

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan perancangan.....	3
1.6 Manfaat perancangan.....	4
1.7 Metode Perancangan	4
1.8 Kerangka Perancangan.....	5
1.9 Pembabakan.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Teori Objek.....	7
2.1.1 Pamali dalam masyarakat Sunda	7
2.1.2 Waktu Magrib	7
2.1.3 Modernisasi	8
2.2 Teori Media.....	8
2.2.1 Teori Animasi.....	8
2.2.2 Teori Ilustrasi	9
2.2.3 <i>Background</i> dalam <i>Environment</i>	9
2.2.4 Prinsip Animasi pada <i>Environment</i>	10
2.2.5 Komposisi.....	10
2.2.6 Perspektif.....	12
2.2.7 Warna.....	13
2.2.8 <i>Lighting</i>	19
2.2.9 <i>Pipeline</i> Perancangan <i>Environment</i> dan <i>Background</i>	19
2.3 Metode Penelitian.....	20
2.3.1 Metode Kualitatif.....	20
2.3.2 Metode pengumpulan data	20

BAB 3 DATA DAN ANALISIS	21
3.1 Data Objek	21
3.1.1 Data Wawancara	21
3.1.2 Analisis Data Wawancara	24
3.1.3 Data Observasi	25
3.1.4 Analisis Data Observasi.....	29
3.2 Data Karya sejenis.....	43
3.2.1 Adventure Time.....	43
3.2.2 The Odd Ones Out.....	48
3.2.3 The Something Else	53
3.3 Hasil Analisis.....	58
BAB 4 PERANCANGAN.....	59
4.1 Konsep Perancangan.....	59
4.1.1 Konsep Karya	59
4.1.2 Konsep Pesan.....	59
4.1.3 Konsep Kreatif.....	60
4.2 Konsep Visual.....	60
4.2.1 Sketsa <i>Environment</i>	60
4.2.1 <i>Clean-up</i> dan <i>Coloring Environment</i>	67
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76