

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.4.1 Apa	4
1.4.2 Siapa	4
1.4.3 Kapan	4
1.4.4 Di Mana	4
1.4.5 Bagaimana	4

1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Metode Perancangan	5
1.7.1 Pengumpulan Data	6
1.7.2 Analisis Data	7
1.8 Kerangka Penulisan.....	8
1.9 Pembabakan	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Polusi Cahaya.....	10
2.1.1 <i>Light Trespass</i>	11
2.1.2 <i>Glare</i>	11
2.1.3 <i>Over-Illumination</i>	11
2.1.4 <i>Light Clutter</i>	11
2.1.4 <i>Sky Glow</i>	12
2.2 Observatorium Bosscha	12
2.2.1 Observatorium Bosscha sebagai Cagar Budaya Nasional	13
2.2.2 Polusi Cahaya di Observatorium Bosscha	14
2.3 Animasi 2D	15
2.4 Naskah dan Pembabakan	16
2.4.1 Naskah.....	16
2.4.2 Pembabakan	18

2.5 <i>Storyboard</i>	19
2.5.1 Tahapan Pembuatan <i>Storyboard</i>	19
2.5.2 Komposisi <i>Storyboard</i>	21
2.6 Remaja	34
2.7 Metode Kualitatif	35
2.7.1 Metode Pengumpulan Data	35
2.7.2 Metode Analisis Data.....	36
BAB III DATA DAN ANALISIS	38
3.1 Data Objek	38
3.1.1 Data dan Analisis Hasil Observasi.....	39
3.1.2 Data Observasi Lokasi	40
3.1.3 Analisis Akhir Observasi Lokasi	43
3.3.3 Data Observasi Tudung Lampu	44
3.3.4 Analisis Akhir Observasi Tudung Lampu.....	45
3.2 Data dan Analisis Hasil Wawancara	45
3.2.1 Data Wawancara Ahli	46
3.2.2 Analisis Akhir Wawancara Ahli	50
3.2.3 Data Wawancara Khalayak Sasaran.....	50
3.2.4 Analisis Akhir Wawancara Khalayak Sasaran.....	56
3.4 Data dan Analisis Hasil Observasi Karya Sejenis.....	57
3.4.1 Adventure Time Season 4 Episode 23 (2012).....	57

3.4.2 Spirited Away (2001).....	62
3.4.3 Over The Moon (2020)	67
BAB IV PERANCANGAN	71
4.1 Konsep Pesan	71
4.2 Konsep Kreatif	72
4.3 Konsep Media	73
4.3.1 Media Utama	73
4.3.2 Media Pendukung	73
4.4 Hasil Perancangan Karya	73
4.4.1 Naskah.....	73
4.4.2 Analisis Naskah.....	74
4.4.3 Thumbnail	75
4.4.4 <i>Rough Sketch</i>	75
4.4.5 Clean Up <i>Storyboard</i>	77
4.4.7 <i>Animatic Storyboard</i>	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	86