DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN II

LEMBAR PERNYATAAN III

KATA PENGANTAR IV

ABSTRAK VI

***ABSTRACT*.....VII**

DAFTAR ISI VIII

DAFTAR TABEL XI

DAFTAR GAMBAR XII

DAFTAR BAGAN XIII

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar belakang 1
1.2 Identifikasi 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.3.1 Apa 3
1.3.2 Bagaimana 3
1.3.3 Siapa 3
1.3.4 Dimana 3
1.3.5 Kapan 3
1.4 Rumusan Masalah 3
1.5 Tujuan Perancangan 3
1.6 Manfaat Perancangan 4
1.7 Metode Perancangan 4
1.7.1 Metode pengumpulan 4
1.7.2 Metode analisis data 5
1.7.3 Sistematika perancangan 5
1.8 Kerangka Perancangan 7
1.9 Pembabakan 8

BAB II DASAR PEMIKIRAN 9

2.1 Teori Media 9
2.1.1 Animasi 9
2.2 Teori *Storyboard* 9
2.2.1 *Storyboard* 9
2.2.2 *Storybeats* 10

2.2.3 *Beatboard*……..... 10
2.2.4 *Pitching* …… 11
2.2.5 Elemen *storyboard* ……..…….…… 11
2.2.6 *Rule of Third* …… 12
2.2.7 Posisi kamera ……..……. 13
2.2.8 Pergerakan kamera ……..…….……. 14
2.2.9 *Depth of Field* …… 15
2.2.10 Arah cahaya dan bayangan ……. 15
2.2.11 Perspektif ……. 16
2.3 Teori Metode …….. 17
2.3.1 Metode pengumpulan data …….. 17
2.3.2 Metode analisis data ……..….. 17
2.4 Teori Pendukung …… 17
2.4.1. *Visual Storytelling*……..…….. 17

BAB III ANALISIS DATA ……..…… 19

3.1 Data ……19
3.1.1 Objek …… 19
3.1.1.1 Monumen Bandung Lautan Api …… 19
3.1.1.2 Sejarah Bandung Lautan Api …….…… 19
3.1.1.3 Museum Wangsit Mandalawangi …… 22
3.1.2 Data karya sejenis ……23
3.1.2.1 Animasi Kimi no Nawa ……..... 23
3.1.2.1.1 *Storybeats*……. 24
3.1.2.1.2 Analisis …….. 25
3.1.2.2 Spirited away …… 30
3.1.2.1.1 *Storybeats* ……. 31
3.1.2.1.2 Analisis ……. 31
3.1.2.3 Tamako market : Love story……..……..… 35
3.1.2.1.1 *Storybeats*……. 36
3.1.2.1.2 Analisis …… 36
3.1.3 Data kuesioner …… 40
3.1.4 Data wawancara ……..… 40
3.2 Analisis data …….. 41
3.2.1 Analisis objek ……..……..… 41
3.2.2 Analisis karya sejenis ……..…… 41
3.2.3 Hasil analisis ……... 43

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN ……..…… 46
4.1 Konsep Pesan …… 46
4.2 Konsep Kreatif …… 46

4.2.1 Pendekatan 46
4.3 Konsep Media 47
4.3.1 Media Utama 47
4.3.2 Media perancangan storyboard 47
4.3.3 Media pendukung 47
4.3.4 Spesifikasi Media 47
4.4 Konsep Perancangan 48
4.4.1 *Draft Storyline* 48
4.4.2 *Storybeats* 51
4.4.3 *Beatboards* 51
4.4.4 *Pitching* 52
4.4.5 *Storyboard* 53
4.4.2.1 *Rough storyboard* 53
4.4.2.2 Pembedahan *storyboard* 56
4.5 Hasil Perancangan 60

BAB V KESIMPULAN 67
5.1 Kesimpulan 67
5.2 Saran 68

DAFTAR PUSTAKA 69

DAFTAR LAMPIRAN 70
A. Kuesioner 70
B. Wawancara 72