

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| LEMBAR PERNYATAAN | i |
| ABSTRAK..... | ii |
| ABSTRACT | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| DAFTAR ISI | vi |
| 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 Perancangan..... | 4 |
| 1.6. Manfaat Perancangan..... | 4 |
| 1.7 Metode Perancangan..... | 4 |
| 1.7.1 Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.7.2 Analisis Data..... | 5 |
| 1. Metode Analisis Data | 5 |
| 2. Teknik Analisis Data | 5 |
| 1.8 Kerangka Perancangan..... | 6 |
| 1.9 Pembabakan | 7 |
| BAB 1 PENDAHULUAN..... | 7 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 7 |
| BAB III DATA DAN ANALISIS | 7 |
| BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN..... | 7 |

| | |
|--|----|
| BAB V PENUTUP | 7 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 8 |
| 2.1 Teori Objek | 8 |
| 2.1.1 Plastik | 8 |
| 2.1.2 Pencemaran Sampah Plastik | 11 |
| 2.1.3 Rumah Tradisional Indonesia | 12 |
| 2.2 Teori Medium | 12 |
| 2.2.1 Animasi 2D | 12 |
| 2.2.2 Background Art | 12 |
| 2.2.3 Komposisi | 13 |
| 2.2.4 Perspektif | 15 |
| 2.2.5 Warna..... | 18 |
| 2.2.6 Focal Point / Centre of Interest | 23 |
| 2.2.7 Pencahayaan | 23 |
| 2.2.8. Art Style Kartun..... | 26 |
| 2.2.9 <i>Thumbnail</i> | 26 |
| 2.3 Teori Metode Penelitian Campuran (<i>Mixed Methods</i>)..... | 26 |
| 2.3.1 Teori Analisis Konten..... | 26 |
| 2.4 Teori Pengumpulan Data | 27 |
| 2.4.1 Observasi | 27 |
| 2.4.2 Studi Literatur | 27 |
| 2.5 Teori Khalayak Sasar | 27 |
| BAB III DATA DAN ANALISIS | 28 |
| 3.1 Data Objek | 28 |
| 3.1.1 Pencemaran Sampah Plastik | 28 |

| | |
|--|-----------|
| A. Papua..... | 29 |
| B. Kalimantan..... | 29 |
| C. Sulawesi..... | 30 |
| D. Jawa..... | 30 |
| 3.1.2 Data Arsitektur Rumah Suku Bajo..... | 31 |
| 3.1.3 Data Paus Sperma..... | 38 |
| A. Data Anatomi Paus Sperma..... | 39 |
| 3.1.5 Data Karya Sejenis..... | 40 |
| A. Ponyo on The Cliff..... | 40 |
| B. Howl’s Moving Castle..... | 41 |
| B. Adventure Time..... | 42 |
| 3.1.6 Data Khalayak Sasar..... | 43 |
| 3.2.1 Geografis..... | 43 |
| 3.2.2 Demografis..... | 43 |
| 3.2 Analisis..... | 43 |
| 3.2.1 Analisis Karya Sejenis..... | 44 |
| A. Ponyo on The Clifff..... | 44 |
| B. Howl’s Moving Castle..... | 54 |
| C. Adventure Time..... | 60 |
| 3.3 Hasil Analisis..... | 66 |
| 3.3.1 Hasil Analisis Arsitektur Rumah Suku Bajo..... | 66 |
| 3.3.1 Hasil Analisis Karya Sejenis..... | 66 |
| 3.4 Tema Besar..... | 66 |
| BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN..... | 67 |
| 4.1 Konsep Perancangan..... | 67 |

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| 4.1.1 Konsep Pesan..... | 68 |
| 4.1.2 Konsep Kreatif..... | 68 |
| 4.1.3 Konsep Media..... | 69 |
| 4.1.4 Konsep Visual..... | 70 |
| a. Konsep Pulau Terbang..... | 70 |
| b. Konsep Rumah Apung..... | 72 |
| c. Konsep Kota Metrosky | 74 |
| 4.3 Proses Perancangan..... | 74 |
| 4.3.1. <i>Breakdown Script</i> | 74 |
| 4.3.2 Proses Sketsa | 75 |
| 4.3.3 Proses Lineart | 79 |
| 4.3.4 Proses Warna | 85 |
| BAB V KESIMPULAN | 95 |
| 5.1 Kesimpulan | 95 |
| 5.2 Saran | 95 |