

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PENYATAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang lingkup.....	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan.....	5
1.6 Metode Perancangan.....	5
1.7 Kerangka Perancangan	6
1.8 Pembabakan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Teori Objek.....	8
2.1.1 Hutan Hujan Tropis	8
2.1.2 Bunga Bangkai.....	8
2.2 Teori Media	9
2.2.1 Fantasi.....	9
2.2.2 Animasi.....	9
2.2.3 <i>Background</i> Animasi	11
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	15
3.1 Metode Penelitian	15
3.2 Data Objek	15
3.2.1 Rumah Gadang Sumatra Barat	15
3.2.2 Hutan Hujan Tropis di Sumatra Barat	19
3.2.3 Struktur Vegetasi Hutan Hujan Tropis	20

3.2.4	Komponen Flora Hutan Hujan Tropis	23
3.2.5	Habitat Bunga Bangkai	31
3.2.6	Analisis Data Objek	33
3.3	Data Khalayak Sasar	33
3.3.1	Geografis	33
3.3.2	Demografis	33
3.3.3	Psikografis	34
3.3.4	Analisis Data Khalayak Sasar	34
3.4	Data Karya Sejenis	34
3.4.1	Animasi Wolfwalker	35
3.4.2	Animasi The Breadwinner	39
3.4.3	Animasi The Dragon Prince	43
3.4.4	Animasi Motion Genshin Impact	47
3.4.5	Analisis Karya Sejenis	50
3.5	Hasil Analisis	51
BAB IV 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
4.2.1	<i>Breakdown Cerita</i>	56
4.2.2	<i>Storyboard Breakdown</i>	57
4.3	Konsep Perancangan	62
4.3.1	Aset	62
4.3.2	Sketsa <i>Background</i>	65
4.3.3	Coloring	68
4.4	Hasil Perancangan	70
BAB V PENUTUP		75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA		76
LAMPIRAN		78