

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL DAN BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I: PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.3.1. Apa	3
1.3.2. Siapa	3
1.3.3. Kapan	3
1.3.4. Dimana	4
1.3.5. Kenapa	4
1.3.6. Bagaimana	4
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Manfaat Perancangan	5
1.7. Metode Perancangan	5
1.7.1. Metode Pengumpulan Data	5
1.7.2. Metode Analisis Data	6
1.7.3. Sistematika Perancangan Animasi	6
1.8. Kerangka Perancangan	8
1.9. Pembabakan	9

BAB II: LANDASAN PEMIKIRAN

2.1. Teori Objek	11
2.1.1. Pulau Kemaro	11
2.1.2. Legenda Pulau Kemaro	11
2.2. Teori Media	12
2.2.1. Animasi	12
2.2.2. Animasi 2D	13
2.2.3. Layout	13
2.2.4. Perspektif	14
2.2.5. Background	15
2.2.6. Warna	15
2.3. Teori Metoda	17
2.3.1. Motion Comic	17
2.4. Teori Pendukung	18
2.4.1. Adaptasi	18
2.4.2. Cerita Rakyat	19
2.4.3. Kebudayaan	19
2.4.4. Akulturasi	20

BAB III: DATA DAN ANALISIS DATA

3.1. Data	21
3.1.1. Cerita Legenda Pulau Kemaro	21
3.1.1.1 Observasi	23
3.1.2. Karya Sejenis	27
3.1.3. Data Pendukung	29
3.1.3.1 Kreator	29
3.1.3.2 Wawancara	30
3.2. Analisis Data	35
3.2.1. Analisis Berdasarkan Objek	35
3.2.2. Analisis Berdasarkan <i>Jobdesk</i>	36
3.3. Hasil Analisis	39

BAB IV: KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1. Konsep Pesan	40
4.2. Konsep Kreatif	40
4.3. Konsep Media	42
4.3.1. Media Utama	42
4.3.2. Media Pendukung	42
4.4. Konsep Visual	42
4.5. Konsep Perancangan	43
4.5.1. Ide	43
4.5.2. Sketsa	43
4.5.3. Digital Painting	44
4.6. Hasil Perancangan	47

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	51
5.2. Saran	51

DAFTAR PUSTAKA	53
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	55
-----------------------	-----------