

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
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 Perancangan.....	4
1.8 Kerangka Penelitian.....	6
1.9 Pembabakan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Hoaks.....	8
2.1.1 Penyebab Hoaks.....	8
2.1.2 Dampak Hoaks.....	9
2.1.3 Jenis-jenis Hoaks.....	10
2.2 Animasi 2d.....	11
2.3.1 Jenis Animasi.....	11
2.3.2 Prinsip Animasi.....	13
2.3.3 <i>Pipeline</i> Animasi 2d.....	18
2.3.4 Proses Produksi.....	18
2.3.5 Gestur.....	19
2.3.6 Ekspresi.....	20
2.3 Metodologi Penelitian.....	25
2.3.1 Wawancara.....	25

2.3.2	Dokumentasi	25
2.3.3	Studi Pustaka.....	26
2.4	Perkembangan Psikologis Remaja	26
BAB III DATA DAN ANALISIS OBJEK		27
3.1	Data Objek	27
3.1.1	Data Wawancara	27
3.1.2	Dokumen Audio Visual	29
3.2	Data dan Analisis Khalayak Sasar	29
3.2.1	Data Khalayak Sasar	29
3.2.2	Analisis Khalayak Sasar.....	30
3.3	Data Karya Sejenis.....	30
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		46
4.1	Konsep Perancangan.....	46
4.2	Proses Perancangan	47
4.2.1	Pra Produksi	47
4.2.2	Produksi	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....		68