

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	4
ABSTRACT.....	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR	9
DAFTAR TABEL.....	11
BAB 1 PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang.....	12
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Ruang Lingkup.....	15
1.4 Rumusan Masalah.....	16
1.5 Tujuan Perancangan.....	16
1.6 Manfaat Penelitian	16
1.7 Metode Penelitian	17
1.8 Kerangka Perancangan.....	18
1.9 Pembabakan	19
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	20
2.1 Teori Subjek.....	20
2.1.1 Teori Generasi	20
2.1.2 Generasi Milenial	21
2.1.3 Gaya Hidup.....	22
2.1.4 Perkembangan Teknologi.....	23
2.1.5 Media Sosial	24
2.2 Teori Medium	25
2.2.1 Animasi 2D.....	25
2.2.2 <i>Storyboard</i>	27
2.3 Teori Pendukung.....	39
2.3.1 Naskah	39
2.4 Teori Metode Perancangan	41

2.4.1 Metode Penelitian Kualitatif.....	41
2.3.2 Pengumpulan Data.....	41
2.3.3 Analisis Data.....	43
BAB 3 DATA DAN ANALISIS	45
3.1 Data.....	45
3.1.1 Studi Literasi.....	45
3.1.2 Data Observasi Media.....	47
3.1.3 Wawancara	50
3.1.4 Data dan Analisis Kuestioner	52
3.2 Data dan Analisis Karya Sejenis	55
3.2.1 Animasi ‘Noon’ by Cindy Yang.....	55
3.2.2 Animasi “Are You Lost in the World Like Me” - Steve Cutts.....	70
3.2.3 Animasi “ <i>Bully</i> ” - Napattra Sutthitham	76
3.4 Analisis Data.....	91
BAB 4 KONSEP DAN PERANCANGAN	93
4.1 Konsep Perancangan.....	93
4.1.1 Konsep Pesan.....	93
4.1.2 Konsep Kreatif.....	94
4.1.3 Konsep Media.....	95
4.1.4 Konsep Visual.....	95
4.2 Proses Perancangan.....	98
4.1.1 <i>Outline Cerita</i>	98
4.1.2 <i>Dramatic Tension</i>	101
4.3 Hasil Perancangan.....	101
BAB 5 PENUTUP	162
4.1 Kesimpulan	162
4.2 Saran	163
DAFTAR PUSTAKA	164
LAMPIRAN.....	166