

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup .....	3
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Perancangan .....	4
1.6 Manfaat Perancangan .....	4
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	4
1.6.2 Manfaat Praktis .....	4
1.7 Metodologi .....	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.7.2 Metode Analisis Data .....	6
1.7.3 Sistematika Perancangan .....	6
1.8 Kerangka Perancangan .....	8
1.9 Pembabakan .....	9
BAB II	
DASAR PEMIKIRAN .....	10
2.1 Teori Objek .....	10
2.1.1 Generasi .....	10

2.1.2	Generasi Milenial .....	10
2.1.3	Gaya Hidup.....	11
2.1.4	Teknologi.....	12
2.1.5	Perkembangan Teknologi.....	12
2.1.6	Perubahan Sosial Budaya .....	12
2.1.7	Media Sosial .....	13
2.2	Teori Media .....	13
2.2.1	Animasi .....	13
2.2.2	Ilustrasi .....	14
2.2.3	<i>Environment</i> .....	15
2.2.4	<i>Composition</i> .....	16
2.2.5	Penempatan Elemen .....	17
2.2.6	Perspektif.....	18
2.2.7	<i>Light source and shadow</i> .....	20
2.2.8	<i>Mood and atmosphere</i> .....	21
2.2.9	Unsur Dalam Perancangan <i>Environment</i> .....	21
2.2.10	Pengayaan.....	25
2.3	Teori Target Audien .....	25
2.3.1	Segmentasi.....	25
2.3.2	Target Audien.....	25
2.3.3	Segmentasi Audien.....	25
2.4	Teori Metode .....	26
2.4.1	Metode Penelitian Kualitatif.....	26
2.4.1.1	Metode Pengumpulan Data .....	26
2.4.1.2	Metode Analisis Data .....	27
2.5	Teori Pendukung.....	27
2.5.1	Psikologi Lingkungan .....	27
BAB III		
DATA DAN ANALISIS DATA .....		29
3.1	Data dan Analisis Obyek.....	29
3.1.1	Data Obyek.....	29

3.2	Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	45
3.3	Data dan Analisis Data Karya Sejenis .....	45
3.3.1	Short Animasi 2D “Noon” - By Cindy Yang .....	45
3.3.2	Short Animasi 2D “Bully” - Project Produced at College of Computer Animation and Game Mahasarakham University .....	58
3.3.3	Animasi “A Day Before Us” – LICO TV .....	64
3.4	Hasil Analisis.....	69
<b>BAB IV</b>		
	<b>KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>71</b>
4.1	Konsep Perancangan.....	71
4.1.1	Ide Besar .....	71
4.1.2	Konsep Pesan .....	71
4.1.3	Konsep Media.....	71
4.1.4	Konsep Kreatif .....	72
4.1.5	Konsep Visual .....	72
4.2	Hasil Perancangan .....	74
4.2.1	Proses Perancangan .....	74
4.2.1.1	Dunia Nyata.....	74
4.2.1.2	Dunia Media Sosial .....	82
4.2.1.3	<i>Background dan Storyboard</i> .....	96
<b>BAB V</b>		
	<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>102</b>
5.1	Kesimpulan.....	102
5.2	Saran .....	102
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>103</b>