

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN -----	i
LEMBAR PERNYATAAN -----	ii
KATA PENGANTAR -----	iii
ABSTRAK -----	v
<i>ABSTRACT</i> -----	vi
DAFTAR ISI -----	vii
DAFTAR TABEL -----	x
DAFTAR GAMBAR -----	xi
DAFTAR LAMPIRAN -----	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang -----	1
1.2 Identifikasi Masalah -----	3
1.3 Ruang Lingkup -----	3
1.4 Rumusan Masalah -----	4
1.5 Tujuan Perancangan -----	4
1.6 Manfaat Perancangan -----	4
1.7 Metodologi Perancangan -----	5
1.8 Sistematika Perancangan -----	7
1.9 Kerangka Perancangan -----	8
1.10 Pembabakan -----	9

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

2.1 Bahasa -----	10
2.2 Tinjauan <i>Storyboard</i> -----	10
2.2.1 Animasi 2D -----	10
2.2.2 <i>Storyboard</i> -----	11
2.2.2.1 Elemen <i>Storyboard</i> -----	15
2.2.2.2 <i>Pipeline Storyboard</i> -----	21
2.2.2.3 <i>Shot dan Scene</i> -----	23

2.2.2.3.1	Pergerakan Kamera	23
2.2.2.3.2	Sudut Pengambilan Gambar	24
2.2.2.3.3	<i>Pans</i>	30
2.2.2.3.4	<i>Character Shots</i>	31
2.2.2.3.5	<i>Scene</i>	36
2.3	Metodologi Perancangan	38
2.3.1	Metode Kualitatif	38
2.3.2	Pendekatan Fenomenologi	39
2.4	Teori Pendukung	40
2.4.1	Teori Pembabakan	40
2.4.1.1	Eksposisi	40
2.4.1.2	Komplikasi	40
2.4.1.3	Resolusi	41
2.4.2	Psikologi Komunikasi	41
2.4.3	Bahasa Kasar	42

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

3.1	Data dan Analisis Objek	42
3.1.1	Data Observasi	42
3.1.2	Data Wawancara dengan Ahli Bahasa	48
3.1.3	Data Wawancara dengan Psikolog Anak	50
3.2	Data dan Analisis Khalayak Sasar	52
3.3	Data dan Analisis Karya Sejenis	53
3.4	Hasil Analisis	68

BAB IV KONSEP

4.1	Konsep Perancangan	74
4.1.1	Konsep Pesan	74
4.1.2	Konsep Kreatif	74
4.1.3	Konsep Media	75
4.1.4	Konsep Visual	75

4.2	Proses Perancangan	91
4.2.1	Riset	91
4.2.2	<i>Storyline</i>	91
4.2.3	<i>Thumbnail</i>	99
4.2.4	<i>Rough Storyboard</i>	100
4.2.5	<i>Clean-Up Storyboard</i>	101
4.3	Hasil Perancangan	102

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	115
5.2	Saran	115

	DAFTAR PUSTAKA	117
--	----------------	-----

LAMPIRAN