

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup.....	5
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Metode Penelitian.....	7
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	7
1.7.2 Metode Analisis Data	8
1.8 Kerangka Penelitian	9
1.9 Pembabakan Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Teori Objek Penelitian.....	11
2.1.1 Preservasi Budaya.....	11
2.1.2 Pembaruan.....	12
2.1.3 Cerita Legenda	12
2.1.4 Perlindungan Hukum terhadap Pembaruan Cerita Legenda	13
2.2 Teori Medium	14
2.2.1 Animasi 2D	14
2.2.2 Prinsip Animasi	14
2.2.3 Face Expression	22
2.2.4 Gesture	23
2.2.5 Proses Produksi.....	24
2.3 Teori Khalayak Sasaran.....	26

2.4	Metode Penelitian Kualitatif.....	26
2.4.1	Metode Pengumpulan Data.....	27
2.4.2	Metode Analisis Data.....	28
BAB III DATA DAN ANALISIS		30
3.1	Data dan Analisis Berdasarkan Metode Pengumpulan Data	30
3.1.1	Wawancara.....	30
3.1.2	Studi Pustaka.....	33
3.2	Data dan Analisis Karya Sejenis.....	36
3.3.1	Daystone (2018).....	36
3.3.2	Scott Pilgrim Takes Off (2023).....	45
3.3.3	Panty & Stocking with Garterbelt (2010)	55
3.3	Hasil Analisis.....	63
3.4	Tema Besar dan Kata Kunci	65
3.4.1	Tema Besar.....	65
3.4.2	Kata Kunci	65
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		66
4.1	Konsep Perancangan	66
4.1.1	Ide Besar	66
4.1.2	Konsep Kreatif	66
4.1.3	Konsep Media	67
4.1.4	Konsep Visual	67
4.2	Proses Perancangan	68
4.2.1	Tahapan Proses Produksi Animasi 2D	68
4.2.2	Penerapan Prinsip Animasi dalam Proses Produksi Animasi 2D.....	70
4.2.3	Penggunaan <i>Face Expression</i> dan <i>Gesture</i>	72
4.3	Hasil Perancangan	73
BAB V KESIMPULAN.....		77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....		79
Lampiran.....		82