

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
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
1.7.1 Pengumpulan Data	5
1.7.2 Analisis data.....	6
1.8 Kerangka Penelitian	7
1.9 Kerangka Perancangan.....	7
1.10 Pembabakan	8
BAB II	9
2.1 Band Flavour Fiction.....	9
2.1.1 Genre Musik Post-Rock.....	9
2.1.2 <i>Psychedelic</i>	10
2.1.3 Psikologi Remaja dan Pencarian jati diri	11
2.2 Media Promosi	11
2.2.1 Definisi.....	11
2.2.2 Jenis Media Promosi	11
2.3 Animasi Music Video.....	12
2.3.1 <i>Music Video</i>	12
2.3.2 Sejarah singkat animasi dan pengaruhnya dalam MV	12

2.4 <i>Storyboard</i>	13
2.4.1 Naskah dan <i>Storyline</i>	14
2.4.2 Proses <i>Storyboard</i>	14
2.4.3 Perspektif	16
2.4.4 <i>Camera Angle</i>	18
2.4.5 <i>Camera Framing</i>	21
2.4.6 <i>Camera Movement</i>	26
BAB III	27
3.1 Data Analisis Objek	27
3.1.1 Hasil Analisis Wawancara	27
3.1.2 Hasil Analisis Observasi	32
3.2 Analisis Karya Sejenis	34
3.2.1 Blockhead – The Music Scene	34
3.2.2 Chelou – Damned Eye See	37
3.2.3 Stuck in The Sound – Let’s Go	42
BAB IV	50
4.1 Konsep Pesan	50
4.2 Konsep Kreatif	50
4.3 Konsep Media	51
4.3.1 Media Utama	51
4.3.2 Media Pendukung	51
4.4 Hasil Perancangan	51
4.4.1 <i>Outline Cerita</i>	51
4.4.2 Pembuatan <i>Thumbnail Storyboard</i>	53
4.4.2.1 Babak 1 <i>Thumbnail Storyboard</i>	53
4.4.2.2 Babak 2 <i>Thumbnail Storyboard</i>	54
4.4.2.3 Babak 3 <i>Thumbnail Storyboard</i>	54
4.4.3 Pembuatan <i>Rough Storyboard</i>	55
4.4.4 Teknikal Perancangan <i>Storyboard</i>	58
4.4.5 <i>Clean Up Storyboard</i>	64
BAB V	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	72
Daftar Pustaka	73