

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTAK	iii
ABSTACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.6.1 Manfaat Bagi Perancang	4
1.6.2 Manfaat Bagi Targer <i>Audience</i>	4
1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat.....	5
1.7 Metodologi Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.7.2 Metode Perancangan	7
1.8 Kerangka Perancangan	8
1.9 Pembabakan	9
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	10
2.1 Superhero	10
2.2 Animasi 2D	10
2.2.1 Short Animation.....	11
2.2.2 Prinsip Animasi.....	11

2.3 Pembabakan	12
2.5 Visual Storytelling	13
2.5 Storyboard	14
2.5.1 Perspektif	14
2.5.2 Pan	17
2.5.3 Composition	19
2.5.4 Animatic	23
2.5.5 Jarak	24
2.5.6 Sudut	27
2.6 Studi kasus	28
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	30
3.1 Superhero Indonesia	30
3.1.1 Sejarah superhero Indonesia	30
3.2 Analisis karakter superhero Indonesia	31
3.3 Analisis data pendukung	71
3.4 Analisis karya sejenis	74
3.5 Hasil analisis	91
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	94
4.1 Konsep	94
4.1.1 Konsep Pesan	94
4.1.2 Konsep Kreatif	94
4.1.1 Konsep media	101
4.1.4 Konsep cerita	101
4.1.5 Pembabakan	108
4.1.6 Storybeat	115
4.1.7 Konsep visual	116
4.2 Hasil perancangan	117
4.2.1 Thumbnail	116
4.2.2 Roughpass	123
4.2.3 Teknikal pembuatan storyboard	141

BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	148
5.2 Saran	148
DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN	151