

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
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
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.6.2 Manfaat Praktis.....	4
1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7.2 Analisis Data.....	5
1.8 Sistematika Perancangan.....	6
1.9 Pembabakan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 <i>Cancel Culture</i>	8
2.1.1 <i>Online Public Shaming</i>	9
2.2 Animasi 2D.....	9
2.2.1 Prinsip Animasi.....	9
2.3 <i>Storyboard</i>	12

2.3.1 Proses <i>Storyboard</i>	13
2.3.2 <i>Framing</i>	14
2.3.3 Transisi.....	17
2.3.4 <i>Staging</i>	19
2.3.5 <i>Continuity</i>	19
2.3.6 Perspektif.....	19
2.3.7 <i>Angle Shot</i>	22
2.4 <i>Narrative Structure</i>	23
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	25
3.1 Hasil Pengumpulan Data.....	25
3.1.1 Data Observasi.....	25
3.1.2 Data Wawancara.....	26
3.1.3 Data Kuesioner.....	28
3.2 Analisis Data.....	37
3.2.1 Analisis Data Observasi.....	37
3.2.1 Analisis Data Wawancara.....	37
3.2.2 Analisis Data Kuesioner.....	38
3.3 Analisis Karya Sejenis.....	39
3.3.1 Song of The Sea.....	40
3.3.2 Best Friend.....	43
3.3.3 <i>Contretemps</i>	58
3.4 Hasil Analisis Data.....	61
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	62
4.1 Konsep.....	63
4.1.1 Ide Besar.....	63
4.1.2 Konsep Pesan.....	63
4.1.3 Konsep Kreatif.....	63
4.1.4 Konsep Media.....	64
4.1.5 Konsep Visual.....	64
4.2 Hasil Perancangan.....	65
4.2.1 Ide Cerita.....	65
4.2.2 Karakter.....	73

4.2.3 Proses Pembuatan Storyboard.....	75
BAB V PENUTUP.....	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN.....	80