

DAFTAR ISI

BAB I	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan	3
1.2.1. Identifikasi Masalah	3
1.2.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Ruang Lingkup	4
1.4. Tujuan Perancangan	4
1.5. Cara Pengumpulan Data	5
1.6. Kerangka Konsep	6
1.7. Pembabakan	7
BAB II	8
2.1. Objek Perancangan	8
2.1.1. Pengertian Sampah	8
2.1.2. Klasifikasi Sampah	8
2.1.3. Pengelolaan Sampah	10
2.1.4. Pengertian Bank Sampah	12
2.1.5. Mekanisme Bank Sampah	13
2.1.6. Tujuan Bank Sampah	14
2.2. Teori Media	14
2.2.1. Pengertian Animasi	14
2.2.2. Klasifikasi Animasi	15
2.2.3. Prinsip Animasi Dalam Storyboard	16
2.2.4. Pengertian Storyboard	16
2.2.5. Komponen Dasar dan Prinsip Storyboard	17
2.2.6. Pembentukan Ruang	24
2.3. Target Audiens	25
2.4. Metode Penelitian	25
BAB III	27
3.1. Data dan Analisis Objek	27
3.2. Data dan Analisis Observasi	27
3.2.1. Data dan Analisis Observasi Lapangan	28
3.2.2. Data dan Analisis Observasi Budaya	34
3.3. Data dan Analisis Khalayak Sasar	35
3.3.1. Demografis	35
3.3.2. Psikografis	35
3.3.3. Geografis	36
3.3.4. Hasil Kuesioner	36
3.4. Data dan Analisis Karya Sejenis	40
3.4.1. Selfish (Animasi 3D Pendek dari Chen Production)	40
3.4.2. For You (Animasi Pendek dari Pencell Studio)	48
3.4.3. Batman: The Animated Series oleh Warner Bros. Animation	57
3.5. Hasil Analisis	61
3.7. Narasi	62

BAB IV	65
4.1. Konsep Pesan	65
4.2. Konsep Kreatif	66
4.3. Konsep Media	66
4.3.1. Media Utama	66
4.3.2. Media Pendukung	67
4.4. Konsep Visual	67
4.5. Tahapan Pra-produksi	68
4.5.1. Asset	68
4.5.2. Karakter	71
4.5.2.1. Karakter Adit	72
4.5.2.2. Karakter Rani	73
4.5.3. Thumbnail	74
4.6 Hasil Perancangan	76
BAB V	91
5.1. Kesimpulan	91
5.2. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93