

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
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 dan Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Tujuan Penelitian .....	4
1.5.2 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Pengambilan data .....	4
1.6.2 Analisis Data .....	5
1.7 Kerangka Perancangan .....	6
1.8 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Teori Objek .....	8
2.1.1 Budaya Nusantara .....	8
2.1.2 Pelestarian Budaya .....	8
2.1.3 Tari Tradisional .....	8
2.1.4 Tari Gandrung .....	9
2.1.5 Lombok (Provinsi Nusa Tenggara Barat) .....	10
2.2 Teori Medium .....	11
2.2.1 Animasi .....	11

2.2.2	Proses Pembuatan Animasi .....	11
2.2.3	Desain Karakter .....	12
2.2.4	<i>Chibi Style</i> .....	13
2.2.5	Tokoh dan Penokohan .....	13
2.2.6	Proporsi dan <i>Head Heights (Chibi Style)</i> .....	14
2.2.7	<i>Basic Shape</i> .....	15
2.2.8	Kostum.....	16
2.2.9	Emosi dan Ekspresi ( <i>Chibi Style</i> ) .....	16
2.2.10	Bahasa Tubuh ( <i>Gesture</i> ) .....	17
2.2.11	Siluet .....	18
2.2.12	<i>Turn Around</i> .....	18
2.2.13	Skala.....	19
2.2.14	Warna .....	20
2.2.15	Psikologi Warna .....	22
2.3	Teori Metode .....	23
2.3.1	<i>Mix Method</i> .....	23
2.3.2	Analisis Matriks.....	24
2.3.3	Analisis Konten .....	24
2.4	Teori Khalayak Sasaran.....	25
2.4.1	Sasaran Primer dan Sekunder .....	25
2.4.2	Remaja.....	25
2.4.3	Usia Remaja.....	25
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS.....</b>		<b>26</b>
3.1	Data.....	26
3.1.1	Data Obyek Penelitian .....	26
3.1.2	Data Khalayak Sasaran .....	40
3.1.3	Data Karya Sejenis .....	42
3.1.4	Data Observasi.....	53
3.1.5	Data Wawancara.....	67
3.1.6	Data Kuesioner .....	85
3.2	Analisis Data.....	87
3.2.1	Analisis Data Karya Sejenis .....	87

3.2.1 Analisis Data Observasi.....	88
3.2.2 Analisis Data Wawancara.....	90
3.2.3 Analisis Data Kuesioner .....	92
BAB 4 KONSEP DAN PERANCANGAN .....	94
4.1 Konsep Perancangan.....	94
4.1.1 Konsep Pesan.....	94
4.1.2 Konsep Kreatif.....	95
4.1.3 Konsep Media.....	96
4.1.4 Konsep Visual.....	97
4.2 Proses dan Hasil Perancangan .....	98
4.2.1 Pembuatan Cerita.....	98
4.2.2 Pembuatan Karakter .....	101
4.2.3 Pembuatan Ilustrasi sifat dan hobi karakter .....	126
4.2.4 Pembuatan Motif Kain pada Karakter Inaq Lale.....	131
4.2.5 Pembuatan Lambang “SMA Barujari Mataram” .....	133
4.2.6 Pembuatan <i>Environment</i> .....	135
4.2.7 Pembuatan Logo “ <i>The Art of Gandrung Lombok</i> ”.....	139
4.2.8 Pembuatan <i>Key Art</i> dan Poster .....	142
BAB 5 PENUTUP .....	146
5.1 Kesimpulan.....	146
5.2 Saran .....	146
DAFTAR PUSTAKA .....	xiv
LAMPIRAN .....	xix