

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.7 Metode Perancangan.....	6
1.8 Kerangka Perancangan	9
1.9 Sistematika Penulisan	10
BAB 2 DASAR PEMIKIRAN	11
2.1 Judi.....	11
2.2 Judi Online	11
2.3 Animasi 2D	12
2.4 12 Prinsipal Animasi.....	12
2.5 <i>Animate</i>	15
2.6 Key poses, Breakdown, In between.....	16
2.7 Landasan Perancangan.....	23
2.8 Metode Pengumpulan Data.....	23
BAB 3 DATA DAN ANALISIS	24
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	24
3.1.1 Wawancara Narasumber.....	24
3.1.2 Wawancara Ahli	27
3.1.3 Observasi	28
3.2 Data Karya Sejenis.....	31

3.3	Hasil Analisis	59
3.4	Tema Besar dan Kata Kunci	61
1.	Tema Besar.....	61
2.	Kata Kunci.....	61
BAB 4	KONSEP DAN PERANCANGAN	62
4.1	Konsep Perancangan.....	62
4.1.1	Ide Besar	62
4.1.2	Konsep Media.....	62
4.2	Konsep Kreatif.....	64
4.3	Proses Perancangan.....	64
4.4	Hasil Perancangan.....	76
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran	82
Daftar Pustaka	84