

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Rumusan Masalah	3
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metodologi Perancangan	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7.2 Metode Analisis Data.....	7
1.7.3 Sistematis Perancangan	7
1.8 Kerangka perancangan	9
1.9 Pembabakan.....	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN	11
2.1 Budaya.....	11
2.2 Batik	11
2.2.1 Batik Klasik	13
2.2.2 Motif Batik Klasik dan Makna Filosofinya	13
2.3 Animasi	14

2.3.1 Animasi 2D	15
2.4 <i>Camera Movement</i>	18
2.5 Landasan Perancangan	19
2.5.1 Metode Kualitatif	19
2.6 Khalayak Sasar	19
2.6.1 Demografis.....	20
2.6.2 Psikografis	21
BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH	22
3.1 Data dan Analisis Objek.....	22
3.1.1 Definisi Batik Jawa.....	22
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	29
3.2.1 Psikologi Anak Usia Sekolah Dasar	29
3.2.2 Kurangnya Film Animasi yang Mengangkat Budaya Batik.	30
3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis	31
3.3.1 <i>Spirited Away</i>	31
3.3.2 <i>Spongebob Squarepants – Doodle Dimension</i>	33
3.3.3 <i>Houkago Teibou Nisshi (Diary of Our Days at The Breakwater)</i>	35
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	36
4.1 Konsep Perancangan Ide	36
4.2 Konsep Pesan.....	36
4.3 Konsep Media.....	37
4.4 Konsep Kreatif.....	37
4.5 Konsep Visual	38
4.6 Hasil Perancangan	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	49