

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
Latar Belakang Masalah	1
Identifikasi Masalah.....	4
Rumusan Masalah.....	5
Ruang Lingkup	5
Tujuan Perancangan.....	6
Manfaat Perancangan.....	6
Metode Perancangan.....	7
Kerangka Perancangan	11
Pembabakan.....	12
BAB II DASAR PEMIKIRAN	13
2.1 Gadget.....	13
2.2 Media Sosial	13
2.2.1 Instagram – Fitur Instastory	14
2.3 Remaja	15
2.4 Tinjauan Animatic dalam film Animasi 2 Dimensi.....	16
2.4.1 Pengertian Animatic dalam Animasi 2D	16
2.4.2 Animatic	24
2.5 Metodologi Perancangan	34
2.5.1 Metodologi Kualitatif	34
2.5.2 Pendekatan Fenomenologi.....	34
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	35
3.1 Data Objek Penelitian	35
3.1.1 Kota Bandung	35

3.1.2 Media Sosial	35
3.1.3 Instagram	36
3.2 Data Wawancara	39
3.3 Data Analisis karya sejenis	43
3.3.1 Film Animasi <i>The Impotents</i>	43
3.3.2 Film Animasi <i>Panic</i>	56
3.3.3 Film Animasi Rick and Morty	58
3.4 Data Khalayak Sasaran	59
3.5 Perilaku Khalayak Sasar	59
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	60
4.1 Konsep Pesan	60
4.2 Konsep Kreatif.....	60
4.3 Konsep Media	61
4.3.1 Media Utama	61
4.3.2 Media Pendukung	61
4.4 Konsep Visual.....	61
4.4.1 Konsep Pergerakan Animasi.....	61
4.4.2 Eksplorasi Walk Cycle Karakter.....	64
4.5 Hasil Perancangan.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN 1	71
LAMPIRAN 2	72
LAMPIRAN 3	74