

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan & Manfaat Perancangan.....	4
1.6 Metode Perancangan	5
1.7 Kerangka Penelitian	7
1.8 Kerangka Perancangan	8
1.9 Pembabakan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Definisi Profil	10
2.2 Virtual Design	10
2.2.1 Augmented Reality.....	10
2.2.2 Virtual Reality.....	11
2.3 Animasi	12
2.3.1 Animasi 3D	12
2.3.2 <i>Motion Graphic</i>	13
2.3.3 <i>3D Modeling</i>	13
2.3.4 Texturing	20
2.3.5 Blender	20

2.4	Landasan Perancangan	21
2.4.1	Metode Penelitian.....	21
2.4.2	Studi Kasus	21
2.4.3	<i>Target Audience</i>	21
2.4.4	Perancangan	23
BAB III	DATA DAN ANALISIS DATA.....	24
3.1	Data	24
3.1.1	Data Objek	24
3.1.2	Data Observasi	25
3.1.3	Data Target Khalayak	31
3.1.4	Data Hasil Kuesioner	31
3.1.5	Data Hasil Wawancara.....	39
3.1.6	Data Karya Sejenis.....	45
3.2	Analisis Data	55
3.2.1	Kuesioner	55
3.2.2	Wawancara.....	55
3.2.3	Karya Sejenis	55
3.2.4	Tema Besar.....	55
3.2.5	Kata Kunci	55
BAB IV	KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	56
4.1	Konsep Pesan	56
4.2	Konsep kreatif	56
4.3	Konsep Media.....	56
4.4	Konsep Visual	57
4.5	Proses Perancangan	58
4.6	Hasil Perancangan	77
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	90
5.1	Kesimpulan.....	90
5.2	Saran	90
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN.....		93