

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Dan Manfaat Perancangan	4
1.5 Ruang Lingkup.....	5
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Metode Perancangan	6
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.7.2 Metode Analisis Data	8
1.8 Sistematika Penelitian	9
1.9 Kerangka Perancangan.....	10
1.10 Pembabakan	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Teori Objek.....	12
2.1.1 Pendakian Gunung	12
2.1.2 Taman Nasional Gunung Gede Pangrango	13

2.2	Teori Media	13
2.2.1	Animasi 2D	13
2.2.2	<i>Storyboard</i>	13
2.2.3	<i>Type of Storyboard</i>	14
2.2.4	Tahapan <i>Storyboard</i>	15
2.2.5	<i>Cinematography Aspect</i>	18
2.2.6	<i>Aspect of Storyboard</i>	19
2.2.7	Teori Pendukung	25
2.3	Teori Khalayak	26
2.3.1	Remaja.....	26
2.3.2	Dewasa	26
2.4	Metode Perancangan	27
2.3.3	Metode Pengumpulan Data	27
2.3.4	Metode Analisis Data	28
BAB III	DATA DAN ANALISIS.....	29
3.1	Data dan Analisis Objek/Fenomena	29
3.1.1	Data dan Analisis Hasil Observasi	29
3.1.2	Analisis Akhir Observasi	42
3.1.3	Data dan Analisis Hasil Studi Dokumen.....	43
3.1.4	Analisis Akhir Studi Dokumen	44
3.1.5	Data dan Analisis Hasil Kuesioner.....	45
3.1.6	Analisis Akhir Kuesioner	52
3.1.7	Data dan Analisis Hasil Wawancara.....	53
3.1.8	Analisis Akhir Hasil Wawancara.....	54
3.2	Data dan Analisis Karya Sejenis	55
3.2.1	Analisis Akhir Karya Sejenis	55

3.3	Tema Besar dan Kata Kunci.....	83
3.3.1	Tema Besar.....	83
3.3.2	Kata Kunci	83
	BAB 4 KONSEP DAN PERANCANGAN	84
4.1	Konsep Perancangan	84
4.1.1	Konsep Pesan	84
4.1.2	Konsep Kreatif	84
4.1.3	Konsep Media	85
4.2	Proses dan Hasil Perancangan.....	85
4.2.1	Pembuatan Cerita	85
4.2.2	Teknikal Pada Storyhboard	89
4.2.3	Pembuatan Thumbnail	92
4.2.4	Pembuatan Rough Pass (rough storyboard)	93
4.2.5	Final Version (Clean-Up Storyboard)	94
	BAB 5 PENUTUP	95
5.1	Kesimpulan	95
5.2	Saran.....	96
	DAFTAR PUSTAKA	xiii
	LAMPIRAN	xv