3.1.1 Data Objek	23
3.1.2 Analisis Data Objek	29
3.2 Hasil Analisis	42
BAB IV	42
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	42
4.1 Konsep Perancangan	42
4.1.1 Kosep Pesan	43
4.1.2 Konsep Kreatif	43
4.1.3 Konsep Media	46
4.2 Proses Perancangan	46
4.2.1 Sektsa (Pra Produksi dan Pengembangan)	46
BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65