

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Manfaat dan Tujuan Perancangan	4
1.5.1 Tujuan	4
1.5.2 Manfaat Perancangan	4
1.6 Metode Perancangan	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	7
1.7 Kerangka Perancangan	7
1.8 Pembabakan.....	9
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Teori Objek.....	10
2.1.1 Apresiasi Seni	10
2.1.2 Desain Grafis	10
2.2 Teori Media	15
2.2.1 Animasi.....	15
2.2.2 Media Edutainment	15
2.2.3 Storyboard.....	16

2.3	Teori Pendukung	27
2.3.1	Metode Kualitatif	27
2.3.2	Generasi Z.....	28
2.3.3	Langkah – langkah Membuat <i>Storyboard</i>	28
2.3.4	Pendekatan naratif.....	29
BAB III		31
DATA DAN ANALISIS		31
3.1	Data dan Analisis Objek.....	31
3.1.1	Data Desain Grafis.....	31
3.1.2	Proses Desain Dalam Desain Grafis.....	32
3.1.3	Data Analisis Fenomena pada Desain Grafis.....	33
3.1.4	Data Wawancara	37
3.1.5	Data Kuesioner	44
3.1.6	Data Khalayak Sasaran	48
3.2	Data Analisis Karya Sejenis	49
3.2.1	Shirobako	49
3.2.2	The Song for The Rain	59
3.2.3	One Small Step	65
3.3	Analisis Data Keseluruhan	77
3.3.1	Tema Besar.....	79
3.3.2	Keyword	79
BAB IV		80
KONSEP DAN PERANCANGAN		80
4.1	Konsep Pesan	80
4.2	Konsep Kreatif	80
4.3	Konsep Media.....	81
4.4	Konsep Visual	81
4.4.1.	Cerita	82
4.4.2.	Naskah.....	82

4.4.3.	Thumbnail	82
4.4.4.	Rough <i>Pass</i>	89
4.4.5.	<i>Clean Up Storyboard</i>	93
BAB V		105
KESIMPULAN DAN SARAN		105
5.1	Kesimpulan	105
5.2	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN		112