

DAFTAR ISI

JUDUL.....	1
LEMBAR PERNYATAAN.....	2
KATA PENGANTAR.....	3
ABSTRAK.....	4
ABSTRACT.....	5
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	9
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Rumusan Masalah.....	10
1.4 Ruang Lingkup.....	11
1.5 Tujuan Perancangan.....	11
1.6 Manfaat Perancangan.....	11
1.7. Metode Perancangan.....	11
1.7.1. Metode Pengumpulan Data.....	12
1.7.2. Analisis Data.....	12
1.7.3. Sistematika Perancangan Pasca-Produksi.....	12
1.8. Kerangka Penelitian.....	13
1.9. Pembabakan.....	14
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Teori dan Konsep Objek.....	15
2.1.1. <i>Creative Block</i>.....	16
2.1.2. Suasana Hati.....	16
2.2 Teori dan Konsep Media.....	16
2.2.1. Animasi.....	17

2.2.2. Animator.....	18
2.2.3. Prinsip Animasi.....	19
2.2.4. Warna.....	20
2.2.5. Simbolisasi Warna.....	24
2.3 Teori dan Konsep Jobdesk.....	28
2.3.1. <i>Editing</i> Animasi.....	30
2.3.2. <i>VFX</i> dalam <i>Editing</i>	30
2.4 Landasan Perancangan.....	30
2.4.1. Metode Pengumpulan Data.....	32
2.4.2. Target Audiens.....	32
BAB 3 DATA DAN ANALISIS DATA	
3.1 Data Hasil Wawancara.....	33
3.2 Analisis Karya Sejenis.....	38
3.2.1. One Small Step.....	41
3.2.2. Art Block.....	44
3.2.3. Colourful.....	50
3.3 Kesimpulan Analisis Data.....	56
BAB 4 PROSES DAN HASIL PERANCANGAN	
4.1 Konsep Perancangan.....	55
4.1.1. Konsep Pesan.....	57
4.1.2. Konsep Kreatif.....	57
4.2 Proses Perancangan.....	59
4.2.1. Pembagian <i>Asset</i>	59
4.2.2. <i>Shot Assembly</i>	60
4.2.3. <i>Background Shading</i>	61

4.2.4. <i>Background Colour</i>	62
4.2.5. <i>Character Colouring</i>	63
4.2.6. <i>Effects</i>	63
4.3 Hasil Perancangan.....	62
4.3.1. Palet Warna.....	64
4.3.2. <i>Colour Key</i>	66
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71