

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	vi
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
1.4.1 Apa	3
1.4.2 Siapa.....	3
1.4.3 Bagaimana.....	4
1.4.4 Dimana	4
1.4.5 Kapan	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.6.1 Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis Data	5
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
1.8 Pembabakan	7

BAB II	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Teori Objek	8
2.1.1 Stunting	8
2.1.2 Kota bandung	9
2.2 Teori Medium.....	10
2.2.1 Media Informasi	10
2.2.2 Animasi	10
2.2.3 Animasi 2D	11
2.2.4 <i>Stylized Art Style Semi-cartoon</i>	11
2.2.5 <i>Environment</i> dan Isometri	12
2.2.6 <i>Background</i> dalam Animasi	13
2.2.7 Perspektif	14
2.2.8 Komposisi	15
2.2.9 Pencahayaan dan Gelap Terang	18
2.2.10 Warna	19
2.3 Teori Khalayak.....	25
2.3.1 Remaja.....	25
2.4 Metodologi Penelitian	26
2.4.1 Metode Kualitatif dan Kuantitatif	26
2.4.2 Pendekatan Studid Kasus	26
2.4.3 Studi Literatur	27
2.4.4 Observasi.....	27
2.4.5 Wawancara.....	27

BAB III.....	28
DATA DAN ANALISIS.....	28
3.1 Data Objek Penelitian	28
3.1.1 Data Geografis Kiaracandong.....	28
3.1.3 Stunting	30
3.1.4 Kiaracandong sebagai salah satu wilayah terdampak Stunting	33
3.2 Data Lingkungan Kiaracandong	34
3.3 Data Khalayak.....	47
3.4 Data Karya Sejenis	48
3.4.1 Amphibia.....	48
3.4.2 Frankenweenie	50
3.4.3 Stand By Me Doraemon.....	52
3.4.4 Analisis Karya Sejenis	54
BAB IV	56
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	56
4.1 Konsep Pesan	56
4.2 Konsep Kreatif	56
4.3 Konsep Media	58
4.4 Konsep Visual	58
4.5 Proses dan hasil perancangan.....	65
4.5.1 Sketsa	65
4.5.2 <i>Base Color</i>	77
4.5.3 <i>Rendering</i>	91
4.5.4 Kesimpulan Perancangan.....	104

BAB V.....	106
PENUTUP.....	106
5.1 Kesimpulan	106
5.2 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108