

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
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 dan Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Tujuan Penelitian	4
1.5.2 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Pengambilan data	4
1.6.2 Analisis Data	5
1.7 Kerangka Perancangan	6
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Teori Objek	8
2.1.1 Budaya Nusantara	8
2.1.2 Pelestarian Budaya	8
2.1.3 Tari Tradisional	8
2.1.4 Tari Gandrung	9
2.1.5 Lombok (Provinsi Nusa Tenggara Barat)	10
2.2 Teori Medium	11
2.2.1 Animasi	11

2.2.2	Proses Pembuatan Animasi	11
2.2.3	Desain Karakter	12
2.2.4	<i>Chibi Style</i>	13
2.2.5	Tokoh dan Penokohan	13
2.2.6	Proporsi dan <i>Head Heights (Chibi Style)</i>	14
2.2.7	<i>Basic Shape</i>	15
2.2.8	Kostum.....	16
2.2.9	Emosi dan Ekspresi (<i>Chibi Style</i>)	16
2.2.10	Bahasa Tubuh (<i>Gesture</i>)	17
2.2.11	Siluet	18
2.2.12	<i>Turn Around</i>	18
2.2.13	Skala.....	19
2.2.14	Warna	20
2.2.15	Psikologi Warna	22
2.3	Teori Metode	23
2.3.1	<i>Mix Method</i>	23
2.3.2	Analisis Matriks.....	24
2.3.3	Analisis Konten	24
2.4	Teori Khalayak Sasaran.....	25
2.4.1	Sasaran Primer dan Sekunder	25
2.4.2	Remaja.....	25
2.4.3	Usia Remaja.....	25
BAB III DATA DAN ANALISIS.....		26
3.1	Data.....	26
3.1.1	Data Obyek Penelitian	26
3.1.2	Data Khalayak Sasaran	40
3.1.3	Data Karya Sejenis	42
3.1.4	Data Observasi.....	53
3.1.5	Data Wawancara.....	67
3.1.6	Data Kuesioner	85
3.2	Analisis Data.....	87
3.2.1	Analisis Data Karya Sejenis	87

3.2.1 Analisis Data Observasi.....	88
3.2.2 Analisis Data Wawancara.....	90
3.2.3 Analisis Data Kuesioner	92
BAB 4 KONSEP DAN PERANCANGAN	94
4.1 Konsep Perancangan.....	94
4.1.1 Konsep Pesan.....	94
4.1.2 Konsep Kreatif.....	95
4.1.3 Konsep Media.....	96
4.1.4 Konsep Visual.....	97
4.2 Proses dan Hasil Perancangan	98
4.2.1 Pembuatan Cerita.....	98
4.2.2 Pembuatan Karakter	101
4.2.3 Pembuatan Ilustrasi sifat dan hobi karakter	126
4.2.4 Pembuatan Motif Kain pada Karakter Inaq Lale.....	131
4.2.5 Pembuatan Lambang “SMA Barujari Mataram”	133
4.2.6 Pembuatan <i>Environment</i>	135
4.2.7 Pembuatan Logo “ <i>The Art of Gandrung Lombok</i> ”.....	139
4.2.8 Pembuatan <i>Key Art</i> dan Poster	142
BAB 5 PENUTUP	146
5.1 Kesimpulan.....	146
5.2 Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN	xix