

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I	x
BAB III	x
BAB IV	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB III	xi
BAB IV	xi
BAB I 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	5
1.7 Metode Perancangan.....	5
1.7.1 Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Analisis Data.....	6
1.8 Metode Perancangan.....	8
1.9 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN	10
2.1 Judi.....	10
2.2 Judi <i>Online</i>	10
2.3 Animasi 2D.....	11
2.4 <i>Editing</i>	11
2.4.1 Fungsi <i>Editing</i>	12
2.4.2 Jenis <i>Editing</i>	13
2.4.3 Aspek <i>Editing</i>	13
2.4.4 Kesenambungan (<i>Contuinity</i>).....	14
2.4.5 <i>Montage</i>	17
2.4.6 Transisi.....	17
2.5 Landasan Perancangan	19
2.6 Metode Pengumpulan Data	19
BAB III DATA DAN ANALISIS	21
3.1 Data Objek.....	21
3.1.1 Judi Online.....	21
3.2 Metode Pengumpulan Data	22
3.2.1 Wawancara Narasumber	22
3.2.2 Wawancara Ahli Psikologi	26

3.2.3 Wawancara Ahli Bidang	27
3.2.3 Observasi	28
3.4 Data karya Sejenis	33
3.4.1 <i>Montage</i>	33
3.4.1.1 Hasil Analisis <i>Montage</i>	44
3.4.2 <i>Match Cut</i>	45
3.4.2.1 Hasil Analisis <i>Match Cut</i>	50
3.4.3 <i>Wipe</i>	50
3.4.3.1 Hasil Analisis <i>Wipe</i>	54
3.5 Hasil Analisis.....	55
3.6 Tema Besar dan Kata Kunci	55
3.6.1 Tema.....	55
3.6.2 Kata Kunci	56
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN	57
4.1 Konsep Perancangan.....	57
4.1.1 Ide Besar	57
4.1.2 Konsep Media.....	57
4.1.2.1 Perancangan Media.....	57
4.1.2.2 Media Pendukung	59
4.1.3 Konsep Kreatif.....	59
4.1.4 Konsep <i>Editing</i>	59
4.2 Proses Perancangan	60
4.2.1 Pra Produksi.....	60
4.2.2 Produksi	65
4.2.3 Paska Produksi.....	65
4.3 Hasil Perancangan	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	90