

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang Masalah.....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	2
1.3    Rumusan Masalah .....	2
1.4    Ruang Lingkup.....	3
1.5    Tujuan Perancangan .....	3
1.6    Manfaat Perancangan .....	4
1.7    Metodologi Perancangan.....	4
1.7.1    Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7.2    Metode Analisis Data.....	5
1.8    Kerangka Perancangan.....	6
1.9    Pembabakan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1    Remaja.....	8
2.1.1    Remaja Awal ( <i>Early Adolescent</i> ).....	8
2.1.2    Remaja Madya ( <i>Middle Adolescent</i> ).....	8
2.1.3    Remaja Akhir ( <i>Late Adolescent</i> ).....	8
2.2    Media Sosial.....	9
2.2.1    Tik Tok.....	9
2.3    Adiksi Media Sosial .....	10

2.4 Animasi 2D .....	11
2.4.1 Jenis Animasi .....	11
2.4.2 Prinsip Animasi.....	13
2.4.3 Pipeline Animasi.....	19
2.4.4 <i>Animate</i> Karakter .....	20
2.4.5 Teknik Animasi.....	21
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>22</b>
3.1 Metode Perancangan .....	22
3.1.1 Metode Kualitatif .....	22
3.2 Data dan Analisis Objek.....	22
3.2.1 Data Khalayak Sasaran .....	22
3.2.1.1 Demografis .....	22
3.2.1.2 Ruang Lingkup .....	22
3.2.2 Data Hasil Wawancara.....	22
3.2.3 Data Hasil Observasi.....	25
3.2.4 Analisis Hasil Observasi .....	33
3.3 Analisis Karya Sejenis .....	34
3.3.1 Best Friend – GOBELINS .....	34
3.3.2 Kaeru – KAERU FILM .....	39
3.3.3 are you okay? – Fight Child Abuse.....	42
3.4 Hasil Analisis .....	44
<b>BAB IV KONSEP HASIL PERANCANGAN.....</b>	<b>46</b>
4.1 Konsep Perancangan .....	46
4.1.1 Konsep Pesan .....	46
4.1.2 Konsep Kreatif .....	47
4.1.3 Konsep Media .....	47
4.1.4 Konsep Visual .....	48

4.2	Proses <i>Animate</i> dengan Teknik <i>Tweening</i> .....	53
4.2.1	<i>Tracing</i> pose utama.....	53
4.2.2	Penyesuaian Ekspresi dan Pose .....	54
4.2.3	Proses Animate (Penentuan <i>Keyframe</i> ) .....	55
4.2.3	Proses <i>Compositing</i> .....	56
4.2.4	Proses <i>Rendering</i> .....	57
4.3	Proses <i>Animate</i> dengan Teknik <i>Frame-by-Frame</i> .....	57
4.3.1	Pembuatan <i>Rough Animation (Keyframe)</i> .....	57
4.3.2	Pembuatan Rough Animation (Inbetween).....	58
4.3.3	Penambahan <i>Guide</i> untuk Pencahayaan .....	58
4.3.4	Proses <i>Cleanup</i> .....	58
4.3.5	Proses <i>Compositing</i> .....	60
4.3.6	Proses <i>Rendering</i> .....	60
4.4	Proses Penggabungan Shot Animasi .....	61
4.5	Hasil Perancangan .....	61
<b>BAB V PENUTUP</b>	.....	<b>70</b>
4.1	Kesimpulan.....	70
4.2	Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>72</b>