

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.8 Kerangka Perancangan.....	7
1.9 Pembabakan.....	8
BAB II.....	9
2.1 Teori Objek.....	9
2.1.1 Grebeg Maulud.....	9
2.1.2 Kampung Gebulen.....	10
2.1.3 Masjid Gedhe Kauman.....	11
2.2 Teori Media.....	12
2.2.1 Animasi.....	13
2.2.2 Animasi 2D.....	13
2.2.3 <i>Motion Comic</i>	13
2.2.4 Prinsip Animasi.....	13
2.2.5 <i>Background</i>	15
2.3. Teori Metode Penelitian.....	21
2.3.1 Metode Kualitatif.....	21
2.3.2 Metode Kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi.....	21
2.4 Teori Pendukung.....	21

2.4.1 Konsep Kebudayaan menurut Geertz.....	21
BAB III.....	23
3.1 Kraton Yogyakarta.....	23
3.1.1 Masjid Gedhe Kauman.....	26
3.1.2 Kampung Gebulen.....	32
3.1.3 Rumah Jawa.....	34
3.2 Data Wawancara.....	38
3.2.1 Kraton Yogyakarta.....	38
3.2.2 Rumah Jawa.....	40
3.3 Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	42
3.4 Data dan Analisis Karya Sejenis.....	43
3.5 Hasil Analisis.....	64
BAB IV.....	65
4.1 Konsep Pesan.....	65
4.2 Konsep Kreatif.....	65
4.3 Konsep Media.....	66
4.3.1 Media Utama.....	66
4.3.2 Media Pendukung.....	66
4.4 Konsep Visual.....	66
4.4.1 Pengeunaan.....	66
4.4.2 Warna.....	66
4.5 Hasil Perancangan.....	66
4.5.1 Pra Produksi.....	66
4.5.2 Produksi.....	66
4.5.3 Pasca Produksi.....	67
4.5.4 Sketsa <i>Background</i>	68
4.5.5 <i>Background</i> dan Pewarnaan Digital.....	73
BAB V.....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	87