

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	I
ABSTRAK .....	II
DAFTAR GAMBAR .....	VI
DAFTAR TABEL .....	X
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH .....	4
1.3 RUMUSAN MASALAH .....	5
1.4 RUANG LINGKUP .....	5
1.5 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....	6
1.6 METODE PERANCANGAN .....	6
1.6.1 Pengumpulan data .....	7
1.6.2 Analisis Data .....	9
1.7 KERANGKA PERANCANGAN .....	11
1.8 PEMBABAKAN .....	12
BAB II DASAR PEMIKIRAN .....	13
2.1 TINJAUAN OBJEK PERANCANG .....	13
2.1.1 Gadget .....	13
2.1.2 Media Sosial .....	13
2.1.3 Instagram .....	13
2.2 TINJAUAN MEDIA DAN JOBDESK .....	17
2.2.1 Media Animasi .....	17
2.2.2 Cerita .....	17
2.2.3 Storyboard .....	20
2.2.4 WARNA .....	30
2.3 TINJAUAN METODE PERANCANGAN .....	31
2.3.1 Metode Kualitatif .....	31
2.4 TEORI PENDUKUNG .....	32
2.4.1 Psikologi Remaja .....	32
BAB III DATA DAN ANALISIS .....	33
3.1 DATA OBJEK PENELITIAN .....	33
3.1.1 Media Sosial .....	33
3.1.2 Instagram .....	34

3.1.3	Remaja di Kota Bandung .....	36
3.1.4	Data Khalayak Sasaran .....	36
3.1.5	Perilaku Khalayak Sasar .....	37
3.1.6	Data Wawancara.....	37
3.2	DATA OBSERVASI REMAJA .....	40
3.3	DATA KARYA SEJENIS.....	50
3.3.1	Film Animasi Are You Lost In The World Like Me? .....	51
3.3.2	Film Animasi Happiness.....	65
3.3.3	Film Animasi Man.....	77
3.4	DATA HASIL ANALISIS .....	88
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		91
4.1	KONSEP PESAN.....	91
4.2	KONSEP KREATIF .....	92
4.3	KONSEP MEDIA.....	92
4.3.1	Media Utama.....	92
4.3.2	Media Pendukung.....	93
4.4	KONSEP PERANCANGAN.....	93
4.4.1	Unsur Intrinsik.....	93
4.4.2	Cerita.....	95
4.4.3	Pembabakan .....	97
4.4.4	Naskah .....	98
4.5.1	Thumbnail.....	106
4.5.2	Rough Sketch .....	107
4.5.3	Clean Up Storyboard .....	108
5.1	KESIMPULAN.....	120
5.2	SARAN.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....		122