

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Ruang Lingkup	3
1.4.1. Apa.....	3
1.4.2. Siapa.....	3
1.4.3. Tempat	3
1.4.4. Waktu.....	3
1.4.5. Mengapa.....	3
1.4.6. Bagaimana	4
1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.5.1. Manfaat Teoritis.....	4
1.5.2. Manfaat Praktis	4
1.6. Metode Perancangan	5
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2. Metode Analisis	6
1.7. Kerangka Perancangan	7
1.8. Pembabakan.....	8
BAB II.....	9
2.1. Teori Objek.....	9
2.1.1. Desain Grafis	9
2.1.1.1. Tahapan Proses Desain	10
2.1.1.2. Profesi Desain Grafis	11

2.1.2.	Apresiasi	12
2.2.	Teori Medium.....	13
2.2.1.	Animasi.....	13
2.2.2.	<i>Environment</i>	14
2.2.2.1.	Perspektif	15
2.2.2.2.	Komposisi	16
2.2.2.2.1.	<i>Foreground, Middleground & Background</i>	18
2.2.2.3.	<i>Framing</i>	21
2.2.2.4.	<i>Staging</i>	22
2.3.	Teori Pendukung	23
2.3.1.	Teori Warna	23
2.3.1.1.	Komponen Warna	23
2.3.1.2.	<i>Color Scheme / Color Harmony</i>	25
2.4.	Metode Penelitian.....	29
BAB III		31
3.1.	Data dan Analisis.....	31
3.1.1.	Data Objek	31
3.1.1.1.	Data Apresiasi Nilai Desainer.....	31
3.1.1.2.	Tampilan Meja Kerja para Desainer	31
3.1.2.	Data Observasi.....	34
3.1.2.1.	Analisis Data Observasi	44
3.1.3.	Data Kuesioner	46
3.1.3.1.	Analisis Data Kuesioner.....	48
3.1.4.	Data Khalayak Sasar.....	49
3.1.5.	Data dan Analisis Sejenis	50
3.1.5.1.	<i>Kakushigoto (Trailer Animation)</i>	50
3.1.5.2.	<i>One Small Step (Short Animation)</i>	55
3.1.5.3.	<i>Shiobako (Trailer Animation)</i>	67
3.2.	Hasil Analisis	71
3.2.1.	Tema Besar	72
3.2.2.	<i>Keyword</i>	73
BAB IV		74
4.1.	Konsep Pesan	74
4.2.	Konsep Kreatif	74

4.3.	Konsep Media.....	74
4.4.	Konsep Visual	75
4.4.1.	Sketsa	75
4.4.2.	<i>Environment</i>	76
4.4.3.	<i>Background</i>	78
BAB V		84
5.1.	Kesimpulan.....	84
5.2.	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN		89