

Daftar Isi

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Ruang Lingkup.....	3
1.3.1. Apa	3
1.3.2. Siapa.....	3
1.3.3. Dimana	3
1.3.4. Kapan	3
1.3.5. Mengapa.....	3
1.3.6. Bagaimana.....	3
1.4. Rumusan Masalah	3
1.5. Tujuan Perancangan	3
1.6. Manfaat Perancangan	4
1.7. Metode Perancangan	5
1.8. Metode Perancangan	7
1.9. Kerangka Perancangan.....	7
1.10. Pembabakan	8

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	9
2.1. Batik	9
2.1.1. Proses Membatik.....	9
2.1.2. Sejarah Batik	9
2.2. Animasi	9
2.2.1. Animasi 2D	10
2.2.2. Proses Pembuatan Animasi.....	10
2.2.3. Prinsip Animasi.....	10
2.2.4. Gestur	13
2.2.5. Ekspresi.....	13
2.3. <i>Software</i>	14
2.3.1. <i>Clip Studio Paint (CSP)</i>	14
2.3.2. <i>After Effect (AE)</i>	14
BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH	15
3.1. Data dan Analisis Objek	15
3.1.1. Batik	15
3.1.2. Proses Pembuatan Batik.....	15
3.1.3. Sejarah Batik	18
3.2. Analisis Karya Sejenis	19
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN Error! Bookmark not defined. 59	
4.1. Konsep Perancangan	59
4.1.1. Ide Besar	59
4.1.2. Konsep Kreatif	60
4.1.3. Konsep Visual	60

4.2.	Hasil Perancangan.....	60
4.2.1.	Animator	60
4.2.2.	Eksplorasi.....	70
4.2.2.	Produksi	87
BAB V	KESIMPULAN	98
5.1.	Kesimpulan	98
5.2.	Saran.....	98
DAFTAR PUSAKA.....		99