

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.4.1 Apa.....	3
1.4.2 Mengapa.....	3
1.4.3 Siapa.....	3
1.4.4 Kapan .....	3
1.4.5 Di mana.....	4
1.4.6 Bagaimana.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	4
1.6.2 Manfaat Praktis .....	4

1.7	Metode Pengumpulan dan Analisis Data .....	5
1.7.1	Metode Pengumpulan Data .....	5
1.7.2	Metode Analisis Data .....	5
1.8	Kerangka Perancangan.....	7
1.9	Pembabakan .....	8
<b>BAB 2 LANDASAN PEMIKIRAN .....</b>		<b>9</b>
2.1	Becak Vespa.....	9
2.1.1	Tranportasi Umum .....	10
2.1.2	Kota Padang Sidempuan .....	11
2.2	Animasi 2D .....	12
2.2.1	...Prinsip Animasi pada <i>Storyboard</i> .....	12
a.	<i>Solid Drawing</i> .....	12
b.	<i>Staging</i> .....	13
2.3	Pembabakan .....	15
a.	Babak I Eksposisi .....	15
b.	Babak II Komplikasi .....	15
c.	Babak III Resolusi .....	15
2.4	<i>Visual Storytelling</i> .....	15
2.5	<i>Storyboard</i> .....	16
a.	<i>Scene</i> .....	16
b.	<i>Shot</i> .....	17
c.	<i>Frame</i> .....	17
d.	<i>Voice over</i> .....	17
e.	Musik .....	17
2.5.1	<i>Pipeline</i> .....	17
i.	<i>Thumbnail</i> .....	17
ii.	<i>Rough Storyboard</i> .....	18
iii.	<i>Clean Up Storyboard</i> .....	18
iv.	<i>Animatic Storyboard</i> .....	19
2.6	Teknik Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	19

1.	Komposisi .....	19
2.	<i>Garis</i> .....	20
3.	<i>Rules of Third</i> .....	20
4.	<i>Design of Shapes</i> .....	21
5.	<i>Focal Point</i> .....	21
	1) <i>.Primary Focal Pointl</i> .....	22
	2) <i>.Secondary Focal Point</i> .....	22
	3) <i>.Teritiary Focal Point</i> .....	22
2.7	Perspektif.....	23
2.7.1	...Perspektif Satu Titik .....	23
2.7.2	...Perspektif Dua Titik.....	24
2.7.3	...Perspektif Tiga Titik .....	25
2.8	Pemilihan Shot.....	25
2.8.1	... <i>Extreme Wide Shot</i> .....	25
2.8.2	... <i>Wide Shot</i> .....	26
2.8.3	... <i>Full Shot</i> .....	26
2.8.4	<i>Medium Shot</i> .....	26
2.8.5	<i>Close Up Shot</i> .....	27
2.8.6	<i>Extreme Close Up</i> .....	27
2.8.7	<i>Over the Shoulder</i> .....	28
2.8.8	<i>Point of View Shot</i> .....	28
2.8.9	<i>Reaction Shot</i> .....	29
2.9	<i>Camera Movement</i> .....	29
2.9.1	... <i>Panning</i> .....	29
2.9.2	... <i>Tilting</i> .....	30
2.9.3	... <i>Track dan Dolly</i> .....	30
2.9.4	<i>Zoom In dan Zoom Out</i> .....	30
2.10	<i>Camera Angle</i> .....	30
2.10.1	<i>.High Angle</i> .....	30
2.10.2	<i>.Overhead Shot</i> .....	31
2.10.3	<i>.Bird Eye View</i> .....	31
2.10.4	<i>.Low Angle</i> .....	32
2.10.5	<i>.Worm Eye View</i> .....	32

2.10.6 .Eye Line .....	33
<b>BAB 3 DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>34</b>
3.1 Data dan Analisis Hasil Observasi .....	34
3.1.1 Data dan Analisis Hasil Observasi.....	34
a. Keberadaan Becak Vespa.....	34
b. Perkembangan Becak Vespa.....	35
c. Becak Vespa Sebagai Lapangan pekerjaan.....	35
3.1.2 Data dan Analisis Hasil Wawancara.....	37
a. Data Wawancara .....	37
b. Hasil Analisis Data Wawancara.....	40
3.1.3 Data dan Analisis Hasil Kuesioner .....	41
a. Informasi Partisipan .....	41
b. Hasil Data Kuesioner Partisipan .....	41
c. Hasil Analisis Data Kuesioner .....	43
3.1.4 Khalayak Sasar.....	43
3.2 Analisis Karya Sejenis .....	44
3.2.1 Karya Sejenis .....	44
1. Storyboard “ <i>Animation Akira Storyboards 1</i> ” .....	44
2. Storyboard “ <i>Storyboard by Makoto Shinkai Vol. 1</i> ” .....	48
3. Komik “ <i>Great Trailers Vol. 1</i> ” .....	51
4. Film Animasi “ <i>Mirai</i> ” .....	70
3.2.2 Hasil Analisis Karya Sejenis.....	87
<b>BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>88</b>
4.1 Konsep Pesan .....	88

4.2	Konsep Kreatif .....	88
4.3	Konsep Media .....	90
4.3.1	Media Utama.....	90
4.3.2	Media Pendukung .....	90
4.4	Hasil Perancangan.....	90
4.4.1	Naskah.....	90
4.4.2	Pembuatan <i>Thumbnail</i> .....	92
4.4.3	Pembuatan <i>Rough Storyboard</i> .....	94
4.4.4	Teknikal pada Storyboard .....	97
	a. <i>Type of Shot</i> .....	97
	b. <i>Camera Angle</i> .....	101
	c. <i>Camera Movement</i> .....	103
	d. Perspektif .....	105
4.4.5	<i>Clean Up Storyboard</i> .....	107
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>114</b>
5.1	Kesimpulan .....	114
5.2	Saran.....	114

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN