

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Metode Penelitian	4
1.7.1 Metode Pengumpulan data	4
1.7.2 Metode Analisis Data	4
1.7.3 Sistematika Perancangan	5
1.8 Kerangka perancangan	6
1.9 Pembabakan	7
BAB II	8
Dasar Pemikiran	8
2.1 Teori Objek	8
2.1.1 Sekolah Dasar	8
2.1.2 Desa Sukapura	8
2.2 Teori Media	8
2.2.1 Animasi 2D	8
2.2.2 <i>Background</i>	9
2.2.3 Perspektif	9
2.2.4 Element Placement	10
2.2.5 Warna	11
2.2.6 Color Scheme	13
2.2.6 Lightning	15
2.3 Teori Pendukung	17

2.3.1 Musik Video	17
BAB III.....	18
DATA DAN ANALISIS.....	18
3.1 Data Objek	18
a. Sekolah Dasar	18
b. Jalan di Daerah Sukapura.....	19
3.2 Observasi dan Analisis Objek Sekolah Dasar dan Jalanan Setempat	20
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasaran	24
a. Geografi	24
b. Demografis	24
c. Perilaku Khalayak Sasaran	25
3.2.1 Wawancara Khalayak Sasaran	25
3.3 Analisis dan Data Pendukung	28
3.3.1 Wawancara Psikolog Anak	28
2.3.2 Analisis Data Pendukung	29
3.4 Analisis dan Data Karya Sejenis	30
3.4.1 Animasi 2D Que Dalle	30
3.4.2 Animasi Circle	42
3.4.2 Animasi Hedgehog.....	49
3.5 Hasil Analisis	56
BAB IV.....	58
KONSEP DAN PERANCANGAN	58
4.1 Konsep Pesan (Ide Besar)	58
4.2 Konsep Kreatif	58
4.3 Konsep Media	59
4.3.1 Media Utama.....	59
4.3.2 Media Pendukung	59
4.4 Proses Perancangan.....	59
1. Eksplorasi Style penggambaran	60
2. Observasi dan Sketsa.....	61
3. Eksplorasi Warna	65
4. Denah.....	66
4.5 Proses Digital dan Pewarnaan	67
4.5.1 Warna.....	70
4.5.2 Denah.....	72

4.6 Hasil Rancangan	73
BAB V	80
KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	83