

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar belakang masalah	1
1.2 Identifikasi masalah	3
1.3 Ruang lingkup	4
1.4 Rumusan masalah	4
1.5 Tujuan perancangan	5
1.6 Manfaat perancangan	5
1.7 Metodologi perancangan	6
1.8 Kerangka Perancangan	8
1.8 Pembabakan	9
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b>	
2.1 Animasi	11
2.1.1 Prinsip dasar Animasi	11
2.1.2 Metode Animasi	17
2.2 Gerak	18

2.2.1 Pola Gerak .....	18
2.2.2 Pergerakan Animasi .....	19

### **BAB III DATA DAN ANALISIS**

3.1 Data dan analisis objek .....	21
3.1.1 Layang-layang .....	21
3.1.2 Bentuk umum layangan Adu .....	23
3.1.3 Benang .....	24
3.1.4 Pergerakan layang-layang .....	26
3.1.5 Pergerakan pemain .....	34
3.2 Data dan analisis khalayak sasaran .....	41
3.3 Analisis karya sejenis .....	46
3.3.1 Data Animasi .....	46
3.3.2 Pergerakan karakter .....	49
3.3.3 Pergerakan Objek .....	60
3.3.4 Pergerakan Kamera .....	64
3.3.5 Ekspresi .....	73
3.4 Kesimpulan data dan Analisis .....	84

### **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN**

4.1 Konsep pesan (Ide besar) .....	86
4.2 Konsep kreatif .....	87
4.2.1 Movement Puppet .....	87
4.2.2 Animatic .....	98
4.2.3 Clean up and aset .....	102
4.2.4 Animate .....	105
4.2.4 Penerapan 12 prinsip animasi .....	108

4.3 Kesimpulan konsep perancangan .....	131
---	-----

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	133
----------------------	-----

5.2 Saran .....	134
-----------------	-----

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>135</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>136</b>
-----------------------	------------