

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
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.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.7 Metode Penelitian dan Cara Pengumpulan data .....	5
1.8 Kerangka Perancangan .....	6
1.9 Pembabakan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 <i>Game</i> .....	8
2.2 Jenis-jenis dan Tipe <i>Game</i> .....	8
2.3 Kategori <i>Game</i> .....	10
2.4 Pengertian <i>Work From Home</i> .....	11
2.5 Motion Graphic.....	11
2.5.1 Elemen-Elemen Desain .....	12

2.6 Layout .....	14
2.7 Prinsip Dasar Desain.....	15
2.8 Prinsip Dasar Animasi .....	15
2.9 <i>Gaming Disorder</i> .....	17
2.9.1 Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	17
2.9.2 Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	18
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS.....</b>	<b>21</b>
3.1 Uraian Dan Analisis Data.....	21
3.1.1 Data dan Analisis Hasil Wawancara .....	21
3.1.2 Data Hasil Observasi .....	22
3.2.3 Analisis Data Hasil Observasi .....	27
3.2.4 Data dan Analisis Hasil Kuesioner .....	28
3.3 Data karya Sejenis .....	30
3.4 Analisis Karya Sejenis.....	31
3.4.1 Kapan Pandemi Selanjutnya Akan Terjadi Lagi? .....	31
3.4.2 Routine   <i>Animation Short Film</i> .....	36
3.5 Hasil Analisis.....	40
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>42</b>
4.1 Konsep Perancangan.....	42
4.2 Konsep Pesan .....	42
4.3 Konsep Kreatif .....	42
4.4 Konsep Visual .....	44
4.5 Konsep Media.....	44
4.6 Pra-produksi.....	45
4.7 Produksi.....	49
4.8 Pasca-produksi .....	55
4.9 <i>Screenshot Motion Graphic</i> .....	56

4.10 Media Pendukung .....	59
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>64</b>
5.1 Kesimpulan .....	64
5.2 Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>