

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	3
KATA PENGANTAR.....	4
ABSTRAK	5
ABSTRACT	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	10
DAFTAR TABEL.....	12
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1. Latar Belakang	13
1.2. Identifikasi Masalah	14
1.3. Rumusan Masalah.....	14
1.4. Batasan Masalah	15
1.5. Tujuan Perancangan	15
1.6. Manfaat Perancangan	16
1.7. Metode Perancangan	16
1.8. Metode Penelitian.....	16
1.6.1 Observasi.....	16
1.6.2 Wawancara.....	16
1.6.3 Studi Pustaka	17
1.6.4 Analisis Data	17
1.9. Kerangka Perancangan	18
1.10. Pembabakan.....	19
BAB II	20
LANDASAN PEMIKIRAN.....	20
2.1. Teori Media	20
2.1.1 Animasi 2D	20
2.2. <i>Storyboard</i>	21
1. Rough Thumbnail Storyboard	22
2. The Agreed Rough Thumbnails	22
3. Final Board	22
a) Line of Action :.....	22
b) Camera Angles :	23
c) <i>Framing expressions</i> :	26

d) <i>Camera movement & notation</i>	27
e) <i>Continuity and storytelling</i>	29
f) <i>Composition</i>	29
BAB III	30
DATA & ANALISIS DATA	30
3.1 Data Objek	30
3.1.1 Kota Semarang	30
3.1.2 Etnis Jawa	31
3.1.3 Etnis Tionghoa	31
1. Sam Poo Kong	32
2. Tay Kak Sie	36
3. Kota Lama	36
4. Lontong Cap Go Meh	37
3.2 Karya Sejenis	39
3.2.1 Animasi 3D “Kung Fu Panda”	39
3.2.2 Animasi 3D Big Hero 6	44
3.2.3 Animasi 3D Zootopia	47
3.3 Data Dan Analisis Khayalak Sasaran	50
3.4 Analisis Data Karya Sejenis	50
BAB IV	51
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	51
4.1 Konsep Pesan	51
4.1.1 Ide Besar	51
4.1.2 Konsep Kreatif	52
A. Jobdesk	52
B. Konsep setting	52
C. Pendekatan	52
4.3 Konsep Media	53
A. Media Utama	53
B. Media Perancangan Storyboard	53
C. Media Pendukung	53
D. Rencana Pemasaran	54
4.1.3 Hasil Perancangan	54
4.5.1 Konsep Perancangan	54

4.5.2	Sketsa Perancangan Storyboard	58
a.	Rough Sketch Storyboard	58
a.	The Agreed Rough Thumbnail	60
a.	Final Board	61
1.	Tahap pertama Clean Up	61
2.	Tahap kedua Clean Up	62
4.5.3	Hasil Karya	63
BAB V	78
PENUTUP	78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79