

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	ii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.4.1 Apa.....	3
1.4.2 Siapa.....	3
1.4.3 Bagaimana.....	3
1.4.4 Dimana.....	3
1.4.5 Kapan	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.6.2 Metode Analisis Data.....	4
1.7 Kerangka Perancangan.....	5
1.8 Pembabakan	6
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 Teori Objek.....	7
2.1.1 Wisata.....	7

2.2	Teori Medium	8
2.2.1	Media Informasi	8
2.2.2	Animasi	8
2.2.3	<i>Animasi Hybrid</i>	8
2.2.4	<i>Stylized Artstyle</i>	9
2.2.5	<i>Environment</i>	10
2.2.6	<i>Pipeline Environment</i>	10
2.2.7	<i>Background dan Layout</i>	11
2.2.8	Isometri	12
2.2.9	Perspektif	12
2.2.10	Komposisi	13
2.2.11	Pencahayaan	16
2.2.12	Warna	18
2.3	Metodologi Penelitian	21
2.3.1	Kualitatif	21
2.3.2	Pendekatan Studi Kasus	22
BAB III.....		23
DATA DAN ANALISIS.....		23
3.1	Data Objek Penelitian.....	23
3.1.1	Data Geografis Desa Panjalu	23
3.1.2	Data Demografis Desa Panjalu	24
3.1.3	Data Lingkungan Situ Lengkong Panjalu dan Pulau Nusa Gede	25
A.	Data Wawancara Ahli	25
B.	Data Observasi	26
3.2	Data Khalayak Sasar	32
3.3	Data Karya Sejenis	33
3.3.1	Puss in Boots: The Last Wish (2022).....	33

3.3.2	Mismatched (2022)	34
3.3.3	The Paperman (2012).....	36
3.3.4	Nussa (2021)	38
3.4	Analisis Karya Sejenis	39
3.5	Hasil Analisis.....	41
BAB IV		42
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		42
4.1	Konsep Pesan	42
4.2	Konsep Kreatif	42
4.3	Konsep Media	45
4.4	Konsep Visual	46
4.5	Proses dan Hasil Perancangan.....	54
4.5.1	Model 3D	54
4.5.2	<i>Shading dan texture painting</i>	58
4.5.3	<i>Lighting dan rendering</i>	62
4.5.4	Hasil Akhir (<i>Composed</i>)	65
4.5.5	Kesimpulan Perancangan.....	69
BAB V		70
PENUTUP		70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA		71