

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
KATA PENGANTAR.....	2
ABSTRAK	3
BAB I PENDAHULUAN.....	8
1.1 Latar Belakang Masalah	8
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah	9
1.3.1 Apa	9
1.3.2 Bagaimana	10
1.3.3 Siapa	10
1.3.4 Di mana	10
1.3.5 Kapan.....	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Perancangan	10
1.6 Manfaat Perancangan	10
1.7 Metode Perancangan	11
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	11
1.7.2 Metode Analisis Data	12
1.7.3 Sistematika Perancangan	12
1.8 Kerangka Perancangan	13
1.9 Pembabakan	14
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	15
2.1 <i>Mental Health</i>	15
2.2 <i>Insecurity</i>	15
2.3 Psikologi Usia Remaja	18
2.4 <i>Storyboard</i> dalam Animasi 2D.....	19
BAB III DATA DAN ANALISIS	34
3.1 Data dan Analisis Objek.....	34
3.1.1 Data Wawancara.....	34
3.1.2 Data Kuesioner Terbuka	45
3.1.3 Data Kuesioner Tertutup	45
3.1.4 Analisis Data Objek Penelitian	45
3.1.5 Deskripsi gabungan.....	55
3.2 Analisis Karya Sejenis	56

3.2.1 Analisis Karya Animasi 2D <i>Wandering Witch</i>	56
3.2.2 Analisis Karya Animasi 2D <i>Little Witch Academia</i>	64
3.2.3 Analisis Karya Animasi 2D <i>Seijo no Maryoku wa Banno desu (The Saint's Magic Power is Omnipotent)</i>	69
3.3 Data dan Analisis Khalayak Sasar	74
Demografis.....	74
Psikografis	74
Geografis.....	74
3.4 Hasil Analisis	74
3.5 Keyword.....	79
BAB IV	80
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	80
4.1 Konsep Perancangan	80
4.1.1 Konsep Pesan.....	80
4.1.2 Konsep Kreatif	80
4.1.3 Konsep Media.....	81
4.1.4 Konsep Visual.....	82
4.2 Hasil Perancangan	83
4.2.1 Perancangan Naskah	83
4.2.2 <i>Story Beat & Beat Board</i>	85
4.2.3 <i>Thumbnail</i>	86
4.2.4 <i>Rough Pass</i>	88
4.2.5 <i>Clean up Storyboard</i>	92
4.2.6 <i>Detailing Storyboard</i>	97
4.2.7 <i>Component of Storyboard</i>	124
BAB V	127
KESIMPULAN DAN SARAN	127
5.1 Kesimpulan.....	127
5.2 Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN	131
DAFTAR GAMBAR	
1. Gambar 1.1 Storyboard.....	23
2. Gambar 1.2 Storyboard Sheet Template	24
3. Gambar 1.3 Penerapan Elemen Storyboard Pada Template Storyboard	26