

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Untuk Pihak Lain	3
1.5.2 Manfaat Untuk Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN UMUM	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Tinjauan Teori	6
2.2.1 <i>Motion Graphic</i>	6
2.2.2 Video.....	7
2.2.3 Animasi	8
2.2.4 Maggot	8
2.2.5 Warna	9
2.2.6 Layout	9

2.2.7	Tipografi.....	9
2.3	Kerangka Berpikir	12
BAB III METODOLOGI DESAIN		13
3.1	Rancangan Penelitian	13
3.2	Lokasi Penelitian	13
3.3	Teknik Pengumpulan Data	13
3.4	Teknik Analisa Data.....	14
3.4.1	Analisa Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i>	14
3.4.2	Strategi 5W+1H	15
3.4.3	Analisa Pesaing	17
3.4.4	Analisa SWOT	18
BAB IV STRATEGI KREATIF		21
4.1	Konsep Karya	21
4.1.1	Strategi Komunikasi.....	21
4.1.2	Strategi Media	21
4.1.3	Konsep Kreatif	22
4.2	Produksi.....	23
4.2.1	Membuat Asset	23
4.2.2	Konsep Visual	24
4.3	Tipografi	25
4.4	Voice Over	25
4.5	Durasi	26
4.6	Penggunaan Warna / Tone.....	26
4.7	Moodboard	26
4.7.1	Konsep Verbal.....	27
4.7.2	<i>Animating</i>	27
4.7.3	Rendering	28
4.7.4	Compositing	28
4.8	Pra Produksi	29
4.8.1	Naskah.....	29
4.8.2	Storyline	32

4.8.3	Storyboard.....	34
4.9	Pasca Produksi.....	34
4.10	Final Art	35
4.10.1	Distribusi Media.....	35
4.11	Final Desain Scene Pengenalan Maggot	36
4.12	Final Desain Scene Proses Budidaya Maggot.....	37
4.13	Final Desain Scene Manfaat Budidaya Maggot	37
4.14	Media Pendukung.....	38
4.14.1	Poster.....	38
4.14.2	Kaos	39
4.14.3	Tote Bag	40
4.14.4	Feeds Instagram.....	41
4.14.5	Pin	42
4.14.6	Stiker	42
4.14.7	Tumbler.....	43
4.14.8	Topi	44
BAB V	PENUTUP	45
5.1	Kesimpulan.....	45
5.2	Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA		46