

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.6.1 Manfaat Praktis	4
1.6.2 Manfaat Teoritis.....	4
1.7 Metode Pengumpulan dan Analisis Data	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Metode Analisis Data	5

1.8 Kerangka Perancangan	6
1.9 Pembabakan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Teori Subjek	8
2.1.1 Media Sosial	8
2.1.2 Tiktok.....	8
2.1.3 Iklan Layanan Masyarakat.....	9
2.2 Teori Medium.....	10
2.2.1 Animasi 2D	10
2.2.2 Storyboard.....	13
2.2.3 Elemen – elemen Storyboard.....	14
2.2.4 Type of Shot dan Sudut Pengambilan Gambar.....	15
2.2.5 Camera Movement.....	18
2.2.6 Tahapan Pembuatan Storyboard	19
2.2.7 Animatic Storyboard.....	22
2.3 Teori Pendukung	22
2.3.1 Naskah	22
2.3.2 Proses Pembuatan Naskah	22
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	24
3.1 Metode Penelitian	24
3.1.1 Metode Penelitian Mix Method	24
3.2 Data dan Analisis Objek	24
3.2.1 Studi Literasi.....	24
3.2.2 Wawancara.....	26
3.2.3 Data Hasil Observasi	29
3.2.4 Data dan Analisis Kuisisioner	29

3.2.5 Animasi “Afternoon Class” by Seoro Oh	31
3.2.6 Animasi “Kaeru”	34
3.2.7 Animasi “Oldman and Cat” by Viddsee	37
3.2.8 Hasil Analisis	39
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	41
4.1 Konsep Pesan	41
4.2 Konsep Kreatif	41
4.3 Konsep Media.....	42
4.4 Konsep Visual.....	44
4.5 Hasil Perancangan	46
4.5.1 Storyline	46
4.5.2 Perancangan Storyboard dan Animatic Storyboard.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	108
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran	108
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN	112