

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
3.1. Rumusan Masalah	4
3.2. Tujuan Perancangan	4
3.3. Manfaat Penelitian.....	4
3.4. Ruang Lingkup.....	5
3.5. Metode Perancangan	6
1.7.1. Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7.2. Metode Analisis Data.....	7
3.6. Sistematika Penelitian	9
3.7. Pembabakan.....	10
BAB II.....	12
2.1. Teori Objek.....	12
2.1.1. Sejarah.....	12

2.1.2.	Perang Kusamba.....	12
2.1.3.	Desa Kusamba.....	13
2.1.4.	Sebab-Sebab Timbulnya Perlawanan.....	14
2.1.5.	Jalannya Pertempuran	15
2.2.	Teori Media	20
2.2.1.	Animasi	20
2.2.2.	Animasi 2D	22
2.2.3.	Storyboard.....	22
2.2.4.	Animatic.....	34
2.3.	Teori Pendukung	35
2.3.1.	Desain Karakter.....	35
2.3.2.	Sinematografi	38
2.4.	Psikologi Remaja.....	41
BAB III	43
3.1.	Data Objek.....	43
3.1.1.	Data Hasil Observasi.....	43
3.1.2.	Data Hasil Wawancara	50
3.1.3.	Data dan Analisis Kuesioner	56
3.2.	Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	64
3.3.	Data dan Analisis Karya Sejenis	65
3.3.1.	Film Animasi <i>The Journey</i> (2021)	65
3.3.2.	Film Animasi <i>Funan</i> (2018).....	84
3.3.3.	Film Animasi <i>The Summit of The Gods</i> (2021)	112
3.3.4.	Hasil Analisis Karya Sejenis	118
3.4.	Hasil Analisis Data.....	119
BAB IV	120
4.1.	Konsep Perancangan	120
4.1.1.	Konsep Pesan	121
4.1.2.	Konsep Kreatif.....	121
4.1.3.	Konsep Media	123

4.1.4. Konsep Visual.....	123
4. 2. Proses Perancangan.....	126
4.2.1. Premis dan <i>Storyline</i>	126
4.2.2. Outline	126
4.2.3. Sinopsis.....	127
4.2.4. Studi Visual.....	128
4.2.5. Thumbnail.....	131
4.2.6. Rough Storyboard.....	134
4.2.7. Clean Up Storyboard	136
BAB V.....	162
5.1. Kesimpulan.....	162
5.2. Saran.....	163
DAFTAR PUSTAKA	164
LAMPIRAN.....	166