DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL x
DAFTAR BAGAN xi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 4
1.3 Ruang Lingkup 4
1.4 Rumusan Masalah 5
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 5
1.5.1 Tujuan 5
1.5.2 Manfaat 5
1.6 Metode Perancangan 6
1.6.1 Teknik Pengumpulan Data 7
1.6.2 Analisis Data 7
1.6.3 Sistematika Perancangan 8
1.7 Kerangka Perancangan 9
1.8 Pembabakan 10
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN 11
2.1 Bahasa dan Semiotika 11
2.1.1 Bahasa sebagai Alat Komunikasi 11
2.1.2 Semiotika 11
2.2 Animasi Motion Graphic dan Film Fiksi 12
2.2.1 Animasi 12
2.2.2 *Motion Graphic* 16
2.2.3 Film Fiksi 18
2.3 Metode 18
2.3.1 Fenomenologi 18
2.3.2 Khalayak Sasar 18
2.4 Teori Warna sebagai Pendukung 19
BAB III DATA DAN ANALISIS 20
3.1 Data dan Analisis Instant Messanger Mahasiswa dengan Dosen 20
3.1.1 Data Objek 20
3.1.2 Analisis Objek 22
3.2 Data dan Analisis Karya Sejenis 22
3.2.1 Data Karya Sejenis 23
3.2.2 Analisis Karya Sejenis 25
3.3 Data dan Analisis Khalayak Sasar 29
3.3.1 Data Khalayak Sasar 29
3.3.2 Analisis Khalayak Sasar 30
3.4 Hasil Analisis 30

3.5 Tema Besar 31
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN 32
4.1 Konsep 32
4.1.1 Ide 32
4.1.2 Tema 33
4.1.3 Pesan 33
4.1.4 Konsep Kreatif 33
4.1.5 Konsep Visual 35
4.1.6 Naratif 36
4.2 Perancangan 37
4.2.1 Pembuatan Naskah 37
4.2.2 *Storyboard* 38
4.2.3 *Animatic* 40
4.2.4 *Moodboard* 41
4.2.5 Pembuatan Aset Visual 42
4.2.6 *Keyframe* 42
4.2.7 Tes Animasi dan Mengatur Pergerakan Aset 48
4.2.8 *Composite* dengan film 49
4.3 Hasil Perancangan 50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 53
5.1 Kesimpulan 53
5.2 Saran 53
DAFTAR PUSTAKA 55
SUMBER LAINNYA 56
LAMPIRAN 57