

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL DAN BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I : PENDAHULUAN

Latar Belakang	1
Identifikasi Masalah.....	2
Batasan Masalah	3
1.1.1. Apa	3
1.1.2. Siapa	3
1.1.3. Kapan.....	3
1.1.4. Dimana.....	3
1.1.5. Kenapa	3
1.1.6. Bagaimana	3
1.4. Rumusan Masalah.....	4
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Manfaat Perancangan	4
1.7. Metodologi Perancangan.....	4
1.7.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2. Metode Analisis Data	5
1.8. Kerangka Perancangan	6

1.9. Pembabakan.....	7
----------------------	---

BAB II : LANDASAN PEMIKIRAN

2.1. Golongan Putih	8
2.2. Animasi	8
2.2.1. Animasi 2D	9
2.2.2. Prinsip-Prinsip Animasi.....	10
2.3. Motion Graphic	12
2.3.1. Pengaplikasian Motion Graphic.....	12

BAB III : DATA DAN ANALISIS DATA

3.1. Data	16
3.1.1. Pemilu 2019	16
3.1.2. Golongan Putih	16
3.1.3. Angka Partisipasi dan Golput Pemilu	17
3.1.4. Observasi	18
3.1.5. Wawancara	20
3.1.6. Karya Sejenis	21
3.1.7. Data Pendukung	24
3.1.7.1.Kreator	21
3.1.7.2.Kuisisioner.....	25
3.2. Analisis Data.....	29
3.2.1. Analisis Berdasarkan Objek.....	29
3.2.2. Analisis Berdasarkan Jobdesc	31
3.3. Hasil Analisis	34

BAB IV : KONSEP DAN PERANCANGAN

4.1. Konsep Pesan.....	36
4.2. Konsep Kreatif.....	36
4.3. Konsep Media	37
4.3.1. Media Utama.....	37
4.3.2. Media Pendukung.....	37
4.4. Konsep Visual.....	37
4.5. Konsep Perancangan	38
4.5.1. Pra-Produksi.....	38
4.5.2. Produksi.....	42
4.5.3. Pasca Produksi	43
4.6. Hasil Perancangan.....	43

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	51
5.2. Saran.....	51

DAFTAR PUSTAKA.....	52
----------------------------	-----------