

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.6.1 Manfaat Teoritis	3
1.6.2 Manfaat Praktis	4
1.6.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya	4
1.6.4 Bagi Peneliti	4
1.6.5 Bagi Masyarakat.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN UMUM.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Tinjauan Teori	13
2.3 Teori Utama.....	15
2.3.1 Teori 12 Prinsip Animasi	15

2.3.2	Teori Gestalt dalam Visual.....	16
2.3.3	Teori Warna	18
2.3.4	Teori Tipografi	21
2.3.5	Teori Naratif Visual	22
2.3.6	Teori Semiotika Visual	24
2.3.7	Definisi Animasi 2 Dimensi.....	25
2.3.8	Teknik dan Proses Pembuatan Animasi 2D	26
2.3.9	Perkembangan Animasi 2D dalam Industri	27
2.3.10	Perangkat Lunak Populer untuk Animasi 2D.....	27
2.3.11	Karakter dalam Animasi 2D.....	27
2.4	Teori Pendukung	28
2.4.1	Teori Pembelajaran Sosial (Social Learning Theory).....	28
2.4.2	Teori Komunikasi Visual	28
2.4.3	Teori Behavioristik (Behaviorism)	28
2.4.4	Teori Kognitif Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning).....	29
2.4.5	Teori Agenda Setting	29
2.4.6	Teori Diffusion of Innovations	29
2.5	Ringkasan Kesimpulan Teori	29
BAB III METODOLOGI DESAIN		31
3.1	Sistematika Perancangan	31
3.2	Metode Pencarian Data	31
3.3	Hasil Analisis Data	32
3.4	Kesimpulan Hasil Analisis	38
3.5	Pemecahan Masalah	46
BAB IV STRATEGI KREATIF		50
4.1	Strategi Komunikasi	50
4.2	Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning	51
4.2.1	Segmentasi	51
4.2.2	Targeting	52
4.2.3	Positioning	52

4.3	Analisis SWOT.....	53
4.3.1	Strength (Kekuatan)	53
4.3.2	Weaknesses (Kelemahan)	54
4.3.3	Opportunities (Peluang)	54
4.3.4	Threats (Ancaman).....	54
4.4	Analisa Model 5W+1H	55
4.4.1	What (Apa).....	55
4.4.2	Why (Mengapa)	55
4.4.3	Who (Siapa)	55
4.4.4	Where (Di mana).....	55
4.4.5	When (Kapan)	56
4.4.6	How (Bagaimana)	56
4.5	Proses Tahapan Perancangan Animasi.....	56
4.5.1	Sinopsis Cerita	56
4.5.2	Storyline	57
4.5.3	Shootlist	59
4.5.4	Storyboard.....	60
4.5.5	Studi Karakter	67
4.5.6	Studi Properti	70
4.6	Sinematografi	72
4.6.1	Editing.....	72
4.6.2	Sound Effect.....	73
4.7	Moodboard	75
4.8	Konsep Kreatif & Gaya Desain.....	75
4.9	Konsep Visual	77
4.10	Konsep Verbal.....	78
4.10.1	Tagline/Slogan	79
4.10.2	Tipografi.....	79
4.11	Konsep Perancangan (Layout & Komposisi).....	80
4.12	Penerapan Desain (Final Artwork).....	82
BAB V	PENUTUP	84

5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....		86
LAMPIRAN.....		90

