

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	13
PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Identifikasi Masalah	15
1.3 Rumusan Masalah	15
1.4 Tujuan.....	15
1.5 Ruang Lingkup.....	15
1.5.1 Apa	15
1.5.2 Di mana	15
1.5.3 Kapan	15
1.5.4 Mengapa.....	15
1.5.5 Bagaimana.....	16
1.6 Metode Penelitian.....	16
1.7 Metode Perancangan	16
1.7.1 Pengumpulan Data	16
1.8 Metode Analisis Data	17
1.9 Kerangka Perancangan.....	17
1.10 Pembabakan	18
BAB II.....	19
LANDASAN TEORI	19
2.1 Teori Objek.....	19

2.1.1 Teori Media Sosial	19
2.1.2 Teori Perilaku Konsumerisme.....	20
2.1.3 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif.....	21
2.2 Teori Remaja	23
2.3 Teori Media	23
2.3.1 Animasi	23
2.3.2 Animasi 2D	24
2.4 Storyboard.....	24
2.4.1 Tahap Pembuatan Storyboard.....	25
2.4.2. Elemen – elemen <i>Storyboard</i>	26
BAB III	39
DATA DAN ANALISIS	39
3.1 Data dan Analisis.....	39
3.1.1 Data dan Analisis Hasil Studi Pustaka	39
3.1.2 Data Observasi	42
3.1.3 Analisis Hasil Observasi	46
3.1.4 Data Kuesioner.....	49
3.1.5 Analisis Data Kuesioner.....	51
3.2 Analisis Karya Sejenis	53
a. Tales of Alethrion (The Reward Part 1)	53
b. Jujutsu Kaisen	56
c. Paperman	60
BAB IV	66
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	66
4.1 Konsep Pesan	66
4.2 Konsep Kreatif.....	66
4.3 Konsep Media	67
a. Media Perancangan Storyboard.....	67
b. Media Publikasi.....	68
4.4 Proses dan Hasil Perancangan.....	68
4.4.1 Storyline	68
4.4.2 Script	69

4.4.3 Breakdown Shot Script	69
4.4.4 Perancangan Storyboard	69
4.5.4 Teknikal dalam Storyboard	72
BAB V.....	83
KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	85