

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	2
PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang lingkup.....	4
1.3.1 Apa	4
1.3.2 Siapa	4
1.3.3 Bagaimana	4
1.3.4 Mengapa	4
1.3.5 Tempat.....	4
1.3.6 Waktu	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	5
1.4.1 Tujuan.....	5
1.4.2 Manfaat Perancangan	5
1.5 Metode Perancangan.....	6
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data	6
1.5.2 Metode Analisis Data	7
1.6 Kerangka Perancangan.....	8
1.7 Pembabakan	9
BAB I Pendahuluan	9
BAB II Dasar Pemikiran	9

BAB III Uraian Data dan Analisis	9
BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan	9
BAB V Kesimpulan dan Saran	9
BAB II	10
LANDASAN PEMIKIRAN	10
2.1 Teori Objek	10
2.1.1 Pengertian Agama Islam dan Doa Islam	10
2.1.2 Pengertian Edukasi	11
2.1.3 Pengertian Multimedia Interaktif	12
2.1.4 Pengertian Pemukiman, perumahan dan rumah	13
2.2 Teori Media	15
2.2.1 Animasi	15
2.2.2 Storybook	16
2.2.3 Background	19
2.3.4 Aset	24
2.3.5 Warna	24
2.3.5 Cahaya	31
2.4.1 Metode Penelitian Kualitatif	34
BAB III	35
DATA DAN ANALISIS	35
3.1 Data dan Analisis Objek	35
3.1.1 Data Wawancara Doa Islam dan Storybook	35
3.1.2 Data Lingkungan	37
3.2 Data dan Analisis Karya Sejenis	52
3.2.1 Karya Sejenis Animasi Foster The Imaginary Friends	52
3.2.2 Karya Sejenis Buku Cerita Animasi <i>Bible for Kids</i>	55
3.2.3 Karya Sejenis Animasi <i>Nena Needs to Go</i>	58
3.2.3 Karya Sejenis Visual RWD	61
3.3 Hasil analisis	64
BAB IV	66
PERANCANGAN	66
4.1 Konsep Perancangan	66
4.1.1 Ide Besar	66
4.1.2 Konsep Media	66

4.1.3 Konsep Perancangan	67
4.1.4 Konsep Kreatif	67
4.1.5 Konsep Visual	67
4.1.6 Konsep pesan	68
4.2 Proses perancangan.....	68
4.3 Hasil Produksi.....	88
BAB V	92
KESIMPULAN DAN SARAN	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN	96