

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
Bab 1 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 Perancangan	4
1.7 Metode Perancangan	5
1.7.2 Analisis Data.....	7
1.8 Kerangka Penelitian.....	8
1.9 Kerangka Perancangan	9
1.10 Pembabakan	9
Bab II LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Teori Objek.....	11
2.1.1 Instagram	11
2.1.2 <i>Cyberbullying</i>	12
2.1.3 Remaja	14
2.2 Teori Medium.....	14
2.2.1 Animasi.....	14
2.2.2 Animator	15
2.2.3 Pekerjaan Animator	16
2.2.4 Tugas Animator	18
2.2.5 Teknik Pembuatan Animasi.....	18
2.2.6 Akting pada Animasi	19
2.2.7 Prinsip Animasi.....	22
2.2.8 Audiens	32

2.2.9	Metode Pengumpulan Data.....	32
Bab III data dan analisis		35
3.1	Data Analisis Subjek dan Objek Penelitian.....	35
3.1.1	Data Observasi.....	35
3.1.2	Data Wawancara.....	39
3.1.3	Data Studi Pustaka.....	42
3.2	Audiens.....	51
3.3	Data dan Analisis Karya Sejenis	52
3.3.1	Teen Titans (2003).....	52
3.3.2	Ben 10: Omniverse (2012).....	64
3.3.3	Avatar : The Last Airbender (2005)	72
3.4	Hasil Analisis	78
3.4.1	Hasil Analisis Data Objek dan Subjek Penelitian.....	78
3.4.2	Hasil Analisis Audiens.....	80
3.4.3	Hasil Analisis Karya Sejenis.....	81
Bab IV Konsep DAN HASIL PERANCANGAN		82
4.1	Konsep Perancangan	82
4.1.1	Konsep Visual.....	82
4.1.2	Konsep Pesan.....	83
4.1.3	Konsep Media.....	83
4.2	Perancangan Karya.....	84
4.2.1	Pra Produksi.....	84
4.2.2	Produksi	89
Bab V KESIMPULAN DAN SARAN		98
5.1	Kesimpulan.....	98
5.2	Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA		99