

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	2
KATA PENGANTAR	3
ABSTRAK	4
ABSTRACT	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR GAMBAR	9
DAFTAR TABEL	11
BAB I	12
PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Rumusan Masalah	14
1.4 Ruang Lingkup.....	14
1.5. Tujuan Perancangan	15
1.6 Manfaat Perancangan.....	15
1.7 Metode Perancangan	16
1.8 Kerangka Perancangan.....	18
1.9 Pembabakan	19
BAB II	20
LANDASAN TEORI	20
2.1 Teori Objek	20
2.1.1 <i>Fear of Missing Out</i>	20
2.1.2 Faktor Penyebab <i>Fear of Missing Out</i>	20
2.1.3 Perilaku Konsumtif	21
2.1.4 Media Informasi	22
2.4 Teori Perancangan	22
2.4.1 Animasi	22
2.4.2 <i>Storyboard</i>	25
2.4.3 <i>Animatic Storyboard</i>	31
2.4.4 Naskah.....	32
2.8 Teori Terkait Khalayak	32
2.8.1 Mahasiswa.....	32

2.9 Metode Analisis Data.....	32
2.9.1 <i>Mixed Method</i>	32
2.9.2 Fenomenologi	33
BAB III.....	34
DATA DAN ANALISIS.....	34
3.1 Data Objek	34
3.1.1 Data Studi Pustaka	34
3.1.2 Data dan Analisis Observasi	35
3.1.3 Data Kuesioner Perancangan	42
3.1.4 Hasil Analisis Objek	54
3.2 Data Khalayak.....	54
3.2.1 Geografis.....	54
3.2.2 Demografis.....	55
3.2.3 Psikografi	55
3.3 Data Hasil Perancangan	55
3.3.1 Data Kuesioner Hasil Perancangan.....	55
3.3.2 Hasil Analisis Hasil Perancangan	57
3.4 Data dan Hasil Analisis Karya Sejenis	58
3.4.1 <i>2D Animated Short Film - Bully</i>	58
3.3.2 <i>Short Animation 2D Are You Okay?</i>	60
3.4.3 <i>Animated Short Film - On My Mind</i>	62
3.4.4 Hasil Analisis Karya Sejenis.....	64
BAB IV	65
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	65
4.1 Konsep Perancangan	65
4.1.1 Konsep Pesan	65
4.1.2 Konsep Kreatif	65
4.1.3 Konsep Media	66
4.2 Hasil Perancangan.....	66
4.2.1 Skrip Cerita	66
4.2.2 Konsep Karakter	68
4.2.3 <i>Environment</i>	70
4.2.4 <i>Storyboard</i>	72
4.2.5 Keberhasilan Perancangan	81

BAB V	82
KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83