

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi masalah	3
1.3 Rumusan masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Ruang Lingkup	4
1.7 Metode Penelitian dan Analisis Data	4
1.8 Cara Pengumpulan Data	5
1.9 Kerangka Perancangan	6
1.10 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tradisi	8
2.2 Kebudayaan	9
2.3 <i>Motion Graphic</i>	11
2.3.1 Definisi <i>Motion Graphic</i>	11
2.3.2 Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	12
2.3.3 Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i>	12
2.3.4 Proses Produksi <i>Motion Graphic</i>	14
2.3.5 Prinsip dan Elemen Pembentuk <i>Motion Graphic</i>	17
2.4 Metode Penelitian Etnografi	24
2.4 Psikologi Perkembangan Remaja	25
2.4.1 Definisi Remaja	25
2.4.1 Tahap-Tahap Perkembangan dan Batasan Remaja	25
2.4.1 ciri-ciri Remaja	26

BAB III URAIAN DATA HASIL DAN ANALISIS	29
3.1 Data Objek.....	29
3.1.1 Data Hasil Observasi.....	29
3.1.2 Data Hasil Wawancara.....	34
3.2 Data Khalayak Sasar.....	36
3.2.1 Geografi.....	36
3.2.2 Demografi	36
3.2.3 Psikografi	36
3.3 Data Analisis Karya Sejenis	37
3.3.1 Mengungkap Akar Peradaban Karangasem.....	37
3.3.2 Situs Dorobata : masa lalu masa kini	38
3.3.3 Animasi 2D mengenal hari raya galungan.....	39
3.4 Hasil Analisis Data	39
3.4.1 Analisis Data Observasi	39
3.4.2 Analisis Data Wawancara	40
3.4.3 Analisis Data Khalayak Sasar	40
3.4.4 Analisis Data Matriks Perbandingan.....	41
3.4.5 Kesimpulan Hasil Analisis Data Matriks Perbandingan.....	43
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	45
4.1 Konsep Pesan	45
4.2 Konsep Kreatif.....	45
4.3 Konsep Media.....	46
4.4 Konsep Visual	46
4.4.1 Tipografi.....	46
4.4.2 Warna	47
4.4.3 Gaya Visual.....	48
4.5 Hasil Perancangan	48
4.5.1 Deskripsi Perancangan.....	48
4.5.2 Narasi Cerita	48
4.5.3 Breakdown Narasi Cerita	49
4.5.4 Storyboard.....	52
4.5.5 Eksplorasi Karakter.....	53
4.5.6 Eksplorasi Warna Karakter	55
4.5.7 Sketsa Asset	56
4.5.8 Digitalisasi Sketsa.....	59

4.5.9 Animasi	63
4.5.10 <i>Screenshot Motion Graphic</i>	63
4.5.11 Media Pendukung	74
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78