

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	4
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL	9
DAFTAR GAMBAR.....	10
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang Masalah	13
1.2 Identifikasi Masalah	16
1.3 Rumusan Masalah	16
1.4 Ruang Lingkup	16
1.5 Tujuan Perancangan	17
1.6 Manfaat Perancangan	18
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	18
1.6.2 Manfaat Praktis	18
1.7 Metode Perancangan	18
1.7.1 Pengumpulan Data.....	18
1.7.2 Analisis Data.....	20
1.8 Kerangka Perancangan	21
1.9 Sistematika Penulisan.....	22
BAB II LANDASAN TEORI	23
2.1 Teori Objek Penelitian.....	23
2.1.2 Mikroplastik.....	23
2.1.3 Pencemaran Air.....	24
2.1.4 Danau Poso	24
2.2 Teori Media	25
2.2.1 Media Animasi.....	25
2.2.2 Visual Effect	26
2.2.3 Elemen Visual Effect Animasi 2D.....	27
2.3 Teori Perancangan	32
2.3.1 Metode Penelitian	32

2.3.2 Metode Analisis Data	33
2.4 Teori Target Audiens.....	33
2.4.1 Target Audiens.....	33
2.4.2 Remaja	34
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA.....	35
3.1 Data Objek.....	35
3.1.1 Data Konsumsi Mikroplastik di Indonesia	35
3.1.2 Data Sebaran Mikroplastik di Poso	37
3.1.3 Data Observasi Danau Poso.....	39
3.1.4 Dampak Mikroplastik Pada Kesehatan Manusia	43
3.2 Data Hasil Wawancara.....	44
3.2.1 Data Wawancara Ahli Mikroplastik.....	44
3.2.2 Profil Danau Poso	45
3.2.3 Gaya Visual Suku Pamona	47
3.2.4 Wawancara 2DFX Artist	48
3.3 Data Hasil Observasi.....	49
3.4 Data dan Analisis Khalayak Sasar	51
a. Geografis.....	51
b. Demografis.....	51
c. Psikografis.....	51
d. Hasil Wawancara	52
3.5 Data dan Analisis Hasil Karya Sejenis.....	54
3.5.1 Spider-man : Across the Spider-Verse (2023).....	54
3.5.2 The Legend of Korra.....	57
3.5.3 Arcane (2021)	60
3.5.4 Teenage Mutant Ninja Turtles : Mutant Mayhem (2023).....	64
3.6 Hasil Analisis	69
3.7 Tema Besar.....	71
3.8 Kata Kunci.....	71
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....	72
4.1 Konsep Pesan	72
4.2 Konsep Kreatif	72
4.3 Konsep Media.....	73
4.3.1 Media Perancangan 2DFX	73

4.3.2 Media Publikasi.....	74
4.4 Proses & Hasil Perancangan Visual	74
4.4.1 Referensi Artstyle Desain <i>2DFX</i>	75
4.4.2 Desain <i>2DFX</i> & Animasi.....	76
4.4.2 Proses Animasi Kedalam Adegan.....	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	98
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100