

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6. Manfaat Perancangan.....	4
1.7 Metode Perancangan.....	4
1.7.1 Pengumpulan Data.....	4
1.7.2 Analisis Data.....	5
1. Metode Analisis Data	5
2. Teknik Analisis Data	5
1.8 Kerangka Perancangan.....	6
1.9 Pembabakan	7
BAB 1 PENDAHULUAN.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
BAB III DATA DAN ANALISIS	7
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	7

BAB V PENUTUP	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Teori Objek	8
2.1.1 Plastik	8
2.1.2 Pencemaran Sampah Plastik	11
2.1.3 Rumah Tradisional Indonesia	12
2.2 Teori Medium	12
2.2.1 Animasi 2D	12
2.2.2 Background Art	12
2.2.3 Komposisi	13
2.2.4 Perspektif	15
2.2.5 Warna.....	18
2.2.6 Focal Point / Centre of Interest	23
2.2.7 Pencahayaan	23
2.2.8. Art Style Kartun.....	26
2.2.9 <i>Thumbnail</i>	26
2.3 Teori Metode Penelitian Campuran (<i>Mixed Methods</i>).....	26
2.3.1 Teori Analisis Konten.....	26
2.4 Teori Pengumpulan Data	27
2.4.1 Observasi	27
2.4.2 Studi Literatur	27
2.5 Teori Khalayak Sasar	27
BAB III DATA DAN ANALISIS	28
3.1 Data Objek	28
3.1.1 Pencemaran Sampah Plastik	28

A. Papua.....	29
B. Kalimantan.....	29
C. Sulawesi.....	30
D. Jawa.....	30
3.1.2 Data Arsitektur Rumah Suku Bajo.....	31
3.1.3 Data Paus Sperma.....	38
A. Data Anatomi Paus Sperma.....	39
3.1.5 Data Karya Sejenis.....	40
A. Ponyo on The Cliff.....	40
B. Howl’s Moving Castle.....	41
B. Adventure Time.....	42
3.1.6 Data Khalayak Sasar.....	43
3.2.1 Geografis.....	43
3.2.2 Demografis.....	43
3.2 Analisis.....	43
3.2.1 Analisis Karya Sejenis.....	44
A. Ponyo on The Clifff.....	44
B. Howl’s Moving Castle.....	54
C. Adventure Time.....	60
3.3 Hasil Analisis.....	66
3.3.1 Hasil Analisis Arsitektur Rumah Suku Bajo.....	66
3.3.1 Hasil Analisis Karya Sejenis.....	66
3.4 Tema Besar.....	66
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	67
4.1 Konsep Perancangan.....	67

4.1.1 Konsep Pesan.....	68
4.1.2 Konsep Kreatif.....	68
4.1.3 Konsep Media.....	69
4.1.4 Konsep Visual.....	70
a. Konsep Pulau Terbang.....	70
b. Konsep Rumah Apung.....	72
c. Konsep Kota Metrosky	74
4.3 Proses Perancangan.....	74
4.3.1. <i>Breakdown Script</i>	74
4.3.2 Proses Sketsa	75
4.3.3 Proses Lineart	79
4.3.4 Proses Warna	85
BAB V KESIMPULAN	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	95