

DAFTAR ISI

COVER	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
HALAMAN PERNYATAAN	III
ABSTRAK	IV
ABSTRACT	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VIII
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.4.1 Apa.....	3
1.4.2 Siapa.....	3
1.4.3 Kapan	4
1.4.4 Dimana	4
1.4.5 Mengapa.....	4
1.4.6 Bagaimana.....	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.6.1 Manfaat Praktis	4
1.6.2 Manfaat Teoritis	5
1.7 Metode Penelitian	5
1.8 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.9 Kerangka Penelitian	6
1.10 Pembabakan	7
BAB 2 LANDASAN TEORI	8
2.1 Teori Objek	8
2.1.1 Pencemaran Lingkungan.....	8
2.1.2 Sampah Plastik.....	8
2.1.3 Data Statistik.....	9
2.1.4 Dampak Sampah pada Lingkungan	10

2.1.5 Penanganan Sampah	11
2.2 Teori Medium	12
2.2.1 Teori Animasi	12
2.2.2 Teori Ilustrasi	12
2.2.3 Elemen Menggambar	13
2.2.4 Prinsip Menggambar	14
2.2.5 Concept Art	14
2.2.6 Character Design	15
2.2.7 Teori Warna	16
2.2.8 Artbook	17
BAB 3 DATA DAN ANALISIS.....	19
3.1 Data dan Analisis Objek	19
3.1.1 Data Hasil Observasi.....	19
3.1.2 Analisis Hasil Observasi	30
3.1.3 Data Studi Pustaka	32
3.1.4 Analisis Hasil Studi Pustaka	37
3.2 Analisis Data Karya Sejenis.....	38
3.2.1 Analisis Visual Wall E – Disney.....	38
3.2.2 Analisis Visual One Small Step – TAIKO Studios.....	42
3.2.3 Try Hard – GOBELINS	46
3.3 Analisis Akhir	51
3.4 Tema Besar	52
BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	53
4.1 Konsep Perancangan.....	53
4.1.1 Konsep Pesan	53
4.1.2 Konsep Kreatif	53
4.1.3 Konsep Media	55
4.2 Konsep Visual.....	56
4.3 Proses dan Hasil Perancangan.....	57
4.3.1 Rama	57
4.3.2 Sara	60
4.3.3 Monster Sampah	64
4.3.4 Splash Art Rama	70
4.3.5 Splash Art Sara	71

4.3.6 Splash Art Monster Sampah	72
4.3.7 Ilustrasi.....	74
4.3.8 Environment.....	75
BAB 5 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81