

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.4.1 Apa	4
1.4.2 Siapa	4
1.4.3 Bagaimana.....	4
1.4.4 Dimana	4
1.4.5 Kapan	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.6.1 Manfaat Teoritis	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5
1.7 Kerangka Penelitian	6
1.8 Pembabakan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Teori Pertanian	8
2.2 Media Informasi	9
2.3 Animasi	10
2.4 Animasi 2D.....	10
2.5 <i>Environment</i>	11
2.6 <i>Background</i>	12
2.7 Perspektif.....	13
2.8 Komposisi.....	16
2.9 Pencahayaan	18
2.10 Shadow	20
2.11 Warna	20

2.12	Teori Remaja	20
2.13	Metodologi Penelitian	22
2.13.1	Pengertian.....	22
2.13.2	Kualitatif.....	22
BAB III DATA DAN ANALISIS		25
3.1	Data Objek Penelitian.....	25
3.1.1	Data Geografis Kabupaten Karo	25
3.1.2	Data Demografis Kabupaten Karo	26
3.1.3	Pertanian Jagung Kabupaten Karo	27
3.1.4	Data Lingkungan	29
3.2	Data Khalayak Sasar	38
3.2.1	Data Wawancara Khalayak Sasar.....	39
3.2.2	Analisis Khalayak Sasar	41
3.3	Data Karya Sejenis	42
3.3.1	<i>My Neighbor Totoro</i>	42
3.3.2	<i>Only Yesterday</i>	50
3.3.3	<i>Your Name</i>	58
3.3.4	Analisis Karya Sejenis	66
3.4	Hasil Analisis dan Kata Kunci	67
BAB IV KONSEP HASIL DAN PERANCANGAN		69
4.1	Konsep Pesan	69
4.2	Konsep Kreatif	69
4.3	Konsep Media.....	71
4.3.1	Media Utama	71
4.3.2	Media Pendukung.....	71
4.4	Konsep Visual <i>Environment</i> dan <i>Background</i>	72
4.5	Proses dan Hasil Perancangan.....	78
4.5.1	Sketsa	78
4.5.2	Warna Dasar	83
4.5.3	Pemberian Tekstur.....	87
4.5.4	Cahaya dan <i>Shadow</i>	88
4.5.5	Hasil Akhir	90
4.5.6	Kesimpulan Perancangan	97
BAB V PENUTUP		98
4.1	Kesimpulan.....	98
4.2	Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA		100