

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Identifikasi Masalah	4
1.3	Rumusan Masalah	4
1.4	Ruang Lingkup	4
1.5	Tujuan dan Manfaat Perancangan	5
1.6	Manfaat Perancangan	6
1.7	Metode Perancangan	6
1.8	Metode Pengumpulan dan Analisis Data	7
1.9	Kerangka Perancangan	8
1.10	Pembabakan.....	8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Disabilitas Daksa	10
	2.1.2 Jenis Disabilitas Daksa	10
2.2	Environment	11
	2.2.1 Diorama	12
	2.2.2 Foreground, Middleground, Background	12
	2.2.3 Ground, Horizon, and Sky	13
	2.2.4 Narrative	14
2.3	Animasi 3D.....	14
2.4	<i>Modelling</i> dalam Animasi 3d	15
2.5	Teknik <i>Modelling</i> 3d	15
	2.5.1 Box/Subdivision Modelling	15
	2.5.2 Low Dan High Poly Modelling	16

2.5.3	Pencahayaan	17
2.5.3.1	Jenis Pencahayaan	17
2.5.4	Waktu	21
2.5.4.2	<i>Midday</i>	22
2.5.4.3	Evening & Morning	22
2.5.4.4	Golden Hour & Sunrise/Sunset	23
2.5.4.5	Twilight, Dawn, & Dusk	23
2.6	Warna	24
2.6.1	Teori Warna Munsell	24
2.6.2	Lingkaran Warna Prang	26
2.7	Konsep Bangunan Minimalis	26
2.7.1	Prinsip Dasar Arsitektur Minimalis	27

BAB III DATA DAN ANALISIS

3.1	Penelitian Kualitatif	29
3.1.1	Studi Fenomenologis	29
3.1.2	Teknik Pengumpulan Data	30
3.1.2.1	Observasi	30
3.1.2.2	Studi Pustaka	31
3.1.2.3	Wawancara	31
3.2	Analisis Karya Sejenis	32
3.2.1	The Present	33
3.2.2	Super Neli	36
3.2.3	Quest for Glory Euro Cup	41
3.3	Data Observasi	45
3.3.1	Observasi di Perumahan Bumi Parahyangan Kencana	46
3.3.1.1	Analisis Data	48
3.3.2	Observasi di Perumahan Jingga Residence	50
3.3.2.1	Analisis Data	53
3.3.3	Observasi di Perumahan Gading Tutuka	57
3.3.4	Observasi di Perumahan Prima Amerta Residence	58
3.4	Data Wawancara	60
3.4.1	Analisis Data Wawancara	61
3.5	Data Studi Dokumen	62

3.5.1	Studi Dokumen Referensi Properti.....	62
3.5.2	Studi Dokumen Aksesibilitas untuk disabilitas.....	66
3.6	Hasil Analisis	68
3.7	Tema Besar.....	69

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1	3D Animation Pipeline	70
4.1.1	Pra Produksi	70
4.1.2.1.1	Produksi.....	72
4.1.2.1.2	Pasca Produksi.....	75
4.2	Konsep Pesan	76
4.3	Konsep Kreatif	76
4.4	Konsep Perancangan	78
4.4.1	Ide.....	78
4.4.2	<i>Environment</i>	78
4.4.2.1	<i>Environment 3d</i>	78
4.4.2.2	Warna	78
4.4.2.3	Tekstur.....	79
4.5	Konsep Media.....	79
4.5.1	Media Utama	79
4.5.2	Media Pendukung.....	79
4.6	Konsep Visual	80
4.6.1	Gaya Visual	81
4.7	Proses Perancangan	82
4.7.1	Referensi.....	83
4.7.2	Sketsa.....	89
4.7.3	Modelling	99
4.7.4	<i>Texturing</i>	102
4.7.5	<i>Rendering</i>	107

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	113
GLOSARIUM.....	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN.....	121