

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
HALAMAN PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Identifikasi Masalah	2
1. 3 Rumusan Masalah	3
1. 4 Ruang Lingkup.....	3
1. 5 Tujuan Perancangan	4
1. 6 Manfaat Perancangan.....	4
1. 7 Metode Penelitian.....	4
1. 7. 1 Pengumpulan Data	5
1. 7. 2 Analisis Data dan Karya Sejenis.....	5
1. 7. 3 Sistematika Perancangan	6
1. 8 Kerangka Penelitian.....	7
1. 9 Pembabakan	8

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Pandemi Covid-19	9
2.2 Pembelajaran Jarak Jauh.....	9
2.2.1 Dampak dari Masyarakat Pendidikan.....	10
2.3 Media	12
2.3.1 Film Animasi.....	12
2.3.2 Frame by Frame Animation	13
2.4 Bahasa Sinema	13
2.4.1 Aspect Ratio	13
2.4.2 Tipe Shot.....	15
2.4.3 Posisi dan Ketinggian Kamera	22
2.4.4 Gerakan Kamera.....	25
2.4.5 Lensa Kamera.....	28
2.5 Penyutradaraan	30
2.5.1 Penggayaan dalam Penyutradaraan Animasi	30
2.5.2 Proses Kreatif dalam Penyutradaraan.....	31
2.5.3 Sutradara sebagai Pencerita	36
2.5.4 Kebutuhan dalam Penyutradaraan.....	38
2.6 Landasan Perencanaan.....	41
2.6.1 Definisi Observasi	41
2.6.2 Definisi Wawancara	41
2.6.3 Definisi Studi Pustaka	41
2.6.4 Definisi Fenomenologi	42
BAB III DATA & ANALISIS.....	43
3.1 Data dan Analisis Objek	43
3.1.1 Observasi	43
3.1.2 Wawancara	46

3.2	Data Target Sasaran.....	49
3.2.1	Demografis	49
3.2.2	Geografis	50
3.2.3	Psikografis	50
3.3	Data dan Analisis Karya Sejenis	50
BAB IV KONSEP & PERANCANGAN.....		106
4.1	Konsep Perancangan.....	106
4.1.1	Konsep Pesan	106
4.1.2	Konsep Kreatif	107
4.1.3	Konsep Visual	108
4.1.4	Konsep Media	109
4.2	Hasil Perancangan	111
4.2.1	Pembentukan Narasi.....	111
4.2.2	Storyboard.....	115
4.2.3	Pengembangan Visual	115
BAB V KESIMPULAN		117
5.1	Kesimpulan	117
5.2	Saran	118
DAFTAR PUSTAKA.....		119
LAMPIRAN NASKAH		121