

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.3.1 Apa	3
1.3.2 Siapa	3
1.3.3 Bagaimana	3
1.3.4 Dimana	3
1.3.5 Kapan.....	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.5.1 Manfaat Teoritis	4
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
1.5.3 Manfaat Bagi Penulis.....	4
1.6 Metodologi Perancangan	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4

1.6.2 Metode Analisis Data	5
1.7 Kerangka Perancangan	6
1.8 Pembabakan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Teori Objek.....	8
2.1.1 Pariwisata	8
2.1.2 Wisata	8
2.1.3 Kebudayaan	8
2.1.4 Budaya.....	9
2.2 Teori Medium	9
2.2.1 Media Informasi	9
2.2.2 Segmentasi Target Audiens	9
2.2.3 Animasi.....	10
2.2.4 Animasi 2D.....	10
2.2.5 Animasi Hibrida	11
2.2.6 Prinsip Animasi	12
2.2.7 <i>Animate</i>	17
2.2.8 Pipeline Animasi	18
2.2.9 Teknik Animasi	18
2.3 Metodologi Penelitian	19
2.3.1 Kualitatif.....	19
2.3.2 Observasi	19
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	20
3.1 Data Geografis.....	20
3.2 Data Desa Panjalu.....	21
3.3 Data Khalayak Sasaran.....	21
3.3.1 Demografis	21
3.3.2 Psikografis	22

3.4 Data Observasi.....	22
3.4.1 Masyarakat Desa Panjalu.....	22
3.4.2 Analisis Hasil Observasi.....	25
3.5 Analisis Karya Sejenis.....	26
3.5.1 Paperman – Disney.....	26
3.5.2 Last Summer – GOBELINS.....	29
3.5.3 R.A.S – Lucas Darkheim.....	31
3.5.4 Drone – Sean Buckelew.....	33
3.5.5 Hasil Analisis Karya Sejenis.....	34
3.6 Hasil Analisis.....	35
BAB IV KONSEP HASIL PERANCANGAN.....	36
4.1 Konsep Perancangan.....	36
4.1.1 Konsep Pesan.....	36
4.1.2 Konsep Kreatif.....	36
4.1.3 Konsep Media.....	37
4.1.4 Konsep Visual.....	37
4.2 Proses <i>Animate</i> dengan Teknik <i>Cut-out</i>	38
4.2.1 <i>Colouring</i> dan <i>Shading</i>	38
4.2.2 <i>Animate</i> Subjek.....	39
4.3 Proses <i>Animate</i> dengan Teknik <i>Frame-by-frame</i>	39
4.3.1 Pembuatan <i>Rough Animation</i>	39
4.3.2 Mengekspor Animasi.....	41
4.4 Hasil Perancangan.....	43
4.4.1 Penerapan <i>Animate</i> pada Karakter.....	43
4.4.2 Hasil Akhir.....	46
BAB V PENUTUP.....	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	52