

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	5
1.4.1 Manfaat Teoretis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.5 Metode Perancangan.....	6
1.5.1 Pengumpulan Data Kualitatif.....	6
1.5.2 Metode Analisis Data.....	6
1.6 Kerangka Perancangan	8
1.7 Pembabakan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Psikologi Remaja	10
2.2 Remaja	11
2.2.1 Pengelompokan Remaja.....	12
2.3 Teori Media Animasi	13
2.3.1 Proses Animasi.....	14
2.3.2 Naratif	15
2.3.3 Struktur Naratif	15

2.3.4 Visual Story Telling	15
2.3.5 Prinsip Animasi	15
2.3.6 <i>Storyboard</i>	16
2.3.7 Proses Pembuatan <i>Storyboard</i>	16
2.3.8 Elemen <i>Storyboard</i>	19
2.3.9 <i>Continuity</i>	21
2.3.10 <i>Timing</i>	22
2.3.11 <i>Shot</i>	22
2.3.12 Camera Movement	24
2.3.13 <i>Character Shot</i>	27
2.3.14 <i>Transition</i>	29
2.4 Landasan Perancangan	31
2.4.1 Metode Kualitatif	31
2.4.2 Metode Pendekatan Fenomenologi	31
2.4.3 Segmentasi Audiens	32
2.5 Teori Pendukung	32
2.5.1 Merantau	32
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	33
3.1 Data dan Analisis	33
3.1.1 Data Objek	33
3.1.2 Data Observasi	35
3.1.3 Data Wawancara	36
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar	39
3.2.1 Demografis	39
3.2.2 Geografis	39
3.2.3 Psikografis	40
3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis	40
3.4 Hasil Analisis	66
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	68
4.1 Konsep Perancangan	68
4.1.1 Konsep Pesan	68
4.1.2 Konsep Kreatif	69
4.1.3 Konsep Media	70
4.1.4 Konsep Visual	70

4.2 Proses Perancangan.....	95
4.2.1 Riset.....	95
4.2.2 Storyline	96
4.2.3 Naskah.....	97
4.2.4 Thumbnail	97
4.2.5 Rough Storyboard	98
4.2.6 Clean Up Storyboard.....	99
4.3 Hasil Perancangan.....	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	124
5.1 Kesimpulan	124
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	128