

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.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.6.2 Manfaat Praktis.....	5
1.7 Metode Penelitian.....	5
1.7.1 Pengumpulan Data.....	6
1.7.2 Analisis Data.....	6
1.8 Kerangka Penelitian	7
1.9 Pembabakan	8

BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Teori Objek	9
2.1.1 Kesejahteraan Hewan	9
2.1.2 Musang/Luwak	9
2.1.3 Kopi Luwak	10
2.2 Teori Medium.....	10
2.2.1 Animasi 2D	10
2.2.1 <i>Editing</i>	11
2.3 Teori Metode Penelitian	15
2.3.1 Metode Kualitatif.....	15
2.3.2 Pengumpulan Data.....	15
2.3.3 Analisis Data.....	16
2.4 Target Audiens	16
BAB III DATA DAN ANALISIS	17
3.1 Data Khalayak	17
3.2 Data dan Analisis Objek.....	17
3.2.1 Data Luwak.....	17
3.2.2 Data dan Analisis Perkebunan Kopi	22
3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis	31
3.3.1 <i>Doraemon: New Nobita's Great Demon—Peko and the Exploration Party of Five</i>	31
3.3.2 <i>I'm A Pebble</i>	35
3.3.3 <i>Frieren: Beyond Journey's End</i>	39
3.3.3 Hasil Analisis Karya Sejenis	43

3.4 Hasil Analisis dan Kata Kunci	44
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	46
4.1 Konsep Perancangan	46
4.1.1 Konsep Pesan.....	46
4.1.2 Konsep Kreatif.....	46
4.1.3 Konsep Media.....	47
4.1.4 Konsep Visual.....	48
4.2 Proses Perancangan	48
4.2.1 Persiapan Asset.....	49
4.2.2 Eksplorasi	51
4.2.3 Lighting.....	52
4.2.4 Visual Effect	54
4.2.5 Color Grading	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63