

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB 1 PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Permasalahan.....	13
1.2.1 Identifikasi Masalah	13
1.2.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Ruang Lingkup.....	13
1.4 Tujuan Penelitian	14
1.5 Metode Penelitian.....	15
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	16
1.5.2 Metode Analisis Data	17
1.6 Kerangka Penelitian	18
1.7 Pembabakan	19
BAB II LANDASAN TEORI	20
2.1 Teori Objek	20
2.1.1 Fenomena Rip Current	20
2.2 Teori Target Audience	21
2.3 Teori Media.....	21
2.3.1 Pengertian Animasi	22
2.3.2 Animasi 3D	22
2.4 Teori Jobdesk	22
2.4.1 Pengertian Storyboard.....	23
2.4.2 Komposisi dasar <i>storyboard</i>	23
BAB III DATA DAN ANALISIS	29
3.1 Pengumpulan Data	29
3.1.1 Observasi Terhadap Karya Sejenis	29
3.1.2 Wawancara (In-depth Interview)	59

3.1.3	Target Audience	68
3.2.	Data dan Analisis Target Audience.....	73
3.2.1	Data Geografis Pantai Parangtritis	73
3.2.2	Data Demografis	74
3.3	Analisis Data	76
3.3.1	Analisis Data Hasil Observasi Produk/Obyek Sejenis.....	76
3.3.2	Analisis Data Hasil Wawancara.....	78
3.3.3	Analisis Data Kuesioner.....	79
BAB IV		81
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		81
4.1.	Konsep Perancangan	81
4.1.1.	Konsep Karya.....	81
BAB 5		116
PENUTUP		116
5.1	Kesimpulan	116
5.2	Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA		117
LAMPIRAN		120