

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Perancangan.....	6
1.7 Metode Perancangan.....	6
1.7.1 Pengumpulan Data.....	6
1.7.2 Metode Analisis Data.....	7
1.7.3 Sistematika Perancangan.....	7
1.8 Kerangka Perancangan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Animasi 2D.....	9

2.1.1 Animasi.....	9
2.1.2 Animasi 2D.....	11
2.1.3 Prinsip Animasi.....	11
2.2 Tinjauan <i>Storyboard</i> .....	12
2.2.1 Pengertian <i>Storyboard</i> .....	12
2.2.2 Visual Storytelling.....	14
2.2.3 Pembabakan <i>Three Acts</i> .....	15
2.2.4 Informasi Dan Data Dalam Sebuah <i>Storyboard</i> .....	15
2.2.5 Finalisasi <i>Storyboard</i> .....	15
2.3 Tinjauan <i>Parkour</i> Bandung.....	17
2.4 Psikologi Media bagi Remaja.....	18
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS.....</b>	<b>19</b>
3.1 Data Observasi.....	19
3.1.1 Analisis Data Observasi.....	22
3.1.2 Analisis Data Wawancara.....	22
3.2 Analisis Data Kuisisioner.....	23
3.3 Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	24
3.3.1 Demografis.....	24
3.3.2 Geografis.....	24
3.3.4 Psikografis.....	24
3.4 Data Karya Sejenis.....	25
3.5 Kesimpulan Hasil Analisis.....	30

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	31
4.1 Konsep Perancangan.....	31
4.1.1 Konsep Pesan.....	31
4.1.2 Konsep Kreatif.....	31
4.1.3 Konsep Media.....	32
4.1.4 Konsep Visual.....	32
4.1.4.1 Prosesi Pembuatan Cerita.....	32
4.1.4.2 Pembabakan.....	33
4.1.4.3 Studi Format <i>Storyboard</i> .....	35
4.1.4.4 Thumbnail.....	38
4.2 Hasil Perancangan.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1 KESIMPULAN.....	60
5.2 SARAN.....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	62
LAMPIRAN.....	63