DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ii
LEMBAR MOTO DAN PERSEMBAHAN iii
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK vi
ABSTRACT vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR BAGAN xv

BAB I. PENDAHULUAN 1
1.1 LatarBelakang 1
1.2 MasalahPerancangan 4
1.2.1 IdentifikasiMasalah 4
1.2.2 BatasanMasalah 4
1.2.3 RumusanMasalah 4
1.3 RuangLingkupMasalah 4
1.4 TujuanPerancangan 5
1.4.1 SecaraUmum 6
1.4.2 SecaraKhusus 6
1.5 MetodePengumpulandanAnalisis Data 6
1.5.1 MetodeKualitatif 6
1.5.2 Pengumpulan Data 6
1.5.3 Analisis Data 7
1.6 KerangkaPerancangan 7
1.7 Pembabakan 9

BAB II. LANDASAN TEORI 10
2.1 Animasi 10
2.1.1 Animasi 2D 10
2.2 Media Informasi 13
2.3.1 Penempatan Media 13
2.3 Komunikasi 14
2.4.1 Komunikasi Massa 14
2.4.2 FungsiDasarKomunikasi Massa 15
BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH 17
3.1 Data Objek 17
3.1.1 Pengertian Insomnia 17
3.1.2 Penyebab Insomnia 17
3.1.3 Dampak Insomnia 18
3.1.4 TindakanPencegahan 19
3.1.5 Solusi Insomnia 20
3.2 Data Segmentasi 20
3.2.1 Geografis 20
3.2.2 Demografis 21
3.2.3 Psikografis 21
3.2.4 PerilakuKonsumen 22
3.3 Data danAnalisisProyekSejenis 22
3.3.1 Data ProyekSejenis 22
3.3.2 AnalisisProyekSejenis 25
3.4 Data HasilObservasidanWawancara 27
3.4.1 Data Observasi 27
3.4.2 Data Wawancara 27
3.4.3 Data Kuesioner 32
3.5 Analisis Data 34
3.5.1 Deskripsi 34
3.5.2 Klasifikasi 34

3.5.3 AnalisisDeskriptifTeksturaldanStruktural 35
3.5.2 SkemaAnalisis Data 40
BAB IV. KONSEP & HASIL PERANCANGAN 42
4.1 Konsep 42
4.1.1 KonsepPesan 42
4.1.2 KonsepPendekatan 42
4.1.3 KonsepKomunikasi 43
4.1.4 Strategi Visual 44
4.1.4.1 Strategi Visual SecaraUmum 44
4.1.4.2 Strategi Visual SecaraKhusus 44
4.1.5 StrategiKreatif 45
4.1.6 Strategi Media 47
4.1.6.1 Media Utama 47
4.1.6.2 Media Pendukung 47
4.1.7 KonsepVisual 48
4.1.7.1 IlustrasiKarakter 48
4.1.7.2 Latar 50
4.1.7.3 Indikator 51
4.1.7.4 Penggayaan 51
4.2 ProsesPerancangan 52
4.2.1 Ide 52
4.2.2 DeskripsiPerancangan 52
4.2.3 Sinopsis 53
4.2.4 *Storyline* 53
4.2.5 Narasi 54
4.2.6 *Storyboard* 55
4.2.7 Tipografi 62
4.2.8 Warna 63
4.2.9 Karakter 64
4.2.10 Latar 66

4.3 VisualisasiKarya 67
4.3.1 Media InformasiAnimasi 67
4.3.2 PrinsipDasar 74
4.3.3 Media Pendukung 74
4.4 SkemaPerancangan 80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 82
5.1 Kesimpulan 82
5.2 Saran 82
DAFTAR PUSTAKA 83
LAMPIRAN 85