

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SKEMA	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Rumusan Masalah	3
1.5. Tujuan	4
1.6. Manfaat	4
1.7. Ruang Lingkup.....	4
1.8. Metodologi Perancangan.....	5
1.8.1. Metode Pengumpulan Data	5
1.8.1.1. Wawancara	5
1.8.1.2. Observasi.....	5
1.8.1.3. Studi Literatur	6
1.8.2. Metode Analisis Data	6
1.8.3. Metode Perancangan	6
1.8.3.1. Praproduksi	6
1.8.3.2. Produksi	6

1.8.3.3. Paska Produksi	6
1.9. Kerangka Perancangan	7
1.10. Pembabakan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Animasi	9
2.1.1. Animasi 2 Dimensi.....	9
2.1.2. 12 Prinsip Animasi.....	10
2.1.3. Penggunaan Film Animasi	11
2.2. Proses Produksi Animasi	12
2.3. Narasi	14
2.2.1. Narasi Ekspositoris	15
2.2.2. Narasi Sugestif	15
2.2.3. Perbedaan narasi ekspositoris dan narasi sugestif	16
2.4. Unsur-Unsur Prosa.....	16
2.4.1. Cerita Sebagai Karya Tulis	19
2.4.2. Cerita Film	20
2.4.3. Problema Utama.....	20
2.4.4. Isi Cerita.....	20
2.5. Struktur Dramatik.....	21
2.6. <i>Storyboard</i>	22
2.6.1. Penggunaan <i>Storyboard</i> Film	22
2.6.2. Sekilas Tentang Pembuat <i>Storyboard</i>	23
2.6.3. Pembuat <i>Storyboard</i> mempunyai metode dan target yang berbeda.....	23
2.6.4. Kriteria <i>Storyboard</i> yang baik	24
2.6.5. Teknik Menggambar <i>Storyboard</i>	25
2.6.6. Praktek Membuat <i>Storyboard</i>	25
2.6.7. Camera Angle	26
2.7. Psikologi Remaja	26

2.8. Prinsip-Prinsip Perkembangan	26
2.9. Perkembangan Emosi.....	27
2.10. Batu Akik	27
2.11. Mitos	28
2.12. Matrik Teori	28

BAB III DATA DAN ANALISIS

3.1. Data Objek Penelitian	32
3.1.1. Batu Mulia.....	32
3.1.2. Keunikan Batu Akik.....	33
3.1.3. Batu Akik Jahanam	34
3.1.4. Batu Akik Pandan	34
3.1.5. Mitos	35
3.2. Data Proyek Sejenis	36
3.2.1. Steve Universe	36
3.2.2. Storyboard Steve Universe: Gem Glow	42
3.3. Data Pendukung	44
3.3.1. Sasaran Khalayak	44
3.3.1.1. Data Demografis	44
3.3.1.2. Data Geografis	44
3.3.1.3. Psikografis	45
3.3.2. Observasi.....	45
3.3.3. Wawancara.....	45
3.4. Analisis Data	48
3.4.1. Analisis Deskripsi	48
3.4.2. Analisis Klasifikasi	49
3.4.3. Interpretasi Metode Analisis	50
3.4.4. Hasil Analisis	52
3.4.5. Skema Analisis.....	53

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1. Konsep Pesan	54
4.2. Pesan Kreatif	54
4.3. Konsep Media	54
4.4. Konsep Perancangan	55
4.4.1. Konsep Interinsik	55
4.4.2. Konsep Ekstrinsik	63
4.5. Hasil Perancangan	64
4.5.1. Pra Produksi	64
4.5.1.1 Sinopsis	64
4.5.1.2. Narasi	65
4.5.1.3. Naskah Cerita	68
4.5.1.4. Storyboard	75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	104
5.2. Saran	104
Daftar Pustaka	105
Sumber Lain	106