

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.3.1 Apa	3
1.3.2 Siapa	3
1.3.3 Tempat	3
1.3.4 Kapan	4
1.3.5 Bagaimana	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.6.1 Manfaat Teoritis	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5
1.7 Metode Perancangan	5
1.7.1 Metode Kualitatif	5
1.7.2 Metode Analisa	6
1.7.3 Sistematika Perancangan	6
1.8 Kerangka Perancangan.....	8
1.9 Pembabakan.....	9

BAB II	11
LANDASAN PEMIKIRAN	11
2.1 Teori Objek	11
2.1.1. Pengertian Ruwatan Hajat Buruan	11
2.1.2. Pengertian Rempug Tarung Adu Tomat	12
2.2 Teori Media.....	12
2.1.1. Animasi	12
2.1.2. <i>Storyboard</i>	15
2.1.3. Teknik Sinematografi	18
2.3 Teori Metode.....	19
2.3.1. Kualitatif.....	21
2.3.2. Fenomenologi Transendental	21
2.3.3 Segmentasi.....	21
2.4 Teori Pendukung	22
BAB III.....	24
DATA ANALISIS.....	24
3.1. Data dan Analisis Objek	24
3.1.1 Data Objek	24
3.1.2 Data Observasi	24
3.1.3 Data Wawancara.....	25
3.2. Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	27
3.3. Data dan Analisis Karya Sejenis	28
3.3.1 <i>Kubo And The Two Strings</i>	28
3.3.2 <i>Spirited Away</i>	42
3.3.3 <i>Over The Garden Wall</i>	48
3.4. Hasil Analisis	52
BAB IV.....	53
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	53

4.1. Konsep Perancangan.....	53
4.1.1. Konsep Pesan.....	53
4.1.2. Konsep Kreatif.....	54
4.1.3. Konsep Media.....	56
4.1.4. Konsep Cerita	56
4.1.5 Konsep Visual	70
4.2. Hasil Perancangan	71
4.2.1. Riset	71
4.2.2. Referensi Karya Sejenis	71
4.2.3. <i>MoodBoard</i>	72
4.2.4. <i>Storyline</i>	73
4.2.5. <i>Breakdown Shot</i>	73
4.2.6. <i>Thumbnail</i>	74
4.2.7. <i>Rough Sketch</i>	74
4.2.8. <i>Clean Up Storyboard</i>	74
BAB V	114
KESIMPULAN DAN SARAN.....	114
5.1. Kesimpulan	114
5.2. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA.....	116
LAMPIRAN.....	117