

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
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 Metode Pengumpulan Data	5
1.7.2 Analisis Data	5
1.8 Kerangka Perancangan	6
1.9 Sistematika Penulisan	7
BAB II	8
DASAR PEMIKIRAN	8
2.1 Judi	8
2.2.1 Judi <i>Online</i>	8
2.2 Animasi	8
2.3 <i>Concept Art</i>	9
2.3.1 <i>Learning</i>	9
2.3.2 <i>Research</i>	9
2.3.3 <i>Visual Development</i>	10
2.3.4 Objek	10

2.4 Environment	10
2.4.1 Komposisi	10
2.4.2 Perspektif	11
2.4.3 Placement	12
2.4.4 <i>Light Effect</i>	13
2.4.5 <i>Color</i>	14
2.5 Landasan Perancangan	19
2.5.1 Metode Pengumpulan Data	19
BAB III	20
PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS	20
3.1 Data Objek	20
3.1.1 Judi Online	20
3.2 Metode Pengumpulan Data	21
3.2.1 Observasi	21
3.2.2 Wawancara	30
3.3 Data dan Analisis Animasi Sejenis	34
3.2.1 Analisis Concept art Arcane	34
3.2.2 Analisis Artbook UP	41
3.2.3 Analisis <i>Artbook Cars 2</i>	47
3.2.4 Hasil Analisis Karya Sejenis	53
3.4 Tema Besar dan Kata Kunci	54
3.4.1 Tema Besar	54
3.4.2 Kata Kunci	54
BAB IV	55
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	55
4.1 Konsep Perancangan	55
4.1.1 Konsep Besar	55
4.1.2 Konsep Pesan	55
4.1.3 Konsep Kreatif	56
4.1.4 Konsep Media	56
4.1.5 Konsep Environment	57
4.2 Hasil Perancangan	58
4.2.1 Eksplorasi denah dunia Realita	58

4.2.2 Suasana dunia realita	61
4.2.3 Denah tempat kamar karakter ugil	66
4.2.4 Eksplorasi denah dunia imajinasi	72
4.2.5 Suasana dunia imajinasi	76
4.2.6 Objek pendukung dunia imajinasi	79
4.2.7 Denah ruangan zeus	81
4.2.8 Suasana ruangan zeus	82
BAB V	84
KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86