

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Metode Penelitian	7
1.8 Kerangka Perancangan	10
1.9 Pembabakan.....	11
BAB II	12
LANDASAN PEMIKIRAN	12
2.1 Pengertian <i>Tedhak Siten</i>	12
2.1.1 Sejarah <i>Tedhak Siten</i>	12
2.2 Animasi 2D.....	13
2.2.1 Prinsip Animasi	13

2.2.2 <i>Short Animation</i>	14
2.3 Narasi.....	14
2.3.1 Unsur-unsur Narasi.....	15
2.3.2 Teori Tiga Babak.....	17
2.3.3 <i>Visual Storytelling</i>	17
2.3.4 <i>Storyline</i>	18
2.3.5 <i>Dope Sheet</i>	19
2.3.6 <i>Thumbnail</i>	19
2.4 <i>Storyboard</i>	20
2.4.1 <i>Camera Movement</i>	20
2.4.2 Komponen dan Prinsip-prinsip Dasar <i>Storyboard</i>	21
2.5 Semiotika Menurut Barthes.....	24
BAB III.....	25
DATA DAN ANALISIS	25
3.1 Daerah Istimewa Yogyakarta	25
3.1.1 Kehidupan Masyarakat Yogyakarta	25
3.2 <i>Tedhak Siten</i>	26
3.2.1 Pelaksanaan <i>Tedhak Siten</i> Dahulu di Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat.....	27
3.2.2 Tujuh Tahapan dalam Upacara Adat <i>Tedhak Siten</i>	28
3.3 Data Proyek Sejenis.....	32
3.3.1 Film Animasi <i>Song of The Sea</i>	32
3.3.2 Film Animasi <i>Kimi no Na wa</i>	46
3.3.3 <i>Short Animation Bring Me Up</i>	63
3.4 Segmentasi.....	70
3.4.1 Demografis	70

3.4.2 Psikografis	71
3.4.3 Geografis	71
3.4.4 Perilaku Target <i>Audience</i>	71
3.5 Wawancara	72
3.5.1 Wawancara 1	72
3.5.2 Wawancara 2	73
3.5.3 Wawancara 3	73
3.6 Analisis Data	74
3.6.1 Pelaksanaan <i>Tedhak Siten</i> Sekarang Oleh Masyarakat Jawa	74
3.6.2 Analisis Objek	75
3.6.3 Analisis Karya Sejenis.....	79
3.7 Hasil Analisis	83
3.7.1 Hasil Analisis Objek.....	84
3.7.2 Hasil Analisis Karya Sejenis	84
BAB IV	86
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	86
4.1 Konsep Pesan	86
4.2 Konsep Kreatif	87
4.3 Konsep Media.....	87
4.3.1 Media Utama	87
4.3.2 Media Pendukung.....	88
4.4 Konsep Perancangan	88
4.4.1 Unsur Intrinsik.....	88
4.4.3 Cerita	90
4.4.4 Pembabakan.....	92
4.4.5 <i>Storyline</i>	93

4.4.6 Naskah	94
4.4.7 <i>Dope Sheet</i>	109
4.4.8 <i>Thumbnail</i>	109
4.5 Konsep Visual	110
4.5.1 <i>Storyboard</i>	110
4.5.2 Penjabaran <i>Storyboard</i>	111
4.4.9 <i>Animatic Storyboard</i>	123
BAB V	124
KESIMPULAN DAN SARAN	124
5.1 Kesimpulan	124
5.2 Saran	125
Lampiran 1	126
Lampiran 2	128
Daftar Pustaka	129