DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....i
LEMBAR PERNYATAAN.....ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK.....iv
DAFTAR ISI..... vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL..... xi
BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah.....1
I.2 Permasalahan.....3
I.2.1 Identifikasi Masalah.....3
I.2.2 Rumusan Masalah.....3
I.3 Ruang Lingkup.....3
I.4 Tujuan dan Manfaat.....4
I.4.1 Tujuan Perancangan.....4
I.4.2 Manfaat Perncangan.....4
I.5 Metode Perancangan 5
I.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....5
I.5.2 Analisis Data 5
I.6 Kerangka Perancangan 6
I.7 Pembabakan.....7
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN 8
II.1 Disabilitas Netra 8
II.1.1 Disabilitas.....8
II.1.2 Disabilitas Netra.....8
II.2 Animasi 2D.....9
II.2.1 Animasi 2D 9
II.2.2 *Limited Animation*.....9

II.2.3 12 Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D 9
II.2.4 *Pipeline Animate* 15
II.3 Penelitian Kualitatif 16
II.3.1 Penelitian Kualitatif 16
II.3.2 Studi Fenomenologi 16
II.3.3 Asumsi Epistemologis 17
II.3.4 Teori Disabilitas (*Disability*) 17
II.4 Masyarakat 18
II.4.1 Masyarakat 18
II.4.2 Remaja 18
BAB III DATA & ANALISIS MASALAH 20
III.1 Data & Analisis Objek 20
III.1.1 Data Objek & Analisis 22
III.2 Data Dan Analisis Animasi Sejenis 28
III.2.1 Out Of Sight 30
III.2.2 Kufur & Syukur 41
III.2.3 Kisah Rasullulah & Pengemis Buta 43
III.3 Data Dan Analisis Desain Karakter 45
III.4 Data Dan Analisis *Storyboard* Animatik 47
III.5 Hasil Analisis 49
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN 52
IV.1 Konsep Perancangan 52
IV.1.1 Konsep Pesan 52
IV.1.2 Konsep Kreatif 52
IV.1.3 Konsep Media 53
IV.1.4 Konsep Visual 53
IV.2 Hasil Perancangan 54
IV.2.1 Pembuatan Animate Karakter 54

IV.2.2 Gestur & Ekspresi Tokoh Utama (Ali) *Full Blind* 54
BAB V KESIMPULAN & SARAN 70
V.1 Kesimpulan 70
V.2 Saran 70
DAFTAR PUSTAKA 73