

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
Daftar Gambar	9
Daftar Bagan	10
Daftar Tabel	11
BAB 1	
1.1 Latar Belakang Masalah	12
1.2 Identifikasi Masalah	16
1.3 Rumusan Masalah	16
1.4 Ruang Lingkup	16
1.4.1 Apa	16
1.4.2. Siapa	16
1.4.3. Bagian Mana	16
1.4.4. Tempat	16
1.4.5 Waktu	16
1.4.6 Mengapa	17
1.5 Tujuan Perancangan	17
1.6 Manfaat Perancangan	17
1.7 Metodologi Penelitian	17

1.7.1	Metode pengumpulan data	17
1.7.2	Metode Analisis Data	18
1.8	Kerangka Penelitian	19
1.9	Pembabakan	20
BAB II	21
2.1	Sejarah	21
2.2	Teori Media	21
2.2.1	Animasi	21
2.2.1.1	Animasi 2D	21
2.2.2	Storyboard Artist.....	21
2.2.2.1	Pengertian Storyboard	21
2.2.2.2	Komponen dalam <i>Storyboard</i>	23
2.2.3	Struktur Cerita atau <i>Storyline</i>	32
2.2.3.1	Unsur Intrinsik	35
2.2.3.2	Unsur Eksrtinsik	36
2.3	Landasan Perancangan	37
2.4	Teori Pendukung.....	37
2.4.1	Psikologi Remaja.....	37
2.4.2	Media Pendukung	38
BAB III	39
3.1	Data	39
3.1.1	Data Objek.....	39
3.1.2	Data Wawancara	44
3.1.3	Karya Sejenis.....	47
3.1.4	Data Pendukung.....	49

3.2	Analisis	52
	9.2.1 Analisis Objek	52
	9.2.2 Analisis Karya Sejenis	53
	9.2.3 Analisis Data Pendukung	102
9.3	Hasil Analisis	103
	9.3.1 Hasil analisis Objek	103
	9.3.2 Hasil Analisis Karya Sejenis	104
	9.3.3 Hasil Analisis Khalayak Sasar	104
BAB IV		105
4.1	Konsep Besar	105
4.2	Konsep Perancangan	106
	4.2.1 Konsep Pesan.....	106
	4.1.1 Konsep Media.....	106
	4.1.2 Konsep Kreatif	106
	4.1.3 Konsep Visual.....	109
BAB V		150
KESIMPULAN		150
	5.1 Kesimpulan.....	150
	5.2 Saran.....	150
LAMPIRAN.....		153