

DAFTAR ISI

COVER

HALAMAN PENGESAHANi

LEMBAR PERNYATAAN..... ii

KATA PENGANTAR iii

ABSTRAK.....iv

ABSTRACTv

DAFTAR ISIvi

DAFTAR TABELix

DAFTAR GAMBARxi

BAB I1

PENDAHULUAN1

1.1 Latar Belakang1

1.2 Identifikasi Masalah3

1.3 Rumusan Masalah3

1.4 Ruang Lingkup3

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan4

1.6 Metode Perancangan5

1.7 Kerangka Perancangan7

1.8 Pembabakan8

BAB II9

LANDASAN TEORI9

| | |
|---|-----------|
| 2.1 Radio Malabar | 9 |
| 2.2 Animasi 2D | 9 |
| 2.2.1 <i>Short Animation</i> | 10 |
| 2.2.2 Prinsip Animasi | 10 |
| 2.3 Pembabakan | 11 |
| 2.4 <i>Storybeat</i> | 12 |
| 2.5 <i>Visual Storytelling</i> | 12 |
| 2.6 <i>Storyboard</i> | 13 |
| 2.6.1 <i>Pipeline</i> | 13 |
| 2.6.2 Teknikal pada Pembuatan <i>Storyboard</i> | 15 |
| 2.7 Psikologi Remaja | 21 |
| BAB III | 22 |
| DATA DAN ANALISIS MASALAH | 22 |
| 3.1 Radio Malabar | 22 |
| 3.1.1 Sejarah Radio Malabar | 22 |
| 3.1.2 Lokasi Bangunan Radio Malabar | 24 |
| 3.1.3 Perilaku Pengunjung dan Masyarakat | 27 |
| 3.1.3 Analisis Objek | 28 |
| 3.2 Khalayak Sasaran | 29 |
| 3.2.1 Wawancara | 29 |
| 3.3 Karya Sejenis | 30 |
| 3.3.1 <i>Gravity Falls</i> | 30 |
| 3.3.2 <i>Over The Garden Walls</i> | 51 |
| 3.3.3 <i>Tangled: The Series</i> | 59 |

| | |
|--|-------------|
| 3.3.4 Analisis Karya Sejenis | 68 |
| 3.5 Hasil Analisis | 74 |
| BAB IV | 76 |
| KONSEP DAN PERANCANGAN..... | 76 |
| 4.1 Konsep..... | 76 |
| 4.1.1 Konsep Pesan | 76 |
| 4.1.2 Konsep Kreatif | 76 |
| 4.1.3 Konsep Media | 78 |
| 4.1.4 Konsep Cerita | 78 |
| 4.1.5 Konsep Visual | 100 |
| 4.2 Hasil Perancangan | 101 |
| 4.2.1 <i>Thumbnails</i> | 101 |
| 4.2.3 <i>Roughpass</i> | 127 |
| 4.2.3 <i>Story Reels</i> | 144 |
| 4.2.4 Teknikal Pembuatan <i>Storyboard</i> | 145 |
| 4.2.5 Relasi <i>Storyboard</i> dengan <i>Visual Storytelling</i> | 149 |
| BAB V | 152 |
| KENUTUP..... | 152 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 152 |
| 5.2 Saran | 153 |
| DAFTAR PUSTAKA | xiii |
| LAMPIRAN | xiv |