

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	3
1.3    Rumusan Masalah .....	3
1.4    Ruang Lingkup .....	3
1.5    Manfaat dan Tujuan Perancangan .....	4
1.5.1    Tujuan .....	4
1.5.2    Manfaat Perancangan .....	4
1.6    Metode Perancangan .....	5
1.6.1    Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2    Metode Analisis .....	7
1.7    Kerangka Perancangan .....	7
1.8    Pembabakan.....	9
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI.....	10
2.1    Teori Objek.....	10
2.1.1    Apresiasi Seni .....	10
2.1.2    Desain Grafis .....	10
2.2    Teori Media .....	15
2.2.1    Animasi.....	15
2.2.2    Media Edutainment .....	15
2.2.3 <i>Storyboard</i> .....	16

2.3	Teori Pendukung .....	27
2.3.1	Metode Kualitatif .....	27
2.3.2	Generasi Z.....	28
2.3.3	Langkah – langkah Membuat <i>Storyboard</i> .....	28
2.3.4	Pendekatan naratif.....	29
BAB III .....		31
DATA DAN ANALISIS .....		31
3.1	Data dan Analisis Objek.....	31
3.1.1	Data Desain Grafis.....	31
3.1.2	Proses Desain Dalam Desain Grafis.....	32
3.1.3	Data Analisis Fenomena pada Desain Grafis.....	33
3.1.4	Data Wawancara .....	37
3.1.5	Data Kuesioner .....	44
3.1.6	Data Khalayak Sasaran .....	48
3.2	Data Analisis Karya Sejenis .....	49
3.2.1	Shirobako .....	49
3.2.2	The Song for The Rain .....	59
3.2.3	One Small Step .....	65
3.3	Analisis Data Keseluruhan .....	77
3.3.1	Tema Besar.....	79
3.3.2	Keyword .....	79
BAB IV .....		80
KONSEP DAN PERANCANGAN .....		80
4.1	Konsep Pesan .....	80
4.2	Konsep Kreatif .....	80
4.3	Konsep Media.....	81
4.4	Konsep Visual .....	81
4.4.1.	Cerita .....	82
4.4.2.	Naskah.....	82

4.4.3. Thumbnail .....	82
4.4.4. Rough Pass .....	89
4.4.5. <i>Clean Up Storyboard</i> .....	93
BAB V.....	105
KESIMPULAN DAN SARAN.....	105
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA .....	107
LAMPIRAN.....	112