

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 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 Penelitian	7
1.9 Pembabakan	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Teori Objek	9
2.1.1 Pembelajaran Jarak Jauh	9
2.1.2 Kejenuhan Belajar	9
2.1.3 Belajar dari Rumah	10
2.1.4 Ruang Personal	10
2.1.5 Privasi	11
2.2 Teori Medium	12
2.2.1 <i>Background</i> Pada Animasi	12
2.2.2 Prinsip Animasi Pada <i>Background</i>	12

2.2.3 <i>Composition</i>	13
2.2.4 <i>Staging dan Perspective</i>	14
2.2.5 Kamera.....	16
2.2.6 Warna.....	17
2.2.7 Sumber Cahaya (<i>Light Sources</i>).....	24
2.2.8 <i>Color Script</i>	25
2.3 Teori <i>Job Description</i>	25
2.3.1 <i>Background Artist</i>	25
2.3.2 Teknis Perancangan <i>Background</i>	26
2.4 Landasan Perancangan	28
2.4.1 Metode Kualitatif.....	28
2.4.2 Pendekatan.....	29
BAB III DATA DAN ANALISIS	30
3.1 Data Objek.....	30
3.1.1 Ruang Kamar Mahasiswi.....	30
3.1.3 Ruang Kamar Siswa.....	36
3.1.2 Ruang Rumah Dosen Teknik.....	39
3.1.4 Analisis Data Objek.....	44
3.2 Data Karya Sejenis	45
3.2.1 Perbandingan Data Karya Sejenis	45
3.2.2 Analisis Karya Sejenis.....	61
3.3 Hasil Analisis Data Objek dan Karya Sejenis	63
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	64
4.1 Konsep Perancangan	64
4.1.1 Ide Besar	64
4.1.2 Konsep Pesan.....	64
4.1.3 Konsep Kreatif.....	64
4.1.4 Konsep Media.....	65
4.1.5 Konsep Visual.....	66
4.2 Proses Perancangan	72
4.2.1 Sinopsis.....	72
4.2.2 <i>Breakdown Script</i>	73
4.2.3 <i>Thumbnail</i>	75
4.2.4 <i>Clean Up</i>	77
4.2.5 <i>Coloring</i>	80

4.3 Hasil Perancangan	87
BAB V KESIMPULAN	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	98