

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
LEMBAR PENGESAHAN .....	2
LEMBAR PERNYATAAN.....	3
KATA PENGANTAR .....	4
ABSTRAK .....	5
ABSTRACT.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL.....	10
DAFTAR GAMBAR .....	11
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>12</b>
1.1 Latar Belakang .....	12
1.2 Identifikasi Masalah .....	13
1.3 Rumusan Masalah.....	13
1.4 Ruang Lingkup.....	14
1.5 Tujuan .....	15
1.6 Manfaat Perancangan .....	15
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	15
1.6.2 Manfaat Praktis.....	15
1.7 Metode Perancangan .....	16
1.7.1 Metode Kualitatif.....	16
1.7.2 Pengumpulan Data.....	17

1.7.3	Analisis Data.....	17
1.7.4	Sistematika Perancangan.....	18
1.8	Kerangka Perancangan .....	19
1.9	Pembabakan .....	20
<b>BAB II</b>	<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>21</b>
2.1	Water Hammer .....	21
2.2	Motion Graphics .....	22
2.2.1	Jenis Motion Graphics.....	22
2.2.2	Kinetic Typography.....	23
2.2.3	Messages and Audiences .....	23
2.2.4	Soundtrack.....	23
2.3	Background .....	24
2.4	Animation.....	24
2.5	Story Board .....	24
2.6	Analisis Visual .....	25
<b>BAB III</b>	<b>DATA &amp; ANALISIS .....</b>	<b>26</b>
3.1	Water Hammer... ..	26
3.2	Observasi .....	28
3.3	Data Wawancara dari Tukang Bengkel Motor .....	29
3.4	Data Kusioner Analisis .....	30
3.5	Data Khalayak Sasar .....	30
3.6	Karya Sejenis .....	34

3.7	Hasil Analisis Data.....	35
3.7.1	Hasil Data Observasi.....	35
3.7.2	Hasil Data Wawancara.....	35
3.7.3	Hasil Data Kusioner & Khalayak Sasaran.....	35
3.7.4	Hasil Karya Sejenis.....	35
<b>BAB IV KONSEP &amp; HASIL PERANCANGAN .....</b>		<b>37</b>
4.1	Konsep Perancangan Ide .....	37
4.2	Konsep Pesan .....	37
4.3	Konsep Media .....	37
4.4	Konsep Kreatif .....	38
4.5	Konsep Visual .....	38
4.6	Hasil Perancangan.....	40
4.6.1	Karya Visual Objek.....	40
4.6.2	Karya Visual Background.....	42
4.7	Hasil Karya Motion Graphics .....	43
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>45</b>
5.1	Kesimpulan .....	45
5.2	Saran.....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>46</b>