

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan & Manfaat Perancangan	3
1.5 Ruang Lingkup	4
1.6 Metode Perancangan	5
1.7 Kerangka Penelitian	7
1.8 Pembabakan.....	8
BAB II	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Teori Terkait Objek.....	9
2.1.1 Sejarah	9
2.1.2 Kota.....	9
2.1.3 Patriotisme	10
2.1.4 Identitas.....	10
2.1.5 Media Informasi.....	11
2.2 Teori Terkait Medium	11
2.2.1 Animasi	11
2.2.2 Animasi 2D	12
2.2.3 Concept Art.....	14
2.2.7 Warna	18
2.2.8 <i>Storybook Realism</i>	18

2.3 Teori Terkait Khalayak	19
2.3.1 Remaja	19
2.4 Metode Analisis Data	20
2.4.1 Fenomenologi	20
2.4.2 <i>Mix Method</i>	21
BAB III.....	22
DATA DAN ANALISIS.....	22
3.1 Data	22
3.1.1 Sejarah Nama Kota Bekasi	22
3.1.2 Kota Bekasi.....	22
3.1.3 Sejarah Nama Kota Bekasi	23
3.1.4 Tugu Perjuangan Kota Bekasi.....	24
3.2 Analisis Data.....	26
3.2.1 Data Observasi.....	26
3.2.2 Data Hasil Wawancara	29
3.2.3 Data Hasil Kuesioner	32
3.3 Analisis Karya Sejenis	40
3.3 Analisis Akhir	57
3.4 Tema Besar.....	57
BAB IV	58
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	58
4.1 Konsep Pesan	58
4.2 Konsep Media	58
4.3 Konsep Kreatif	58
4.3.1 Konsep Cerita	59
4.4 Konsep Visual	61
4.4.1 Karakter	61
4.4.2 Environment.....	68
4.4.3 Key Arts	72
4.5 Hasil Perancangan.....	77
BAB V.....	78
KESIMPULAN DAN SARAN	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79