

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
ABSTRAK	IV
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR BAGAN	IX
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR GAMBAR	IX
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. IDENTIFIKASI MASALAH	2
1.3. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.4. RUANG LINGKUP	2
1.5. TUJUAN DAN MANFAAT PERANCANGAN	3
1.6. METODE PERANCANGAN	3
1.7. KERANGKA PERANCANGAN.....	5
1.8. PEMBABAKAN	6
BAB 2 LANDASAN PEMIKIRAN	7
2.1. KOTA BANDUNG.....	7
2.1.1. <i>Topografis Kota Bandung</i>	8
2.1.2. <i>Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung</i>	8
2.2. ANIMASI.....	9
2.2.1. <i>12 Prinsip Animasi</i>	10
2.2.2. <i>Environment</i>	10
2.2.3. <i>Perspective</i>	11
2.2.4. <i>Warna</i>	15
2.3. METODE	17
2.3.1. <i>Metode (kualitatif)</i>	17
BAB 3 DATA DAN ANALISIS DATA	20
3.1. DATA DAN ANALISIS OBJEK	20
3.1.1. <i>Jalan Cihapit</i>	20
3.1.2. <i>Data Wawancara</i>	25
3.2. DATA DAN ANALISIS KARYA SEJENIS	26
3.2.1. <i>Bai Niao Gu (Valley of White Birds)</i>	26
3.2.2. <i>Après la pluie (After the Rain)</i>	34
3.2.3. <i>Atlas Boy Adventures</i>	38
BAB 4 KONSEP	42
4.1 KONSEP	42
4.1.1. <i>Konsep Kreatif</i>	42
4.1.2. <i>Konsep Visual</i>	42
4.2 PERANCANGAN RUMAH RARANG.....	43
4.2.1. <i>Brainstorming/Research</i>	43
4.2.2. <i>Style Exploration</i>	45
4.2.3. <i>Concept Sketch</i>	45
4.2.4. <i>Final Concept</i>	46
4.3 GAMBAR <i>BACKGROUND</i> FILM ANIMASI SI LEUNG LI	48

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1. KESIMPULAN	58
5.2. SARAN.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59