

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
DAFTAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Ruang Lingkup	4
1.6. Tujuan	4
1.7. Manfaat	5
1.7.1. Bagi Penulis	5
1.7.1. Bagi Masyarakat	5
1.8. Metode Perancangan	5
1.8.1. Metode Pengumpulan Data	5
1.8.2. Analisis Data	6
1.9. Sistematika Perancangan	6
1.10. Kerangka Perancangan	7
1.11. Pembabakan	8

BAB II. DASAR PEMIKIRAN

2.1. Pendakian Gunung	9
2.2. Komunikasi Massa	10
2.2.1. Definisi	10
2.2.2. Efek Komunikasi Massa	10
2.3. Media	11
2.3.1. Jenis-jenis Media.....	12
2.3.2. Multimedia	12
2.3.3. Komponen Multimedia	12
2.4. <i>Motion Graphic</i>	13
2.4.1. Unsur-Unsur Visual	14
2.4.2. Prinsip Gerak <i>Motion Graphic</i>	16
2.4.3. <i>Motion Graphic</i> dalam Film dan Televisi	18
2.5. Perkembangan Kognitif Remaja	18
2.6. Psikologi Kognitif	20

BAB III. DATA DAN ANALISIS

3.1. Data	22
3.1.1. Persiapan Mendaki Gunung	22
3.1.1.1. Persiapan Bagi Seorang Pendaki Gunung.....	26
3.1.1.2. Bahaya Hutan dan Gunung	27
3.1.2. Data Proyek Sejenis	32
3.1.3. Data Pendukung	35
3.1.3.1. Data Wawancara	35
3.1.3.2. Data Observasi	38
3.1.3.3. Data Kuisisioner	39
3.1.4. Data Khalayak.....	42

3.2. Analisis Data	43
3.2.1. Analisis Data Persiapan Mendaki Gunung	43
3.2.2. Analisis Data Proyek Sejenis	44
3.3. Hasil Analisis Data.....	48

BAB IV. KONSEP & PERANCANGAN

4.1. Konsep	50
4.1.1. Konsep Pesan	50
4.1.2. Konsep Kreatif	51
4.1.3. Konsep Media	52
4.1.4. Konsep Visual	53
4.1.4.1. Ilustrasi	56
4.1.4.2. Tipografi.....	60
4.1.4.3. Warna	60
4.1.5. Konsep Audio.....	61
4.2. Perancangan	61
4.2.1. Ide.....	61
4.2.2. Sinopsis	61
4.2.3. <i>Storyline</i>	62
4.2.4. Ilustrasi.....	62
4.2.5. Karakter.....	64
4.2.6. Tipografi.....	64
4.2.7. <i>Storyboard</i>	65

BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan	72
5.2. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75