

## DAFTAR ISI

|                                     |      |
|-------------------------------------|------|
| HALAMAN PENGESAHAN .....            | i    |
| ABSTRAK.....                        | iv   |
| ABSTRACT.....                       | v    |
| DAFTAR GAMBAR .....                 | vi   |
| DAFTAR TABEL .....                  | vii  |
| DAFTAR ISI.....                     | viii |
| BAB I.....                          | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....            | 1    |
| 1.2 Pemasalahan.....                | 2    |
| 1.2.1 Identifikasi Masalah.....     | 2    |
| 1.2.2 Rumusan Masalah.....          | 2    |
| 1.3 Ruang Lingkup.....              | 2    |
| 1.3.1 Apa .....                     | 2    |
| 1.3.2 Siapa.....                    | 2    |
| 1.3.3 Bagaimana.....                | 2    |
| 1.3.4 Dimana.....                   | 3    |
| 1.3.5 Kapan .....                   | 3    |
| 1.3.6 Mengapa.....                  | 3    |
| 1.4 Tujuan Perancangan.....         | 3    |
| 1.5 Manfaat Perancangan.....        | 3    |
| 1.5.1 Manfaat Teoritis .....        | 3    |
| 1.5.2 Manfaat Praktis .....         | 3    |
| 1.5.2.1 Bagi Penulis .....          | 3    |
| 1.5.2.2 Bagi Pembaca.....           | 3    |
| 1.5.2.3 Bagi Industri Animasi ..... | 4    |
| 1.6 Metode Pengumpulan Data.....    | 4    |
| 1.6.1 Wawancara .....               | 4    |
| 1.6.2 Observasi.....                | 4    |
| 1.7 Pembabakan .....                | 4    |
| BAB II.....                         | 6    |
| 2.1 Teori Objek .....               | 6    |

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| 2.2 Teori Media .....                                    | 6  |
| 2.2.1 Animasi .....                                      | 6  |
| 2.2.1.1 Staging .....                                    | 7  |
| 2.2.1.2 Solid Drawing .....                              | 7  |
| 2.2.2 Pipeline Animasi .....                             | 7  |
| 2.2.3 <i>Storyboard</i> .....                            | 7  |
| 2.2.4 Elemen <i>Storyboard</i> .....                     | 8  |
| 2.3 Teori Perancangan .....                              | 21 |
| 2.3.1 Metode Penelitian Kualitatif .....                 | 21 |
| 2.3.2 Metode Pengumpulan Data .....                      | 21 |
| 2.3.2.1 Wawancara .....                                  | 21 |
| 2.3.2.2 Observasi .....                                  | 21 |
| 2.4 Teori Khalayak Sasar .....                           | 22 |
| 2.4.1 Dewasa Awal .....                                  | 22 |
| BAB III .....                                            | 23 |
| 3.1 Data Objek .....                                     | 23 |
| 3.1.1 <i>FOMO</i> Dalam Olahraga .....                   | 23 |
| 3.1.2 Dampak <i>FOMO</i> Terhadap Kesehatan Mental ..... | 23 |
| 3.1.3 Dampak Olahraga Menurut Pakar .....                | 24 |
| 3.2 Data Observasi .....                                 | 25 |
| 3.2.1 Observasi lokasi .....                             | 25 |
| 3.3 Data Wawancara .....                                 | 29 |
| 3.3.1 Wawancara Ahli .....                               | 29 |
| 3.4 Data Khalayak Sasar .....                            | 33 |
| 3.4.1 Data Wawancara Khalayak Sasar .....                | 33 |
| 3.5 Data Analisis Karya Sejenis .....                    | 35 |
| 3.6 Kesimpulan .....                                     | 71 |
| 3.6.1 Kesimpulan Data Wawancara .....                    | 71 |
| 3.6.2 Kesimpulan Data Khalayak Sasar .....               | 71 |
| 3.6.3 Kesimpulan Analisis Karya Sejenis .....            | 72 |
| BAB IV .....                                             | 73 |
| 4.1 Konsep Pesan .....                                   | 73 |
| 4.2 Konsep Kreatif .....                                 | 73 |

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| 4.3 Konsep Media .....                    | 74  |
| 4.3.1 Media Perancangan .....             | 74  |
| 4.3.2 Media Publikasi .....               | 74  |
| 4.4 Konsep Visual .....                   | 75  |
| 4.5 Proses dan Hasil Perancangan .....    | 76  |
| 4.5.1 <i>Storyline</i> .....              | 76  |
| 4.5.2 <i>Script</i> .....                 | 79  |
| 4.5.3 Perancangan <i>Storyboard</i> ..... | 89  |
| 4.5.3.1 <i>Thumbnail</i> .....            | 89  |
| 4.5.3.2 <i>Rough Pass</i> .....           | 90  |
| 4.5.3.3 <i>Clean Up</i> .....             | 99  |
| BAB V .....                               | 143 |
| 5.1 Kesimpulan .....                      | 143 |
| 5.2 Saran .....                           | 143 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                      | 144 |
| LAMPIRAN .....                            | 146 |