

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
LEMBAR PERNYATAAN	<i>ii</i>
KATA PENGANTAR	<i>iii</i>
ABSTRAK	<i>v</i>
ABSTRACT	<i>vi</i>
DAFTAR ISI	<i>vii</i>
BAB I PENDAHULUAN	<i>ix</i>
1.1 Latar Belakang Masalah	12
1.2 Identifikasi Masalah	14
1.3 Rumusan Masalah	14
1.4 Ruang Lingkup	14
a. Apa	14
b. Di mana	14
c. Bagaimana.....	14
d. Siapa.....	14
e. Kapan	14
1.5 Tujuan Perancangan	14
1.6 Manfaat Perancangan	15
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	15
1.6.2 Manfaat Praktis	15
1.7 Metode Perancangan	15
1.7.1 Pengumpulan Data	15
1.7.2 Analisis Data.....	16
1.7.3 Sistematika Perancangan	17
1.7.4 Kerangka Perancangan.....	18
1.8 Pembabakan	19
BAB II LANDASAN TEORI	20
2.1 Teori Objek	20
2.1.1 Bahasa	20
2.1.2 Berbicara Kasar.....	20
2.1.3 Media Belajar.....	25
2.2 Teori Medium	25
2.2.1 Animasi	25
2.2.2 Cerita.....	25
2.2.3 Naskah.....	26
2.2.4 <i>Storyboard</i>	26

2.2.5 <i>Animatic</i>	41
2.3 Landasan Perancangan	41
2.3.1 Metode Kualitatif	41
2.3.2 Pendekatan	42
2.4 Khalayak Sasar	42
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	44
3.1 Data dan Analisis Objek.....	44
3.1.1 Data Literatur	44
3.1.2 Data Observasi	46
3.1.3 Data Wawancara	48
3.1.4 Analisis Subjek	54
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar	55
3.2.1 Data Khalayak Sasar	55
3.2.2 Analisis Khalayak Sasar	56
3.3 Data dan Analisis Animasi 2D	56
3.3.1 Data Karya Sejenis.....	56
3.3.2 Analisis Karya Sejenis	73
3.4 Hasil Analisis	74
3.5 <i>Keyword</i>	75
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	76
4.1 Konsep Perancangan	76
4.1.1 Konsep Pesan	76
4.1.2 Konsep Kreatif.....	76
4.1.3 Konsep Media	78
4.2.1 Perancangan Skenario	79
4.2.1 Perancangan <i>Storyboard</i>	82
4.2.1 Perancangan <i>Animatic Storyboard</i>	145
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	146
5.1 Kesimpulan	146
5.2 Saran	146
DAFTAR PUSTAKA.....	148
LAMPIRAN.....	151