

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.4.1 Apa.....	3
1.4.2 Siapa.....	3
1.4.3 Kapan	3
1.4.4 Dimana	3
1.4.5 Mengapa.....	3
1.4.6 Bagaimana	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.6.2 Manfaat Praktis	4
1.7 Metode Perancangan	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Metode Analisis Data.....	6
1.8 Kerangka Perancangan.....	7
1.9 Pembabakan	8
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	9
2.1 Objek Penelitian.....	9
2.1.1 Perjudian	9
2.1.2 Judi <i>Online (Online Gambling)</i>	9
2.2 Medium	10
2.2.2 Animasi	10
2.2.3 <i>Environment</i>	10
2.2.4 <i>Background</i>	11
2.3 Jenis-Jenis <i>Background</i>	11

2.3.1 <i>Digital 2D Background</i>	11
2.3.3 <i>Minimalist Background</i>	12
2.4 Elemen Pada <i>Background</i>	12
2.4.1 Komposisi	12
2.4.2 Sumber Cahaya (<i>Lighting</i>).....	13
2.4.3 <i>Color Theory</i>	14
2.4.4 Simbolisasi dan Psikologi Warna	17
2.5 Teknik Perancangan <i>Background</i>	18
2.5.1 12 Prinsip Animasi: <i>Solid Drawing</i>	18
2.5.2 Aksonometri.....	19
2.6 Job Description	19
2.7 Khalayak Sasar	20
2.8 Metode Pengumpulan Data	20
2.9 Teknik Pengumpulan Data	20
2.9.1 Observasi	20
2.9.2 Studi Literatur	21
2.9.3 Wawancara.....	21
2.9.4 Kuesioner	21
2.10 Metode Analisis Data	21
BAB III DATA DAN ANALISIS	23
3.1 Data Wawancara	23
3.1.1 Wawancara Narasumber	23
3.1.2 Wawancara Ahli	30
3.2 Data Observasi	31
3.3 Data Khalayak Sasar	34
3.3.1 Demografis.....	34
3.3.2 Data Kuesioner	34
3.4 Analisis Karya Sejenis	37
3.4.1 BEST FRIEND	37
3.4.2 THE WORM.....	41
3.4.3 Memories for Sale.....	46
3.5 Hasil Analisis Data	52
3.6 Tema Besar	55
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	56
4.1 Konsep	56
1. Konsep Cerita	56
2. Konsep Kreatif.....	57
3. Konsep Media	57
4. Konsep Pesan	58
5. Konsep Visual.....	59
4.2 Hasil Perancangan	59
1. <i>Moodboard</i>	59
2. Sketsa	60
3. <i>Coloring</i>	61
4. <i>Final Rendering</i>	61
BAB V PENUTUP	64

5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	69